

Handout

„Liber Zhammoricam per Satinav“

Dieser Handout ist für die G7-Kampagne, 1. Band „Rückkehr der Finsternis“, Abenteuer „Alptraum ohne Ende“ gedacht.

Damit die Spieler ein Gefühl für die „unverständlichen Text-Passagen“ des Buches bekommen, sind entsprechende Text zu erlernbaren Zaubern und Ritualen in einer „unleserlichen“ Bilderschrift geschrieben.

Für den Spielleiter ist diese Version in Klartext gehalten, damit er weiß, was in den verschlüsselten Passagen steht. ☺

Letztendlich sind im Handout nur die Beschreibung und die Meisterinformationen aus dem AB angegeben.

Viel Spaß beim Zuschauen, wenn sich die Spieler beim Knobeln die Haare raufen!

Copyright

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2006. Alle Rechte vorbehalten.

Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an akadmie-armida@gmx.de oder die unten genannte Urheber-Adresse.

Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Text

Fanpro, „Rückkehr der Finsternis“, 2004

Echsen-Bilder (Lizard-Pictures)

As the artists do not speak German, this text passage is in English language.

Both pictures are available on <http://elfwood.lysator.liu.se/> and used with explicit permission of the artists. Please visit their great galleries on Elfwood. Many thanks that I was allowed to use their pictures.

1. Picture: Chris M. Rubenstahl, da_cooler_king@yahoo.com,
<http://elfwood.lysator.liu.se/art/r/u/rubenstahl2>

2. Picture: Tajana Stasni, tajana_stasni@yahoo.com,
<http://elfwood.lysator.liu.se/art/t/a/taja/>

Schriftarten (Fonts)

Die Schriftarten sind frei erhältlich unter:

- Ogilvie : <http://www.1001freefonts.com/winfonts/ogilvie.zip>
- Aztec : <http://www.getfreefonts.com/fonts/178.html>
- Aurabesh : <http://www.searchfreefonts.com/archive/zip/aurabesh.zip>
- Nanduria : <http://ds2.etch.fh-hamburg.de/~andreas/dsa/nanduria.html>
- Zhayad : <http://ds2.etch.fh-hamburg.de/~andreas/dsa/zhayad.html>

Die Schrift Aztec lässt sich leider nicht in das PDF speichern; sie muss deshalb auf dem Rechner installiert sein und im Acrobat „Lokale Schriftarten verwenden“ angeschaltet sein. Sonst sind die Aztec Passagen im Klartext zu lesen.

Layout, Zusammenstellung

Steffen Winkler, skyvaheri@gmx.net, <http://www.akademie-armida.de>

Libet

Zhannat icam

bet

Satnay

Beschreibung

Ein übergroßes und dickes Foliant mit großzügig abgerundeten Kanten. Auf hellem, fast weißem Leder zeichnen sich mehrere grüne Schriftzeichen ab. Bei näherer Betrachtung erkennt man feine grüne Linien mit winzigen Glyphen, die sich kreuz und quer über den ganzen Bucheinband ziehen.

Aufgeschlagen riecht das Buch ein wenig nach Fäulnis und Erde. Auf jeder Pergamentseite hebt sich aus dem schmutzigen Glyphenschrift ein großes verschnörkeltes Emblem in rot oder grün hervor. Gelegentlich bekräftigen auch archaisch anmutende Zeichnungen von Echsen, Bestien, Pflanzen und Ritualen die Seiten.

Format

ein leicht überformatigtes Folio von 380 Seiten Umfang, in dickes Leder einer unbekannten Kreatur geschlagen. Das Buch wiegt gut und gerne sieben Stein. Es ist illustriert und wurde in Zelenja geschrieben, enthält aber auch mehrere Passagen in den echsischen Glyphen von Yashittalay, die kaum ein Mensch lesen kann.

Inhalt

Ein sehr ausführliches und verstörendes Werk über die echsische Zauberei und die dazugehörige Götterwelt, zu deren Pantheon vielerlei Anrufungs- und Opferrituale beschrieben werden:

Kraftzeremonien des

Krt'Thon'Oth,

Vogelbekräftigung des

Oth'Ssit'Sst,

Geschlechterwandlung der

H'Szint, Fruchtbarkeits- und

Feldsegenrituale der Zsath

und die Sonnenkutschleistung

des Ppss. Die

bedeutendsten Zauberei und

Ritual sind jedoch Ssad'Narr

gewidmet, dem unaufhaltsamen

Fließen der Zeit. Jedes

Ritual ist klar abgegrenzt

beschrieben und lässt sich mit

ein wenig Zeit und Willen

rekonstruieren und erleben,

bedroht jedoch den Verstand des Lesers. Einem treuen Anhänger des Zivölfe kommt bei der Lektüre aber das Grausen

der **Gewissheit**, dass die Menschen seit Jahrtausenden alte Echsengötter anbeten.



Hintergrund

Es gibt Legenden über die Entstehung dieses mindestens 2.500 Jahre alten Werkes: Die Priester der Uhtulamiden sollen hierin alles finstere Wissen der Echsen versteckt haben, damit es die Welt nicht mehr behellige. Einer anderen Sage zufolge soll es das heilige Zauberbuch der H'Szint-Priester von Yash'thulay gewesen sein, bis es die Menschen geraubt

haben. Am bekanntesten ist jedoch die Annahme, das L.Z.S. sei nichts anderes als Abschrift und Übersetzung der mysteriösen Zeichen, die auf den Ruinen von

Zhamorrah

erscheinen. In den Dunklen Zeiten entstand wohl die heutige Buchform. Bis zur Zeit der Priesterkaiser wurden mehrere Abschriften angefertigt, obwohl auch damals nur wenige die Inhalte kannten. Bereits in der Rohzeit war das Buch aber nur noch tulamidischen Fachleuten ein Begriff. Nach den Magierkriegen ging das Werk schließlich vollends verloren, so dass es heute nur noch als düstere Legende durch die Köpfe der Zauberei geistert. Gegenwärtig existieren wohl nur noch sechs oder sieben Kopien, darunter ein Exemplar in der Hand von Rakorim Muntagonus, eines in der Stadt des Lichts und eines in den Hallen der Weisheit zu Kuslik unter Verschluss.

Der L.Z.S. dürfte neben der Abschrift des Codex Sauris das umfangreichste Wissen über die

vergangene Kultur der Echsenrassen bieten, und es ist davon auszugehen, dass dessen Compiler Cordoran Puriadin für sein seit einem Jahrtausend unter Verschluss gehaltenes Werk unter anderem auf diese älteste Schrift zurückgriff.

Welt

Für Kenner nahezu unbezahlbar, allerdings schecken viele Bibliotheken abetgläubisch davon zurück, dieses 'Dämonenwerk' zu erstein.



voraussetzungen

1/0; k 14/10 (zelemja/zelemja-schrift) und 10 (proto-zelemja); MU 12, KL 15,
goetter/kulte 10, magiekunde 12

das buch im spiel

(2 x goetter/kulte 10/14, 3x magiekunde 12/18) Nach erfolgreichem Studium koennen die folgenden magischen Sonderfertigkeiten aus dem Buch verbilligt erlernt werden:

- aura verhuellen,
- gefaess der sterne,
- kraftkontrolle ^{sowie}
- merkmalskenntnis temporal

(jeweils 150/3x6/15).

~~Ebenso kann die kristallomantische Repraesentation zu einem drittel der kosten erlernt werden (800/4x10/20).~~

Um einzelne Zauber zu lernen oder zu rekonstruieren, muessen auf jeden Fall auch die Passagen in proto-zelemja verstanden werden.

thesen

Das Buch enthaelt die kristallomantischen Thesen von

- adamantium,
- leib der erde,
- seelenwanderung,
- serpentialis ^{und}
- tempus stasis.

Rekonstruiert werden koennen

- reptiliae (50/2x3/0)
- chronoklassis (150/3x4/20),
- last des alters (200/3x8/10),
- unberuehrt von satinav (400/3x8/15),
- transformatio (700/4x8/15),
- chrononautus (1.000/4x8/20) und
- immortalis (2.000/5x10/30).

darueber hinaus kann man noch ca. zwei handvoll weiterer unbekannter rituale und zauberwirkungen herleiten und findet dutzende von hinweisen.

Fuer jede aus dem Buch erlernte Sonderfertigkeit oder Formel ist eine MU-Probe faellig, die beim ersten Mal unmodifiziert ist, bei jedem folgenden Mal um einen Punkt leichter als zuvor ist. Bei jedem Misslingen erhaelt der Leser einen passenden Nachteil im Wert von etwa 2 GP z.B. Aberglaube +2 oder Angst vor Achaz +4. Da in dem Zauberbuch selbst magische Muster aktiv sind, kann das Opfer auch ein Fluch treffen, wie etwa Lichtscheu, Schnelle Alterung, Schlafstoerungen oder ein geeignetes Stigma.