

Das „Grimoire of Love“ ist der zweite Teil einer vierbändigen Zauberbuchreihe des gnomischen Magiers Ben Banabonobokuru.

Historie: Der besagte Magier war zu gleichen Teilen verrückt wie genial – nachdem er bei der Erstellung des „Grimoire of Ice“ aus Versehen einen Elementargeist des Wassers in den Seiten des Buches gefangen hatte (siehe [1]), verfasste er im Anschluss daran ein weiteres Buch mit Zaubersprüchen und magischen Theorien – eben das „Grimoire of Love“. Der Band sollte als Wiedergutmachung für die Qualen dienen, welche er mit seinem ersten Buch auf die Welt losgelassen hatte.

Seither ging das Buch durch viele Hände und blieb dabei immer nur für kurze Zeit bei seinem jeweiligen Besitzer – weil diese, aufgrund der merkwürdigen Dinge, die ihnen geschahen, das Buch für verflucht hielten und schnell loswerden wollten. Letztendlich wurde es zusammen mit seinem letzten Besitzer begraben und könnte so in den Besitz der Spielercharaktere gelangen.

Erscheinungsbild: Bei dem Buch handelt es sich um einen unhandlichen Folianten, etwa 25 × 40 cm groß, etwa 15 cm dick und ungewöhnlich schwer, was unter anderem daran liegt, dass es in die Rinde eines exotischen Hartholzbaumes gebunden ist. Die Oberfläche ist schwarz, sehr rau und rissig, die Ecken des Buches sind mit dicken Beschlägen aus Kupfer verstärkt. Nirgendwo auf dem Einband steht der Titel des Buches, dieser findet sich ausschließlich in kupfernen Lettern auf der ersten Seite.

Das Buch vermittelt bei Berührung eine wohlige Wärme, die man weniger auf der Haut sondern vielmehr im Herzen spürt – man wird sofort ein wenig ausgeglichener und zufriedener ...

Inhalt: Das Grimoire enthält theoretische Abhandlungen über Magie, mit dessen Hilfe der Anwender freundlicher und charismatischer wirken und somit einfacher Freundschaften schließen kann. In den Seiten versteckt sind auch einige Zauber aus der Schule der Bezauberung, so dass das Buch eine sehr schöne Gelegenheit für den Spielleiter darstellt, das Repertoire seiner Magier um solche Zauber zu ergänzen. Außerdem enthält das Buch noch ein Rezept für einen (jedoch wirkungslosen) Liebestrank.

Fähigkeiten: Der Benutzer des Buches kann einmal pro Tag die Sprüche *Person bezaubern*, *Pracht des Adlers* und *Einflüsterung* auf Zauberstufe 6 wirken, indem er das Buch in der Hand hält und spezielle Worte daraus rezitiert.

Die wahre Natur der Dinge: Hier kommt nun Bens Verrücktheit ins Spiel – während es bei seinem ersten Grimoire noch ein unglücklicher Zufall war, dass der Geist eines Wasserelementars in dem Buch gefangen wurde, ging er bei seinem zweiten Werk sogar vorsätzlich zu Werke und sperrte den Geist eines guten Feenwesens in das Buch. Eigentlich tat er dies mit guten Absichten, um die Intelligenz des Feenwesens für die Zwecke des Buches zu nutzen, aber natürlich ging dieser grausame Akt nach hinten los ...

Nichneven, so der Name des Feengeistes, war von der Einkerkung – gelinde ausgedrückt – nicht gerade begeistert. Zuerst hat sie natürlich versucht, aus dem Buch zu entkommen, da dies unmöglich schien hat sie jedoch schnell resigniert. Seither ist ihre einzige Motivation, den jeweiligen Besitzer des Buches mit allerlei Schabernack zu ärgern – oder besser gesagt: andere Leute dazu zu bringen, den Besitzer des Buches zu ärgern ...

Die Werte: Das Buch hat IN 15, WE 10 und CH 15 und kann die Gemeinsprache, Elfish und die Sprache der Feen sprechen (Nichneven hält sich jedoch meist zurück, um nicht ihre wahre Natur zu offenbaren). Es verfügt über Dunkelsicht (18m) und kann jede der drei Fähigkeiten des Buches – *Person bezaubern*, *Pracht des Adlers* und *Einflüsterung* – einmal pro Tag anwenden. Das Buch ist von chaotisch guter Gesinnung und hat ein Ego von 7.

Durchschnittliche Bezauberung; ZS 6; Wundersamen Gegenstand erschaffen, *Person bezaubern*, *Pracht des Adlers*, *Einflüsterung*; Marktpreis ca. 25.000 GM, Gewicht 8 Pfund.

Selbstbeherrschung: Nach jedem Streich, den Nichneven ihrem Besitzer spielt, muss ihr eine einfache Weisheitsprobe gegen Schwierigkeitsgrad 7 gelingen, oder es ist ein leises Kichern aus dem Buch zu vernehmen, so dass man ihr mit der Zeit auf die Schliche kommen kann.

Plotideen: Da es sich bei ihrem Gefängnis ja um das „Grimoire of Love“ handelt, ist Nichneven sarkastischerweise dazu übergegangen, ihren Besitzer mit übermäßig vielen ungewollten Romanzen zu nerven. Dabei versucht sie zuerst, das „Beuteschema“ ihres Besitzers herauszufinden und dies anschließend umzukehren. So wird zum Beispiel ein männlicher Mensch, der eigentlich auf etwas füllige Frauen steht, plötzlich reihenweise von extrem dünnen Frauen belagert, oder von Männern oder Zwerginnen (oder dünnen, männlichen Zwergen). Hier helfen Nichneven sehr schön die Fähigkeiten des Buches, die sie zu diesem Zweck einsetzen kann, indem sie ihre Ziele *bezaubert* oder ihnen *einflüstert*, dem Besitzer des Buches nachzustellen und ihm / ihr Avancen zu machen.

Der Grad der SC-„Entnervung“ kann durch verschiedene Komplikationen noch gesteigert werden:

Es wollen mehrere Ziele gleichzeitig das Herz des Besitzers erobern, wodurch dieser nirgendwo mehr vor irgendwelchen NSC sicher ist, die ihm den Hof machen möchten. Ein männlicher Charakter könnte sich so zum Beispiel mitten in einen „Zickenkrieg“ wiederfinden, während ein weiblicher Charakter plötzlich zum Gegenstand eines Duells zwischen einem eingebildeten Liebhaber und seinem Gegenspieler werden könnte.

Die Avancen der Tochter des Grafen abzulehnen könnte einen Charakter in arge Erklärungsnot bringen.

Und dann war da ja auch noch die Sache mit dem eifersüchtigen und sehr gewalttätigen Ehemann ...

[1] siehe Greifenklaues „Winter-Einseiter“-Wettbewerb 2011/2012

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Paizo Publishing, LLC Community Use Policy

This Onepage uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This Onepage is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

Das Grimoire of Love, Copyright 2013, Andreas „Doctore Domani“ Mallek, erstellt im Rahmen des Winter-OnePageContest 2012/2013 im Greifenklaue-Blog: greifenklaue.wordpress.com
