

# Finsterland

## MAGISCHE WORTE

von Georg Pils

Dieser Artikel sammelt Silben und Wortteile, aus denen man mystisch klingende Worte für Finsterland zusammenstellen kann. Das kann für Magier und Okkultisten nützlich sein. Zusätzlich können Spielleiter und Spielleiterinnen darauf zurückgreifen und so Zaubereperimente und Hexereien zu benennen. Auch für die Namen von Büchern und Folianten kann diese Tabelle nützlich sein.

Der Vokal am Ende der Worte kann durch ein „istisch“, ein „isch“, ein „istik“ oder ein „ik“ ersetzt werden.

Würfeln Sie mit einem zehneitigen Würfel, um die passende Tabelle zu finden. Würfeln Sie dann mit einem weiteren Würfel, um die Silbe zu finden. Bauen Sie die Silben dann nach Gutdünken zusammen.

	<b>Tabelle 1</b>	<b>Tabelle 2</b>	<b>Tabelle 3</b>	<b>Tabelle 4</b>	<b>Tabelle 5</b>	<b>Tabelle 6</b>	<b>Tabelle 7</b>	<b>Tabelle 8</b>	<b>Tabelle 9</b>	<b>Tabelle 10</b>
1	Abraxo	Archo	Bio	Galakto	Kadoscho	Litho	Mysto	Opto	Schado	Spirito
2	Aero	Arkano	Ceruleo	Geo	Kalli	Logo	Narko	Paleo	Sedro	Spiro
3	Albo	Astro	Chaoto	Gyno	Kataro	Macho	Nata	Peri	Sekreto	Strato
4	Alfo	Atava	Chryso	Helio	Kerauno	Magno	Nekro	Phago	Seleno	Supra
5	Allo	Auto	Daimono	Hexa	Kine	Mago	Nestoro	Philo	Sidero	Tera
6	Almucho	Baalo	Dextro	Hiero	Krypto	Maimo	Nomo	Phyto	Sinistro	Thanato
7	Alno	Barcho	Draco	Hydro	Kyno	Maledicto	Nykto	Polemo	Sklithro	Toho
8	Andro	Barzelo	Ferro	Hypno	Lanthano	Megalo	Obskuro	Ptero	Skoteino	Toxo
9	Antaro	Beito	Frigo	Infra	Latiuto	Metro	Okkulto	Pyro	Speleo	Typhono
10	Archäo	Biblio	Fulguro	Ipsa	Libro	Monstro	Omni	Sakro	Sphäro	Urano

### BEISPIEL

Erster Wurf: 8, zweiter Wurf: 2 = Silbe 1: Paleo

Erster Wurf: 6, zweiter Wurf: 7 = Silbe 2: Maledikto

Erster Wurf: 3, zweiter Wurf: 3 = Silbe 3: Astro

Erster Wurf: 6, zweiter Wurf: 8 = Silbe 3: Megalo

Ergebnis: Paleomalediktische Astromegalistik