

AVENTURIEN

VINSALTER BIBLIOTHEK

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU AVENTURISCHEN BIBLIOTHEKEN



Das Schwarze Auge

AUS DEN BIBLIOTHEKEN VON MAGIERN, STÜTZERN, KLERIKERN UND GELEHRTEN

Eine Spielhilfe für das Schwarze Auge®

Redaktion:

Ulrich Lang & Johannes Scheiwe

Von Delazar (de), Merlin Emrys (me), Meleji Madala (mel), Kronosijan (kro),
Matthias Wicht (wi), Horasid von Bethana (Hor) und Jadoran (ja)

Die magische Bibliothek gibt dem geeigneten Leser eine Menge hochinteressanter Bücher an die Hand – aber die meisten davon sind schlichtweg zu wertvoll und zu selten, um sie in niedrigstufige Heldenhände gelangen zu lassen. Da haben die Helden nun in ihrem ersten Abenteuer mit viel Glück einen inkompetenten Hinterwälder-Schwarzmagus ausgeräuchert, und was finden sie (neben der erwartungsgemäß gefesselten) Jungfrau in seinem Keller? Das Arcanum? Wohl kaum...

Ebenso selten sind in der magischen Bibliothek Bücher für Edelhandwerkerinnen und Gelehrte zu finden.

Im folgenden haben wir daher ein paar Bücher zusammengestellt, die sich eher für niedrigstufige aber vor allem auch für *nicht* magiebegabte Helden eignen. Ein paar magische Werke oder Bücher mit Magiebezug haben sich dazwischen gestohlen. Einige Bücher sind noch für den DSA-3 Regelkanon abgefasst, aber für den Meister leicht nach DSA-4 zu konvertieren. Die Bücher sind grob nach Fachgebieten geordnet, um dem Meister einen schnell Zugriff zu ermöglichen.

Wir wünschen Spieler und Meister viel Freude damit und bedanken uns bei den Mitgliedern des Vinsaltforums für ihre Beiträge und Kommentare.

Layout und Bildbearbeitung: Ulrich Lang

Die Grafiken stammen aus der Feder von Johannes Scheiwe bzw. unterliegen dem Copyright Fanpros.
DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions.
Copyright (c)1997-2007. Alle Rechte vorbehalten. Diese Spielhilfe enthält nicht offizielle Informationen zum Rollenspiel DAS SCHWARZE AUGEN und zur Welt AVENTURIEN. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

Inhaltsverzeichnis

Aus den Bibliotheken von Magiern, Stutzern, Klerikern und Gelehrten.....	1
Aventurische Bibliotheken.....	4
Vom Handel mit Schriftgut.....	6
Von der gefälligen Ausstattung einer Bibliotheca.....	7
Möbiliar und Einrichtung.....	7
Bücher.....	7
Materialkosten.....	7
Bücher.....	9
Belletristik und Schund.....	9
Rahjaleibs Abenteuer (de).....	9
Die Heldentaten des Prinzen Eisenschwert (ja).....	9
Hamarro, der sanfte Pirat (ja).....	10
Die Schattenseite der Liebe (mel).....	10
Märchenbücher.....	11
Auf dem fliegenden Teppich (ja).....	11
Geschichten unserer Alten, oder Was das Volk sich erzählet (ja).....	11
Kriegshandwerk.....	11
Schivone greyfft an! (ja).....	11
Mit Streytkolben & Armbrust durch den Raschtulswall (ja).....	12
Uno exemplio de la algebra ballistica (ja).....	12
Vom Kriege (ja).....	13
Vademecum für den Mercenario (de).....	14
Exerzierhandbuch des Kampfseminars seyner Majestaet Gustavus Bludrod I. von Andergast.....	14
Juristisches.....	14
Der Brabaker Kaperkodex (ja).....	14
Index Wehrheimium (wi).....	15
Schuld und Sühne (ja).....	15
Sapen, Anklagen gegen Toborum I (DSA 3) (me).....	15
Sapen, Anklagen gegen Toborum II (DSA 3) (me).....	16
Sapen, Ueber Arrepos (DSA 3) (me).....	16
Sapen, Ueber den Genuss (DSA 3) (me).....	16
Sapen, Nachtwanderungen mit Jifa (DSA 3) (me).....	16
Hr'zak Krzaga (ja).....	17
Baukunst und verwandte Technik.....	17
Blankgeputzt und Abgestützt (ja).....	17
Vom Bau einer Thalukke (ja).....	18
Kata oikoi to domaiota (DSA 3) (me).....	18
Astrologisches.....	20
Curriculum Astribus (DSA 3) (me).....	20
Der Puniner Almanach (ja).....	20
Was die Sterne uns erzählen (mel).....	20
Allgemeinbildung.....	21
Comtessa Tegallinanis Vom Tantze (ja).....	21
Hesindes' Gaben Weitergeben (de).....	21
Profane und Arkane Didaktik.....	22
Über das Verfassen von Fachliteratur.....	22
Bewegte Illustration und: Duell aufs erste Blut.....	23
Über die Anfertigung technischer Skizzen.....	23
Die Schönheit einfangen - Portraitmalerei für Fortgeschrittene.....	23
Lesen Lernen (de).....	24
Siebzig tulamidische Gaumenfreuden (ja).....	24
Die geheimen Zeichen der Fuchskinder (ja).....	25
Von den Krankheiten zur See (wi).....	26
Animalis Magica (mel).....	26
Encyclopaedia humano-linguistica: I. Mohaha inter Ohijaniha und: II. Nivesica inter Leddu (de).....	26
Reiseberichte.....	27
Laster und Frevel (kro).....	27

Das Logbuch Harikas (wi).....	27
Die wilde See (mel).....	27
Magiebücher.....	29
Der erste eygene Thurm (ja).....	29
Das Flugschiff in Theoria und Praxis (ja).....	29
De Invocatione Heshtothis (de).....	30
Die Grundbegriffe der Thaumaturgischen Analyse.....	30
Rahajgefälliges.....	31
Die Gärten des Li Tanal (ja).....	31
Die Kunst des Entspannens (mel).....	31
Die Hohe Kunst der Unterhaltung (mel).....	31
Gefährliches und Politisches.....	32
Fuer eyn freyes Aranien! (ja).....	32
Philosophie.....	32
Fiebერთაუღრუფანდეს აბენდდამეროტი (me).....	32
De prima lege (me).....	33
Erlebe jeden Tag neu!	33
Theaterstücke.....	33
Komödien des Daranophas, Band 1 (me).....	33
Komödien des Daranophas, Band 2 (me).....	33
Dobobeburinus (DSA 3) (me).....	34
Parischenische Tragödie (DSA 3) (me).....	34
Die Klage der Stuten (DSA 3) (me).....	34
Der Bann (DSA 3) (me).....	35

AVENTURISCHE BIBLIOTHEKEN

Am häufigsten sind Bibliotheken in den Hesindetempeln zu finden, doch auch manch andere Tempel haben mitunter beachtliche Sammlungen. Vor allem in Praiostempeln sind häufig größere Bibliotheken zu finden, nicht nur weil dort die Gesetzessammlungen und Herrschaftschroniken gelagert werden, sondern weil auch allerlei gefährliches Schrifttum hinter schweren Schlössern dort verborgen liegt. Andere Tempel führen hingegen oftmals spezielle Chroniken wie z.B. in Perainetempeln landwirtschaftliche Chroniken zur Wetterbeobachtung und Aussaat- bzw. Erntezeiten, gelegentlich findet man im örtlichen Tempel auch mal Geburts- und Sterberegister.

Der Hesinde-Tempel hingegen hat oftmals eine recht wagemutig bunte Sammlung an Schriftgut, da die Geweihten sich kaum von einem Stück trennen können oder es gar vernichten wollen. Wer mag schon letztlich beurteilen, was die Göttin als der Weisheit förderlich erachtet. So finden sich dort oftmals Materialien zur Historie der Stadt und der Kirche, häufig in Form einer Vita der bedeutenden Personen oder Chronologien der Ereignisse. Selbstverständlich finden sich dort auch hesindegefälliges Lehrmaterial wie Rechentafeln oder die Annalen des Götteralters. Magische Schriften hingegen sind dort eher die Ausnahme, sie finden sich in den Koschbasaltkammern der Praiostempel und selbstverständlich in den Bibliotheken der Magierakademien. Dort sind auch die neben den großen Tempelbibliotheken der Hesinde beeindruckendsten Bibliotheken beheimatet. Hier sind natürlich allerlei magische und wissenschaftliche Schriften zu finden¹.

Die Krieger- und Seefahrerschulen hingegen sind allesamt nicht gerade durch ihre großen Bibliotheken bekannt. Neben einigen Standardwerken ihrer Profession lassen sich hier noch allerlei religiöser Literatur, Heiligenlegenden und Reiseberichte finden.

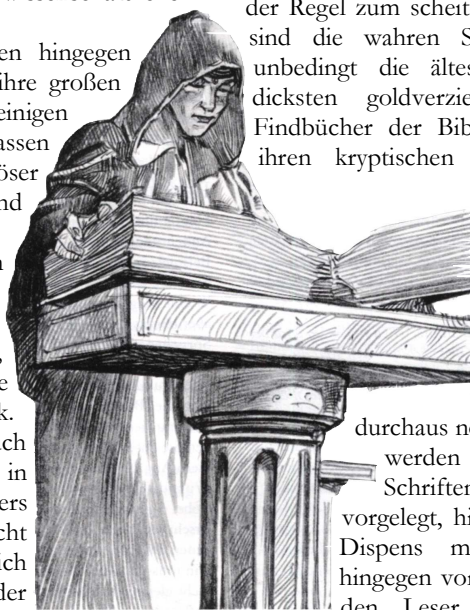
Nicht unerwähnt bleiben sollten noch die Sammlungen reicher Bürger und Adelliger. Hier überwiegen meist Familienchroniken, leichte Unterhaltungsliteratur wie Heldenepen und Liebeslyrik. Gelegentlich verirrt sich aber auch eine wissenschaftliche Kostbarkeit in die private Bibliothek eines Sammlers und Liebhabers, die man dort nicht vermutet hätte. Dabei handelt es sich dann oftmals um alte Erbstücke oder aufwändig verzierte kostbare Folianten, die oftmals weniger wegen des Inhalts,

sondern wegen der hübschen Aufmachung in das Regal der Hausherrin gefunden haben.

Benutzung

Da die Bibliotheken meist über Jahrhunderte hinweg gewachsen sind und von entsprechend zahlreichen Händen benutzt wurden gibt es so gut wie nie eine rechte Ordnung des Bestands. Selbst in Häusern der Praioskirche, die sonst so für Ordnung bekannt ist oder in der Hesindekirche denen eine fundierte Systematik ja kein Fremdwort sein dürfte ist es schwierig auf Anhieb das richtige Werk mit der gesuchten Information auch tatsächlich zu finden. Das liegt zum einen daran, dass oftmals gar keine Bücher oder Folianten vorliegen, sondern unzählige Schriftrollen die mal ganz praktisch nach Größe und Format, mal nach Jahr, mal nach Urheber, Sprache, Zustand oder auch nach vermeintlichem Thema sortiert wurden. Auch bei den Folianten und Büchern hat jede Bibliothek und oftmals auch noch jeder Bibliothekarius seine eigenen Regeln der Aufstellung. Meist sind sie unter praktischen Gesichtspunkten in die Bücherborde gestopft, so dass beispielsweise die großformatigen Bücher beisammen stehen und die kleineren Octavos einen gemeinsamen Stellplatz haben oder aber die häufigen genutzten Werke (z.B. für die Straßübungen der Eleven oder die oft nachgefragten Werke der Buch-Kopisten) lagern in den vorderen Regalen, während die selten genutzten Werke „irgendwo“ vergraben sind. Hier das Richtige zu finden ist mühsame Arbeit, selbst für den kundigen Bibliothekar, wobei und ohne seine Hilfe die Suche in der Regel zum scheitern verurteilt ist. Auch deswegen sind die wahren Schätze der Bibliotheken nicht unbedingt die ältesten Aufzeichnungen oder die dicksten goldverzierten Folianten, sondern die Findbücher der Bibliothekare. Erst mit ihnen und ihren kryptischen Abkürzungen, Verweisen und Signaturen kann der Kundige hoffen sich in den Regalen und Stapeln zurecht zu finden.

In den Tempeln der Hesinde wird es meist als Dienst an der Göttin betrachtet dem Suchenden Einblick zu gewähren, allerdings gibt es hier durchaus noch Unterschiede. Denn natürlich werden gefährliche oder gar ketzerische Schriften nicht jedem zum Studium vorgelegt, hier hilft ein guter Leumund oder Dispens manches mal weiter. Schriften hingegen von denen anzunehmen ist, dass sie den Leser auf seinem Weg zu einem göttergefälligen und tugendhaften Leben behilflich sein können werden selbstverständlich zur Verfügung gestellt. Kopien davon werden häufig von den Eleven als Übung angefertigt und vom Tempel dann verkauft, um so deren Unterricht zu finanzieren. Aber es gibt innerhalb der Hesindekirche die Strömungen der



¹ Dazu sollte man sowohl die Akademiebeschreibung als auch die gewährten Talent-Boni der jeweiligen Abgänger konsultieren, um einen Eindruck zu gewinnen welchen Schwerpunkt die jeweilige Akademie besitzt.

Pastori und Satori welche sich gerade was die Weitergabe von Wissen angeht deutlich unterscheiden. Während letztere sich gerne als Säule des Wissens sehen und daher großzügig die Gläubigen an ihrem Wissen teilhaben lassen und ihnen bei der Wissensuche behilflich sind, betrachten sich die Pastori als Hüter und Bewahrer des Wissens, geben es aber nur ungern weiter.

Ist der Besuch einer Akademiebibliothek für einen Nichtmagier schon beinahe ein Ding der Unmöglichkeit, wenn er nicht gerade eine schwarzmagische Akademie aufsucht und dort einen prächtig gefüllten Dukatenbeutel vorweisen kann so stoßen auch Gildenmagi hier auf enge Grenzen. Hier wird der Zugang zu diesem kostbaren Wissen streng reglementiert. Während die eigenen Eleven und Absolventen einen relativ weitreichenden Zugang erhalten werden schon Mitglieder derselben Gilde längst nicht mehr an alle Schriften heran gelassen. Magier fremder Gilden können nur in schwarzmagischen Akademien hoffen mit einem Dukatenbeutel ans Ziel zu gelangen. Ansonsten mag noch eine überzeugende Eloquenz oder ein herausragender Ruf und entsprechende Empfehlungsschreiben ausreichen, um an gildenmagischen Bibliotheken die Schriften einsehen zu dürfen.

Bei den wenigen städtischen Archiven Aventuriens hingegen hilft ein gut gefüllter Geldbeutel häufig. Hier sind Schmiergelder, Gebühren und Belohnungen an der Tagesordnung, da die Archivare oftmals schlecht bezahlt sind und vor allem kaum kontrolliert werden. Hat der Wissensdurstige dann eine Bibliothek gefunden, welche die gesuchte Schrift auch ihr Eigen nennt, so ist er noch lange nicht am Ziel angelangt. Denn um Diebstahl und Beschädigungen zu vermeiden wird das Schriftgut in den Bibliotheken nicht verliehen, die aventurischen Bibliotheken sind also in aller Regel

reine Präsenzbibliotheken. Wer hier einen Folianten ausleihen möchte (und damit aus der Obhut der Bibliothek entfernen) muss schon sehr gute Beziehungen zum Eigentümer bzw. dem Bibliothekar haben oder der Bibliothek einen nächtlichen Besuch abstatten...

Auch sonst wird der Leser kaum mit dem Folianten allein gelassen. Zu oft haben gierige Banausen und eifersüchtige Wissenschaftler wertvolle Schriften zerstört, in dem sie mit dem Messer die sie interessierenden Stellen herausgeschnitten haben. Zumal das wertvolle Schriftgut stets von Unaufmerksamkeit und Tolpatschigkeit der Benutzer gefährdet ist. Nur wenige Bibliotheken leisten sich den Luxus von Gwenn-Petryl-Steinen, um ihre Räume zu beleuchten, Kerzen oder kleine Öllampen sind weitaus üblicher. Doch beides sind gefährliche Werkzeuge in Räumen voller leicht entzündlicher Papierstapel und leicht Funkenflug verursachender zugiger Fenster und Mauerspalten.

Um also Diebstahl, unerlaubte Kopien und Beschädigungen zu vermeiden werden die Besucher nur selten unbeaufsichtigt an die wertvollen Bücher und Schriften heran gelassen, mancherorts werden die schweren Folianten sogar an die Lesepulte fest gekettet. Doch meist bringt ein Aufseher dem nach Wissen Suchenden das Buch oder die Schriftrolle in den Lesesaal an ein Pult, wo er unter seiner Aufsicht das Werk anschließend studieren kann. Hier hat sich schon manches erwartungsfrohe Gesicht nach einem ersten Blick in die gelegentlich über zehn Steine schweren Folianten in eine frustrierte enttäuschte Miene gewandelt. Denn die Schriften gerade in den größeren Bibliotheken wurden über mehrere Jahrhunderte angesammelt und sind daher in den verschiedensten heute manches mal beinahe unbekanntem Schriftzeichen der Imperialen Zeichen des Aureliani, Bosparano, Zelemja oder auch Zhayad verfasst.

Vom Handel mit Schriftgut

In weiten Teilen Aventuriens ist Lesen und Schreiben trotz bemühter Nandus- und Hesindegeweihter noch immer ein Privileg der Reichen. Das hat auch mit der teuren Herstellung von Lesematerial zu tun. Die maraskanische Technik des Buchdrucks gibt es erst seit einem halben Jahrhundert und das Setzen der Buchstaben ist mühsame Handarbeit, die sich nur in hohen Auflagen bzw. bei kurzen Druckwerken bezahlt macht. Gerade Liebesgedichte für die Angebotete sind im Mittel- und Horasreich verbreitet. Gerne gelesen werden Liebes- und Abenteuerromane, wobei auch historische Stücke sich einer gewissen Beliebtheit erfreuen, die ähnlich wie bei den den Einblicken in fremde Kulturen („Durchs wilde Thalustian“) und Riten („Hexenfeuer“) ein großes Publikum erfreuen. dass diese Werke dabei mehr durch farbenfrohe oftmals blutrünstige Beschreibungen glänzen und eher gefährliches Halbwissen vermitteln als historische bzw. die Realität widerspiegelnde Tatsachen tut ihrer Beliebtheit und ihrem Ruf keinen Abbruch. Kaum ein Wunder, dass daher vor allem Pamphlete, religiöse Lehrschriften, Zeitungen und eben diese leichte Unterhaltung den Großteil der Drucksachen ausmachen.

Gerade bei heiklen magischen oder wissenschaftlichen Werken gilt hingegen das eigene buchstabengetreue handgeschriebene Kopieren nach wie vor als die qualitativ bessere Ausgabe im Vergleich zu einer Kopie eines unbekanntes Druckers oder Kopisten. Diese Ansicht hat nicht nur mit Standesdünkel zu tun, zumal die Thesen eines Zaubers sich nicht Drucken lässt, sondern vor allem mit dem Vertrauen in die genaue Kopie. Welcher Beschwörer oder Alchimist will sich denn darauf verlassen, dass die Kopie der Beschwörungsformel oder Rezeptur wirklich exakt der Vorlage entspricht und sich nicht doch irgendwo ein Buchstabendreher oder eine falsche Zahlenangabe eingeschmuggelt hat bzw. ein anscheinend unwichtiger Nebensatz aus Faulheit (oder weil er nicht mehr auf die Seite gepasst hätte) gekürzt oder gleich ganz weggelassen wurde. Fehler dieser Art können hier fatale Konsequenzen haben. Nur einige enzyklopädische Standardwerke der Magie und Alchimie werden gelegentlich gedruckt, gelten aber

auch als von minderer Qualität, da den gedruckten Ausgaben die oftmals besonders wichtigen und interessanten handschriftlichen Ergänzungen und Kommentare fehlen. Diese wiederum machen oftmals den wahren Wert einer Buchausgabe aus. Stammt ein Buch aus dem Bestand eines erfolgreichen Magus und ist von ihm erweitert und kommentiert worden, so ist es oft gleich ein vielfaches von dem wert, was eine andere ursprüngliche Fassung des Werkes auf dem Markt erzielen würde.

Für gewöhnlich findet der gemeine Buchhandel auf Tauschbasis statt, in dem der Buchhändler, der meist gleichzeitig auch Drucker, Verleger und Autor bzw. Kopist ist, mit seinem Kollegen Bücher bogenweise tauscht, also Seite gegen Seite. Das Schriftgut wird in aller Regel nach seinem Materialwert gehandelt, der Inhalt der Gebrauchsschriften spielt für den Preis damit kaum eine Rolle. Eher spielt die Qualität des Materials und besondere Ausstattung (wie z.B. Goldschrift und Zierbänder) eine Rolle. Die Druckereien

Aventuriens (Siehe dazu *Aventurischer Bote* Nr. 100) führen neben den eigenen

Büchern gelegentlich auch Bücher anderer Druckhäuser (die sie, wenn sie sich gut verkaufen bald selbst im Sortiment haben). Die reisenden Buchdrucker bieten vor allem religiöse Erbauungsliteratur, Periodika und Groschenromane feil, die sie oft auch lautstark auf dem Marktplatz vorlesen.

Ansonsten leben sie vor allem von ihrem Handwerk als Auftragsdrucker, in dem sie für den Baron dessen Leben als Heldenepos nicht nur drucken, sondern gelegentlich auch noch verfassen oder in dem sie für den örtlichen Tempel das Lehrmaterial für die Praiostagsschule

liefern. Von Hand geschriebene und kopierte Bücher sind Einzel-exemplare, die eher zufällig bei einem Krämer oder fahrenden Buchdrucker auftauchen und dann für teuer Geld den Besitzer wechseln. Weitaus häufiger und nicht weniger kostspielig werden diese Werke als Auftragsarbeiten angefertigt und ein Schreiber damit beauftragt ein Original ausfindig zu machen und es anschließend zu kopieren.

„30 Bögen
Annalen des
Götteralters gegen
25 Bögen Alrik
Drachentöter und
die Sieben
Goldpokale? Legt
noch 4 Taler drauf
und es ist
gemacht...“

Sfandor Pugliese,
almanischer Buchhändler
neuezeitlich

Von der gefälligen Ausstattung einer Bibliotheca

Häufig kommt es vor, dass die Helden die Bibliothek eines Gelehrten oder eines Magus betreten – sei es, weil sie ihren Vorbesitzer wegen übler Praktiken zu Boron geschickt haben und nun mit einem phexgefalligen Leuchten in den Augen den Blick über die Habseligkeiten des Schurken gleiten lassen oder aus anderen Gründen. Um dem Meister einen kleinen Anhaltspunkt zu geben, was sich in der Bibliothek eines leidlich wohlhabenden Magus finden lässt, haben wir hier eine kleine Liste zusammengestellt.

Mobiliar und Einrichtung

- Schreibpult mit Schreibmaterial (Unter anderem auch Wachs- oder Schiefertafel und Kreide, um dem Eleven das Schreiben beizubringen)
- Lesepult
- Tonröhrenregal für Schriftrollen (meist abschließbar)
- Buchregal (fast immer abschließbar) für Bücher
- Bücherkisten
- Im Norden ein Lehnstuhl für den Meister, in Tulamidiem meist ein bequemes Sitzkissen auf einem Podest
- Im Norden Hocker oder Bank für die Eleven, in Tulamidiem meist Sitzkissen
- Eine möglichst wenig rußende Lichtquelle
- Ein Kohlenbecken oder - weiter im Norden bei wohlhabenderen Magiern - ein Kamin (dazu gehört ein Korb mit Brennmaterial)
- Ein Brabaker Rohr oder Rute (um der Eleven das Parieren beizubringen)
- Leselupe aus geschliffenem Glas (fast immer in einem Kästchen verschlossen)
- Ein Besen (Um dem Eleven Sauberkeit beizubringen)

Bücher

- Haus-/Ausgabenbuch (häufig eine Schriftrollensammlung)
- Laboraufzeichnungen/Forschungsnotizen (oft stichwortartig und konfus)
- Tagebuch (bei sesshaften Magiern oft verschlüsselt)
- persönliches Vademecum (je nach Alter mehrere Bände, oft sehr unübersichtlich)
- Curriculum/Lehrplan für den oder die Eleven (manchmal nicht mehr als eine einzelne Rolle)
- Codex Albyricus (meist veraltet)
- Einzelne Bände der Encyclopaedia Magica - häufig selbst gefertigte Abschriften, selbst bei reichen Magiern kaum einmal ein vollständiger Satz.
- Ein Kalender oder Almanach (davon oft mehrere Dutzend: Einen für jedes Jahr)
- Eine Sternenkarte oder zumindest etwas in der Art - meistens von eingeschränkter Qualität.
- Je nach Intellektueller Neigung und Wohlstand schöngeistige Literatur (Etwa Bände von "Rahjaliebs Abenteuer" oder "Die Heldentaten von Prinz Eisenschwert")
- Bücher je nach Fachgebiet, jedoch nur sehr selten mehr als zwei aus der magischen Bibliothek. (Nicht jeder Illusionist hat die Liber Methellessae, nicht jede Schwarzmagierin das Arcanum) Meist ein "wertvollster Besitz" - besonders gesichert durch Schlösser oder Magie - manchmal ein selbst geschriebenes Werk, öfter eine selbst gefertigte Kopie eines Großen Werkes, ganz selten einmal ein Original.

Materialkosten

Nicht immer verfügen die Helden über genügend Gold, um sich Bücher zu kaufen – schlimmer noch, häufig müssen sie sich aufgrund Schulden oder Verpflichtungen gar von hochinteressanten Originalen trennen. Da kommt der eine oder andere, der über genügend Zeit und Talent verfügt schon mal auf die Idee, „schnell noch eine Kopie“ anzufertigen. Aber auch Kopien haben ihren Preis...

Die aufgeführten Preise stellen lediglich einen groben Anhaltspunkt dar. Manche Materialien können an manchen Orten schwer (etwa Königsblau oder Goldtinte) oder gar überhaupt nicht (Zaubertinte für die Thesisniederschrift) erhältlich sein.

Tinte (fest, muss mit Wasser gelöst werden)

Schwarz	0,5l	10 S
Mennige Orange	0,2l	5 S
Zinnoberrot	0,2l	6 S
Königsblau	0,2l	15 S
Kupfergrün	0,2l	5 S
Bleiweiß	0,2l	8 S
Gold	0,1l	20 S

Schreibmaterial

Pergament

Folio	1 Blatt	4 S
Quarto	1 Blatt	2 S
Octavo	1 Blatt	1 S

Papier

1 Bogen (8 Octavseiten)	2 S
1 Honinger Büttel Bogen	6 S

Die Buchbindung

Folio	+ 12% des Materialwertes
Quarto	+ 11% des Materialwertes
Octavo	+ 10% des Materialwertes
Goldschnitt	5 D
Querformat	+1% des Materialwertes

Buchschlösser

Messing	10 S
brüniertes Eisen	15 S
Zwergensilber	120 S

Optionale Talentspezialisierungen

Manch ein Held will sich intensiver mit dem Thema Bücherschreiben befassen. Daher noch ein paar Vorschläge für Talentspezialisierungen, in Klammern die jeweilige Voraussetzungen:

Lederarbeiten: Pergamentherstellung (Gerber 4)

Drucker: Buchbinden (Alchemie 4)

Holzbearbeitung: Papierherstellung (Alchemie 4)

Malen/Zeichnen: Kalligraphie

flüssige Tinten

Magische Zaubertinte (für Thesen)	0,1l	50 S
Unsichtbare Tinte)	0,2l	10 S

0,5l Tinte reichen für 24 normal beschriebene Folioseiten.

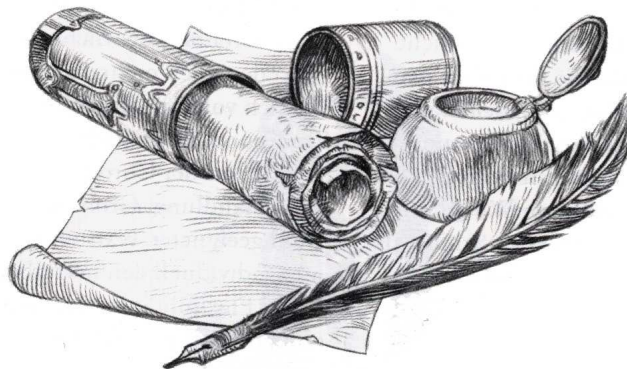
Um eindrucksvoll zu illumieren bzw., zu illustrieren braucht man mindestens 4 bzw. 8 Farben

Schreibzeug

Graphitsilberstift	1 S (reicht für 20 Octavoseiten)
Gänsekiel	4 H (reicht für 12 Octavoseiten)
einfacher Pinselsatz	5 D (für Kalligraphie/Illustrationen)
Federmesser	3 S

Einbandmaterial

Kalbsleder	9 S
Wildleder	12 S
Holz (Khoramszeder)	20 S
Messingbeschläge	9 S
Goldbeschläge	30 S
Elfenbeinbeschläge	50 S
Rückenprägung	4H je Buchstabe oder Stempel (Goldfarben)



BÜCHER

Belletristik und Schund

Rahjaleibs Abenteuer (de)

Die Namensähnlichkeit zwischen der Protagonistin dieses horasischen Liebesromans und dem empfängnisverhütenden Kraut kommt nicht von ungefähr: Die in 10 Bänden als Autobiographie dargestellte Geschichte behandelt den Werdegang einer jungen Streuerin, die sich aus der Gossen Neethas zur ersten Mätresse eines zyklöpäischen Feenkönigs hoch-äh...-arbeitete - stets auf der Suche nach der großen Liebe natürlich. Der Kern der Handlung ist mit einem irrsinnigen Netz aus Intrigen und einer mehr oder minder fantastischen Rahmenhandlung umhüllt. Bücher dieser Art kursieren im Horasreich selbst in höchsten Kreisen, auch wenn niemand zugeben würde, je einen Blick hineingeworfen zu haben - erstaunlich ist nur, das sich seit 18 Hal überraschend viele Gelehrte des Horasreiches für Globulen und Feenwelten interessieren...

Erscheinungsbild:

10 Octavos zu je um die 60 Seiten; zwischen 30 und 33 Hal vierteljährlich als Fortsetzungsreihe im Verlag des Bosparanischen Blattes erschienen, der das Manuskript für ein Schweigegelehnis erstanden hat; geschliffenes Horathi; rahjagefällige Illustrationen an den Spannungshöhepunkten; der Feekönig in Band 10 ähnelt verblüffend dem ehemaligen Vinsalter Praiosgeweihten Fredo de las Flores, der 33 Hal aus unerfindlichen Gründen urplötzlich in den Hüterorden eingetreten und nach Karenov versetzt worden ist; Mehrere Neuauflagen, zusammen mit der ähnlich gestalteten Prinz-Eisenschwert-Reihe die wohl weitest verbreitetste "Belletristik" im Horasreich

Wert:

Sammler bezahlen für unter dem Ladentisch verkaufte Einzelbände 6 Dukaten, für die komplette Reihe bis zu 200 Dukaten; gewöhnlichen Kunden werden die Bücher für die Hälfte nachgeworfen.

Voraussetzungen:

V 16; K 8; KL kleiner 12, um den Schund zu ertragen; ab KL 15 kann man sich wieder köstlich darüber amüsieren

Das Buch im Spiel:

(Betören SE/6, Menschenkenntnis SE/5, Galanterie SE/9 für jeden beliebigen Band) Ansonsten sind die einzelnen Episoden von Rahjaleibs Abenteuer recht vielfältig:

Bd. 1 - in den Gassen Neethas (Gassenwissen SE/4), Bd. 2 - bei den Schönen der Nacht (Magiekunde SE/7), Bd. 3 - im heißen Wüstensand (Geographie SE/7), Bd. 4 - auf stürmischer See (Seefahrt SE/3), Bd. 5 - unter Elfen (Akrobatik SE/3), Bd. 6 - in geheimer Mission (Staatskunst SE/2), Bd. 7 - beim Brabaker Rahjanal (Verkleiden SE/7), Bd. 8 - Auf der Universalschule (Geschichtswissen SE/5), Bd. 9 - Auf rutschigem Parkett (Etikette: SE/9), Bd. 10 - Im

Feenland ermöglicht die Talentspezialisierung Galanterie (Liebeskünste). Nie veröffentlicht wurden die pietätlosen bis ekelregenden Bände Im Kloster (Götter/Kulte SE/6), In Al'Anfa (Fesseln/Entfesseln SE/9) und Auf dem Lande (Viehzucht SE/3).

Besonderheiten:

Der Konsum solcher Bücher ist für die Vorstellungswelt gesellschaftlich noch unerfahrener Charaktere nicht ganz ungefährlich: Gelingt ihnen nach der Lektüre eines jeden Buches eine um die Hälfte ihres TaW Menschenkenntnis erleichterte, aber um die Anzahl der bisher gelesenen Bücher (und ggf. die Punkte des Nachteils Lüsternheit) erschwerte IN-Probe nicht, steigt der Nachteil Vorurteile (Frauen wollen eigentlich immer nur das eine) um einen Punkt.

Die Heldentaten des Prinz Eisenschwert s(ja)

von Alejandro Alrigo de Battaglia (Künstlername, wahrer Name unbekannt)

Erscheinungsbild:

In rotes Kalbsleder gebundene Octavos von gut 100 Seiten, stets prächtig illustriert, denen man in der Regel ansieht, dass sie zu den am meisten gelesenen Büchern der jeweiligen Bibliothek gehören. Eine der beliebtesten Romanserien, die wie kaum ein anderes Werk das Bild der gebildeten Schichten vom edlen Ritter geprägt hat. Geschildert wird der Werdegang von Alrik von Sturmfels, der als Vollwaise von einem Weidener Ritter als Knappe aufgenommen wird und im Geiste Rondras, Praios und Travias erzogen wird. (Später gesellt sich auf meist eher subtile Weise auch Rahja hinzu.) Er kämpft gegen alles, was der göttergefälligen Ordnung entgegen läuft, hält die ritterlichen Tugenden hoch und bringt das Beste in seinen Mitmenschen hervor. Die Bücher sind zwar in einem eher schlichten aber sehr packenden Stil geschrieben, und wenn sie auch zuweilen für den eurasischen oder gar aranischem Geschmack etwas zu patriarchalisch daherkommen, so hat das der Beliebtheit des Helden keinerlei Abbruch getan.

Inhaltlich handelt es sich zwar definitiv um schöngeistige Literatur, aber trotzdem sind die Bücher glücklicherweise (aus Sicht der jeweiligen Lehrmeister) recht gut recherchiert. So wird etwa durchaus zutreffend beschrieben, wie man im Wald einen guten Lagerplatz aussucht, ein gebrochenes Bein schient, ein Schwert schärft und pflegt oder wie man einen Weidener Grafen zu grüßen hat.

Besonders bekannte Bände: Die Hetfrau der Thorwaler; Der Kampf gegen den Schwarzogger; Tödliche Intrigen, Eine Frage der Ehre; Die Gefallene Amazone; Der Dämonenbeschwörer; In den Fängen der Inquisition; Die Versucherin; Ilsur muss halten!; Das Glühende Auge; Der Schwur der Ältesten. (Dies sind auch die Bände der Jubiläumsausgabe)

Wert:

je nach Erhaltungszustand und Illustration zwischen 5 und 10 Dukaten pro Band, die schon direkt nach Druck vergriffene Grangorer Jubiläumsausgabe (die zehn beliebtesten Bände, gebunden in grünes Tatzelwurmlleder mit Goldschnitt) 200 oder mehr Dukaten. Eine vollständige Sammlung: (Alle 26 Bände) ist ohne weiteres 300 Dukaten wert.

Voraussetzungen:

V 10; K9 (Garethi mit einigem höfischen Bosparano); KL 10 - im Süden auch Übersetzungen in Tulamidyä.

Das Buch im Spiel:

Pro Band: Etikette SE/7, Götter/Kulte SE/7, Heraldik SE/5, Kriegskunst SE/5 sowie pro Band eine zum Inhalt passende SE/7 (Meisterentscheid).

Besonderheiten:

In jedem Band wird auf unaufdringliche aber sehr anschauliche Weise der Protagonist mit ausgewählten Vorurteilen oder Ängsten konfrontiert, mit denen er sich auseinander setzt und sie - natürlich - stets überwindet. Die Art, wie er das tut, färbt früher oder später auf den Leser ab. Leidet der Leser unter Vorurteilen oder Ängsten, so bekommt er pro drei gelesenen Bänden eine SE auf ein passendes Vorurteil und pro sechs gelesene Bände eine SE auf eine geeignete Angst. Einmalig gibt es beim Verschlingen von 10 Bänden eine MU SE/11.

Hamarro, der sanfte Pirat (ja)

von Alriggio de Heropantaletto (Pseudonym)

Erscheinungsbild:

liebfeldische Romanreihe, bisher sechs Octavos von jeweils um die 120 Seiten, minderwertiges Papier und billiger Ledereinband, in einem reißerischen Stil aber nicht ohne Talent verfasst und deftig illustriert gibt der Verfasser sich als Wegegefährte Hamarros aus und beschreibt dessen Abenteuer an Bord und im Bett. Ob der Verfasser Hamarro jemals gesehen hat ist fraglich, wahrscheinlicher ist, dass er seine Kenntnis auf Hörensagen oder Aussagen ehemaliger Besatzungsmitglieder gründet.

Wert:**Märchenbücher****Auf dem fliegenden Teppich (ja)**

compilierter vom Horasier Rigad Rumidomo von Brechten

Erscheinungsweise:

Reich und üppig, teilweise etwas erratisch illustriertes tulamidisches Märchenbuch, meist in vergoldetes Leder gebundener Folio.

Wert:

120-250 Dukaten

Voraussetzung:

V4, K8 (Garethi), KL 11

Das Buch im Spiel:

3 Dukaten für neue, zwischen 3 und 7 Taler für gebrauchte Exemplare. Aus Sicht der meisten Gelehrten handelt es sich um "grobe Schund"

Voraussetzungen:

V 12; K 8 (Horathi), KL 10

Das Buch im Spiel:

in jedem Band Seefahrt SE/2, Etikette SE/2, Geographie SE/3

Besonderheiten:

Obschon die Bücher als Helden einen Piraten haben, ist es für eine patriotische Kundschaft geschrieben: Die Bösen (bzw.

Doofen) sind die Al-anfaner Sklavenhalter, die Horasische Kriegsmarine ist unschlagbar und unbestechlich, die Horas gütig und gerecht etc. Wer noch nie im Süden war kann sich bei einer misslungenen Klugheitsprobe Vorurteile (Sklavenhalter) auf 5 einhandeln. Wer einmal mit der südaventurischen Wirklichkeit konfrontiert war ist gegen die Bücher immun.

Die Schattenseite der Liebe (mel)

Verfasser Traviana Teras

Erscheinungsbild:

ein kleiner Oktavband, 90 Seiten, in schwarzem Leder gebunden. Es handelt von einer sehr traurigen und tragischen Liebesgeschichte zwischen der Verfasserin und ihren Liebsten, die gemeinsam durch Höhen und Tiefen gingen und am Schluss ihre Liebe doch zerbrach. Ein Missverständnis trennte die Beiden, im Streit entflammten Wut und Stolz und traurig zogen beide ihrer Wege. Sie beschreibt, von da an einsam durchs Leben gezogen zu sein, und nie wieder zu lieben vermochte, da ihr Herz auf ewig gebrochen sei. Sehr herzerweichend beschrieben.

Wert:

3 Dukaten

Voraussetzungen:

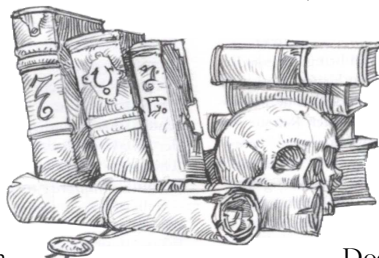
V 6; K12 (Horathi), IN 12 (und ein weiches Herz)

Das Buch im Spiel:

Schriftlicher Ausdruck SE/10

Besonderheiten:

Zart besaitete Leser müssen eine Selbstbeherrschungstestprobe+5 ablegen um nicht schluchzend in Tränen auszubrechen



Sagen/Legenden SE/12, Betören SE/3, Überreden SE/3, Magiekunde SE/3

Hinweise auf tatsächlich existierende Artefakte, bei 20,4x3,10 gilt die Magiekunde ohne Obergrenze. Enthalten sind vor allem Hinweise auf die Dunkelelfischen Städte (mein persönliches kleines Aventurien, einfach überlesen) unter den Eisenbergen und der Hohen Pforte (10,2x1,4) dann Asdharia SE/4 (Die Geschichte von Baschik dem Weber und der Prinzessin Chariniara)

Geschichten unserer Alten, oder Was das

Volk sich erzählet (ja)

compilierter von Hepgerd Wutraub zu Breitling-Schwalbenhain

Erscheinungsbild:

Meist ein etwas überformatiger Octavo von gut 120 Seiten, grünes Kalbsleder, oft gepunzt mit den unterschiedlichsten Märchenfiguren, bunt und reichlich illustriert. Das von einem belesenen Dorfschulzen zusammengetragene Buch enthält je nach Kopie etwa dreißig bis vierzig der bekannteren Weidener und tobrischen Volksmärchen. Der Stil ist simpel und verständlich gehalten, die Erzählungen sind dank des Lektorats einer befreundeten Traviageweihen (die auch den Druck zu Hälfte bezahlt hat) frei von offenkundigen Derb- und Deftigkeiten, so dass selbst hungrige Oger "Bitte" und "Danke" sagen, was nicht selten für unfreiwillige Komik sorgt. Manch ein Handwerkersohn hat anhand dieses Buches Lesen gelernt.

Kriegshandwerk

Schivone greyfft an! (ja)

Eyn Traktantum ueber die moderne Seekriegsfuehrung in Strategie und Battagientaktik von Rateral Sanin

Erscheinungsbild:

Kleiner Oktavband, anspruchslos aber einleuchtend illustriert mit Schemata und einigen Tabellen, Der bekannte Admiral Sanin schildert darin die Überlegenheit der modernen Schivone und Schivonette gegenüber anderen Schiffstypen aufgrund ihrer höheren Schnelligkeit, "Standzeit" und der "fast perfect zu nennenden Convergencia von Armatur und Wendigkeit". Schwerpunkt sind (natürlich) das Gefecht in Kiellinie sowie Manövertaktik und Kommandounternehmen als Einzelschiff oder kleine Flottille. Eingestreut ist allerdings nicht wenig politische - teilweise polemische - Kritik "an der Halbherzigkeit der aufgedunsen Bureaucratie unt eyniger Sturkoeffe in der Admiralitaet, mit der die keyserliche Marine an der vollen Entfaltung von ihrer wahren Krafft und das Reych von seynem ihm zustehenden Platze auf Dere impedimentieret wird!" Das Buch gilt als "modern" und hat unter jüngeren Seeoffizieren fast Bibelstatus, unter älteren Offizieren gibt es jedoch auch viele Kritiker, die Sanin vorhalten, das "Kind mit dem Bade" aus zuschütten. Seemännische Laien können kaum Nutzen aus dem Buch ziehen.

Sanins undiplomatischer Schreibstil, seine "Desertion", sowie sein Strategieentwurf, der den einzelnen Kapitäninnen sehr viel Eigenständigkeit zubilligt stößt angesichts der Meuterei der Westflotte gerade bei konservativen und disziplin-versessenen Ausbildern (und das sind die meisten) auf nicht wenig Missbilligung, so dass ein allzu "nassforschtes" Zitieren aus diesem Werk bei der Ausbildung der Kadettin schon mal einen Satz heiße Ohren oder eine "Unterredung mit dem Brabaker" eintragen kann.

Wert:

10 Dukaten für die gedruckte Version, handschriftliche Kopien können je nach Qualität und Umfang darüber oder darunter liegen.

Voraussetzungen:

V 5; K 9 (Garethi), KL 10

Das Buch im Spiel:

Sagen/Legenden 1/6; Magiekunde SE/5 (Zauberpraxis von Magiern und Hexen, tatsächlich existierende Artefakte), Tierkunde SE/7 (tw. korrekte Beschreibung von einigen "Fabelwesen" wie z.B. Einhörnern), Pflanzenkunde SE/7 (zumindest teilweise korrekte Beschreibung einiger seltener Kräuter wie z.B. Alraune)

Besonderheiten:

Wie nicht anders zu erwarten kommen Orks und Goblins überhaupt nicht gut weg - und dank des Traviagefälligen Lektorats auch die "nichtsnutzigen Alben" nicht. Hat der Leser schon Vorurteile gegen eine (oder mehrere) der genannten Gruppen, so erhöht sich bei misslungener KL-Probe der höchste Vorurteilswert um 1 Punkt.

Wert:

Das Buch ist gemeinhin wegen seines "Kriegswichtigen Inhalts" nicht frei verkäuflich. Für Seekadetten und Offiziere sind an den entsprechenden mittelreichischen Akademien druckfrische Exemplare für 15 Dukaten erhältlich. Auf dem Schwarzmarkt wird es leicht zu doppeltem bis dreifachen Wert gehandelt - so dieser erkannt wird.

Voraussetzungen:

V 3; K 13, geschliffenes Garethi, gespickt mit Bosparano, KL 13, Steuermann 5.

Das Buch im Spiel:

Kriegskunst 3/9, Staatskunst SE/2 (wie bringe ich garantiert die ganze Bürokratie gegen mich auf..), Steuermann 5/7. Wer das Buch komplett durchgearbeitet hat kann die Talentspezialisierung Kriegskunst (Seegefechte) zu halben Kosten ohne weiteren Zeitaufwand aktivieren. Wer eine gewisse handwerkliche Vorbildung als Zimmermann oder Bootsbauer hat, kann einiges über die Bauweise von Schivonen erschließen: Zimmermann /Bootsbau 60/4x5/10, dann zusätzlich 2 x Schiffsbau SE/12

Besonderheiten: Kadetten der mittelreichischen Marineakademien können das Buch bereits zu Dienstbeginn an ihrer Akademie erwerben.

Mit Streytkolben & Armbrust durch den Raschtulswall (ja)

von Soldrum Lakhfull aus Gareth.

Das Buch handelt von den Reiseerfahrungen des Verfassers, offenbar eines ausgezeichneten Zweikämpfers, im Raschtulswall. Das Werk ist in redigierter Tagebuchform verfasst, und dadurch befinden sich jede Menge nützlicher Hinweise für das Reisen im Gebirge, aber auch einige gute Tipps für die Verhandlungen mit Ferkinas und Schilderungen, woran Soldrum einige Hinterhalte rechtzeitig erkannt hat.

Besonderheiten:

Der Verfasser beschreibt seine aufregenden Reisen durch den Raschtulswall sehr packend, zeichnet dabei aber ein sehr unsympathisches Bild von den Sitten und Gebräuchen der Ferkina und ihren aus seiner Sicht blutdürstigen und barbarischen Gebräuchen (er ist offenbar auch einem Ferkina-Besessenen begegnet), so dass beim Leser ein sehr negativer Eindruck der Ferkina verbleiben kann. Bei einer misslungenen IN-Probe erhält der Leser Vorurteile gegen Ferkinas (2)

Erscheinungsweise:

Gut erhaltener Oktavband, meist ansprechend illustriert, Original und ca. 30 Kopien in Umlauf.

Wert:

30-50 Dukaten für Interessierte

Voraussetzungen:

V1, K9, Garethi, KL 11

Das Buch im Spiel:

Geographie SE/12, Ferkina SE/3, SE Wettervorhersage/3, Orientierung SE/5, Wildnis-leben SE/8, Etikette SE/5, Kriegskunst SE/5.

Uno exemplo de la algebra ballistica (ja)

Studie eines Portablen Schleudergeräts für Brandsätze von Gritte Kruppert.

Erscheinungsbild:

Ein harmlos erscheinender Octavo von 96 Seiten, Kalbsledereinband, spärlich aber penibel illustriert mit Schemata und Tabellen. Maximal ein halbes Dutzend Kopien. Die Autorin - eine Absolventin der Fakultät Al'Gebra der Universität Al'Anfa, deren hübsche aber naive Halbschwester Candia in einer Vorlesung Irschan Pervals "verschwand" - beschreibt in nüchterner Kälte Konstruktion, Funktion und Gebrauch eines armbrustartigen Schleuderapparats für Granatäpfel. Da sie als Kind einfacher Fanas nicht die Mittel für Versuche mit Hyailer Feuer hatte, fertigte sie die Munition für ihre Prototypen - arangengroße hohle Tonkugeln - mit einer Mischung aus Lampenöl und Schnaps. Unzufrieden mit der herkömmlichen Lunte, die das Flugverhalten der Kugel "unberechenbar" machte, entwarf sie mit unbekannter Hilfe (vermutet wird ein Absolvent der alchemistischen Fakultät) einen Aufschlagzünder aus einem Gemisch, dessen Hauptbestandteil "Kaltes Feuer" war.

Getrieben von Rachsucht für den ungesühnten Tod ihrer Schwester entwickelte sie das Gerät heimlich weiter bis zur Manufakturreife, dann setzte sie sich mitsamt der Prototypen und aller Aufzeichnungen mit unbekanntem Ziel ab. Nachdem Dekan Dragan Wilmaan ihr Verschwinden bemerkte und einiges über den vor ihm und ihren Kommilitonen verheimlichten Fortschritt erfuhr, wurde Gritte Kruppert zur Fahndung ausgeschrieben - ohne Erfolg. Statt dessen tauchten langsam Berichte von Questadores und Piraten auf, die eine "Grobe Gritt" führen, mit denen sie Brandsätze zielsicher über mehr als fünfzig Meter

schleuderten... Gerüchtweise machte sich Gritte Kruppert auch Gedanken über eine Munition auf der Basis mohischer Atemgifte... auf die sie glücklicherweise keinen Zugriff hatte.

Wert:

150 oder mehr Dukaten für eine Kopie, allerdings kann der Besitz und erst recht die Verbreitung ebenso gut auch als Hochverrat gesehen werden. (Das Gleiche kann auch für den Besitz und das Führen einer solchen Waffe gelten)

Voraussetzungen:

V 1; K 13 (Garethi/Bosparano), KL 15, Rechnen 10, Bogenbau 7, Talentspezialisierung Bogenbau (Armbrüste) für die Waffe, Alchemie 7 für die Munition.

Das Buch im Spiel:

Rechnen 11/14, SE Alchemie 10, Bogenbau SE/10 (nur bezüglich Armbrüste), Talentspezialisierung Rechnen(Ballistik) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Ein kompetenter Armbrustbauer kann mit Hilfe dieses Buches nach den Regeln für den Bau einer leichten Armbrust eine "Grobe Gritt" bauen. Die Munition kann jeder Alchimist bauen, der über ein bescheidenes Labor verfügt, in dem er Phosphor herstellen kann. Grobe Gritt: Talent: Armbrüste; Reichweite: 10/15/25/40/60; Laden: 15 Aktionen; TP je nach Munition, im Regelfall Brandkugeln mit Aufschlagzünder 4W Feuerschaden + Folgeschaden. Unbestätigten Gerüchten zufolge kann man mit einer "Groben Gritt" auch ein kompaktes Sandsäckchen verschießen, mit dem man auf kurze Distanz Leute betäuben kann. (Halbierte Reichweite, Kopftreffer nötig)

Achtung: Eine solche Waffe ist nur dort aventurisch stimmig, wo auch Balestrina und Balestra an der Tagesordnung sind!

Vom Kriege (ja)

von Levadora Belina von Benkendorn (fast immer ohne Angabe der Verfasserin)

Erscheinungsbild:

Ein dünner Octavband, 64 Seiten, kaum illustriert. Die Autorin beschreibt anhand vieler Beispiele aus den unterschiedlichsten Kriegen der Epochen die Überlegenheit einer auf Wehrpflicht (!) beruhenden Berufarmee über eine Söldnertruppe. Sie kommt zu dem Schluss, dass - wolle man die Söldnerarmeen der Heptarchien besiegen, die "allgemeyne Wehrpflichtig-keyt" einführen müsse und fordert dabei auch, dass "wer fuer das Vaterland seyn Blut gegeben hat, nur eyn freyer Mann seyn koenne" - also den Leibeigenen ein Tor zur Freiheit zu öffnen. Weiterhin empfiehlt sie, dass alle Magierakademien ihre Adepten vor der Lossprechung für mindestens ein Jahr in den kaiserlichen Heerdienst geben müssten. Auf dieser Basis zeichnet sie in groben Zügen eine



durchdachte Heeresreform an. Die Argumentation ist elegant, einleuchtend und faszinierend zugleich - und widerspricht natürlich der Lehrmeinung und den Interessen des Adels (dem es vor einem Kader von nur dem Kaiser verpflichteten Berufsoffizieren graut - von "freien Bürgern in Uniform" ganz zu schweigen!) Das Buch ist eine nur leicht überarbeitete Examensschrift einer Wehrheimer Kadettin, die mit diesem Werk ein immenses Missfallen auf sich zog und dem Verdacht aussetzte, eine "verkappte Democratin" zu sein. (Es lag aber nachweislich nur ein Fall äußerster politischer Naivität vor.) Es geht das Gerücht, die Verfasserin habe so viele Hiebe mit dem Brabaker bekommen wie das Buch Seiten habe, und hätte das Original vor den Augen des versammelten Lehrkörpers verbrennen müssen. Fakt ist, dass Fahnenjunkerin von Benkendorn nach ihrem Abschluss an den entlegensten Außenposten des Reiches versetzt wurde. Ihre Examensschrift fand jedoch auf dunklen Kanälen ihren Weg an andere Kriegsakademien, wo sie meist im "Giftschrank" für Gesprächsstoff sorgt.

Wert:

5 Dukaten, der Besitz des Buches wird aber - so sein Inhalt bekannt wird - insbesondere von der Rondra- und der Praioskirche verfolgt, daher liegen Schwarzmarktpreise meist beim vier oder fünffachen.

Voraussetzungen:

V 3; K 12 (geschliffenes Garethi), KL 13, IN 12, Kriegskunst 5

Das Buch im Spiel:

Kriegskunst SE/14, Geschichtswissen SE/7, Kriegskunst 5/7; ermöglicht die Talentspezialisierungen Kriegskunst(Logistik) und (Strategie) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Obwohl von der Verfasserin nicht beabsichtigt besteht tatsächlich eine gewisse Gefahr, dass sich beim Leser demokratisches Gedankengut bildet in Form von Vorurteile(Feudale Leibeigenschaft, 5) wenn ihm keine um 2 erschwerte Götter/Kulte oder Staatskunst-Probe gelingt. (In beiden Fällen würde er sich der erwachsenden gesellschaftlichen Probleme der vorgeschlagenen "Reform" bewusst)



Vademecum für den Mercenario (de)

Phexens List und Hesindes Weisheit im Scharmützel und am Schlachtfeld. In militärisch knappem Ductus taktische Aufstellungen und Manöver, Langzeitstrategien und logistische Erfordernisse dafür, sinnvolle Truppen- und Troßzusammenstellung, optimale Nutzung bestimmter Einheiten, des Geländes und des Wetters, gängigste Formen von Magieinsatz und -abwehr, Empfehlungen zur Truppen-motivation und Disziplinierung, ebenso zum Umgang mit Kriegsgefangenen und besetzten Gebieten, Hinweise auf die Kampfweisen verschiedener aventurischer Völker und Kulturen - alles in allem ein wahrhaft nandusgefälliges Werk über die moderne Kriegskunst zu Land für jeden Kommandanten, Krieger und Landsknecht, der etwas auf sich hält und nicht in vorrohalschen Zeiten versauern will.

Erscheinungsbild:

In strapazierfähiges, grau gefärbtes Leder gebundener Quarto zu 183 Seiten, Titel in grüner Schrift, eng beschrieben; nach der 3. Dämonenschlacht von einem unbekanntem Autor verfasst und unter dem Pseudonym Colonel Nandurio erschienen; Horathi, recht häufig taktische Skizzen; ab 30 Hal ca. 50 erste Abschriften als Geschenke an Befehlshaber mittleren Ranges in der Exemplarischen Armee und in den Söldner-regimentern, seitdem stetig zunehmende Verbreitung im Horasreich, andernorts nahezu unbekannt

Wert:

selten weniger als 100 Dukaten

Voraussetzungen:

V 1; K 10; KL 13, Kriegskunst 7

Das Buch im Spiel:

Kriegskunst 7/11, Magiekunde SE/5, Überzeugen SE/4, Geographie SE/5

Aus dem Buch kann man die Talent-spezialisierungen: Kriegskunst (Logistik, Strategie und Taktik) erlernen.

Besonderheiten: Das Buch propagiert indirekt Nandus als einen neuen Gott der Schlachten: Man sollte deshalb das Buch unter Verschluss halten und die daraus gezogenen Erkenntnisse nicht allzu offensichtlich umsetzen, so man in seiner Truppe einen Rondra- oder Korgeweiheten hat...

Exerzierhandbuch des Kampfseminars seyner Majestaet Gustavus Bludrod I. von Andergast

herausgebracht vom gleichnamigen Seminar Meist recht zerfleddertes, mit reichlich Schemata versehener aber ansonsten spärlich und phantasielos illustrierter Quartband, nicht gerade einfach zu lesen und mit reichlich platter vaterländischer Propaganda gegen das „Nostrische Geschmeys“ angedickt.

Preis:

25-50 Dukaten

Voraussetzung:

V3, K8 (Garethi), KL 11

Das Buch im Spiel:

Stäbe SE/6, Körperbeherrschung SE/5, Selbstbeherrschung SE/5, Lehren SE/5, Ringen SE/5

Besonderheit:

Das reine Lesen des Buches bringt nichts - das vorgeschriebene Übungsregime muss über längere Zeit

(täglich mindestens 1 ZE über mehrere Wochen) hinweg eingehalten werden. Für Stäbe und Ringen muss zudem ein Sparringspartner vorhanden sein.

Juristisches

Der Brabaker Kaperkodex (ja)

Originalentwurf von Kanzler Guelmo de Sylphur-Hardebrand in der Königlich Brabaker Kanzlei erstellt 985 BF, seitdem durch verschiedenste Sonderabkommen und "Vereynheitlichungs-Committees" fast bis zur Unkenntlichkeit verkompliziert.

Erscheinungsbild:

meist ein salzwassergetränkter Octavo mit rotem Ledereinband und schwarzem Rücken. Je nach Erscheinungsjahr zwischen 170 und 220 Seiten, manchmal auch zweibändig ausgelegt. Es gibt kaum ein juristisches Werk, das so von Widersprüchen geprägt ist wie der Kaperkodex - abgesehen natürlich von der Ius Meridiana, die aber in kein Lexikon passt. Im Kodex ist festgelegt, was unter einem Kaperfahrer zu verstehen ist, wie er sich zu dokumentieren hat und welche Rechte und Pflichten er gegenüber der den Kaperbrief ausstellenden Macht hat, welche Mächte dazu überhaupt berechtigt sind und wie ein ordnungsgemäßer Kaperbrief (in der Theorie) auszusehen hat. Ein Kaperfahrer, der sich strikt an den Kodex hält (was kaum einer tut) muss sich im Prinzip genau wie Kriegsschiff der den Brief ausstellenden Macht verhalten, untersteht der Militärgerichtsbarkeit des Ausstellers und müsste auch so behandelt werden.

Die Schwarze Allianz erkennt zwar grundsätzlich gegen sie gerichtete Kaperbriefe nicht an (pocht aber sehr wohl auf die Anerkennung der von ihr ausgestellten) aber manchmal macht ein gültiger Kaperbrief dennoch den entscheidenden kleinen Unterschied...

Wert:

zwischen 50 und 80 Dukaten, veraltete Exemplare meist deutlich billiger

Voraussetzungen:

V 5; K 14 (Garethi, gemischt mit Bosparano (5) und teilweise sogar Aureliani (3), KL 14, Rechtskunde 7

Das Buch im Spiel:

Rechtskunde 8/11, Talentspezialisierung Rechtskunde (Seerecht) ohne Zeitaufwand zu halben Kosten.

Besonderheiten:

Der Besitz eines nicht zu stark veralteten Codex erleichtert Proben auf Rechtskunde(Seerecht) um 3, ebenso manche Überzeugen oder Überredenprobe (nach Meisterentscheid) wenn es um Verfahrensfragen geht - denn so mancher Kaperfahrer lässt sich dann schon etwas beeindrucken und längst nicht alle können lesen.... Einem Fälscher, der einen Kaperbrief fälschen will (worauf *interessante* Todesarten stehen), der einen aktuellen Kodex zur Vorlage hat, ist die Malen/Zeichnen-Probe um 5 erleichtert.

Index Wehrheimium (wi)

In der Herrschaft des Priesterkaisers Praiolec I. entstand dieses Machwerk. Das bekannteste an dem Buch ist bis heute das Addendum mit den im Mittelreich verbotenen Giften und Tinkturen. Dies macht aber eigentlich nur wie der Name Addendum verrät nur einen kleinen Teil aus. Im ersten Kapitel beschreibt Praiolec den freien Willen und den freien Körper als praiosheiliges Werk. Der berühmte Satz "Nur ein gesunder Geist in einem gesunden Körper" entstammt diesem Buch. Im zweiten Kapitel aufbauend verdammt er alle den Körper und Geist verändernden Substanzen, ob nun berauschender oder giftiger Natur. Das dritte Kapitel beschreibt, für einen Praiosgefälliges Buch, wie ein Kundiger die verschiedenen Gifte und Tinkturen erkennen kann (z.B. sich vergrößernde Pupillen bei der Tollkirsche), als unheiligstes der 13 Urgifte in diesem Kapitel nennt er das dem namenlosen unheilige Purpurbliß welches es auf ewig zu verdammen und zu vernichten gilt. Kapitel 4 ist besagtes Addendum und wird bis heute erweitert und verändert und hat im Mittelreich Gesetzeskraft.

Erscheinungsweise:

Oktavo von 48 Seiten (12 je Kapitel)

Preis:

von 5 Dukaten nur für das 4 Kapitel bis hin zu 300 für eine Ausgabe aus der Zeit des Verfassers

Voraussetzungen:

V 2, K 10 (Bosparano) Götter und Kulte 3, Rechtskunde 4, Heilkunde Gift 5

Das Buch im Spiel:

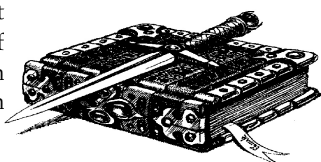
Was man dem Buch nicht zutraut: Heilkunde (Gift) 5/9, da es profunde Kenntnisse über diverse Gifte und Drogen bietet. Götter und Kulte SE/5 sowie Rechtskunde SE/12

Schuld und Sühne (ja)

von Severus Travianstreu Eichenbart

Erscheinungsbild:

Ein voluminöser, überformatiger Folio von 250 Seiten, meist gebunden in generpelte Rinderhaut, meist mit Vorrichtung zum Anketten an ein Lesepult und Schloss versehen. Der Verfasser zählt alle möglichen Sünden und die dafür zu verhängenden - teils ziemlich phantasievollen Bußen auf. Das Werk ist aufwendig illuminiert und reich und teilweise sehr aussagekräftig illustriert (insbesondere die "Sünden des Fleisches" und die dafür fälligen Bußen). Der Ton ist ausgesprochen pedantisch und puritanisch und grenzt ans Bigotte - das Werk ist zum Leidwesen des Neider vermutenden Verfassers in der Kirche nicht besonders verbreitet, da die meisten Traviageweihten eine *deutlich* mildere Sicht auf ihre Gemeinden haben. Selbst der Hochgeweihtenschaft ist das Buch trotz aller Gesetzeskonformität irgendwie peinlich. (Es wurde



dem Verfasser aufgrund verschiedener Beschwerden sogar ein versöhnlicheres Wirken nahegelegt, die er bisher geflissentlich ignoriert hat) Es finden sich jedoch immer wieder - gerade auf dem Lande - Traviageweihete, die dieses Buch zum Mittelpunkt ihres Wirkens machen.

Wert:

250 Dukaten, erst etwa 30 Kopien in Umlauf, Tendenz gerade im Norden steigend.

Voraussetzungen:

V 2; K 12 (Kirchenbosparano), KL 12, Götter/Kulte 5, Rechtskunde 7.

Das Buch im Spiel:

Götter/Kulte 5/9, Götter/Kulte SE/18; Rechtskunde SE/18, Rechtskunde 7/9, ermöglicht die Talentspezialisierung Rechtskunde (Kirchen-recht) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Der Besitz des (durchgelesenen) Buches erleichtert Überzeugen oder Überredenproben und ähnliche Dispute über Travia betreffendes Kirchenrecht um 3 - insbesondere wenn es um die Strafbarkeit von irgendwelchen Handlungen geht. (Allein sein Anblick schüchtert viele Leute ein).

Sapen, Anklagen gegen Toborum I (me)

Bei Toborum handelt es sich ebenfalls um einen Praisogeweiheten, dem Sapen in diesen Anklagen "Irrlehren" vorwirft. Buch I enthält die ersten vier Anklagen, in denen der Streit sehr konkret vorgestellt und auf die gegenwärtige Situation hin gedeutet wird.

Erscheinungsbild:

Quintband, Ledereinband; als Unterrichtsausgabe eher schlicht, als "Gelehrtenwerk" auch mit Prägungen

Wert: 20 - 50 Dukaten

Verfügbarkeit: 4 (u.a. Unterrichtslektüre für die angehenden Rechtskundigen unter den Geweihten verschiedener Kulte)

Voraussetzungen: KL 12, Rechtskunde 7, Götter/Kulte 3, Geschichtswissen 3, entsprechende Sprache (12+) und Schrift (5+)

Das Buch im Spiel: Sapen gehört als Lektüre zur Ausbildung von Rechtskundigen aller Couleur einfach dazu, insofern gibt es Übersetzungen vor allem auch ins Tulamidische. Allerdings ist es zuweilen etwas knifflig, seinen Gedankengängen zu folgen. Erfolgreiche Lektüre erlaubt 2 freie Steigerungsversuche (2 SE) in Rechtskunde (bis max. 12), sowie je einen freien Steigerungsversuch (1 SE) in Götter und Kulte (bis max. 6), Menschenkenntnis (bis max. 9), schriftlichem Ausdruck (bis max. 5), Überzeugen (bis max. 7), Philosophie (bis max. 9).

Sapen, Anklagen gegen Toborum II (me)

Der zweite Teil der Anklagen wird deutlich schärfer - offenbar aufgrund dessen, was in den (nicht überlieferten) Verteidigungsreden gesagt wurde. Sapen verschärft seine Anklage schließlich zu "Häresie und

Verrat". Die in diesem Band enthaltenen drei Reden sind daher weit grundsätzlicher gehalten.

Erscheinungsbild:

Lederner Quintband, als Unterrichtsausgabe eher schlicht, als "Gelehrtenwerk" auch mit Prägungen

Wert:

20 - 50 D

Verfügbarkeit:

4 (Unterrichtslektüre für die angehenden Rechtskundigen verschiedener Kulte)

Voraussetzungen:

KL 12, Rechtskunde 5, Götter/Kulte 6, Geschichtswissen 2, entsprechende Sprache (12+) und Schrift (5+)

Das Buch im Spiel:

Sapen gehört als Lektüre zur Ausbildung von Rechtskundigen aller Couleur einfach dazu, insofern gibt es Übersetzungen vor allem auch ins Tulamidische. Allerdings ist es zuweilen etwas knifflig, seinen Gedankengängen zu folgen. Erfolgreiche Lektüre erlaubt 2 freie Steigerungsversuche (2 SE) in Götter und Kulte (bis max. 10), sowie je einen freien Steigerungsversuch (1 SE) in Rechtskunde (bis max. , Menschenkenntnis (bis max. 9), schriftlichem Ausdruck (bis max. 5), Überzeugen (bis max. 7), Philosophie (bis max. 8).

Sapen, Ueber Arrepos (DSA 3) (me)

Sapen wendet sich in der Verteidigung des Nandus-Geweiheten Arrepos der Frage der Freiheit in ihren verschiedenen Facetten zu: Die Freiheit des Körpers (inklusive der Frage nach Sklaverei und Leibeigenschaft sowie der Frage nach körperlichen Krankheiten und Behinderungen), Freiheit des Geistes (inklusive verbotener Gedankengänge sowie politischer Machtausübung) und der Freiheit der Seele (hier insbesondere die Frage nach dem Verhältnis der Kulte untereinander).

Erscheinungsbild:

Quintband, Ledereinband, als Unterrichtsausgabe eher schlicht, als "Gelehrtenwerk" auch mit Prägungen

Wert:

30 - 60 D

Verfügbarkeit:

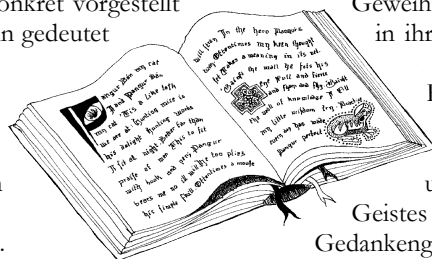
6 (u.a. Unterrichtslektüre für die angehenden Rechtskundigen verschiedener Kulte)

Voraussetzungen:

KL 13, Rechtskunde 5, Götter/Kulte 4, Menschenkenntnis 8, entsprechende Sprache (14+) und Schrift (5+)

Das Buch im Spiel:

Auch dies Werk wird in der Ausbildung zu Rechtskundigen eingesetzt, findet darüber hinaus aber auch weitere Verbreitung unter den Anhängern von Hesinde und Nandus. Erfolgreiche Lektüre erlaubt 2 freie Steigerungsversuche (2 SE) in Philosophie (bis max. 14), sowie je einen freien Steigerungsversuch (1 SE) in Rechtskunde (bis max. 7), Staatskunst (bis max.



4), schriftlichem Ausdruck (bis max. 5), Überzeugen (bis max. 7), Götter und Kulte (bis max. 7).

Sapen, Ueber den Genuss (me)

In diesem Buch, das von Sapen selbst geschrieben worden sein dürfte, geht es um die Frage nach den Möglichkeiten und Grenzen der Genusserfahrung. Deutlich wird der Versuch gemacht, hier eine Abgrenzung gegen den Rahja-Kult zu finden, ohne jenen dabei zu verdammten oder ihm Irrlehren unterstellen zu müssen.

Erscheinungsbild:

Quintband, Ledereinband, als "Gelehrtenwerk" oft mit Prägungen

Wert:

25 - 40 D

Verfügbarkeit: 2

Voraussetzungen:

KL 12, Götter/Kulte 7, Menschenkenntnis 5, entsprechende Sprache (12+) und Schrift (5+)

Das Buch im Spiel:

Die Herangehensweise an die Problematik, verschiedene Kulte nebeneinander stehen zu lassen, ohne ihre Unterschiede zu marginalisieren oder zu dramatisieren, kann nach wie vor als beispielhaft betrachtet werden, was dem Werk eine entsprechende Bekanntheit sichert. Erfolgreiche Lektüre erlaubt 2 freie Steigerungsversuche (2 SE) in Götter und Kulte (bis max. 15), sowie je einen freien Steigerungsversuch (1 SE) in Menschenkenntnis (bis max. 9), schriftlichem Ausdruck (bis max. 5), Überzeugen (bis max. 8), Rechtskunde (bis max. 5).

Sapen, Nachtwanderungen mit Jifa (me)

Die "Nachtwanderungen" sind ein Werk in strikter Dialogform. Jifa und Sapen tauschen sich ausführlich über Fragen des gesellschaftlichen Zusammenlebens, optimale Staatswesen und geschichtliche Entwicklungen zu solchen hin und von ihnen weg aus. - Ob diese Nachtwanderungen stattgefunden haben oder reine Fiktion sind, ist nicht so recht geklärt.

Erscheinungsbild:

Quintband, Ledereinband, als Unterrichtsausgabe eher schlicht, als "Gelehrtenwerk" auch mit Prägungen

Wert:

35 - 80 D

Verfügbarkeit:

3 (mögliche Unterrichtslektüre für die angehenden Rechtskundigen unter den Geweihten verschiedener Kulte)

Voraussetzungen:

KL 14, Menschenkenntnis 7, Staatskunst 5, entsprechende Sprache (14+) und Schrift (5+)

Das Buch im Spiel:

Auch dies Werk wird in der Ausbildung zu Rechtskundigen eingesetzt, findet darüber hinaus aber auch weitere Verbreitung unter den Anhängern von Hesinde und Nandus. Erfolgreiche Lektüre erlaubt 2 freie Steigerungsversuche (2 SE) in Philosophie (bis max. 11) und Staatskunst (bis max. 10), sowie je einen freien Steigerungsversuch (1 SE) in Rechtskunde (bis

max. 5), Menschenkenntnis (bis max. 9), schriftlichem Ausdruck (bis max. 6), Überzeugen (bis max. 7), Götter und Kulte (bis max. 7).

Hr'zak Krzaga (ja)

Der Codex der Ehrwürdigen und alten Sitten.

Eine Niederschrift, wie sie Rechtsprecher und Sippenführer der Zwerge überall ihr eigen nennen und die Gesetze der Zwerge wie „Ingerimm sie uns gab“ darlegen. Seit jeher in Angram verfasst halten sie in (aus Menschensicht) typisch zwergischer Gründlichkeit die Regeln des Zusammenlebens der Angroschim fest und beschreiben die Rechten und Pflichten des einzelnen im Gemeinwesen, das allgemeine Bergrecht und die Pflichten der Zwerge gegenüber Ingerimm. Dabei lassen sie dem Auslegenden bei aller Exaktheit in der Ausdrucksweise ganz bewusst sehr viel Freiraum in der Entscheidung, insbesondere bei der Hinzuziehung "Bewährter Sitten und Erfahrungen" und der "Weisheit der Alten". Wer das Werk liest, versteht schnell, warum Verträge bei den Zwergen eine so zentrale Rolle spielen.

Erscheinungsbild:

Zwei gleich starke Folios von jeweils 168 Seiten, meist aus der Haut von Tatzelwürmern, Baumdrachen, ältere Exemplare gar aus der von Höhlendrachern, immer prächtig mit geschnittenen Gemmen illuminiert, nicht illustriert. Es wurden noch keine zwei Exemplare gefunden, die sich im Inhalt auch nur um ein Iota voneinander unterschieden hätten.

Wert:

ca. 200 Dukaten, aber auf dem freien Markt kaum erhältlich oder verkäuflich. Spaltet sich jedoch eine Sippe ab, um eine neue Binge zu gründen, so bekommen ihre Ältesten fast immer ein Exemplar mit auf den Weg.

Voraussetzungen:

V1 (allgemein) V4 (zur Einsicht in Zwergensiedlungen); K 12 (Angramm), KL 12, Rechtskunde 5, Götter/Kulte 5

Das Buch im Spiel:

Rechtskunde 5/9, Götter/Kulte SE/15, ermöglicht die Talentspezialisierung Rechtskunde (Zwergisches Recht) und Götter und Kulte (Ingerimm) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Eine Zugriffsmöglichkeit auf das (durchgelesene) Buch erleichtert Proben auf Überzeugen in zwergischen Rechtsfragen um 1. (Der Bonus fällt so gering aus, da die meisten Zwerge ihr Recht ziemlich gut kennen). Die Bücher gehören übrigens zu den Lieblingsobjekten zwergischer Kabbalisten.

Von Herre Praios Gnaden (Hor)

Von einem unbekanntem Praios-Geweihten vermutlich um 593BF verfasst.

Erscheinungsbild:

Quartband mit 288 Seiten, kaum illustriert. Einige überarbeitete Abschriften. Original in der Stadt des Lichts, Gareth.

Preis: je nach Version 60-100 Dukaten

Voraussetzungen: V5, K12, Garethi, KL 13

Das Buch im Spiel: Staatskunst 4/8, Rechtskunde 2/5, Götter/Kulte 2/4.

Das Buch behandelt in zwölf nummerierten Kapiteln alles, was ein angehender Herrscher wissen muss. Dabei werden die verschiedenen Aspekte des Regierens den zwölf Göttern zugeordnet. Von der Legitimation der Herrschaft (das titelgebende Kapitel) über geschickte Heiratspolitik (Von Travias Bündeln), zur Regulierung des Handels (Von Phexens Zäumung) bis zur Bedeutung des höfischen Tanzes für die Diplomatie (Von Rahjas Sprache).

An die Tugenden des Herrschers stellt der Autor große Anforderungen, was aber eine gewisse Härte und sogar Brutalität in manchen Bereichen nicht ausschließt, besonders was die Behandlung Magiekundiger anbelangt.

Insgesamt kann man die Schrift als eine Aufforderung

Baukunst und Technik

Blankgeputzt und Abgestützt (ja)

Stollenbau für Anfänger und Fortgeschrittene, anonyme Verfasser, offenbar ein langsam gewachsenes Gemeinschaftswerk mehrerer Autoren.

Erscheinungsbild:

zwei schwere Folios zu je 120 Seiten, Einband oft aus generpelter Tatzelwurmhaut, meist sind die Seiten wasserfest und schmutzabweisend imprägniert, verfasst in Angram. Humorlos und schnurkeramisch illustriert mit Tabellen und Schemata, fassen die beiden Bücher das Wissen der Zwerge über den Bergbau zusammen... zumindest jenes, welches "allen" Zwergen offen steht und nicht als von Ingerimm nur wenigen Zwergen anvertrautes Geheimnis erachtet wird. Demzufolge wird zwar an vielen Stellen auf Zwergenguß, dauerelastisches Wasserglas und den Einbau von Kristallfenstern und Gwepetryl-Leuchten eingegangen - aber nur so kursorisch, dass ein Unkundiger damit nicht viel anfangen kann (außer zu wissen, dass er einen zwergischen Ingenieur beschäftigen sollte). Das Buch ist definitiv von Zwergen(-Lehrmeistern) und für Zwerge(n-Lehrmeister) abgefasst, so dass den Menschen (oder gar Elfen - Ingerimm steh uns bei!), die nicht mit der zwergischen Lebensweise vertraut sind der Inhalt kaum erschließt.

Band Eins behandelt die Grundlagen des Stollenbaus, angefangen bei der Gestein-Begutachtung, den statischen Grundlagen, der Notwendigkeit und den Grundprinzipien der Belüftung und Entwässerung sowie der Klimatisierung - im Regelfall also der Kühlung. Des weiteren wird auf den Bau von unterirdischen Wassermühlen und Schmieden und Hochöfen eingegangen, in manchen Kopien auch der Klimatisierung für die Pilzzucht.

Band Zwei beschäftigt sich mit dem Entwurf und der Anordnung von Bingen, der Statik größerer Hallen, religiösen und profanen Sicherungen gegen profane und magische Feinde, insbesondere Drachen, Wühlschrate, Orcs, Drachen, Goblins und Drachen und räumt auch eher widerwillig der geodischen Magie

zur Rückkehr zur göttlichen Ordnung in den Wirren der Magierkriege lesen.

Besonderheiten: Es sind Abschriften unter dem Titel "Gottbefohlen" in Umlauf, die ein weiteres Kapitel enthalten (Vom Wesen der Macht). Der übrige Text ist weitgehend identisch, es wurden lediglich in allen Kapiteln die Nummerierung entfernt und Verweise auf das letzte Kapitel eingefügt. Dadurch erschließen sich dem Leser jedoch völlig neue Zusammenhänge, die gewisse Zweifel an der Sinnhaftigkeit der praiotischen Ordnung nähren. (Werte: Staatskunst 4/8, Rechtskunde 2/4, SE/7, Philosophie 1/3. Gelingt keine KL+2, so erhöht sich ein bestehendes Vorurteil gegen eine Zwölfgöttliche Autorität um 1, fällt gar eine Zwanzig, erhält man sogar als bisher Vorurteilsfreier Vorurteile gegen Praioten (machtlüsternes, magiefeindliches, bigottes Gesocks.)

ihren misstrauisch beäugten Raum ein.

Wert:

für Fachleute um die 120 pro Band, als passender "Zwilling" 300 (bei unpassenden Brüdern stimmen die Seitenreferenzen meist nicht), aber es gibt kaum nichtzwerghische Fachleute, die das Angram soweit beherrschen um aus diesem Buch wirklich Nutzen zu ziehen.

Voraussetzungen:

V 1; K 12 (Angram), Rechnen 7, Bergbau 3, Mechanik 3, Baukunst 3...

Das Buch im Spiel:

Bergbau 3/9; Baukunst 3/7; Rechnen SE/14; Mechanik 3/7; Feinmechanik SE/7; Steinmetz SE/7, Zimmermann SE/3 (Stützkonstruktionen) Grobschmied SE/7 (Armierungen, Mauerklammern etc.) Götter/Kulte SE/10 (nur Ingerimm), Rechtskunde SE/10 (zwergisches Recht, sofern es Bautenrelevant ist); Magiekunde SE/1, Kriegskunst SE/7 (unterirdisches Festungsdesign) Talent-spezialisierung Rechnen (Statik) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand,

Besonderheiten:

Das Buch ist weniger ein Buch für das Selbststudium sondern eine Gedankenstütze für einen Lehrmeister - ohne die geforderten praktischen Übungen (die fast immer Teamarbeit erfordern) sind allenfalls die Boni für die Wissenstalente nutzbar. In manchen Kopien ist ein Anhang enthalten, der die Bedeutungen der meisten Minenrunen - von Questadoren auch "Grubengraffiti" genannt, auflistet.

Kata oikoi to domaiota (DSA 3) (me)

In der Regel machen feste Seiten und ein starker Einband aus diesem Buch einen echten "Wälzer". Der Inhalt rechtfertigt das Gewicht: Ohne sich lange mit einleitenden Erwägungen aufzuhalten, werden in gutem, jedoch mit Fachbegriffen durchsetztem Altgueldenlaendisch die verschiedenen Baustile aus verschiedenen aventurischen Regionen und Epochen dargestellt und mit Zeichnungen erläutert. Dabei wird

in erster Linie auf die Stilsprache und nur sehr am Rande auf die Statik eingegangen.

Erscheinungsbild:

Stark überformatiger Foliant, die Seiten sind gewöhnlich aus starkem Pergament. Varianten des Einbandes variieren von geprägtem Leder mit Beschlägen bis zum Einbinden von Kupferstichen.

Wert:

Je nach Einband und Qualität der Zeichnungen von 80 Dukaten bis zu mehreren hundert.

Voraussetzungen:

KL 14+, Baukunst 8+, Geographie 4+, Geschichtswissen 4+, Malen/Zeichnen 3+, Altgueldenlaendisch in Sprache (DSA 3: 3+, DSA 4: 15+) und Schrift (DSA 3: 2+, DSA 4: 8+)

Verfügbarkeit: 1.

Das Buch im Spiel:

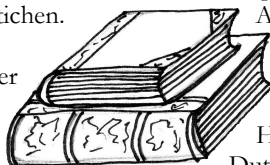
Wer es schafft, sich durch den Wälzer erfolgreich hindurch zu arbeiten, hat auch was gelernt: Baukunst +1, bis zu einem Wert von 14 darüber hinaus 3 weitere freie Steigerungsversuche, ab 15 nur zwei; die anderen als Voraussetzung genannten Talente bis zu einem Wert von 7: 1 freier Steigerungsversuch (1 SE).

Vom Bau einer Thalukke (ja)

von Haschemin ibn Dhabar

Der erfahrene Khunchomer Schiffsbaumeister Haschemin ibn Dhabar war stets von dem Wunsch beseelt, sein Wissen an seine Kinder weiter zu geben. Als eine Schicksalsschlag seine ganze Familie bis auf seine jüngsten Töchter - damals 2 und 3 Jahre alt - dahin raffte, machte er sich daran, sein Wissen und seine Erfahrung in für seine geheimniskrämerische Zunft ungewöhnlich detaillierten Plänen und Listen niederzulegen und diese zudem auch noch ausgiebig zu kommentieren, damit seine Töchter eines Tages auf seinen Erfahrungsschatz zurückgreifen könnten, wenn auch ihm etwas zustieße. Der Leser der Pläne muss also damit leben, allenthalben auf Sätze wie "liebste

Dschamila, mein Sterntalerchen, achte darauf dass" oder "meine kluge Belizeth, die Du die Augen Deiner Mutter hast, bedenke derweil stets, dass" zu stoßen. Das vorliegende Werk stellt eine schnelle, wendige Thalukke dar, wie sie nicht nur Händler, sondern auch als Schmuggler, Piraten oder Entdecker gerne nutzen.



Als Bewaffnung sind eine mittelschwere Rotze und eine Hornisse vorgesehen. (Für die Hornisse ist sogar der Bauplan enthalten.) Als Mannschaft gibt Haschemin eine Mindestzahl von einem

Dutzend inklusive des Kapitäns an. Haschemin hat seinen Töchtern mindestens zwei weitere derart sorgsam ausgearbeitete Pläne hinterlassen.

Erscheinungsbild:

Ein knappes Dutzend großformatiger Schriftrollen, imprägniert gegen Feuchtigkeit, in einer eigens dafür angefertigten ledernen Kartenrolle.

Wert:

für alle, die ernsthaft vorhaben, eine schnelle Thalukke zu bauen und keine eigenen Pläne haben ohne weiteres 200 Dukaten.

Voraussetzungen:

V 1, K7 (Tulamidya, Nanduriazzeichen); Rechnen 5; Schiffsbau 5;

Das Buch im Spiel:

Schiffsbau 6/10, Seefahrt SE/7, Rechnen SE/7

Besonderheiten:

Die sorgsam und penibel ausgearbeiteten Pläne und Listen nehmen einem auch einem erfahrenen Schiffsbauer sehr viel Arbeit ab, die Kommentare warnen ihn vor leicht zu machenden und schwer auszumerzenden Fehlern. Alle Proben auf Schiffsbau oder Rechnen beim Bau einer Thalukke nach diesen Plänen - angefangen von der Abmessung des Bauplatzes, der Errechnung der benötigten Arbeiter, des Werkzeuges und Baumaterialien bis hin zur Windlastenberechnung für das stehende Gut und die Masten sind um 5 erleichtert - natürlich nur, wenn die im Plan dargestellte Thalukke gebaut wird.

Astrologisches

Curriculum Astribus (DSA 3) (me)

Hierbei handelt es sich um ein "astronomisches" Werk, das die Grundlagen auch noch korrekt darstellt. Aber darauf werden einigermaßen abstruse Theorien aufgebaut, die mit hinreichendem Vorwissen auch als nandus-vergessener Unsinn erkannt werden können.

Vorsicht ist dagegen geboten, wenn man dies Vorwissen noch nicht hat; die Theorien klingen einleuchtend genug, um sich im Hirn festzusetzen und von dort nur mühsam wieder entfernt werden können.

Erscheinungsbild:

Ledergebundener Quartband; in der Nobelvariante oft schwarzes oder zumindest dunkles Leder mit Goldprägung, Initialen oft auswendig gestaltet.

Wert:

Die schlichte Variante wird wegen der Illustrationen schon für über 10 Dukaten gehandelt, die edleren Versionen je nach Aussehen auch für über 50. Ein gutbetuchter, unbedarfter Astronomieinteressent kann sich eventuell auch auf noch höhere Preise einlassen...

Voraussetzungen:

Klugheit 12+, Rechnen 5+, DSA 3: Garethi Sprache 3+ und Schrift 2+ (DSA 4-Werte??)

Verfügbarkeit: Sehr gering.

Das Buch im Spiel:

Hat der Leser Sternkunde 7+, erkennt er das Werk als zweifelhaft, ab Sternkunde 10+ als Unsinn. Allenfalls zum Lehren der Grundlagen kann er es einsetzen (Lehren-Probe um 1 erleichtert, wenn der Lernende Sternkunde 3- hat), und es erlaubt einen freien Steigerungsversuch (resp. 1 SE) auf Rechnen, wenn der Lesende 5- hat. Einem unbedarfteren Leser stehen auch zwei bis drei freie Steigerungsversuche (resp. 2-3 SE) auf Sternkunde zu; dabei ist die Darstellung bis zu einem Wert in Sternkunde von 2 korrekt (d.h. hier werden keine weiteren Modifikationen fällig). Hebt der Leser seinen Sternkundewert auf 3 oder 4 (das Maximum des Möglichen), wird der Wert markiert: Jede der auf Basis des Buchs vorgenommenen Steigerungen muss nämlich durch 2 gelungene Steigerungen ausgeglichen werden (die erst ist formal der Abbau des Falschwissens, die zweite dann der Erwerb der korrekten Version; bei DSA 4 sollte bei einem Wert über 2 ein Abzug auf Sternkunde von 1 erfolgen, wenn keine KL+2 gelingt).

Der Puniner Almanach (ja)

herausgegeben von Gunze & Breytling

Erscheinungsbild:

jährlich erscheinender Wochenkalender im Quarto- oder Octavformat mit Angaben zu Sternbildern und Madazyklen, wichtigen und unwichtigen Feiertagen, Jahrestagen geschichtlicher Ereignisse, die Wochen jeweils mit "erbaulichen Sinnsprüchen" der

Traviakirche. Es existieren unterschiedliche Ausgaben: Für Gutsbesitzer und Verwalter von Gütern ein meist aus minderen Papierqualitäten zusammengestellter Kalender mit Terminen für Ernte und Aussaat, den Steuerterminen und einer recht kruden und bisweilen deftigen Illustrierung. Für die Ausgabe für Magier und Gelehrte wird deutlich besseres Papier verwendet, als Sinnsprüche werden meist Zitate klassischer Autoren sowie magischer oder kirchlicher Autoritäten verwendet (Rohal etwa ist aufgrund seiner kryptischen Ausdrucksweise sehr beliebt), als Illustrierung sind deutlich hochwertigere Stiche zu finden.

Wert:

Einfache Ausgabe 2 Dukaten, Gelehrtenausgabe 10, veraltete Almanache haben - da das aventurische Jahr keine Schaltjahre kennt - immerhin noch einen gewissen Rest- und Sammlerwert von zwischen 5 Silber und 1 Dukaten. (Weswegen man einen zerfledderten Puniner Almanach durchaus auch in einigen Bauernhäusern findet, wenn zumindest ein Familienmitglied lesen und schreiben kann...

Voraussetzungen:

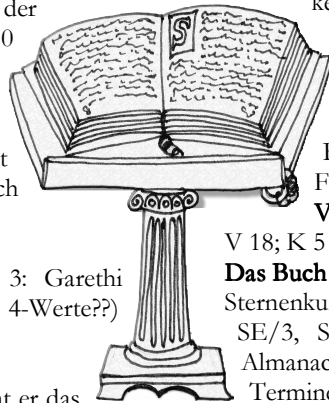
V 18; K 5 (Garethi), KL 10

Das Buch im Spiel:

Sternkunde SE/3; Ackerbau SE/3, Geographie SE/3, Sagen & Legenden SE/3, der Besitz des Almanachs erleichtert Proben auf Ackerbau (günstige Termine für Saat und Ernte) sowie Sternkunde (Bestimmung günstiger Konstellationen) um 3.

Besonderheiten:

Es gibt die unterschiedlichsten Versionen des Almanachs für unterschiedliche Abnehmer - von eitlen Ausgaben in Nanduria für Alchemisten, "regionalpatriotischen Ausgaben" etwa für Andergast, Nostria und Almada bis hin zu "völkerkundlichen" Ausgaben mit Abbildungen arbachschwingernder Orks und blütenbehängter Mohaschönheiten. Häufig wird der Almanach auch als Lehrmittel verwendet, um Kindern Lesen und Schreiben beizubringen.



Was die Sterne uns erzählen (mel)

von Phexidla Madrano

Erscheinungsbild:

ein 175 Seiten umfassender Foliant, mit sehr detailgetreuen Sternkarten der jeweiligen Götterläufe und den verschiedenen Gebieten, gebunden in rotbraunes Leder.

Inhalt:

In dem Band werden die Sternbilder, das Madamal und die einzelnen Sterne und ihre Bedeutung erläutert. Es sind einige der wichtigsten Prophezeiungen der Vergangenheit und deren Sternkarten beigelegt, und die Botschaft die diese vermittelten. Die Schönheit von Phexens prachtvollen Beutestücken wird ebenso gelobt, wie die kunstvolle Anordnung dieser am dunklen Firmament der 6. Sphäre. Dem Madamal und seiner unterschiedlichen Sichtbarkeit wird ein eigenes kleines Kapitel gewidmet, indem auch die Geschichte

Madas erzählt wird. Zu bestimmten Zeiten sollen demnach magische Praktiken leichter von statten gehen, wie bei den Hexenfesten, die auch nach einem Sternmuster ablaufen sollen.

Wert:

ca. 150 bis 200 Dukaten, in Garethi, Tulamidya und Bosperano erhältlich.

Voraussetzungen:

V 3; KL 12, IN 12, Sternkunde 7

Das Buch im Spiel:

Sternkunde SE 9/12, Talentspezialisierung Sternkunde (Horoskope) ohne Zeitaufwand zu halben Kosten.

Besonderheiten:

Das Buch animiert dazu, den Sternenhimmel intensiv zu erforschen um ihm seine Geheimnisse entlocken zu können. Um während des Lernens mit dem Buch und bei Nacht auf die Umgebung zu achten und nicht komplett in seinen Forschungen zu versinken, ist eine Selbstbeherrschungsprobe +3 abzulegen.

Allgemeinbildung

Comtessa Tegallinanis Vom Tantze (ja)

Von der Comtessa Tegallinanis verfasstes Werk zur Tanzkunst. Ursprünglich befaßte sie sich nur mit dem Höfischen Tanz, aber in drei angefügten Kapiteln nahm sie auch einige der gerade beim Landadel beliebten Volkstänze auf. Das Werk ist gespickt mit Benimmeregeln (etwa die sogenannten Pflichttänze) und Kleidungsempfehlungen, und es enthält auch einen kurzen Exkurs zu Aranischen Fächern und der damit verbundenen Signalsprache, damit "eyn Junker die stummen signa lese und sich nit der Laecherlichkeyt (sic!) preysgebe wenn ihm die Dame schon mit ihrem Faecher geantwortet habe bevor er den Mund geoeffnet hat." In einem umfangreichen Anhang, der gerade bei Kopien häufig besonders ausgedehnt ist, befinden sich Noten für Tanzstücke als Kapellmeisterpartitur, zumeist nur eine oder zwei für jeden behandelten Tanz.

Erscheinungsbild:

Ein meist in eher traurigem Zustand befindlicher Quartband mit Kalbsledereinband von um die 120 Seiten, meist im Besitz von Tanzlehrern zu finden, häufig mit Randnotizen versehen. Grangorer Druckausgabe ursprünglich 100 Stück, etwa die gleiche Anzahl von handschriftlichen Kopien im Umlauf, die Kopien teils ergänzt um Regionale Tänze und Musikstücke, einige wenige Kopien im Oktavformat mit Goldschnitt und künstlerisch sehr ansprechenden farbigen Illustrationen und in sehr gutem Zustand (meist im Besitz von Adligen)

Wert:

Grangorer Druckausgabe 25 Dukaten, Kopien zwischen 5 und 50 Dukaten je nach Erhaltungszustand und Illustrationsqualität.

Voraussetzungen:

V 7; K 10 (Horathi/Bosperano) KL 12, IN 12.

Das Buch im Spiel:

Tanzen 3/9, Etikette SE/7, Galanterie SE/7,

Musizieren SE/5, Kapellmeister SE/3. Ist das Buch ganz durchgearbeitet, so kann der Tänzer die Spezialisierung Tanzen(Höfische Tänze) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand aktivieren.

Besonderheiten:

Um aus dem Buch seinen vollen Nutzen zu ziehen ist es mit der reinen Lektüre nicht getan, die Lektionen müssen vielmehr "körperlich" erarbeitet werden. Die Comtessa Tegallinanis - in ihrer Jugend eine bemerkenswerte Schönheit - hat in diesem Buch ihre Lebenserfahrungen an den unterschiedlichsten Höfen verarbeitet, und offenbar waren ihre Erfahrungen mit dem Charakter von Adeligen Nachwuchs nicht immer die Besten. Verfügt ein Held bereits über Vorurteile gegenüber Adligen, so steigen diese um einen weiteren Punkt, sofern ihm keine KL-Probe gelingt.

Hesindes' Gaben Weitergeben (de)

Dieses mit HGW abgekürzte Projekt entstand im Rahmen der Thorwaler Hesindedispute 20 Hal während nächtlicher Gespräche am Kamin, bei denen sich fünf geistesverwandte Gelehrte und Künstler kennen lernten. Sie hatten alle das gleiche Anliegen, ihre Nächsten davon zu überzeugen, ihre Talente nicht zu vergraben, sondern an den neugierigen Mann und gelehrte Frau zu bringen und zu vervielfältigen. Von da an trafen sie alljährlich wieder in Thorwal zusammen und tauschten sich über ihre Zwischenergebnisse aus, bis es schließlich 26 Hal endlich soweit war: Das Publikum der Hesindedispute konnte die Urschriften in Augenschein nehmen und Kopien in Auftrag geben. Leider ging diese kleine Sensation im Strudel der Ereignisse um Borbarads Rückkehr völlig unter. Erscheinungsweise: 6 Quartbände unterschiedlichen Ausmaßes, Titel in dunkelgrüner Schrift auf hellgelb gefärbtem Ledereinband, entworfen von 5 unterschiedlichen Autoren zwischen 20 bis 26 Hal; leicht verständliches Garethi in diversen Dialekten

Wert:

einzelne Bände zwischen 20 und 70 Dukaten, zusammen bis zu 1000 Dukaten

Das Compendium im Spiel:

Die Bücher sollen einem von Hesinde gesegneten Individuum die Fähigkeiten vermitteln, sein Wissen weiterzugeben, in mündlicher, schriftlicher und künstlerischer Form.

Profane und Arkane Didaktik (de)

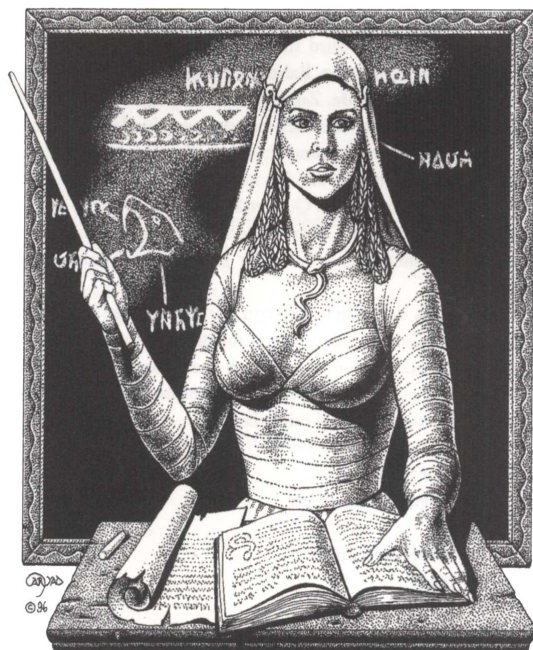
Band 1 der HGW: Überraschend nützliches, hesindianisch-satorisch ausgelegtes Buch über die Kunst des Lehrens und Lernens. Praktische Tips zu Unterrichtsgestaltung und kreativem Einsatz von einfachen Lehrmittel – angefangen vom Brabaker Rohr und Schiefertafeln bis zu Birkenrinde als provisorischem Papier. Im arkanen Teil allerlei Vorschläge zu den Lernprozess unterstützender Zauberei mit speziellem Augenmerk auf Mnemosynthese und Illusionistik; Um den Magieteil gekürzte Fassung der Kusliker Halle der Weisheit mittlerweile ein recht verbreitetes Standardwerk an den meisten horasischen Akademien und bei vielen jüngeren Privatgelehrten

Erscheinungsweise: Quarto von 137 Seiten, in Thorwal von Noris Weyringer di Kuslik verfasst; Horathi; bis auf exemplarische Tafel- und Schaubilder kaum illustriert; etwa ein duzend originalgetreue Abschriften; zwei auf den Profanen Teil und 96 Seiten reduzierte Nachdrucke 30 und 34 Hal zu je 100 Stück in Kuslik, davon etwa 200 wortgetreue Abschriften; Urschrift in den Kusliker Hallen der Weisheit

Wert: Um die 20 Dukaten für die profane Version, Original und Erstabschriften 70 Dukaten, bei Interesse von Spezialisten bis zu 300 Dukaten.

Voraussetzungen:

V 0/4; K 10; KL 12, IN 12, für den arkanen Teil TaW Magiekunde 3

**Das Buch im Spiel:**

(Lehren 2/6, Überreden SE/10, Überzeugen SE/8) Der Leser dieses Buches erhält einen um einen Punkt geringeren Malus als gewöhnlich, wenn er Wissenstalente oder Sprachen/Schriften mit unzureichenden Lehrmaterialien lehrt. Im zweiten Teil der Urschrift Thesis von MEMORANS (12) und AURIS NASUS (11) und Hinweise auf ADLERAUG, ATTRIBUTO, BANNBALLADIN und MEMORABIA. Ermöglicht die Zauberspezialisierung MEMORANS (Reichweite: Berührung).

Besonderheiten:

Das Original wurde nach dem Tod des Autors an der Trollpforte nachträglich von einem seiner Puniner Kollegen mit einem semipermanenten AURIS NASUS belegt, der ein mal im Jahr beim Aufschlagen des Buches eine bewegte optisch-auditive Illusion erscheinen lässt: Magister extraordinarius Noris von Kuslik bei einer eindrucksvollen Kurzansprache im Vinsalter Nandustempel...

Über das Verfassen von Fachliteratur

Band 2 der HGW: Hinweise zur Inhaltsaufbereitung und –gliederung, Schreibstil und Wortwahl, Sinn und Unsinn von Illustrationen, Spannungsbögen etc. Inzwischen an Akademien und im Umfeld der Hesinde- und Nanduskirche recht verbreitet.

Erscheinungsweise:

Quarto von 345 Seiten, auf dem Einband oft schimmernde Thesifragmente als Verzierung; kompiliert in Festum vom Mikail Gerberow von Ouveumas; leicht verständliches Garethi; kaum illustriert; seit 26 Hal 5 unveränderte Festumer Druckausgaben mit einer Auflage von 100 Stück; Original im Besitz des Autors

Wert:

Um die 20 Dukaten

Voraussetzungen:

V 5; K 8; KL 10, TaW Lehren 7

Das Buch im Spiel:

(Schriftlicher Ausdruck 2/6, Lehren SE/10, Garethi SE/14, L/S Kusliker Zeichen SE/6) Das Buch ist selbst ein Beispiel für gut geschriebene Fachliteratur und bietet die Talentspezialisierung Schriftlicher Ausdruck (Schriftsteller) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand.

Bewegte Illustration und: Duell aufs erste Blut

Band 3 der HGW: Ungewöhnliches Buch, in dem man das Zeichnen lernen und eine nette Technik abschauen kann. Auf den ungeraden Seiten oben rechts findet sich jeweils eine verblüffende schematische Darstellung eines Fechtkampfes, die bei schnellem Durchblättern lebendig zu werden scheint. An den anderen 3 Ecken des aufgeschlagenen Buches kann man jeweils eine zeichnende Hand beim Skizzieren beobachten. Die vier Bewegungsabläufe werden zusätzlich je halbseitig mit kurzen Kommentaren erläutert.

Erscheinungsweise:

Octavo von 180 Seiten, sehr rissfestes Pergament, solide Bindung; zwischen 20 bis 26 Hal in Punin von

Filmerantie von Grangor als Freizeitbeschäftigung und Ablenkung von ihrem Hauptwerk zusammengestellt; Garethi mit Horathischen Einschlügen, Hauptbestandteil des Buches mit Tusche nachgezogene Kohlestift-Zeichnungen; Original im Besitz der Autorin, bislang etwa 100 handgemalte Nachahmungen der Fechtkampf-Szene auf 90 Seiten im Demi-Octavo-Format.

Wert:

mindestens 30 Dukaten

Voraussetzungen:

V 1; K 0; FF 12, zum Verstehen der Kommentare K8, KL 10

Das Buch im Spiel: (Malen/Zeichnen 0/3, Fechtwaffen SE/4; nur Malen/Zeichnen SE/3, falls der Betrachter nicht lesen kann; Duell aufs erste Blut nur SE/4) Die in diesem Büchlein vorgestellte Technik kann den Lehr-, Unterhaltungs- und Geldwert eines Buches durchaus steigern.

Besonderheiten:

Die besondere Niederschrift mach des nötig, dieses Buch stets von Hinten nach Vorne lesen und drei mal wenden zu müssen, will man alle vier Teile Lesen. Das Duell auf erste Blut mit der auf 2 kurze Waffengänge geteilten Fechtscene wendet man nur einmal.

Über die Anfertigung technischer Skizzen

Band 4 der HWG: Einführung in die Kunst der Portraitmalerei. Nach dem Einleitungsteil auf den ungeraden Seiten die schrittweise Konstruktionsskizzen eines Lastenaufzuges, links daneben auf den geraden Seiten Bemerkungen zum Zeichenstil. Hinweise zur Anwendung der Telekinese beim Zeichenvorgang. Bei Edelhandwerkern jüngst in Mode gekommen.

Erscheinungsweise:

Folio von 180 Seiten; verfasst in Bethana vom Jasmina di Ballurat; Horathi; Original im Besitz des Autors, bislang etwa an die 100 originalgetreue Abschriften

Wert: um die 100 Dukaten, für das Original mindestens das Dreifache.

Voraussetzungen:

V 1; K 8; KL 14

Das Buch im Spiel:

(Malen/Zeichnen 4/7, Mechanik SE/5) Theses des ANIMATIO (die Talentspezialisierung Malen/Zeichnen (Technische Zeichnungen) kann zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand erlernt werden.

Die Schönheit einfangen - Portraitmalerei für

Fortgeschrittene

Band 5 der HWG: Einführung in die Kunst der Portraitmalerei. Nach dem Einleitungsteil auf den ungeraden Seiten die schrittweise Entstehung des Portraits einer Edlen, links daneben auf den geraden Seiten Bemerkungen dazu. Sowohl in Magier- als auch Künstlerkreisen beliebt

Erscheinungsweise:

Octavo von 187 Seiten; in Riva von Lariel Falkenfeder erschaffen; Garethi mit gelegentlichen Passagen in Isdira; bislang etwa an die 200 weitere Abschriften in minderer Qualität

Wert:

schlechtere Kopien für um die 30 Dukaten, für das an sich unverkäufliche Original le nach Käuferinteresse bis zu 100 Dukaten

Voraussetzungen:

V 1/1; K 11; KL 10, IN 13

Das Buch im Spiel:

(Malen/Zeichnen 8/10, in minderwertigeren Kopien SE/10, Anatomie SE/6, Stoffe Färben SE/3) Aus dem Buch lässt sich die Talentspezialisierung Malen/Zeichnen (Portraits) zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand erlernen.

Entfaltung einer Zaubermatrix

Band 6 der HGW: Bietet eine revolutionäre neue Technik der Thesisdarstellung, die der Autorin das Pentagramm in Mindorium und gehörig Ruhm in Fachkreisen einbrachte. Nach einer kurzen Einleitung auf den ungeraden Seiten die schrittweise Entstehung einer Zauberthesis, links daneben auf den geraden Seiten ein erklärender Kommentar.

Erscheinungsweise:

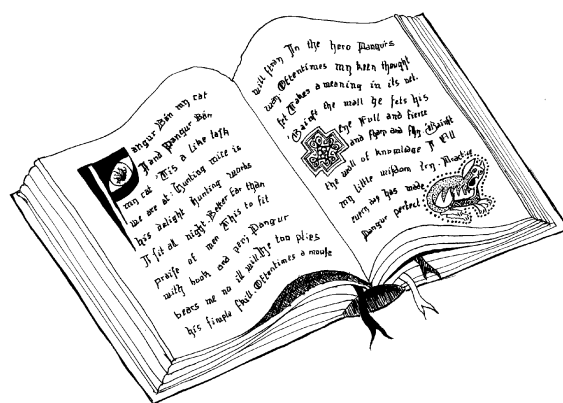
Quarto von 345 Seiten, auf dem Einband oft schimmernde Thesifragmente als Verzierung; in Punin von Filmerantie von Grangor verfasst; Garethi mit Horathischen Einschlügen; auf jeder zweiten Seite beeindruckend detailliert entfaltete Entwicklung der ANALYS-Matrix, daneben der Kommentar; Original im Puniner Pentagrammaton, bislang etwa ein duzend genau gefertigte Kopien im Besitz führender Forscher.

Wert: 70 Dukaten, unverkäufliches Original mindestens 140 Dukaten.

Voraussetzungen:

V 0; K 11; KL 13, TaW Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: (Malen/Zeichnen SE/12) Aus dem Buch lässt sich die SF: Martixentfaltung anhand der Film-Thesis des ANALYS (zu halben Kosten und ohne Zeitaufwand erlernen.



Lesen Lernen (de)

Vom Landadel und der Praisokirche argwöhnisch beäugte Übergangsform zwischen Bilder- und Lesebuch, aus dem ein Analphabet erst die Kusliker Zeichen erkennen und dann kurze Sätze lesen lernen kann.

Erscheinungsbild:

In strapazierfähiges Leder gebundener Octavo zu 78 Seiten; Zu Buchbeginn Leporello mit Bildertafel der

Kusliker Zeichen, bei denen z.B. ein gemalter Apfel neben einem dicken A abgebildet ist; Im Folgenden einfache Stiche über göttliches Wirken mit zunehmend komplexer werdenden Untertiteln; 19 Hal von Noris Weyringer di Kuslik als Weihegabe an den Nandustempel zu Vinsalt konzipiert und dort mit einer Auflage von 100 Stück in Druck gegeben; mittlerweile weitere 100 Abschriften in ländlichen Regionen des Horas- und Mittelreiches, manchmal leicht an den jeweiligen kulturellen Kontext angepasst

Wert:

Je nach Aufmachung 5 bis 12 Dukaten

Voraussetzungen:

V 2; K 0; KL 10, IN 10, Garethi 8

Das Buch im Spiel:

(Lesen/Schreiben Kusliker Zeichen 0/3, Götter/Kulte SE 0/2)

Besonderheiten:

Inzwischen trifft man in einigen Dörfern auf Gasthäuser oder gar kleine Nandusschreine, in denen der Inhalt des Buches als Wandbemalung angebracht wurde.

Siebzig tulamidische Gaumenfreuden (ja)

compilierter von Boccardo Hirschkaefer, illustriert und copierter von den Equirias Yasemin und Eleonora von und zu Birkschwing-Reibnitz.

Ein Mittelding zwischen Biografie des "weyt ueber die Grenzen des Horasreyches hinaus geruehmten Kuechenmeysters und Bonvivants Boccardo Hirschkaefer" (bürgerlich Bockel Schröter) und Kochbuch. Streckenweise für einen nicht an teils sehr deftigen Küchenanekdoten interessierten Leser etwas zäh oder gar ermüdend, dafür entschädigen die aufgeführten Rezepte sowie die umfangreichen und durchweg kenntnisreichen Bemerkungen zur Küchenführung, Gestaltung des Küchengartens und Ausrichtung von anspruchsvollen Festen. Enthalten sind neben teils sehr humorvollen Illustrationen von typischen Küchen- und Festsituationen auch sehr genaue Zeichnungen von den diversen Küchengeräten, Gewürzen sowie Grundrisse einer Idealküche und eines Küchengartens. Trotz einiger Ratschläge bezüglich Benehmen ist - außer für Domestiken (dann eine Etikette SE/7) - kaum etwas Verwertbares enthalten, da der Verfasser aufgrund seiner Qualitäten als Koch und seines Charismas sich offenbar so einiges herausnehmen konnte, was vielleicht er, aber wohl kaum seine Umgebung als gutes Benehmen auffasste. (Seinen Dienstherrn als "Kulinaren Ignoramus" zu bezeichnen und ihn aus der Küche zu jagen dürfte jedenfalls nicht als solches durchgehen)

Erscheinungsweise:

Reich illustrierter Octavo, 168 Seiten, meist ergänzt durch eigene Rezepte sowie Anmerkungen. 6 signierte Originalkopien, etwa 30 teils minderwertige Abschriften, 20 bruchstückhafte Exzerpte der Rezepte (diese geben jeweils nur Kochen SE/10, Pflanzenkunde SE/7 und Tierkunde SE/4) die für 10-15 Goldstücke erhältlich sind.

Wert:

70-100 Dukaten je nach Erhaltungszustand und Käufer. Vom Autor signierte Originalkopien oder Ausgaben mit Inhaltsverzeichnis auch bis zu 120 Dukaten.

Voraussetzung:

V2, K9 (Horathi), IN 12, Kochen 5, Hauswirtschaft 3.

Das Buch im Spiel:

Kochen 5/12, Hauswirtschaft 3/7, Pflanzenkunde SE/8, Tierkunde SE/5, SF Talentspezialisierung Kochen (Festmahl) 20/4x0/8 zu halben Kosten, SF Talentspezialisierung Pflanzenkunde(Gewürze) 20/4x0/8 zu halben Kosten

Besonderheiten:

Für Hofköche besonders interessant sind die recht übersichtlich zusammengefassten und vor allem großteils zutreffenden Bemerkungen zu verschiedenen regionalen Geschmäckern verschiedener Völker, unter anderem auch denen von Brillanzzwergen und Auelfen, die es einem Koch ermöglichen, bei einer Bewirtung fremdländischer Gäste die schlimmsten Fauxpas zu vermeiden. (Keine diesbezüglichen Mali auf die Kochprobe)

Geheime Zeichen der Fuchskinder (ja)

von Jashman ibn Sanarfi

Erscheinungsbild:

Eine dünnes Quartbändchen, das hauptsächlich unter Gardisten und städtischen Sippenkrieger kursiert. Ursprünglich verfasst von einem schöngestigen Taugenichts, dessen Neugier von den oftmals an den Häusern der Reichen oder öffentlichen Plätzen zu findenden Zinken der Bettler, Zahori und Einbrecher geweckt wurde, und der sich daran machte, ihre Bedeutung zu erkunden. Schnell musste er erkennen, dass es zwar einige allgemeine Zeichen gibt, aber fast jede Gruppierung einen leicht veränderten Zeichensatz gebraucht. Ohne sich klar zu machen, wieviel Unmut er mit seinen Nachforschungen auf sich ziehen würde betrieb Jashman mehrere Jahre lang eine ausgedehnte Erforschung - bis er nach einem Brand seines Hauses sämtliche Recherchen in diese Richtung einstellte. Seine Aufzeichnungen finden sich jedoch, sorgfältig ergänzt und kommentiert, in vielen Wachstuben gut geführter Stadtwachen. Normalerweise sind die üblichen Bettler- und Vagantenzinken korrekt abgebildet, die bei Einbrecherbanden oder gar Meuchlerorganisationen in Gebrauch befindlichen Zinken sind dagegen oft falsch - aber auch hier gibt es immerhin eine 50%ige Chance, die Zeichen richtig zu deuten.

Wert:

je nach Abnehmer um die 5 Dukaten. Phexgeweihte sehen die Verbreitung des Buches nicht gerne und bemühen sich häufig, Exemplare an sich zu bringen oder zumindest stark verfälschte Kopien in Umlauf zu bringen.

Voraussetzungen:

V 3; K 9 (tulamidisch); KL 11.

Das Buch im Spiel:

Gassenwissen SE/7, Füchsisch SE/10, ausreichend, um Füchsisch ohne Lehrmeister auf 10 zu heben.

Besonderheiten:

Phexgeweihte bringen manchmal verfälschte Exemplare in Umlauf, in denen ein paar ganz allgemeine Zinken dann Bedeutungen unterlegt bekommen, die Gardisten bei der Nachforschung zu vergeblichen Mühen verleiten oder in peinliche Situationen bringen sollen: So wird etwa eine Zinke, die in Wirklichkeit: "Hier kann man Trinkwasser bekommen" heißt, umgedeutet auf: "Mann hintergeht gerne mal seine Frau". Bei einer 20 auf W20 hat der Held ein solches Exemplar erwischt. In diesem Fall bleiben nur die SE's - und der Meister sollte dem Helden manchmal entsprechend falsche Antworten geben.

Von den Krankheiten zur See (wi)

geschrieben von Tsanir Björnson (wi)

Erscheinungsbild:

Ein Oktavband, 144 Seiten, geschrieben von einem wohl reisenden Tsageweihten, der sich auf den ersten fünf Seiten blumig dafür entschuldigt, ein Buch verfasst zu haben, aber die Nachwelt müsse aufgeklärt werden. Der Autor beschreibt dann in ebenso blumiger Manier die typischsten Krankheitsbilder auf See und vor allem die durch Mangel an frischem - und somit tsagefälligen - Wasser, Obst und Gemüse entsteht. Diesen Frevel an Tsas Wesen und die verfallende Körper derjenigen mit Mangelerscheinungen nennt der Autor "Skorbut". Dieses Wort entstammt dem thorwalschen und heißt soviel wie "Mangel". Der Autor stellt die These auf, dass der Mangel vor allem durch äußerst tsagefälliges tun, und oder frischem und neuem Obst und Gemüse geheilt werden kann.

Voraussetzungen:

V1* an Land bis V4 (in Thorwal und Hafengegenden), K13(Thorwalsch) KL 11, Heilkunde Krankheiten 5

Das Buch im Spiel:

Heilkunde Krankheiten SE/5, Behandlungsproben zum erkennen und behandeln von Skorbut und anderen seefahrtstypischen Krankheiten bis um 5 erleichtert.

Besonderheiten:

Nur nach gelungener Selbstbeherrschungsprobe lesbar, weil einem nicht kundigen Leser bei der blumigen Beschreibung (und anschaulichen Illustrierung) der verschiedenen Krankheitsbilder sich der Magen umdrehen kann. Für Hartgesottene (Leute, die regelmäßig kämpfen und töten etwa) entfällt die Probe.

Animalis Magica (mel)

unbekannter Verfasser, sehr alt, dem Stil her von einer jungen Frau geschrieben

Erscheinungsbild:

ein Foliant, 123 Seiten, graues Leder, Tuschzeichnungen der einzelnen Wesen. In diesem Band wird von magischen Wesen erzählt, die so alt sind wie die Welt, ihre Art zu Zaubern ohne sich anzustrengen und ihrer unnachahmlichen, wilden Schönheit. Es wird von Feen und Kobolden berichtet, die ihre Streiche mit den Menschen machen und ihnen so manch Kopfzerbrechen bescheren ohne es böse zu

meinen. Es wird auch auf ihre eigene Welt zwischen den Sphären verwiesen, diese voll solch Unglaublichkeiten stecken, das gar nicht alles Eigenartige hier aufgezählt werden kann. Weiterhin spricht das Buch von Drachen und den Tierkönigen, von denen noch manche auf Dere wandeln und die ersten ihrer Art seien. Und von den Leviatanim und den Skrechus sei erzählt, die Verderbnis und tot unter den Menschen säen. Ein besonders großer Abschnitt aber ward den Einhörnern gewidmet, die in ihrer Pracht die Herzen der jungen Frauen verzaubern, mit ihren graziösen Bewegungen die Blicke selbiger einfangen und der Anblick niemals wieder vergessen ward. Zuweilen (ab hier sehr schwärmerisch erzählt) erlauben diese unvergleichlich schönen Wesen gar, sich ihnen zu nähern und ihr traumhaft weiches Fell zu streichen. Auch vermögen die Tiere in das Herz und die Seele der Frauen schauen und über ihren Geist mit ihnen zu reden vermögen.

Wert:

Original unbezahlbar, schon sehr alt. Bisher 20 Abschriften, 500 Dukaten nur Hesindetempel und Dracheneiakademie bekannt, Aufenthaltsort des Originals unbekannt

Voraussetzungen:

V 1; Original Urtulamydia, Abschriften Bosparano, KL 12, IN 12, Philosophie 5, Sagen/Legenden 4, Tierkunde 4.

Das Buch im Spiel:

Philosophie SE/10; Sagen/Legenden 5/10, Tierkunde SE/7, ermöglicht die Talentspezialisierung Sagen/Legenden (magische Wesen) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Dieses Buch ist sehr faszinierend und den Lesern dürstet nach dessen Studium danach, selbst die Geschichten mit diesen Wesen zu überprüfen und auf Abenteuer aufzuziehen.

Encyclopaedia humano-linguistica: I. Mohaha inter Ohijaniha und: II. Nivesica inter Leddu (de)

Angelegt als Kompendium der schriftlosen Sprachen der wilden Menschengruppen, jeweils den Dialekt eines bestimmten Stammes betreffend, bei dem der Autor eine gewisse Zeit seines Lebens als Gast aufgenommen wurde. Grundzüge der Grammatik, Grundvokabular jeweils in umschreibender Lautschrift mittels in Kusliker Zeichen, zu einzelnen Begriffen erläuternde Kommentare, wodurch die Bücher indirekt auch einen Einblick in die Kultur und Lebenswelt der Stämme bieten; im Band über das Mohische zudem Hinweise auf eine mysteriöse Mondsilberkugel, ein mächtiges Artefakt, das sich zumindest zeitweise im Besitz des Autors befunden haben muss

Erscheinungsbild:

Zwei in strapazierfähiges Leder gebundene Oktavbände von jeweils um die 90 Seiten; kaum illustriert; Horathi mit bosparanischen Einsprengeln; zwischen 1005 und 1020 BF zusammengetragen, bisher

jeweils kaum zwei Dutzend Abschriften; Der Autor Damiano ya Guendoza, ein Hesindegeweihter Sprachenkundler, gilt seit Rondra 1023 als im Khoramsgebirge verschollen.

Wert:

einzelne je 20 Dukaten, beide Bände für 50 Dukaten; Fachleute zahlen einen bis zu dreifachen Preis

Voraussetzungen:

V 2; K 10 (8 für Tulamidya), KL 12, Sprachenkunde 5 zum Erlernen der Grammatik

Das Buch im Spiel:

(jeweils nach Spalte B: Mohisch, bzw. Nivesisch 0/3, bzw. 0/6 bei TaW Sprachenkunde 5+; Geographie SE/9, Götter/Kulte SE/11, Pflanzenkunde SE/9, Tierkunde SE/8)

Reiseberichte

Laster und Frevel (kro)

von Praiowin Mühlenschläger, Svelttal neuzeitlich

Erscheinungsbild: Ein schmaler Foliant, ca. 80 Seiten, zwar wie gedruckt wirkend, tatsächlich aber von Hand geschrieben, ohne Illustrationen. Reisebericht des Neu-Lowanger Praiowin Mühlenschläger über seine Pilgerreise des "goldenstrahlenden Pfad des Herren Praios" (eine bekannte Rundreise und Pilgeroute durch das Mittelreich mit Ziel Stadt des Lichts). Neben kurzen schwärmerischen und detaillierten Beschreibungen der Stadt des Lichts ist das Buch vor allem von Passagen voll dunkler Andeutungen und Verwünschungen bezüglich des Sündenpfuhls Mittelreich geprägt. Häufig ist von schwarz gekutteten Dämonen anbetern die Rede, die so wörtlich "zu praiosgefälligen Tageszeiten in der Öffentlichkeit herumstolzieren und ihrem schändlichen Treiben nachgehen". Die Beschreibung der götterlästerlichen Gegenden werden nur selten von Erwähnungen besonders praiosgefälliger Herbergen und Hinweise auf Praiostempel und Schreinen unterbrochen. Die Pilgerstationen werden mit Sinnsprüchen, Heiligenlegenden und glaubensstärkende Erzählungen vorgestellt, den Band runden praktische Hinweise auf rechthgläubige Herbergen ab.

Wert:

10 Dukaten, Nicht-Dualisten legen das Buch bald empört oder amüsiert zur Seite.

Voraussetzungen:

V0, K 9(Garethi) KL 9

Das Buch im Spiel:

Götter/Kulte SE/4, Sagen/Legenden SE/5, Geografie SE/5

Besonderheiten:

Das Buch ist geprägt vom Lowanger Dualismus, ein nicht 12-göttlich sozialisierter Held könnte einigen peinlichen Fehleinschätzungen speziell bezüglich der Boronkirche unterliegen.

Die wilde See (mel)

geschrieben von Lukan Küstensturm

Erscheinungsbild:

Ein Oktavband, 78 Seiten, (vereinzelt Zeichnungen, Knotenabbildungen). Es handelt von dem Leben auf

Besonderheiten:

Da reines Bücherwissen der praktischen Übung entbehrt, bekommt man einen Probenmalus von 1 Punkt auf die Sprache, bis man einem Muttersprachler eine Zeit lang (ca. 10 ZE) zuhören und sich seine Aussprache mit einer Klugheits-Probe einprägen konnte. Bis dahin kann es zu gravierenden Missverständnissen und Komplikationen kommen: Bei jedem Kommunikationsversuch mit dem nicht verifizierten Wissen wird mit einem W20 gerollt - fällt eine 20, hat man fälschlicherweise und unwissend eine Beleidigung / Liebeserklärung / Gotteslästerung o.ä. ausgesprochen, bei einer 19 zu Unrecht eine solche verstanden.

See, der täglichen Arbeit und den Gefahren, die dort lauern. Von der Efferdfäule bis zur Seeschlange wird erzählt, ebenso von Mitteln Krankheiten in den Griff zu bekommen und einem Erfahrungsbericht von der Begegnung mit einer Seeschlange. Die Möglichkeiten zu navigieren, bei Praiosschein und Sternenglanz werden erklärt, sie erzählt von den herrlichen Stürmen auf See, wo alle an Deck fast weggespült werden und den langweiligen Tagen, die mit Taupflege und Deckschrubben zu tun haben. Vor dem Kartoffelschalen konnte sie sich fast immer retten. Bis auf ihrer ersten Reise, wo sie sich heimlich auf ein Schiff schlich... Einige eher simple Kochrezepte, sowie die (manchmal erfolglosen) Möglichkeiten des Fischfanges werden erzählt und die Freude bei ihrer ersten Plünderung, sowie der Aussage, dass eine freundschaftliche Schlägerei nach einem ordentlichen Saufgelage doch mit am schönsten ist. Die See ist ihre Heimat, doch Abenteuer mag man auch an Land erleben, weswegen sie demnächst solche erleben möchte. Und weil sie sehr gerne von Ihren Abenteuern erzählt, schreibt sie sie auf, um sie bei einem Trinkgelage nicht zu vergessen.

Voraussetzungen:

V2, K12(Thorwalsch), KL 10, Seefahrt 3, Heilkunde Krankheiten 2, Orientierung 3

Wert:

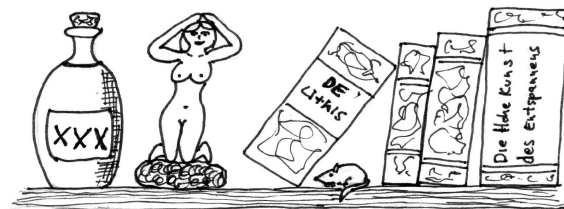
Kosten 5 Dukaten

Das Buch im Spiel:

Orientierung SE/2, Seefahrt SE/2, Heilkunde (Seefahrer-)Krankheiten SE/2, Kochen SE/5, Fesseln/Entfesseln SE/7, Steuermann SE/1 (nur wenn die anderen Voraussetzungen erfüllt sind)

Besonderheiten:

Die mitreißende Lesart motiviert zuweilen auch „Landratten“, mal Seeluft schnuppern zu wollen.



Das Logbuch Harikas (wi)

Die vom Horasreich zensierten Reiseberichte Harikas von Bethana

Erscheinungsweise:

Quarto zu 52 Seiten, dazu als Leprelloeinlagen diverser freigebener Karten des Guldenlandes.

Preis:

nicht frei erhältlich, nur über Kontakte der Hesindekirche, Horasreiches oder Avesloge zu beziehen. Dieses Werk kauft man nicht, man bekommt es geschenkt für treue Dienste.

Voraussetzungen:

V1, K12 (Garethi), KL 12, Geographie 5, Seefahrt 3

Das Buch im Spiel:

Magiebücher

Das Flugschiff in Theoria und Praxis (ja)

mit verstaendlichen Anleytungen und eyneuchtenden Illustrationes von Mechnicus Bolzkopf Hagelschmeisser sowie den verehrten Adeptas Tsaianna von und zu Bentem sowie Rondriane Zimten.

Erscheinungsbild:

Ein prächtiger, reich und kunstvoll illustrierter und illuminierter massiv überformatiger Folio von 128 Seiten, mit Goldschnitt, zwergischem Buchschloss und einer Haut aus Flugechsenleder. Wer dieses Buch unbedarfterweise aufschlägt, dem schwindelt es zunächst: Der bzw. die Verfasserinnen - augenscheinlich ein Schiffsbaumeister und zwei Elementaristinnen behaupten tatsächlich, der Mensch könne ein fliegendes Schiff bauen! Detaillierte Schemata und Tabellen, komplexe Berechnungen und zahlreiche Hinweise auf die Verwendungen elementarer Magie überzeugen den gebildeten Leser jedoch bald, dass die Verfasser keineswegs Scharlantane waren: Beschrieben wird der steinige Weg zu einem Zeppelinartigen Luftschiff, welches aufgrund eines gebundenen Luftdschinnnes sogar bei recht widrigen Wetterbedingungen seinen Dienst tun soll.

Das unbekanntes Original ist verschollen, die vorliegende Kopie wurde offensichtlich von einer hochtalentierten, der behandelten Materie aber vollkommen unkundigen (und wahrscheinlich tulamidischen) Kopistin und Zeichnerin angefertigt, was sich dem der Materie kundigen Leser anhand der vielen unnötigen Ausschmückungen auf den technischen Zeichnungen und der eher störenden Kalligraphie in vielen Erklärungen erschließt. (So etwa künstlerisch sehr ansprechend gezeichnete Besatzungsmitglieder auf dem Luftschiff)

Obwohl natürlich der Verdacht zunächst nahe liegt, scheinen die Verfasser jedoch ihr Wissen unabhängig vom großen Mechanicus Leonardo erarbeitet zu haben. Das Buch ist eindeutig neuesten Datums...

Wert:

ohne weiteres 1000 Dukaten oder mehr. Für Edelhandwerker und Elementaristen, die vorhaben, ein Flugschiff zu bauen, ist es unbezahlbar.

Interessante Informationen zu allem was Harika erlebte, leider wurde viel von den verantwortlichen Stellen des Horasreiches gekürzt. Geographie SE/12, diverse Talentspezialisierungen zu Myranor nach Maßgabe des SL möglich. Tierkunde, Pflanzenkunde, Seefahrt, Magiekunde, Rechtskunde, Geographie wären solche Fälle. Maximal 3 solche Spezialisierungen möglich. Keine Halbierung der Kosten, man darf sie überhaupt erwerben ohne jemals Myranor gesehen zu haben.

Besonderheiten:

Das Buch unterliegt auch in der zensierten Form einer gewissen Kontrolle. Der Beschenkte sollte einen gewissen Leumund und Ruf haben.

Voraussetzungen:

V0 ; K 12 (Bosparano, Nanduriazeichen), KL 15, Rechnen 10, Schiffsbau 10, Magiekunde 10, SF Talentspezialisierung Magiekunde(Elementarismus).

Das Buch im Spiel:

Steuermann SE/15, Fliegen 8/12, Schiffsbau SE/18, Rechnen SE/18, ermöglicht die Aktivierung der Talentspezialisierungen Steuermann(Luftschiffe), Fliegen(Luftschiffe) und Schiffsbau(Luftschiffe) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Mit diesem Buch, profunden Kenntnissen im Schiffsbau und nahezu unbegrenzten finanziellen Mitteln und je einem begabten Humus- und Luftelementaristen an der Hand ist es Helden eventuell möglich, in monate- wenn nicht jahrelanger Arbeit, tatsächlich einen zuverlässig funktionierenden magisch "angetriebenen" Heißluftzeppelin zu bauen. Wenn sie denn einige hundert Rechtschritt Flugechsenleder auftreiben können, nur um ein Detail aus vielen herauszugreifen...

Das Buch gehört wie einige andere Bücher definitiv nicht in "falsche Hände"... und ist nur für Runden gedacht, die nach SidW auch ein Luftschiff haben wollen um damit Uthuria, das Riesland oder ähnliches zu erforschen...

Der erste eygene Thurm (ja)

Eyn Hantbuch fuer den autarken Magus und den ders noch werden will von Hesindhilf Wengler zu Donnerstein.

Erscheinungsweise:

Dicker Oktavband, ausgesprochen humorvoll aber einleuchtend und schlüssig illustriert.

Das Buch befasst sich mit den Grundlagen der Selbstständigkeit: Wie funktioniert der Haushalt eines Magiers, wie erstellt man das Curriculum für seinen Scholaren, was ist bei Verhandlungen mit örtlichen Herren und Würdenträgern zu beachten. Ein langes und sehr interessantes Kapitel befasst sich mit den Grundlagen der Statik, des Baurechtes und der Materialwahl für den Bau eines Magierturmes und gibt Tips für die Bauaufsicht. Ein erstaunlich versiertes Kapitel befaßt sich mit der Standortwahl. Mit einem

Anhang der *13ne unt mehr Ding die Du unnebedingt vermeyden musst.*

Wert:

150-300 Dukaten

Voraussetzung:

V4, K10 (Garethi), KL 12, Rechnen 4

Das Buch im Spiel:

Lehren SE/10, Überzeugen SE/10, Magiekunde SE/10, Sternkunde SE/6, Rechtskunde SE/6, Hauswirtschaft SE/12, Maurer SE/6, Holzbearbeitung SE/6, Staatskunst SE/4, ermöglicht SF Meister der Improvisation zu halben Kosten. Hinweise auf SF Kraftlinienmagie I (20,4x4,16)

Herausragende Illustrationen: Folgen falscher Standortwahl (Hexenzirkel schimpft Magier aus), unliebsame Überraschungen (orkische Steuer-eintreiber vor der Tür), Statische Grundbegriffe (Schiefer Turm), Auswahl der Bediensteten (Rahja-wunder bis Eisenbesen beim Appell)



De Invocatione Heshtothis (de)

Ausführliche Monographie über den Mönch mit der Peitsche, den Kuttenteufel, den niedersten Diener des Herren der Rache; dem Dämon besonders angenehme Paraphernalia und Donaria sowie kreative Vorschläge für seinen Einsatz in Alltag und Gefecht

Erscheinungsbild:

In rot gefärbtes Rindsleder gebundener Octavo von 74 Seiten; 29 Hal vollendete Abschlussarbeit des jungen Dämonologen Pelajo della Stela bei seinem Meister Ramon Kordito Delazar von Port Visar; Bosparano mit längeren Passagen auf Zhajad; eine einzige erschreckend wirklichkeitstreue Illustrierung; Adeptus Pelajo sandte je eine Abschrift davon inklusive eines Bewerbungsschreibens für eine Coadjutoriusstelle an die Akademien Al'Anfa, Brabak und Fasar. Al'Anfa stellte ihn daraufhin ein und ließ von seinem Buch für die Bibliothek 10 Abschriften anfertigen; Eine um borbaradianische Invocations-Thesen bereicherte Variante kursiert in den Schwarzen Landen und bei Borbaradianerzirkeln mit Kontakten dorthin. Hinter dem Rücken seines Meisters hatte sich Adeptus Pelajo heimlich auch in Yol'Ghurmak beworben, wo es mehrfach kopiert wurde, so dass nun im Dunstkreis der Akademie an die 80 Exemplare im Umlauf sind - bislang noch, ohne dass Pelajo, sein Meister und die

Bruderschaft des Wissens etwas davon ahnen.

Wert:

bis zu 77 Dukaten , nicht selten muß aber der Besitzer mit seinem Leben dafür bezahlen;

Voraussetzungen:

V 0/1; K 12; MU 13, KL 14, Magiekunde 5, Sternkunde 6

Das Buch im Spiel:

(Magiekunde SE/13) In beiden Versionen der Wahre Namen des Kuttenteufels in einer Qualität von 6 und die gildenmagische Theses des INVOCATIO MAIOR (9) und INVOCATIO MINOR (11), in der Transsylvanischen Fassung zusätzlich die borbaradianischen Theses-Entscheidungen in wechselnder Qualität. Beschwörer erhalten bei Verwertung aller Hinweise aus diesem Buch die maximalen Boni bei einer INVOCATIO INTEGRA, zusätzliche zwei Punkte Erleichterung der Beherrschung, wenn sie es gerade besitzen.

Besonderheiten:

Unter Kultisten ist es einerseits nicht ungewöhnlich, einen Heshtoth mit dem Dienst: Wache an dieses Buch zu binden (bei "gefundenen" Exemplaren 19/20 auf dem W20). Häufig reagiert der Heshtoth aufgrund der perfekten Donarienwahl äußerlich auf Befehle mit besonderer Unterwürfigkeit, was gerade bei jugendlichen und leichtsinnigen Dämonologen durchaus zu einem gefährlichen Mangel an Respekt und Vorsicht führen kann - meistens geschieht dies, wenn ihm die Beherrschung trotz allem eigentlich nicht gelungen ist und der Dämon nur eine Weile mit dem Stümper spielen will, bevor er ihm eine Lektion in Demut erteilt.

Magieunkundigen Lesern, die sich bei der Lektüre des Buches insgeheim von der „Nützlichkeit“ dieses Dämons beeindrucken lassen, kann es geschehen, dass ihnen im Traum der Herr der Rache erscheint, um ihnen die Macht zu geben, die beiden Beschwörungsauber mit der Kraft des Blutes zu wirken - de facto bietet er dem Leser einen minderen Pakt an, mit dem Paktgeschenk: Borbaradianismus mit INVOCATIO MINOR 7 und INVOCATIO MAIOR 4. Der Besitzer des Buches muss nur seinen Namen darin eintragen, mit seinem eigenen Blut... So kann es durchaus geschehen, dass dank dieses Dämonenwerkes aus einem liebgewonnenen Kampf- und Abenteuergefährten allmählich ein heimlicher Verräter und zuletzt Erzfeind der Heldengruppe wird, wenn sie ihm nicht rechtzeitig wieder auf den rechten Pfad zurück hilft.

Die Grundbegriffe der Thaumaturgischen

Analyse

von Alina Septadora zu Punin

Octavo, meist in Chamäleonhaut gebunden und mit geschnittenen Halbedelsteinen verziert. Komplet in Nanduria verfaßt, beschäftigt sich mit dem Einsatz der Kristallkugel zur Magischen Analyse, spärlich aber dann eindrucksvoll illustriert (insbesondere die Meditationsposen der Verfasserin), streckenweise scheint eine erhebliche gesellschaftliche Naivität durch.

Preis:

60-300 Dukaten je nach Zustand

Voraussetzung:

V2, K12(Garethi), KL 13, L/S Nanduria 8, Magiekunde 6

Das Buch im Spiel:

Magiekunde 6/9, SF Bindung der Kugel zum Halben Preis und Objektritual Kugel des Hellsehers zum Halben Preis bei erfolgreicher Lektüre (80/4x5/8), Analis SE/12 Odem SE/12, Sagen/Legenden SE/8,

Rahajgefälliges

Die Gärten des Li Tanal (ja)

(unbekannte Verfasser)

Das Buch beschreibt anschaulich die unterschiedlichsten Varianten Rahjagefälligen Treibens – bis hin zu der Erregung förderlichen Speisen, Massagetechniken etc. Drei reich illustrierte Kapitel widmen sich insbesondere der „hingebungsvollen“, Rahja.

Erscheinungsweise:

Aufs prächtigste und rahjagefälligste aber nicht ohne Humor illustrierter Folioband mit zentraler, ausklappbarer Leporelloeinlage. 144 Seiten.

Wert:

Preis je nach Kundschaft und Illustration zwischen 200 und 600 Dukaten

Voraussetzung:

V0, K12 (Tulamida), KL 11, IN 12

Das Buch im Spiel:

Galanterie SE/12, Betören SE/12, Akrobatik SE/6, Athletik SE/3, Körperbeherrschung SE/8, Fesseln/Entfesseln SE/10, Peitsche SE/10, Pflanzenkunde SE/10 (Rahjaika), Schlösserknacken SE/3, Kochen SE/3, SF Talentspezialisierung Galanterie (Liebeskünste) zu halbem Preis ohne Zeitaufwand.

Besonderes:

Lesern, denen keine SBH+5 gelingt, drängt es mächtig, das Gelesene umzusetzen und ziehen sich den Nachteil Lüsternheit (3) zu. Jemand, der das Buch aufmerksam studiert hat und die darin bestehenden Lektionen „geübt“ hat, kann mit jedem Züchtigungsinstrument (selbst mit der Fuhrmannspeitsche) auf Wunsch nur W6/2 AUTP ohne jegliche echten TP anrichten.

Die Kunst des Entspannens (mel)

von Rahjina Arja, Zyklopeninseln

Erscheinungsbild:

Ein kleiner Folioband, ca. 200 Seiten, reich illustriert um die einzelnen Griffe und Fertigkeiten anschaulich zu vermitteln. Es handelt von verschiedenen Massagetechniken, gegen Stress, Verspannungen und seelischer Erholung. Vom einfachen Nackenmassagen bis hin zu der fast „tänzerisch“ anmutenden Massagekunst der Zehenmassage (nur für schlanke Personen zu empfehlen, da sonst der massierte es nicht genießen könne). Es werden zudem verschiedene Öle aufgeführt, die die Muskeln entspannen und einen zarten Glanz und wunderbare Geschmeidigkeit verleihen. Des weiteren werden die Möglichkeiten von

Ritualkenntnis Gildenmagie 4/8, Hinweise auf Tanz der Mada,

Hinweise auf Bann und Schutzkreise (empfohlen bei der Analyse verdächtiger Artefakte).

Besonderheit:

Fällt beim Studium bei einer der Magiekundeprüfungen ein Patzer so folgt der Leser im Rahmen einer *Festen Gewohnheit* Alinas Irrglauben, man könne nur nackt meditieren. (Und so, wie sie offenbar aussah, hat sich augenscheinlich nie jemand beklagt).

warmen Steinen und verschiedenen Düften erläutert, so soll z.B. Lavendel beruhigend und der Duft des Perineapfels belebend wirken und der Duft der Rose regt das körperliche Verlangen an.

Mit diesen Techniken sollen Körper und Geist in Harmonie gebracht werden und eine komplette Entspannung des Massierten das Ziel sein. Es sollen schon Fällen des totalen Rausches dadurch ermöglicht worden sein, was aber bisher nur professionellen Meistern des Massierens gelang.

Wert:

25 Dukaten, insbesondere unter Rahjaanhängern und Geweihten verbreitet.

Voraussetzungen:

V4, K9 (zyklopäisch), Galanterie 7, IN 13, GE 13, FF 14

Das Buch im Spiel:

2 x Galanterie SE/14, Körperbeherrschung SE/7, Anatomie SE/3, ermöglicht die Talentspezialisierung Galanterie(Massagen) zum halben Preis ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten:

Es gibt ein kleines Ergänzungsbuch, ziemlich selten, nur bei Rahjageweihten verbreitet (Wert 25 Dukaten aufwärts, selten). Es handelt von der rahjagefälligen Kunst, jemanden bei dem Akt der Körperlichen Liebe nur durch massierende Bewegungen in Ekstase zu versetzen. (Dieses Buch gib zusätzlich zwei SE/14 auf Galanterie).

Die Hohe Kunst der Unterhaltung (mel)

von Eingeweihten Rahjalina Yasemin von Muckstedt-Weiden zugeschrieben.

Erscheinungsbild: Ein dünner Oktavband, 57 Seiten, keine Illustrationen. Beschrieben am Beispiel einer fiktiven (?) jungen Adligen handelt es von den komplexen Netzen der adligen Gesellschaft, deren Protokoll und Hinweisen, wie sich eine "junge Dame von Welt" verhalten sollte um einen gewissen Grad an Einfluss zu bekommen und den Fallstricken, die auf ihrem Weg nach oben auf sie warten. Nicht nur muss sie ständig die Ohren offen halten bez. möglicher Konkurrenz und Informationen, die Ihr den entscheidenden Vorteil bringen könnten, nein, sie muss ihrem Herrn Freude bereiten und um seine Gunst buhlen, seine Angelegenheiten fördern, aber im schlimmsten Fall ihn auch fallen lassen bevor er das mit ihr tut oder sie mit in sein (natürlich

selbstverschuldetes) Unglück reißt.

Die besten Tricks, die „Waffen einer Frau“, und die galantesten Wege einen Menschen so zu betören, um ihn beeinflussen zu können und seine eigenen Ziele zu erreichen. Tips zu Kleidung, Auftreten, Sprachgebrauch und Duftwässerchen, sowie zeitlose Themen sind ebenso aufgeführt wie einige „unauffälligen“, Ideen die Konkurrenz in Misskredit zu bringen oder von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Über die Jahre sind immer wieder aktuelle Gebräuche und Umgangsformen eingearbeitet worden, daher muten manche Kopien geradezu antiquarisch an, andere wiederum sind vollkommen auf der Höhe der Zeit. Vereinzelt sind Ausgaben mit handschriftlichen Randnotizen zu finden, die durchaus pikante Einzelheiten der Adligen enthalten können.

Voraussetzungen:

Gefährliches und Politisches

Fuer eyn freyes Aranien! (ja)

Das Buch wendet sich vornehmlich an Domestiken und einfache, kaum gebildete Leute. Der Verfasser, der "aus Sorge um sein Leben anonym bleiben muss", behauptet, seine Quellen direkt aus dem Königshaus zu haben und behauptet nichts weniger, als dass der ganze Aranische Adel angefangen beim Königshaus bis hin zur Rahjageweitenschaft von den oronischen Dämonenbuhlen unterwandert sei! Der scheinbar erfolgreiche Befreiungskrieg sei nichts weiter als eine Maskerade gewesen. Die Argumentation vermischt in erschreckend eingängiger Weise Fakten und Behauptungen. Die Leser werden aufgefordert "wachsam" zu sein, "Bruderschaften" zu bilden, um ihre Adligen und Priester zu überwachen, und beim geringsten Verdacht zu eliminieren ("denn beszer isset es, eynen gesunden Apfel wegzuworfen als den ganzen Korb zu verlieren!"), ebenso wie die Zahori, die ebenfalls mit zu der "Groszen Verschwörung" gehören sollen ("denn sie fahren all umher, stehln unt tun keyn ehrlich Arbeyt und kundschaften die Gottestreuen aus um sie zu verderben!") Zusätzlich werden einfache Gegenmaßnahmen gegen die "Dämonenbuhlen" aufgezeigt - unter anderem Vergewaltigung ("daz nehmet ihn die Macht ueber euren Geyst") und Verbrennung bei lebendigem Leib. ("Es isset gar wichtig, dass ihr Seel vom Feuer gelaeteret werd, drum gebt feyn acht, daz sie dafuerder keyn gift nit schlucken koenn, denn sonst kommen sie als Alpen wider und raechen sich an ihren Richtern unt all euer Mueh war vergebens!") Ratten sollen übrigens eine besondere Nase für die "Dämonische Verseuchung" haben, weswegen die Zulegung einer oder besser mehrerer zahmer Ratten empfohlen wird. ("Denn die Ratt isset schlau und hat

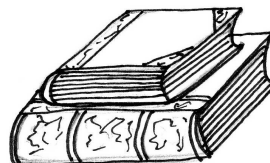
V2, K 12 (Horathi), CH 13, IN 12, Galanterie 5+, Menschenkenntnis 5+

Das Buch im Spiel:

Galanterie SE/15, Galanterie, Betören und Menschenkenntnis 5/7; Betören SE/7, Staatskunst SE/7

Wert:

10 Dukaten - aber dieses Buch ist selten auf dem freien Markt zu bekommen. Unter der Hand in gehobenen Kreisen durchaus zu bekommen, hauptsächlich Mätressen bekannt.



eyn feyn Naeschen und kommet ueberall hin und hoeret alles, was sie untereynander abmachen, drum gib gut acht auf sie!") Bei Aktionen sollen die Mitglieder der Bruderschaften gesichtslose Masken tragen um ihren Gegnern Angst einzujagen und nicht erkannt zu werden. Enthalten sind auch "Geheimzeichen", mit denen sich die Bruderschaften verständigen und warnen können.

Erscheinungsbild:

Ein dünnes Quartbändchen von knapp 30 Seiten, verfasst in einfachem Garethi, karikaturhaft -aber sehr eindringlich. Verbreitet nach Kettenbriefart.

Wert:

0 Kreuzer: Der Besitz des Buchs dürfte dem Besitzer massive Probleme mit der Obrigkeit beschern.

Voraussetzungen:

V6; K8 (Garethi), KL 8

Das Buch im Spiel:

Die vorgeschlagenen konspirativen Techniken sind simpel aber effektiv: Gassenwissen SE/7, Sprachen kennen (Füchsisch) 1/5, Überreden SE/7. Das Buch ist trotz seines scheinbar schlechten Stils von einem hoch intelligenten Autor verfasst worden, dessen Argumentation man sich nur schwer entziehen kann. Wer die namenlose Schläue durchschaut (KL-Probe erschwert um 5 zzgl. etwaiger Vorurteile gegen Zahoris oder Adlige, erleichtert um etwaige Punkte in Philosophie) erhält: Philosophie SE/12 und Schriftlicher Ausdruck SE/5. Wem die Probe nicht gelingt, der glaubt den gefährlichen Quatsch und erhält Einbildungen(Große Oronische Verschwörung) 5.

Besonderheiten:

Meisterinformation: Das Schlimme ist, dass der Autor teilweise (aber eben nur *sehr* teilweise) recht hat. Das Hetzblatt kann gut in einer Kampagne "hinter dem Schleier" eingesetzt werden...

Philosophie

Fiebertautriefendes Abenddämmerrot (me)

Briefsammlung eines nach Maraskan verschlagenen Liebfelders, dem man das im Titel erwähnte Fieber auch unterstellen möchte. Was das Buch lesenswert macht, ist die unheimliche sprachliche Wucht und Vielfältigkeit, die sogar die verworrensten Passagen über Philosophie und die maraskanische Umwelt noch in eine eigenartige Faszination taucht. Die beiläufig beschriebenen Geschöpfe sind auf Maraskan nicht unbedingt bekannt, verfehlen aber ihre dramatische Wirkung selten.

Erscheinungsbild:

unterformatiger Quartband, Einband wechselnd, meist schlicht

Wert:

Aufgrund der Seltenheit und Faszination ab 20 Dukaten

Voraussetzungen:

KL 12+, Garethi in Sprache 3+ und Schrift 1+

Das Buch im Spiel:

Wenn Seelenheilkunde 7+: einen freien Steigerungsversuch (resp. 1 SE) für die unwillkürlichen Versuche, die Symptomatik zu erkennen und Heilungswege zu finden; für Dichter bis zu drei freie Steigerungsversuche (resp. 3 SE) auf das für Dichtung verwendete Talent aufgrund der bemerkenswert inspirierenden Sprache; eventuell kann auch ein Steigerungsversuch (resp. 1 SE) auf Garethi gewährt werden.

De prima lege (me)

Dies auf dem Index stehende Werk fusst auf der These, dass es ein sogar über den Göttern stehendes "Urgesetz" (das prima lex) gibt. Aus diesem Urgesetz leiten sich alle weiteren Gesetze her. Das Vergessen des Urgesetzes hat zu einer Verwirrung der Gesetzgebung geführt, weswegen es jetzt widersprüchliche und schlechte Gesetze gibt; eine Wiederentdeckung und konsequente Ausrichtung am Urgesetz könnte, so der Autor, zu einer friedlicheren und geselligeren Gesellschaft führen.

Erscheinungsbild:

unterformatiger Foliant, meist lederbeschlagenes Holz (wenn nicht in "Tarneinband" unter falschem Titel)

Wert:

Indiziert, insofern offiziell unverkäuflich. Unter der Hand ab 40 Dukaten.

Voraussetzungen:

V2, K 13 (Garethi), KL 13, (die in Bosparano verfasste Original wurde vernichtet), Menschenkenntnis 7, Rechtskunde 7.

Das Buch im Spiel:

Das Buch entfaltet seine Wirkung erst, wenn man

bereits einige Grundlagenkenntnisse mitbringt. Dann allerdings kann ein geneigter Leser daraus durchaus seinen Nutzen ziehen: Rechtskunde SE/15, Lehren SE/9, Überzeugen SE/9.

Erlebe jeden Tag neu!

geschrieben von Tsiana Nerga, einer wandernden Tsageweihten

Erscheinungsbild:

Ein bunter Foliant, ca. 170 Seiten, mit vielen Illustrationen (insbesondere Blumen, Schmetterlinge, Eidechsen und Vögel). Eine Art Tagebuch, die vom Alltag der jungen Tsageweihten handelt, die auf ihren Reisen sehr viel sieht, die Schöpfung immer mehr lieben lernt, ihr Leben genießt und dieses Buch nur verfasst, um den anderen Menschen Tsas Schönheiten des Lebens mitzuteilen. Sie versucht den Konflikt zu beschreiben, der in ihr tobt, wenn die Menschen in den Krieg ziehen, sie sich selbst und die Schöpfung vernichten, berichtet von ihren Versuchen diese zu überzeugen und von einem einschneidenden Erlebnis, wo sie gelernt hat, dass man manchmal zur Waffe greifen muss um die Schöpfung zu retten. Sie erklärt das friedliche Miteinander, die Grausamkeit des Kampfes und die Hoffnung, dass jeder Tag etwas neues bringt.

Die Lehren Tsas werden ebenso erläutert wie die Tier und Pflanzenwelt der Gegend in der sie reiste (hauptsächlich die Gegend um den svelltschen Städtebund).

Voraussetzungen:

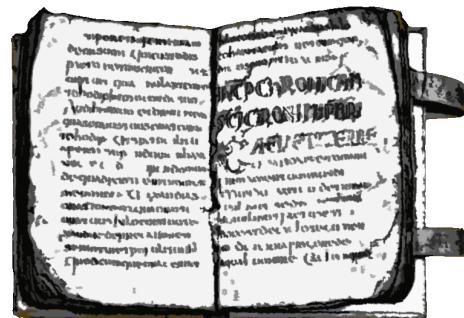
V 6, K 10 (Garethi, aber auch in Tulamidya erhältlich), KL 12, IN 12, Götter/Kulte 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3

Das Buch im Spiel:

Götter/Kulte SE/12, Pflanzen- und Tierkunde 3/5; Philosophie SE/10

Besonderheiten:

Wenn man lange genug darin liest, wird eine besondere Beziehung zu der jungen Göttin gefestigt, viele schlagen nach dem intensiven Studium des Buches ein Leben im ihrem Sinne ein und so mancher Leser wurde Akolyt oder gar Geweihter.



Theaterstücke

Komödien des Daranophas, Band 1 (me)

Sammlung von 3 komödiantischen Bühnenstücken eines alten zyklöpäischen Autoren. Die Texte sollen überwiegend gesungen werden, Szenenanweisungen sind vorhanden. Die Stücke erfordern für eine Aufführung mindestens 11 Personen sowie zumindest improvisiertes Bühnenmaterial. Die schriftstellerische Qualität des in zyklöpäisch geschriebenen Originals ist passabel, Übersetzungen oft etwas schwächer.

Erscheinungsbild:

Meist lederbeschlagener Quintband ohne große Verzierungen.

Wert:

Mindestens 15 Dukaten, für gute Originalabschriften auch das doppelte oder mehr

Voraussetzungen:

KL 10+, DSA 3: entsprechende Sprache 3+ und Schrift 1+ (DSA 4-Werte??);

Verfügbarkeit: Auf den Zyklopeninseln, im Lieblichen Feld, Almada und Nostria werden weiterhin Abschriften angefertigt, sonst eher selten.

Das Buch im Spiel:

Kann als Grundlage für fahrende Schauspieler usw. dienen, dann aufgrund der sehr guten Vorlage Probenerleichterungen gewähren! Allerdings sollte die zugrunde liegende Notation der Szenen- und Gesangsanweisungen bekannt sein, wird das Stück aufgeführt, können die Schauspieler nach dem ersten Mal einen freien Steigerungsversuch (resp. 1 SE) auf die Notation erhalten, solange ihr Talentwert darin unter 4 liegt. Kulturell interessierte Leser finden auch das reine Lesen vergnüglich. Wenn die Menschenkenntnis noch 5- beträgt, gibt es auch hier einen freien Steigerungs-versuch (resp. 1 SE). Die ausgesprochenen Dichter unter den Barden können mehr lernen: Bis zu zwei freie Steigerungsversuche (resp. 2 SE) auf den Wert, der als Basis für ihre Dichtungen dient (Überreden, Singen oder was auch immer).

Komödien des Daranophas, Band 2 (me)

Sammlung von 2 weiteren komödiantischen Bühnenstücken eines alten zyklöpäischen Autoren. Die Texte sollen überwiegend gesungen werden, Szenenanweisungen sind vorhanden, die Stücke erfordern für eine Aufführung mindestens 8 Personen sowie zumindest improvisiertes Bühnenmaterial. Die schriftstellerische Qualität des in zyklöpäisch geschriebenen Originals ist sehr gut, Übersetzungen können immer noch eine gute Qualität haben.

Erscheinungsbild:

Meist lederbeschlagener Quintband ohne große Verzierungen.

Wert:

Mindestens 15 Dukaten, für gute Original-abschriften auch das doppelte oder mehr

Voraussetzungen:

DSA 3: KL 10+, entsprechende Sprache 3+ und

Schrift 1+

Verfügbarkeit: Auf den Zyklopeninseln, im Lieblichen Feld, Almada und Nostria werden weiterhin Abschriften angefertigt, sonst eher selten.

Das Buch im Spiel:

Nach dem ersten Lesen darf (sollte) der Meister dem geneigten Leser (insbesondere Schauspielern, Barden und so) einen Gute-Laune-Bonus in gesellschaftlichen Belangen einräumen.

Besonderheiten:

Kann als Grundlage für fahrende Schauspieler usw. dienen, dann aufgrund der sehr guten Vorlage deutliche Probenerleichterungen gewähren! Allerdings sollte die zugrunde liegende Notation der Szenen- und Gesangsanweisungen bekannt sein, wird das Stück aufgeführt, können die Schauspieler nach dem ersten Mal einen freien Steigerungsversuch auf die Notation ablegen (resp. bekommen 1 SE), solange ihr Talentwert darin unter 4 liegt. kulturell interessierte Leser finden auch das reine Lesen vergnüglich. Wenn die Menschenkenntnis noch 7- beträgt, gibt es einen freien Steigerungsversuch (resp. 1 SE). Die ausgesprochenen Dichter unter den Barden können mehr lernen: Bis zu drei freie Steigerungsversuche (resp. 3 SE) auf den Wert, der als Basis für ihre Dichtungen dient (Überreden, Singen, etc.).

Dobobearburinus (DSA 3) (me)

Dies Werk mit leicht unaussprechlichem Titel stellt den schriftstellerischen Verriss eines zu seiner Zeit außerordentlich unbeliebten Richters dar. Wer diesen nicht kennt (was auf mehr oder weniger alle Leser zutreffen dürfte), sieht in dem "Geschreibsel" nur zusammenhanglose Fetzen. Die meisten heute kursierenden Varianten haben daher einen Kommentar angeschlossen, der den Text in Länge leicht um das fünffache übertrifft, aber die einzelnen Witze und Anspielungen anschaulich erläutert und damit das Lesen zu einer doch recht unterhaltsamen Sache machen kann.

Erscheinungsbild:

Oktav, meist ohne besonderen Einband oder Illustration.

Wert:

Ohne Kommentar ab 3 Dukaten, mit Kommentar ab 8 Dukaten

Voraussetzungen:

KL 11+, Garethi in Sprache 2+ und Schrift 1+, höhere Werte in Sprache, Menschenkenntnis, Etikette sowie Rechtskunde steigern das Lesevergnügen deutlich

Verfügbarkeit:

Gering.

Das Buch im Spiel:

Einen freien Steigerungsversuch (resp. 1 SE) auf Überzeugen oder (wenn vorhanden) ein Talent wie Rhetorik / Dichtkunst

Der Bann (DSA 3) (me)

Dramatisches Dialogstück über einen Wanderer, der sich in einen Baumgeist verliebt hat und trotz vielfacher Warnungen und Hilfsangebote während eines besonders harten Winters verhungert. Die literarische Qualität ist brauchbar. Zur Aufführung sind 2 Personen notwendig, eine minimale Bühnengestaltung ist prinzipiell ausreichend.

Erscheinungsbild:

schlichter Ledereinband

Wert:

Ab 5 Dukaten

Voraussetzungen:

KL 9+, Garethi in Sprache 2+ und Schrift 1+, höhere Werte in Sprache und gesellschaftlichen Talenten können das Lesevergnügen deutlich steigern

Verfügbarkeit:

In Mittelaventurien gering, darüber hinaus so gut wie gar nicht verbreitet

Das Buch im Spiel:

Wildnisleben, wenn 4-: 1 freier Steigerungsversuch (resp. 1 SE); Menschenkenntnis, wenn 8-: 1 freier Steigerungsversuch (resp. 1 SE).

Parischenische Tragödie (DSA 3) (me)

Szenisches Stück im Dialogformat, mit Szenenanweisungen. Thema ist die Geschichte eines Fürstenhauses, dessen Fürst versucht, für seinen Sohn die von jenem geliebte Dame als Ehefrau zu gewinnen. Die literarische Qualität ist durchaus passabel.

Erscheinungsbild:

Leicht überformatiger Quartband, meist in Leder gebunden.

Wert:

Ab 8 Dukaten.

Voraussetzungen:

KL 10+, Garethi in Sprache 2+ und Schrift 1+, höhere Werte in Sprache und gesellschaftlichen Talenten

können das Lesevergnügen deutlich steigern

Verfügbarkeit:

Auf den Zyklopeninseln, im Lieblichen Feld, Almada und Nostria werden weiterhin Abschriften angefertigt, sonst eher selten.

Das Buch im Spiel:

Einen freien Steigerungsversuch (resp. 1 SE) auf Überzeugen oder (wenn vorhanden) Rhetorik / Dichtkunst. Zur Aufführung sind mindestens 5 aktive Schauspieler, ein Chor und minimal 20 Statisten erforderlich; die aktiven Schauspieler können nach der ersten Aufführung einen freien Steigerungsversuch auf die Notationsschrift ablegen (resp. bekommen 1 SE), solange ihr Talentwert darin unter 4 liegt.

Die Klage der Stuten (DSA 3) (me)

Szenisches Stück, überwiegend zu singen, mit Szenenanweisungen. Die Handlung dreht sich um einen als freundschaftliche Unterstützung gedachten Feldzug, der aufgrund tragischer Verwicklungen desaströs scheitert; einzig die Pferde überleben... Die literarische Qualität ist dabei durchaus ansprechend.

Erscheinungsbild:

Leicht überformatiger Quartband, meist in dünnes lederbeschlagenes Holz gebunden.

Wert:

Ab 10 Dukaten

Voraussetzungen:

KL 11+, Garethi in Sprache 3+ und Schrift 1+, höhere Werte in Sprache und gesellschaftlichen Talenten sowie Kriegskunst können das Lesevergnügen deutlich steigern

Verfügbarkeit: In Mittelaventurien werden weiterhin Abschriften angefertigt, sonst eher selten.

Das Buch im Spiel:

Kriegskunst: 1 freier Steigerungsversuch (resp. 1 SE); Menschenkenntnis: 2 freie Steigerungsversuche (resp. 2 SE)