

# Das Liber Zhammoriam per Satinav

## Beschreibung

Ein übergroßer und dicker 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 der schwarzen Glyphenschrift ein großes verschlungenes Emblem in rot oder grün hervor. Gelegentlich beherrschen auch archaisch anmutende Zeichnungen von Echsen, Bestien, Pflanzen und Ritualen die Seiten.

## Format

Ein leicht überformatiger Folio von 380 Seiten Umfang, in dickes Leder einer unbekanntem Kreatur geschlagen. Das Buch wiegt gut und gerne sieben Stein. Es ist illustriert und wurde in Zelemja geschrieben, enthält aber auch mehrere Passagen in den echsischen Glyphen von Yash'Hualay, die heute kaum noch 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 Krr'Thon'Chh, Vogelbeherrschung des Chr'Ssir'Ssr, Geschlechterwandlung der H'Szint, Fruchtbarkeits- und Feldsegenrituale der Zsahh und die Sonnenverschleierung des Pprsss. Die bedeutendsten Zauber und Ritual sind jedoch Ssad'Navv gewidmet, dem unaufhaltsamen Herren der Zeit. Jedes Ritual ist klar abgegrenzt beschrieben und lässt sich mit genügend Zeit und Willen rekonstruieren und erlernen, bedroht jedoch den Verstand des Lesers. Einem treuen Anhänger des Zwölfe kommt bei der Lektüre aber die grauenvolle Gewissheit, dass die Menschen seit Jahrtausenden alte Echsen götter anbeten.

## Hintergrund

Es gibt Legenden über die Entstehung dieses mindestens 2.500 Jahre alten Werkes: Die Priester der Urtulamiden 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'Hualay 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 Rohszeit 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 Zauberer geistert. Gegenwärtig existieren wohl nur noch sechs oder sieben Kopien, darunter vermutlich ein Exemplar in der Hand von Rakorium Muntagonus und eines in den Hallen der Weisheit zu Kuslik unter Verschluss. Die anderen Exemplare sind verschollen.

Der L.Z.S. dürfte neben der Urschrift des Codex Sauris das umfangreichste Wissen über die vergangene Kultur der Echsenrassen bieten, und es ist davon auszugehen, dass dessen Kompilator Cordovan Puriadin für sein seit einem Jahrtausend unter Verschluss gehaltenes Werk unter anderem auf diese ältere Schrift zurückgriff.

## Wert

Für Kenner nahezu unbezahlbar, allerdings schrecken viele Bibliotheken abergläubisch davor zurück, dieses 'Dämonenwerk' zu erstehen.

## Voraussetzungen

V 0; K14/10 (Zelemja/Zelemja-Schrift) und 10 (Proto-Zelemja); MU 12, KL 15, Götter/Kulte 10, Magiekunde 12

## Das Buch im Spiel

(2x Götter/Kulte 10/14, 3x Magiekunde 12/18)

Nach erfolgreichem Studium können die folgenden magischen Sonderfertigkeiten aus dem Buch verbilligt erlernt werden (jeweils 150/3x6/15):

- Aura verhüllen
- Gefäß der Sterne
- Kraftkontrolle
- Merkmalskenntnis Temporal

Ebenso kann die kristallomantische Repräsentation zu einem Drittel der Kosten erlernt werden (800/4x10/20).

Um einzelne Zauber zu lernen oder zu rekonstruieren, müssen auf jeden Fall auch die Passagen in Proto-Zelemja verstanden werden.

Das Buch enthält die kristallomantischen Thesen von:

- ADAMANTIUM (Qualität 11)
- LEIB DER ERDE (Qualität 10)
- SEELENWANDERUNG (Qualität 6)
- SERPENTIALIS SCHLANGENLEIB (Qualität 9)
- TEMPUS STASIS (Qualität 9)

Rekonstruiert werden können:

- REPTILEA (50/2x3/0)
- CHRONOKLASSIS (150/3x4/20)
- LAST DES ALTERS (200/3x8/10)
- UNBERÜHRT VON SATINAV (400/3x8/15)
- TRANSFORMATIO (700/4x8/15)
- CHRONONAUTOS (1.000/4x8/20)
- IMMORTALIS (2.000/5x10/30)

Darüber hinaus kann man noch zwei Handvoll weiterer unbekannter Rituale und Zauberwirkungen nach Maßgabe des Spielleiters herleiten und findet Dutzende von Hinweisen.