

## Versteigerungskatalog

### Objekt 1

Dieses edle, knielange Hemd ist ein Meisterwerk feinsten Webkunst, gefertigt aus den kostbarsten Stoffen und bestickt mit kunstvollen, glückverheißenden Symbolen – jedes einzelne davon ein Ausdruck der Gunst des Schicksals und der verborgenen Kräfte des Himmels.

Doch dieses Gewand birgt mehr als nur Schönheit: Es ist ein Schleier des Mysteriums, ein Prüfstein für die, die den Mut haben, sich dem Schicksal hinzugeben. Berührt die zarte Innenseite des Hemdes beim Tragen die Haut, beginnt nach wenigen Augenblicken eine geheimnisvolle, sich steigernde Reaktion – ein Aufwallen von Wärme, das sich wie die Umarmung einer flammenden Leidenschaft anfühlt.

Dieses heilige Feuer entfaltet sich immer weiter, bis es den Träger in eine Sphäre tiefer Erschöpfung führt – ein Zustand, der an die stille Umarmung eines finalen Schlummers erinnert. Es ist, als lege sich der Mantel des Göttlichen über die Sterblichen und prüfe ihre Hingabe an die höhere Ordnung.

### Objekt 2

Diese reich verzierte, schneeweiße Seidenmaske ist mehr als nur ein prachtvolles Schmuckstück – sie ist ein Schlüssel zur Sphäre des Verborgenen. Legt man sie auf das Antlitz eines Menschen oder menschenähnlichen Wesens und vollzieht dabei das geheime Ritual, entfaltet sich ein Zauber von erhabener Kraft: Für die Dauer von 24 Stunden wird die Maske zu einer nahezu perfekten Spiegelung des gewählten Gesichts – sei es das Antlitz eines längst Verstorbenen oder die starre Miene einer meisterhaft gefertigten Statue.

Wer die Maske in dieser Zeit auflegt, hüllt sich in den Schleier der Illusion und tritt – für alle anderen sichtbar – als Abbild der ursprünglich kopierten Gestalt in die Welt. Es ist, als würde die Erinnerung an eine längst vergangene Seele für einen flüchtigen Moment in die Wirklichkeit zurückkehren, während der Träger selbst in den Schatten ihrer Geschichte wandelt.

Ein Artefakt wie aus den Tiefen der Zeit, geschaffen für jene, die den Mut haben, in den Nebeln der Vergangenheit zu wandeln und das Antlitz eines Anderen anzunehmen – sei es zum Zweck der Täuschung, der Verführung oder des Schutzes.

### Objekt 3

Mit der geheimnisvollen Schlüsselmelodie als Auftakt erhebt sich der Klang der Geisterharfe über die Grenzen der sichtbaren Welt hinaus und öffnet ein unsichtbares Tor zu einer Sphäre jenseits des Irdischen. Die Klänge des Zauberwerks durchdringen nicht nur die Lüfte, sondern weben sich in die Schichten des Empyräums – des feinen Gewebes, das alles Sein durchzieht – und berühren dort selbst die Schatten der Verstorbenen.

Die Magie dieser Melodien ist jedoch von feiner Natur: Nur Geister, die für die jeweilige Form des Zaubers empfänglich sind, können die Schwingungen wahrnehmen. Ein Lied des Schlafes verhallt ungehört, wo kein Schlaf mehr ruft, und heilende Klänge finden keinen Anker in körperlosen Existenzen. Doch wenn die besondere Magie der Geisterharfe wirkt, fließen ihre Töne wie ätherische Ströme durch die Schleier der Welten und hinterlassen in der Geisterwelt einen leisen, spürbaren Nachhall – ein flüchtiges Echo, das selbst in den verborgensten Winkeln des Jenseits seine Resonanz entfaltet.

Die Geisterharfe ist kein bloßes Instrument, sondern ein Bindeglied zwischen Welten, eine Brücke aus Klang, geschaffen für jene, die sich trauen, mit ihrer Musik die Grenzen des Todes zu überschreiten und die stillen Weiten der Ewigkeit zu berühren.

### Objekt 4

Diese außergewöhnliche Waffe ist mehr als nur Stahl: Sie wurde in uralten, verborgenen Riten geschmiedet, getränkt im Blut eines Halbblings, und in einem finsternen Ritual geweiht, dessen Geheimnisse längst im Nebel der Zeit verloren sind. Die Klinge trägt einen Zauber in sich – eine stille Macht, die in ihrem kalten Stahl ruht und nur darauf wartet, entfesselt zu werden. Sie vermag es, die Schleier zu durchdringen, die göttliche Gnade, Schutzzauber oder andere magische Mächte um ihre Träger legen, und trifft selbst jene, die als unverwundbar gelten.

Doch am mächtigsten zeigt sich ihre Kraft gegen jene, deren Blut in den Zauber eingewoben wurde: Trifft die Klinge auf ein solches Wesen, so entfesselt sie die ganze Wucht des finsternen Rituals – der Schlag wird zu einer gnadenlosen Welle der Zerstörung, die alles hinwegfegt, was sich ihr entgegenstellt.

Ein Relikt der Schatten, geschaffen für jene, die bereit sind, die Grenzen des Erlaubten zu überschreiten – und den Preis zu zahlen, der mit solch einem Werkzeug einhergeht.

### Objekt 5

## Band IX einer Reihe

Dieses letzte, von düsteren Legenden umrankte Werk ist das Vermächtnis des großen Harwelcar, des Seemeisters, der den Ozean der Magie durchschiffte wie kein Zweiter. Nur mit der finsternen Hilfe des mächtigen Lyakon, eines Wesens jenseits der Sterblichkeit, konnte Harwelcar diesen Band vollenden – ein Werk, das sein Schicksal verändern und sein Leben in neue Bahnen lenken sollte. Doch die Wirren des Magierkriegs rissen ihn fort, bevor er sein Ziel erreichen konnte. Es heißt, nur ein einziges vollständiges Exemplar dieses Werkes existiere – ein Schatz, der im Verborgenen ruht.

In diesem Buch sind nicht nur die Geheimnisse über Untote und Blutvampire niedergeschrieben, sondern auch neun mächtige Spruchpaare, die als Teil eines uralten Rituals wirken.

Das Ritual selbst ist von erhabener, dunkler Schönheit: In der stillen Tiefe einer Neumondnacht bindet der Zauberwirker eine Person an einen zwei Meter hohen Pfahl, zeichnet mit Bedacht ein sorgfältiges Hexagon, und flüstert den ersten Spruch – ein leises Raunen, das der Seele einen Hauch ihrer Lebenskraft entzieht und ihr den Geschmack der Vergänglichkeit schenkt.

Dann folgt der zweite Spruch, ein Ruf durch die Schleier der Welten, der ein verborgenes Tor öffnet – ein Übergang zwischen Midgard und Lyakons düsterer Heimat. Das Opfer wird sanft in diese andere Welt gezogen, wo es den Geschöpfen Lyakons als Quelle neuen Lebens dient.

Gelingt das Ritual, so wird der Zauberwirker für mehrere Jahre mit der jugendlichen Gestalt und der Vitalität eines 30-jährigen beschenkt. Wer es gar wagt, das Ritual neunmal zu vollenden, dem offenbart sich die größte Gnade Lyakons: Er wird in einen Vampir verwandelt – ein Geschöpf der Nacht, das seine magischen Fähigkeiten in ewiger Finsternis bewahrt.

### Objekt 6

Das Liawára Firinné. Dieses in erhabenem Hochcoraniad verfasste Werk birgt die tiefsten Geheimnisse, die jemals über den Sinn des Lebens und die Natur der Welt niedergeschrieben wurden. Es ist mehr als nur ein Buch – es ist ein Schlüssel zu einem tieferen Verstehen, eine Einladung, über die Grenzen des Gewöhnlichen hinauszublicken.

Jede Zeile dieses Buches gleicht einem leisen Flüstern aus einer anderen Wirklichkeit – Worte, die dem Suchenden Antworten offenbaren, die bisher im Verborgenen lagen. Doch nicht jedem

ist es vergönnt, diese Weisheiten zu verstehen, denn nur wer mit offenem Herzen und geschärftem Geist liest, vermag die letzten Wahrheiten zu begreifen und den eigenen Weg in Einklang mit dem großen Muster des Seins zu erkennen.

Ein Schatz für jene, die bereit sind, Fragen zu stellen, wo andere schweigen, und die den Mut besitzen, sich der Wahrheit zu stellen – so unverhüllt und klar, wie sie in diesem Buch offenbart wird.

### Objekt 7

Léabhar Gealt Ancoire - Hochcoraniad

Dieses erhabene Werk ist ein strahlendes Zeugnis der tiefen Weisheit und unermesslichen Erfahrung des großen Ruadraigh Ua'Brian, bekannt als der Einsiedler. Über zwei Jahrhunderte lang zog er sich in die Stille der Natur zurück, um sich mit unermüdlichem Eifer und grenzenloser Hingabe dem Studium der arkanen Geheimnisse zu widmen.

In diesen Seiten hat er sein Lebenswerk zusammengetragen – die Essenz eines zweihundertjährigen Ringens um Erkenntnis, durchdrungen von einer spirituellen Tiefe, die nur wenigen Sterblichen zuteilwird. Jedes Wort, jede Formel ist von einer Klarheit und Kraft erfüllt, die den Leser staunen lässt und ihm das Gefühl vermittelt, an den uralten Mysterien der Schöpfung teilzuhaben.

Dieses Werk ist nicht nur eine Sammlung von Wissen, sondern ein leuchtender Stern am Firmament der Magiekunst – ein Vermächtnis, das den Suchenden ermutigt, selbst den Pfad der Weisheit zu beschreiten und über die Grenzen des Sichtbaren hinauszublicken.

### Objekt 8

Die Schicksalsklingen sind nicht einfach Waffen – sie sind die geweihten Werkzeuge der Schicksalsgöttin Volubile, durchdrungen von ihrem Willen und beseelt von der Kraft des unerschütterlichen Schicksals. Nur jene, die sich in Demut ihrer Göttin hingeben, dürfen die wahre Macht dieser Klingen erfahren. In den Händen der Ungläubigen jedoch sind sie nichts als schlichte Ochsenzungen, leblos und ohne Glanz, unfähig, ihr wahres Wesen zu offenbaren.

Wer aber als wahrer Diener Volubiles die Klinge zieht, stellt sich dem Spiel des Schicksals – in

dem Wissen, dass jeder Schlag, jeder Kampf, jede Begegnung vom Lächeln der Göttin getragen oder von ihrem strengen Blick geprüft wird. Jeder Wurf, jeder Streich ist Ausdruck der göttlichen Fügung: Möge das Schicksal dir hold sein – oder dich lehren, Demut zu üben.

Doch wehe dem, der in Zweifel verfällt und den Glauben verlässt: Für ihn wandelt sich die Klinge zum Werkzeug des Zorns, und das Schicksal selbst wendet sich gegen ihn. Der Weg der Schicksalsklinge ist ein Pfad der Hingabe, und wer ihn beschreitet, muss bereit sein, alles zu ertragen – sei es Segen oder Prüfung.

Denn die Schicksalsklingen können nicht gekauft, nicht gestohlen, nicht erzwungen werden – sie sind ein Geschenk der Göttin, das allein jenen zuteilwird, die würdig sind. So lässt das Schicksal entscheiden, ob euch diese Waffe anvertraut wird – oder ob ihr scheitert, wie so viele vor euch.

### Objekt 9

Das Horn des Einhorns – ein Juwel aus den Tiefen der magischen Sphären!

Dieses Horn, ein Relikt aus dem Reich der Mythen, trägt noch immer die leuchtende Aura des Dweomer in sich – ein Hauch von Zauberkraft, der in der materiellen Welt nur selten zu finden ist. Schon eine sanfte Berührung genügt, um seine außergewöhnlichen Kräfte zu offenbaren: Es enthüllt mit einem faszinierenden Farbspiel – von zartem Blau bis tiefem Schwarz – die verborgenen Spuren von Giften, die sonst kein Auge je erkennen könnte.

Doch dies ist erst der Beginn seiner wahren Macht: Aus dem Horn eines Einhorns lassen sich Waffen von unvergleichlicher Schönheit und Wirksamkeit schmieden – feine Stichwaffen oder kraftvolle Speiße, durchdrungen von einer Magie, die selbst die widerstandsfähigsten Gegner das Fürchten lehrt.

Ganz besonders kostbar sind jene Hörner, die von Einhörnern stammen, die auf natürliche Weise aus dem Leben geschieden sind. Diese einzigartigen Artefakte bergen ein Wunder in sich: Sie sind beinahe unzerstörbar, trotzen selbst der stärksten Magie, und aus ihnen lassen sich mächtige Artefakte mit wahren Wundern der Zauberei erschaffen.

Solche Hörner sind von unschätzbarem Wert – selten, begehrt und erfüllt von einer Magie, die nur wenigen Auserwählten zuteil wird. Wer ein solches Horn in Händen hält, hält ein Geschenk des Himmels – eine Brücke zu den verborgenen Wundern der Welt!

### Objekt 10

Glas mit 5 Todesekeln

Tauchen Sie ein in die düster-machtvolle Welt der schwarzen Magie – mit einer Kreatur, die nicht nur gefürchtet, sondern auch von den mächtigsten Zauberern dieser Zeit geschätzt wird:

Der legendäre TODESGEL!

Dieser fingerlange, grüngelb oder braungelb gefleckte Wurm ist nicht einfach nur ein weiteres

Geschöpf der Sümpfe Südsiraos oder des Ikengabeckens – er ist ein Instrument der

Verwandlung, ein Schlüssel zu unheiligem Ruhm und eine Waffe für jene, die es wagen, über

Leben und Tod zu herrschen!

Verwandeln Sie gewöhnliche Sterbliche in gefürchtete Toteskrieger!

Gezielt eingesetzt, schlüpft der Egel durch Nase, Mund oder Ohren – unbemerkt, lautlos, tödlich

– und beginnt sein Werk der Umwandlung. Was folgt, ist eine qualvolle, aber effektive

Transformation: Schmerz, Willenskraftverlust, und schließlich die völlige Auslöschung der Seele

– zurück bleibt ein willfähriger Krieger der Dunkelheit!

Perfekt für subtilen Einsatz in Sumpfgebieten oder durch magische Kontrolle!

Der Todesekel entfaltet seine ganze Macht, sobald er sich Zutritt zum Schädel verschafft. Und wenn erst das Hirn erreicht ist ... beginnt die wahre Magie: ein Wirt ohne eigenen Willen, bereit, Befehle zu befolgen – kompromisslos und schmerzfrei.

Nutzen Sie magisch kastrierte Exemplare zur kontrollierten Erschaffung langlebiger Toteskrieger – die perfekte Wahl für langfristige Armeen des Grauens.

Ob als mächtige Kreatur in Ihrem Arsenal, als grausiges Forschungsobjekt oder als Werkzeug finsterner Rituale – der Todesegel gehört in den Besitz jedes ambitionierten Zauberkundigen.

## Objekt 11

### Klaue einer Schwarzseele

Schwarzseelen sind Wesen von finsterner Majestät, in deren pechschwarzem Federkleid sich der Schleier der Nacht selbst zu verbergen scheint. Ihre Körper sind von samtigem Schwarz überzogen, während ihre bleichen, fast toten Schädelköpfe einen Anblick bieten, der die Seelen der Sterblichen mit Ehrfurcht und Schrecken erfüllt. Ob diese Kreaturen wirklich einfache Vögel sind oder Ausgeburten dunkler Mächte, bleibt ein Geheimnis – ein Wissen, das allein den Schwarzalben des Nordens Siraos vorbehalten ist. Diese finsternen Elfen züchten Schwarzseelen seit uralten Zeiten, nutzen sie als Jäger und Späher in den Tiefen der Nacht – Wesen, die mit scharfem Blick und unheimlicher Intelligenz ihre Beute verfolgen.

Schwarzseelen sind mehr als bloße Tiere – sie sind die Verkörperung des Hasses auf alles Fremde. Sie stürzen sich ohne Zögern auf jede Kreatur, die größer ist als sie selbst und die es wagt, in ihr Revier einzudringen. Nur die Kundschafter unter ihnen halten sich zurück: Sie fliegen, von dunkler Magie erfüllt, in lautloser Eile zurück zu ihrem Herrn, um ihm ihre Beobachtungen zu übermitteln.

Ihre Stimme – ein markerschütternder Schrei – hallt wie ein Sturm des Schmerzes durch die Nacht. Wer diesen Ruf hört und ihm nicht widersteht, verfällt den Zaubern von Schmerzen, Schwäche und lähmender Furcht. Doch jene, die dem ersten Schrei standhalten, bleiben für einen Tag von weiteren Schrecken der Schwarzseele unberührt.

Die Krallen dieser düsteren Jäger tragen einen Hauch des Verderbens: Ein einziger Hieb kann Pest und Siechtum säen – es sei denn, ihre Krallen werden in kalte Metallhülsen gezwängt, um ihre tödliche Gabe zu versiegeln. Dann reißen sie nur noch Fleisch und Blut, doch ihre wahre Macht bleibt gebannt.

Schwarzseelen sind Geschöpfe der Nacht, unbarmherzige Jäger in der Düsternis. Ihre Heimat sind die finsternen Lande Siraos, wo die Schwarzalben sie mit grausamer Geduld züchten. Doch auch in den düsteren Tiefen Moravods, in Medjis und Racudin, heulen ihre Schreie durch die Nächte – dort, wo sich das Dunkel verdichtet und die Schatten ihre Kinder gebären.

Wer einer Schwarzseele begegnet, begegnet der Finsternis selbst – und ihrem kalten, grausamen Blick, der niemals vergisst.

Stellen Sie sich die Möglichkeiten vor, die Ihnen der Einsatz der Klaue eines solches Wesens bietet!

### Objekt 12

Drachenhaut – Der Hauch des Unbesiegbaren

Eine Drachenhaut ist mehr als nur ein schützendes Gewand – sie ist ein Vermächtnis der alten Zeiten, durchdrungen vom unbändigen Willen eines Wesens, das Feuer, Sturm und Magie in sich vereint. Wer das Privileg hat, eine solche zu besitzen Relikt zu besitzen, trägt den verdichteten Atem eines Drachen, die Essenz eines Wesens, das selbst den Elementen trotzt.

Jeder Schlag, der auf sie trifft, verliert an Schärfe, jede Klinge prallt von ihr ab wie Regen an Fels. Wer eine Drachenhaut trägt, trägt nicht nur einen Schutz, sondern ein Versprechen: das Versprechen, der Zerstörung zu widerstehen und selbst als unerschütterlicher Fels in der tobenden Flut des Schicksals zu bestehen.

In der Schlacht ist die Drachenhaut ein unüberwindlicher Wall, in der Wildnis ein unzerstörbarer Panzer. Sie ist das Vermächtnis einer längst vergangenen Welt – der Schlüssel zur Unbesiegbarkeit.

Wir überlassen Ihnen dieses Haut ganz frisch mit ihrem Träger selbst zu Ihrer freien Verfügung.