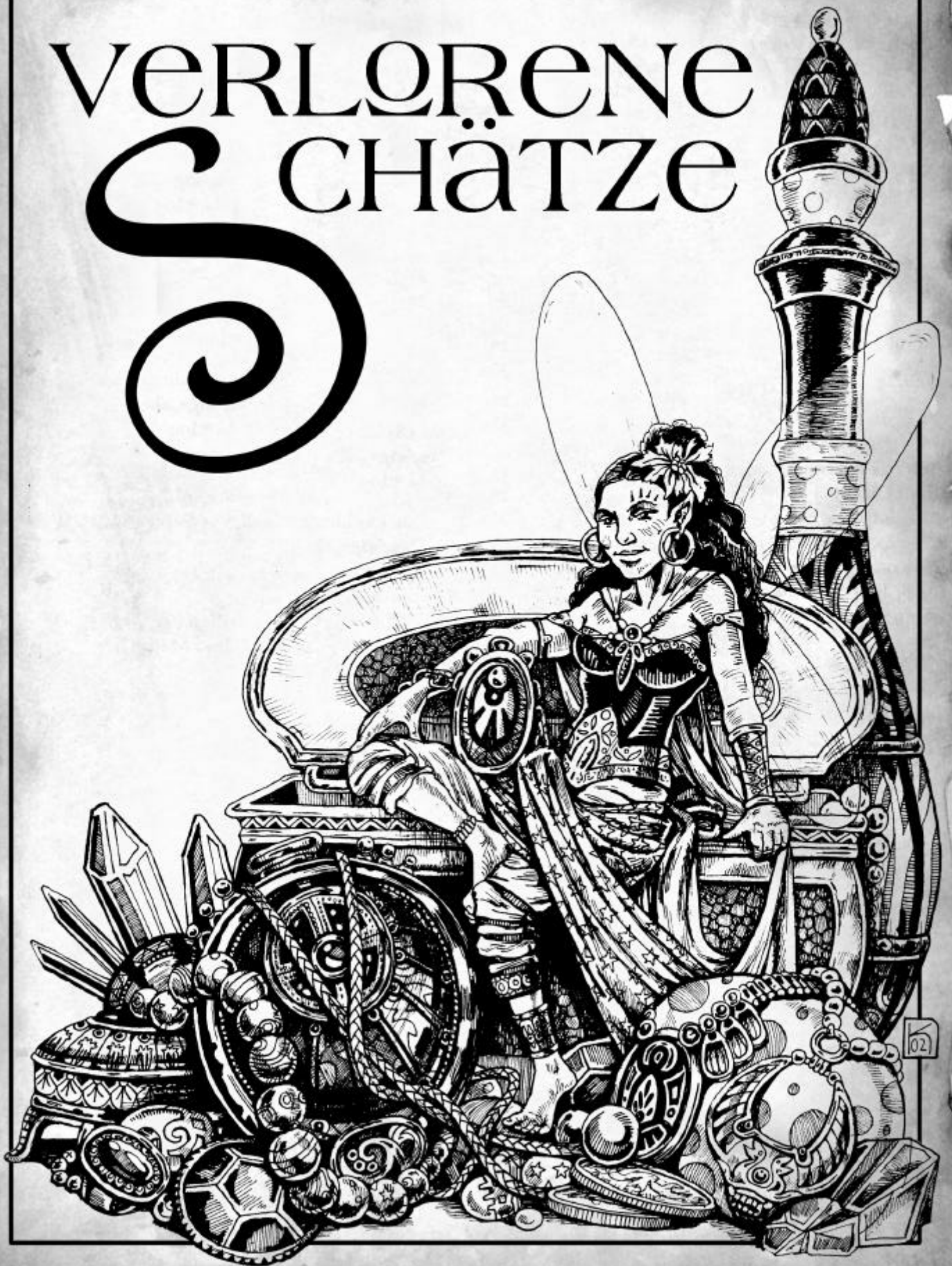
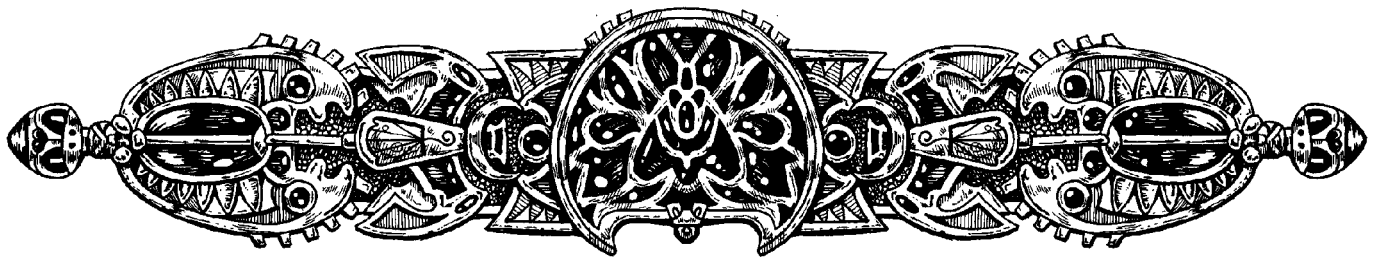


VERLORENE SCHÄTZE





INHALT



ÜBER DIESES WERK

3

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

4

- Das Amulett der Verständigung
- Blutarg
- Ce'Raals Hüter
- Das Charqatt
- Dämonenfurcht
- Denksessel
- Diktierfederkiel
- Der Duft der Verführung
- Eldoran's falsches Gesicht
- Die Feder von Frah Myndar
- Der Flüsterhelm
- Freundschaftsamulett
- Der Greifenfedermantel
- Der Jadepanther
- Jellras Vertrauter
- Die Kerze der Schöpferkraft
- Die Klinge des einsamen Kriegers
- Korrekturschriftrolle
- Kristall der Reinigung
- DAs Löwenamulett
- Megthrahels Maske
- Die Narrenkappe
- Orneph's Ring
- Prinzenroben
- Die Salbentöpfchen
- Der Schlüssel des Tors
- Das Seil des Brückenschlags
- Splitterglanz
- Der Staub des Vergessens
- Stirnreif der Klarheit
- Tarnumhang
- Das Teekännchen der Geister
- Tuan's Schuhe
- Van'Arak
- Y'Sk'Vravidad
- Zwielicht, Hammer des Corvas
- Eisatem
- Finsterwucht
- Seelenhülle
- Die ewige Rache

4

6

7

9

11

12

13

13

14

16

18

20

22

23

25

27

28

31

32

34

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

50

51

53

60

60

61

62

MAGISCHE GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE

64

Astrallinse

64

Kühle / Warme Kappe

64

Kühlender Fächer

64

Magische Bürste

65

Magische Sattel

65

Nachtglanz

65

Schlangenseile

65

Schützende Schriftrolle

65

Tagessplitter

65

Waffenhandschuh

65

Warme Handschuhe

65

ANHANG

68

IMPRESSUM

Herausgegeben als Earthdawn Winterprojekt 2002

Texte Von

Markus Anhenn, Björn Bäuerlein, Tobias Piepenbrock, Martin Seeger, Matthias Buyken, Scorpio, Ole Kück, Patric Bähr, Eike-Christian Bertram, Christian Acker, Dominik Gösken, Kathy Schad

Satz, Layout, Cover

Kathy Schad

Schwarz-Weiß Illustration

Thomas Knippschild, Kathy Schad, Alex Schmitt, Jan Suer

Lektorat

Alfred Svoboda

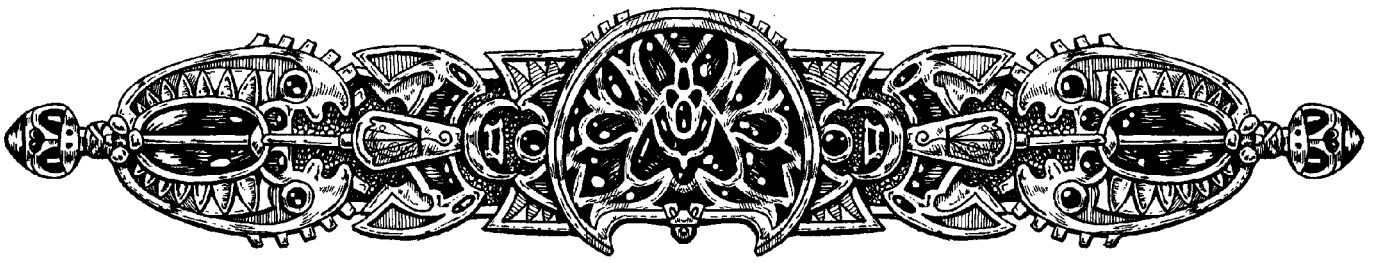
Download unter

<http://www.wyvernslair.de>

<http://www.earthdawn-franken.de>

Allen, die mitgeholfen haben,
ein herzliches Dankeschön!





PROLOG

-Zu Händen von Meister Seregast, Hüter der Sonnenspitze-

Werter Freund,

Ich entbiete Euch meine Grüße aus dem fernen Haven, wohin mich mein Weg dieser Tage geführt hat. Ich bedaure sehr, Seregast, daß ich zu unserem jährlichen Treffen nicht anwesend sein konnte, doch eine wichtige Mission hielt mich fern der Heimat. Ich nehme an, ihr wißt, wovon ich spreche und versteht. Meister Charboyya läßt euch ebenfalls seine besten Wünsche und Grüße übermitteln. In den letzten Tagen war ich Gast in seinem Haus und er hatte eine Menge interessanter Dinge zu erzählen. Es scheint, als würde sich in den nördlichen Bereichen der versunkenen Stadt wieder Ärger zusammenbrauen- aber das soll seine Sorge sein. Charboyya hat mittlerweile eine ansehnliche Sammlung von Artefakten zusammengetragen. Ich habe mir erlaubt, einige meiner eigenen Sammlung für euch hinzuzufügen. Was mich zum eigentlichen Punkt meines Schreibens bring; da ich in wenigen Tagen gen Iopos aufbrechen werde, möchte ich die Gegenstände in sicherer Hand wissen. So sende ich euch zu treuen Händen des Obsidianerboten Thyramase eine Truhe, in der ihr alles finden werdet, was ich in den letzten Monden zusammentragen konnte. Ich bitte euch, Seregast, die Artefakte in Augenschein zu nehmen. Es sind einige sehr außergewöhnliche Stücke dabei, verflochten mit den Schicksalen großer Helden und den Legenden tragischer Begebenheiten.

Ihr wißt, daß ich aufgrund der jüngsten Begebenheiten Throal vorerst meiden sollte. Daher bitte ich euch, alter Freund, die Truhe nach eurer Untrschung zu Meister Merrox zu bringen, damit er entscheide, was weiter damit geschehen soll- und ob sie unserem Ziel dienen könnten. Handelt hierbei nach Gutdünken, denn sicherlich sind einige Artefakte zu mächtig, zu gefährlich, um sie dem jungen König zum jetzigen Zeitpunkt zu offenbaren.

Möge das Licht der Sterne eure Wege erhellen,

A.

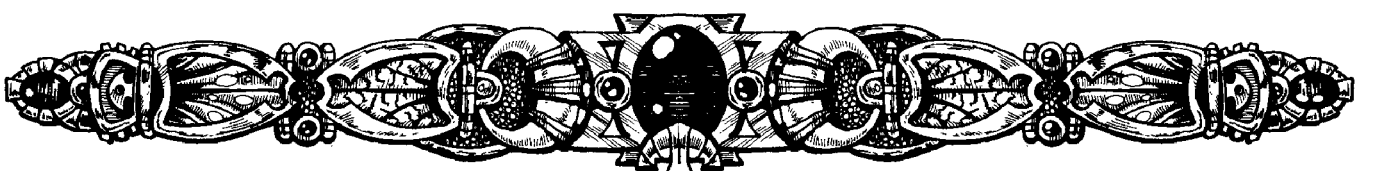
-Zu Händen von Meister Merrox, Hüter des Wissens in der Großen Bibliothek zu Throal-

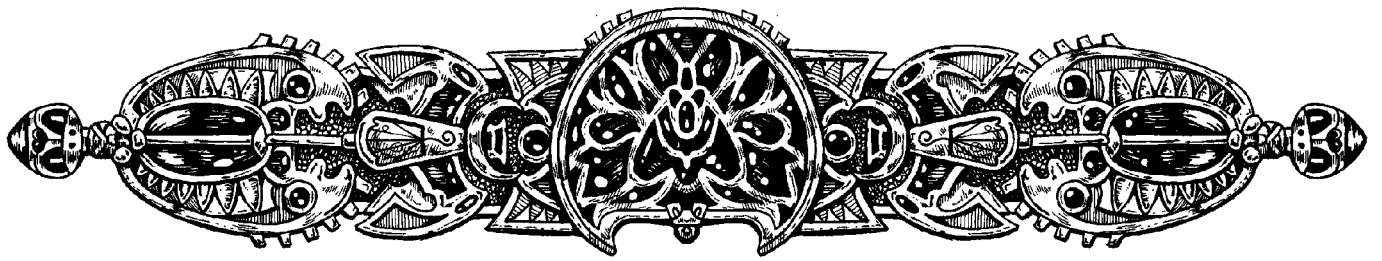
Guter Merrox,

Anbei sende ich Dir eine Truhe mit Gegenständen, die sicherlich dein Interesse wecken werden. Ich habe sie bereits untersucht und einige Notizen dazu zusammengetragen, bin mir aber sicher, daß Du und Deine emsigen Helfer noch weit mehr dazu finden werden. Es handelt sich um Artefakte einer sehr großen Bandbreite, aus allen Teilen des Landes zusammengetragen. Nicht nur nützliche Gebrauchsgegenstände, sondern auch einzigartige Schätze, deren Legenden bereits in alten Zeiten geschmiedet wurden. Und das eine oder andere Stück, daß sogar Dich in Erstaunen versetzen wird, alter Freund.

Ich bin sicher, daß Du würdige Träger für diese Kleinodien ausmachen wirst, die im Dienste der Sache stehen. Aber walte mit Umsicht. Wir leben in gefährlichen Zeiten, und der Feind lauert überall.

Upandals Gruß,
Seregast





MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Meister Merrox

DAS AMULETT DER VERSTÄNDIGUNG

Maximale Fäden: 2

Magische Widerstandskraft: 16

Das Amulett der Verständigung ist ein etwa handtellergroßes Kleinod aus Gold; es stellt ein Gesicht mit geschlossenen Augen dar. Einlegearbeiten aus elementarem Feuer, elementarer Luft und Onyx umgeben das Gesicht. Die Rückseite des Amuletts ist mit zwergischen Runen versehen.

Wenn die Magie des Amuletts zu wirken beginnt, öffnet das goldene Gesicht die Augen; darunter kommen zwei Diamanten zum Vorschein. Das Amulett der Verständigung wurde vor der Plage von dem Magier Dârelan geschaffen. Während seiner Reisen durch Barsaive stellte er fest, daß die unterschiedlichen Sprachen oft ein größeres Hindernis bei der Verständigung der Rassen darstellten, als ihre unterschiedlichen Kulturen.

Er wußte, wie wichtig es war, daß sich die Völker gegen Thera vereinten, dazu war aber eine fehlerfreie Verständigung nötig. Also entwarf er das Amulett, konnte es aber nie ausprobieren, da er von einem theranischen Spion ermordet wurde.

Rang 1 **Kosten:** 200

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Amuletts kennen.

Wirkung: Das Amulett gewährt dem Träger das Talent Fremdsprachen auf Rang 1. Besitzt er es bereits, wird es um einen Rang angehoben.

Rang 2 **Kosten:** 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer das Amulett erschaffen hat.

Wirkung: Das Amulett gewährt dem Träger das Talent Fremdsprachen auf Rang 2.

Rang 3 **Kosten:** 500

Schlüsselinformation: Auf der Rückseite des Amuletts ist ein Gedicht eingraviert, das von den neun namensgebenden Rassen erzählt. Der Träger muß das Gedicht in seine Muttersprache übersetzen.

Wirkung: Die soziale Widerstandskraft des Trägers erhöht sich um einen Punkt.

Rang 4 **Kosten:** 800

Schlüsselinformation: Auf seinen Reisen durch Barsaive lernte Dârelan acht große Helden jeder namensgebenden Rasse kennen, mit denen er sich aber teilweise nur mit Händen und Füßen verständigen konnte. Diese Erlebnisse waren ein Grund dafür, das Amulett zu erschaffen. Der Träger muß diese acht Namen in Erfahrung bringen.

Wirkung: Das Amulett gewährt dem Träger das Talent Fremdsprachen auf Rang 3, außerdem das Talent Lippenlesen auf Rang 1.

Rang 5 **Kosten:** 1300

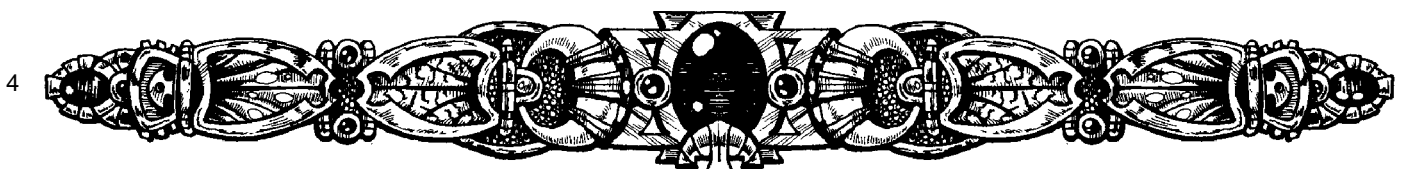
Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Mannes in Erfahrung bringen, der Dârelan tötete.

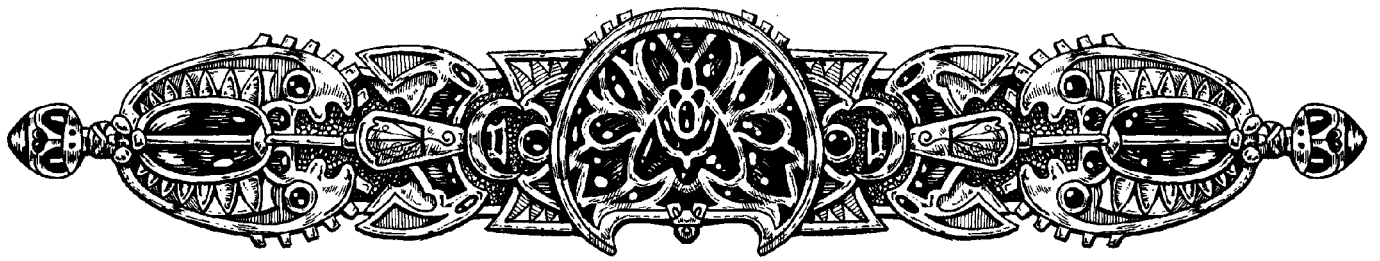
Wirkung: Das Amulett gewährt dem Träger das Talent Fremdsprachen auf Rang 4, das Talent Lippenlesen auf Rang 2. Die soziale Widerstandskraft wird um zwei Punkte erhöht.

Rang 6 **Kosten:** 2100

Tat: Der Träger muß in Dârelans Heimatstadt reisen und ihm dort einen kleinen Schrein errichten. In den Schrein muß er eine Seite mit dem auf der Rückseite des Amuletts eingravierten Gedicht legen, und zwar in den neun Sprachen der namensgebenden Rassen; ja, Drachisch ist auch gemeint. Die Tat ist 1300 Legendepunkte wert.

Wirkung: Das Amulett gewährt dem Träger das Talent Fremd-





sprachen auf Rang 5, das Talent Lippenlesen auf Rang 3. Es ermöglicht dem Träger, die Körpersprache seines Gegenübers zu verstehen. Er kann erkennen, ob er die Wahrheit spricht, und welche Gefühle er dem Träger entgegenbringt. Dazu legt der Träger eine Wahrnehmungsprobe ab, die um die Stufe des Fadenranges erhöht wird, gegen die soziale Widerstandskraft des Gegenübers. Ein einfacher Erfolg reicht aus, um dessen Körpersprache zu lesen.

DAS BAND DER LIEBE

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 15

“Es geschah vor der Plage, daß die Bewohner des kleinen Dorfes Krähengrat in den Throalischen Bergen ein letztes Fest veranstalteten wollten, bevor das Kaer des Dorfes von den Bewohnern bezogen werden sollte. Als Zeichen der Liebe flochten alle Frauen des Dorfes ihren Männern bunte Bänder aus schönen Stoffen damit die Männer sie fortan bei sich tragen sollten. Die Männer wiederum begaben sich in die nahegelegenen Wälder um ihren Frauen ein letztes Mal frische Blumen, Kräuter und Waldfrüchte zu pflücken.

Als die Männer des Dorfes geschlossen zum Festplatz kamen um ihre Geschenke zu übergeben sahen sie vor sich mit ohnmacherzeugendem Grauen ihre Frauen gemeuchelt und in ihrem Blute mit zerschlagenen Knochen tot auf dem Boden des Festplatzes liegen. Dämonenkonstrukte die in die Welt eingebrochen waren, hatte die wehrlosen Frauen niedergemetzelt und sich von ihren Schmerzen genährt. Nicht einer der Frauen hatte das grausame Blutbad überlebt.

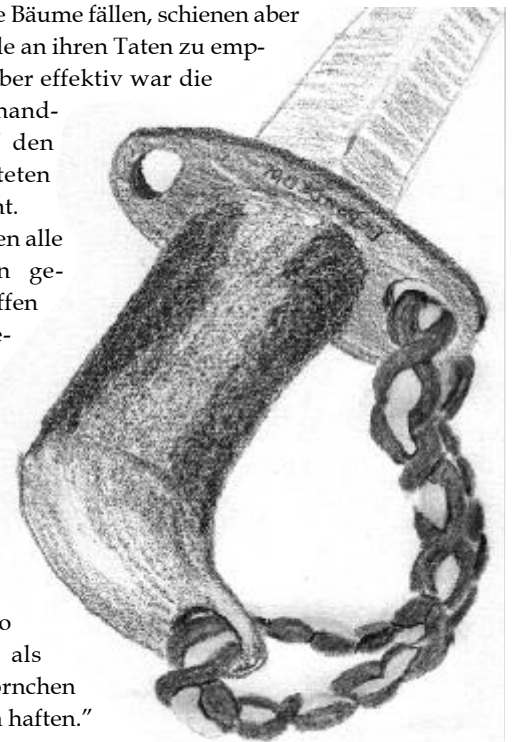
Die Legende berichtet davon, daß die Männer in diesem Moment ihre Fähigkeit verloren jegliche Gefühlsregung zu zeigen. Schweigend ging ein jeder zu seiner Frau und nahm das blutgetränkte für ihn geflochtene Band an sich und band es um sein Handgelenk. Gemeinsam wurden die Frauenleiber begraben und das Kaer wurde hinter den übrig gebliebenen Dorfbewohnern versiegelt.

Daraufhin begaben sich die Männer zurück in ihr Dorf und versammelten sich an der Schmiede. Alle waren sie Handwerker, Bauern oder Waldarbeiter gewesen und nie in der Kunst des Kampfes unterwiesen worden. Es wurde kein Wort gesprochen während der Schmied des Dorfes Waffen aus den Werkzeugen der Handwerker schmiedete. Nachdem der Schmied sein Werk vollendet hatte nahm sich ein jeder der Männer emotionslos eine der Waffen und band sein Band der Liebe um den Griff oder die Schneide der Waffe.

Alte Geschichten berichten davon, wie seltsame unbededete Männer in Zeiten der Angst auftauchten und anderen Namensgebern zur Hilfe kamen als diese von Dämonen attackiert wurden. Diese Männer waren frei von jedweder Furcht und boten den Dämonen keine Nahrung. Sie zerschlugen die Dämo-

nen als würden sie Bäume fallen, schienen aber selbst keine Freude an ihren Taten zu empfinden. Seltsam aber effektiv war die Art ihrer Waffenhandhabung und auf den Dank der Geretteten reagierten sie nicht.

Doch eines haben alle diese Geschichten gemein. An den Waffen dieser Männer befanden sich Bänder aus Stoff die aus leuchtend bunten Farben gefertigt waren. Und diese Bänder waren nach jeder Schlacht so sauber und rein als könnte nie ein Körnchen Schmutz an ihnen haften.“



Beschreibung

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um ein buntes Band, das aus Stoff geflochten wurde. Wenn das Band um einen Gegenstand oder einen Körperteil gebunden, dann zieht sich das Band auf die passende Größe zusammen. Das Band ist immer sauer und nimmt keine Spuren von Schmutz an.

Anmerkung

(ohne gewobenen Faden) Wenn das Band um eine Waffe gebunden wird, bekommt der Träger einen Bonus von +7 auf alle gegen ihn gerichteten Angriffe, die auf Furcht basieren.

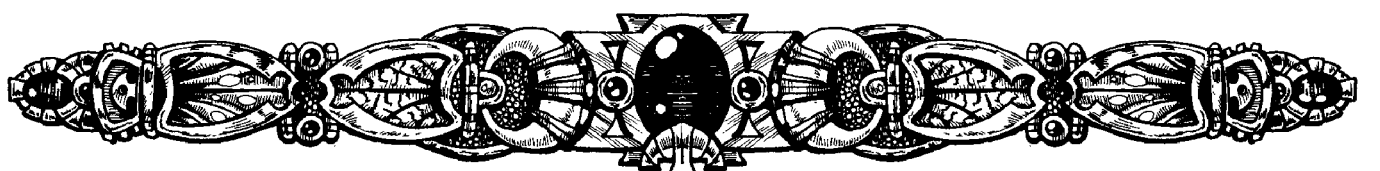
Das Band kann einfach zerschnitten werden fügt sich aber innerhalb einer Stunde wieder zusammen. Im Kampf und um eine Waffe gewickelt ist das Band unzerstörbar.

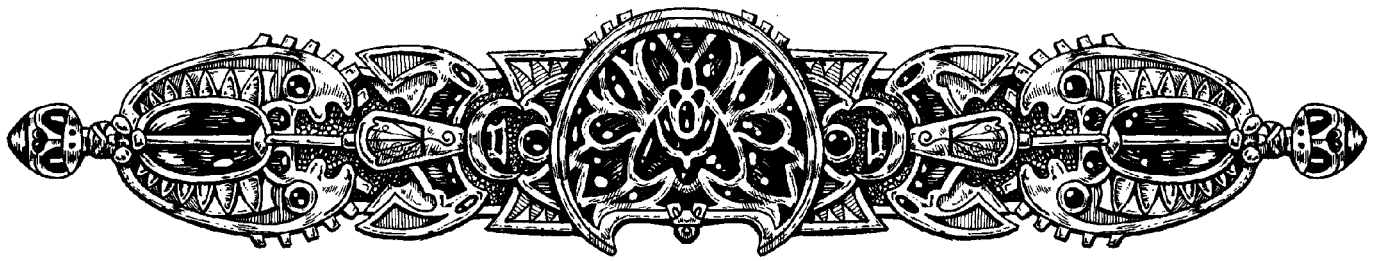
Alle Boni durch gewobene Fäden zählen nur wenn die Waffe benutzt wird (In der Hand halten reicht hierbei aus). Der einfache Angstbonus bleibt aber immer bestehen wenn der Held die Waffe bei sich trägt. Alle Boni durch die Bänder sind NICHT kumulativ mit anderen Fadengegenständen (Boni addieren sich nicht; höchster Bonus zählt!).

Fadenränge

Rang 1 **Kosten:** 500

Wirkung: Die Schadensstufe der mit dem Band versehenen Waffe steigt um +7, wenn sich die Angriffe gegen Dämonen richten.





Rang 2 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Name des Dorfes (Krähengrat)

Wirkung: Im Kampf gegen Dämonen und deren Konstrukte erhält der Besitzer des Bandes einen Initiativebonus von 3 Stufen. Der Bonus gegen Furchtbasierende Angriffe steigt auf +8.

Rang 3 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Name des ersten Trägers (diverse)

Wirkung: Im Kampf gegen Dämonen und deren Konstrukte erhält der Besitzer des Bandes einen Bonus von 3 Punkten auf seine Körperliche Widerstandskraft. Der Bonus gegen Furchtbasierende Angriffe steigt auf +9.

Rang 4 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Name der Frau die das Band geflochten hat (diverse, diese Information sollte sehr schwer zu bekommen sein!)

Wirkung: Im Kampf gegen Dämonen und deren Konstrukte erhält der Besitzer des Bandes einen Bonus von 3 Punkten auf seine Magische Widerstandskraft. Der Bonus gegen Furchtbasierende Angriffe steigt auf +10. Kein Namensgeber mit einem Dämonenmal kann die Waffe in der Hand halten ohne starke Schmerzen zu empfangen.

BLUTARG

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 19

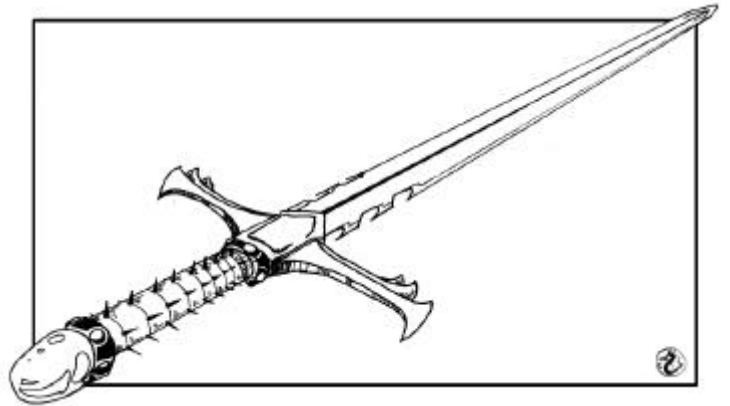
Der Theranische Elfenschmied Malebolge hat noch vor der Plage zusammen mit der Zwergenelementaristin Perpetua Genschneider dem damaligen Theranischen Kaiser einen besonderen Wunsch erfüllt. Sie fertigten ihm ein Schwert aus schwarzem Stahl für den ersten Krieger der Palastwache. Dieses Schwert sollte den Krieger nicht nur mit einer mächtigen Waffe sondern auch mit mächtiger Magie ausstatten um den Kaiser in Notzeiten vor jeder Gefahr beschützen zu können. Viele Legenden winden sich nun um die Taten die mit jenem Schwert begangen wurden.

Die Geschichten berichten davon, wie der Schwertträger sich bei jeder Gefahr für den Kaiser zum Berserker wandelte und durch keine Macht dieser Welt besiegt werden konnte. Jeder seiner Schläge schien den Krieger mächtiger und unüberwindbarer zu machen. Und es ist nicht bekannt, daß ein Krieger, der das Schwert zum Schutz des Kaisers benutzte, je bezwungen wurde.

Doch auch dunkle Erzählungen umgeben die Legende des Schwertes wie eine finsterner Schatten. Es wird berichtet, wie der Träger des Schwertes in Kampfzeiten andere Mitglieder der Palastwache dazu aufforderte ihr Blut zu opfern und sich in das Schwert zu stürzen. Der Krieger schien durch solche Taten neue Kräfte zu schöpfen und war wieder bereit ins Kampfgeschehen einzugreifen. Die Legenden berichten überdies von den unir-

dischen Schreien, die die Namensgeber die an einem solchen Opfern beteiligt waren kurz vor ihrem Tode ausstießen. Auch wird von kleinen Gruppen von Sklaven berichtet die dem Schwert hingegeben wurden um den Träger neue Lebensenergie zuzuführen.

Kurz vor der Plage ging das Schwert verloren als der



Schwertträger in Barsaive von Dämonen angegriffen wurde und dabei zu Tode kam. Danach verliert sich die Spur des Schwertes und seit der Plage sind keine weiteren Aufzeichnungen von den Scholaren gefunden worden die je von einem ähnlichen Schwert berichtet hätten.

Beschreibung

Die letzte bekannte Beschreibung des Schwertes weist auf einige Besonderheiten bezüglich des Griffes hin. Aus dem Schwertgriff wachsen unzählige nadelspitze Stahldornen hervor die sich in die Hand eines jeden Namesgebers bohren, der das Schwert benutzen möchte. Der Sinn einer solchen Anordnung ist nicht mehr bekannt und scheint den Scholaren heute nicht mehr erklärbar zu sein. Die Farbe des Schwertes ist gänzlich schwarz und reflektiert selbst unter der Mittagssonne kaum einen einzigen Sonnenstrahl. Die Scheide scheint immer scharf zu sein und es wird in den Schriften darauf verwiesen, daß jegliches Blut von der Klinge des Schwertes unmittelbar aufgesogen wurde und nie wieder zutage kam.

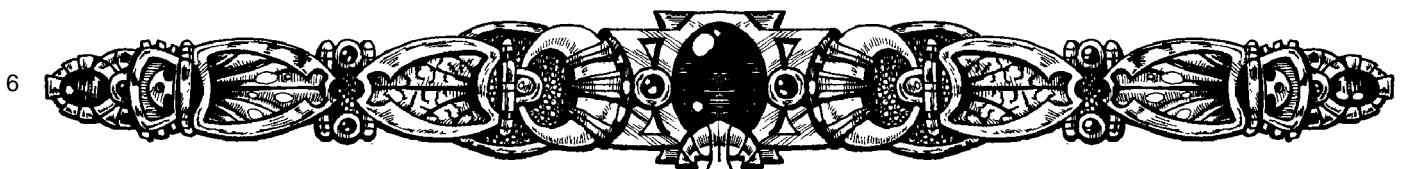
Ungebunden richtet das Schwert eine Schadensstufe von Stärke +7 an.

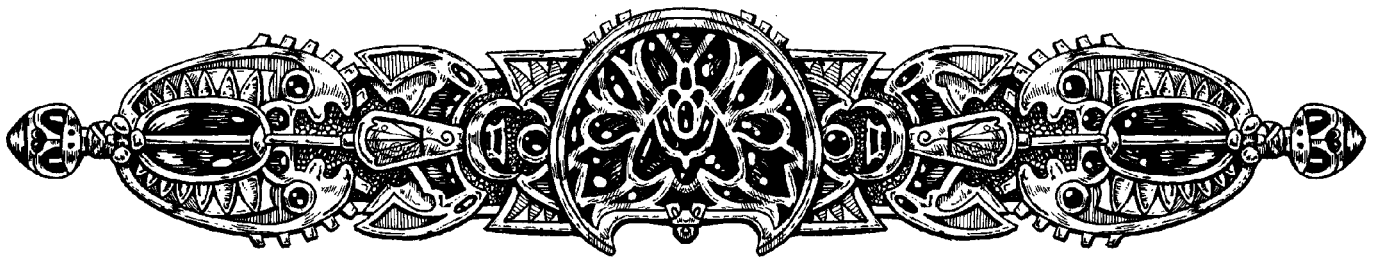
Fadenränge

Rang 1 Kosten: 500

Tat: Der Träger muß einem Gegner mit dem Schwert in einem Hieb mindestens 20 Schadenspunkte zufügen. Der erste Faden wird nach dieser Tat automatisch an den Träger gewoben, ohne daß er dazu eine Probe in Fadenweben ablegen muß.

Wirkung: Der Träger der Waffe erhält 2 Punkte permanenter Blutschaden bis das Schwert aufgegeben wird (wenigstens aber 1 Jahr und einen Tag). Er kann ab sofort andere Waffen nur noch mit einem Malus von -1 auf die Angriffsprobe und -1 auf





die Schadensprobe führen. Diese Wirkung hält ein Jahr und einem Tag an.

Jeder erfolgreiche Treffer gegen einen Gegner erhöht das Ergebnis des Schadenswurfs des Schwertes für den jeweiligen Kampf und Gegner um +1. Jede Kampfrunde erleidet der Träger Überanstrengungsschaden in Höhe der bereits verstrichenen Kampfrunden.

Rang 2 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Schwertes in Erfahrung bringen (Blutarg).

Wirkung: Bei jedem Schadenswurf, der 20 überschreitet, bekommt der Träger des Schwertes Lebenspunkte in Höhe des aktuellen Fadenranges zurück. Wenn ein nicht kämpfender Gegner mit dem Schwert getroffen wird, wird der gesamte Schaden dem Träger in Form von Lebenspunkten zugeführt. Dabei zählen nur 'bewusst' nicht kämpfende Gegner, also fallen schlafende oder bewußtlose Gegner nicht unter diese Regelung. Bei jedem Schadenswurf der 40 überschreitet, bekommt der Träger (Schadenswurf-30) Lebenspunkte zurück, maximal aber 20.

Rang 3 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Träger des Schwertes muß den Namen der Schmiedes herausfinden, der Blutarg schuf.

Tat: Der Träger muß einen Gegner töten, der sich bewußt nicht dagegen wehrt. Die Tat ist 300 Legendendunkte wert.

Wirkung: Der Träger erhält einen Malus von -2 auf Schadenswurf und Angriff mit anderen Waffen außer Blutarg. Die Schadensstufe von Blutarg erhöht sich auf +8, die Initiativestufe des Trägers steigt um +1.

Rang 4 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger des Schwertes muß den Namen der Elementaristin herausfinden, die die Erschaffung von Blutarg half (Perpetua Gemschneider).

Wirkung: Die Schadenstufe der Waffe steigt auf Stärke +9 an, der Initiative-Bonus auf +2.

Das Schwer erhält außerdem eine Kraft, die sich *Zorn des Herrschers* nennt. Für 5 Punkte Überanstrengung kann der Träger die Magie der Waffe zu einem besonders heftigen Schlag kanalisieren, der den Rüstungsschutz des Gegners halbiert.

Rang 5 Kosten: 3400

Tat: Der Träger muß drei Gegner allein im Kampf töten, wobei er den Rüstungsschutz aller Gegner durch *Zorn des Herrschers* halbieren muß.

Wirkung: Die Schadensstufe der Waffe steigt auf Stärke +10, der Initiativebonus auf +3. Der Überanstrengungsschaden, den das Schwert dem Träger jede Runde zufügt, sinkt um 1 Punkt pro Runde.

Rang 6 Kosten: 5500

Tat: Der Träger muß fünf Gegner allein im Kampf töten, wobei er den Rüstungsschutz aller Gegner durch *Zorn des Herrschers* halbieren muß. Die Tat ist 2100 Legendendunkte wert.

Wirkung: Die Schadensstufe der Waffe steigt auf Stärke +11, der Initiativebonus auf +4.

Das Schwert erhält die Kraft *Vernichtende Herrschaft*. Für 3 Punkte Überanstrengung kann der Träger den Rüstungsschutz eines Gegners vollständig aufheben. Diese Kraft wirkt nur in Zusammenhang mit *Zorn des Herrschers* und kann pro Kampf nur einmal eingesetzt werden.

Rang 7 Kosten: 8900

Wirkung: Die Schadensstufe der Waffe steigt auf Stärke +12, der Initiativebonus auf +5.

Der Träger entscheidet ob sich das Ergebnis des Schadenswurfs der Waffe bei einem Treffer erhöht oder nicht. Das Ergebnis des Wurfs kann nun durch jeden Treffer auch gesenkt werden (analog zur Erhöhung). Der Träger erhält die Punkte, die aus der Senkung des Schadenswurfs resultieren, als Lebenspunkte zurück.

CE'RAALS HÜTER

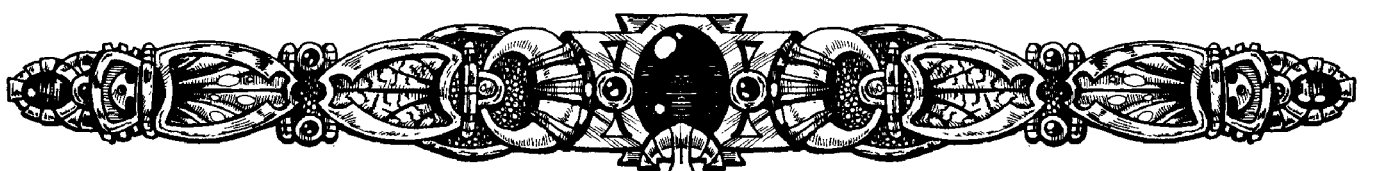
Maximale Fäden: 3

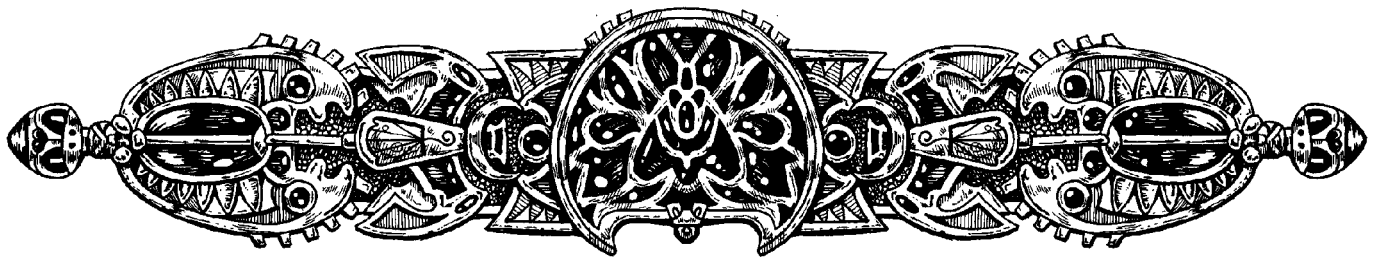
Magische Widerstandskraft: 22

Ce'Raals Hüter wurde von dem menschlichen Elementaristen Ce'Raal vor der Plage geschaffen. Ce'Raal gehörte zu der Abenteurergruppe Gwelaidrins Federn (siehe auch Die Legende von der Steinernen Stadt), die vor der Plage durch Barsaive zog und großen Ruhm erlangte. Ce'Raal schuf den Hüter, weil er es nicht leiden konnte, nachts Wache zu halten, wenn die anderen schliefen. Anfangs war der Hüter nur als Wächter gedacht, Ce'Raal stattete ihn aber im Laufe der Zeit mit weiteren nützlichen Eigenschaften aus.

Eine Legende berichtet, daß der Hüter der ganzen Gruppe einmal das Leben gerettet hat. Gwelaidrins Federn waren in einem Dorfgasthof untergekommen, und weil sie eine anstrengende Reise hinter sich hatten, fielen sie in ihre Betten und schliefen. Niemand dachte daran, Wachen aufzustellen. Das Dorf war aber von einem Dämon heimgesucht worden und die Dorfbewohner wollten die Helden töten und verspeisen.

Um sicher zu gehen, daß die Helden nicht aufwachen würden, hatte der Gastwirt ihnen einen Schlaftrunk unter das Essen gemischt. Doch als die Dorfbewohner in die Zimmer der Helden schleichen wollten, um sie hinterrücks zu ermorden, erwachte Ce'Raals Hüter und stieß einen gellenden Warnschrei aus. Der Schrei brach den Zauber des Schlaftrunks und die Helden erwachten. Sie töteten die Dorfbewohner und konnten der Falle entkommen.





Beschreibung

Ce'Raals Hüter ist eine ca. eine Elle große Statue aus einem rötlichen Holz. Sie stellt eine nackte, kniende Frau mit an die Ohren gehaltenen Händen dar. Ihr Gesicht ist mit weißer Farbe bemalt. Ce'Raal benutzte für die Statue ein sehr seltenes Holz, das Holz des Feuerbaumes, der nur im Wyrmwald wuchs. Das Holz ist rau und an manchen Stellen aufgeplatzt.

Rang 1 **Kosten: 300**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Hüters kennen.

Wirkung: Mit Hilfe des Hüters kann ein Alarmkreis erschaffen werden, der einen Durchmesser von Rang plus 5 Metern hat. Der Besitzer des Hüters legt eine Willenskraft (oder Willensstärke)-Probe plus fünf Stufen ab; jedes Lebewesen, daß eine kleinere Magische Widerstandskraft als diesen Wert besitzt, wird vom Hüter entdeckt. Er stößt dann einen gellen-

den, sich wiederholenden Schrei aus, bis der Besitzer ihm befiehlt, ruhig zu sein. Der Hüterkreis kann nur Nachts errichtet werden.

Rang 2 **Kosten: 500**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, wer den Hüter erschaffen hat.

Wirkung: Der Besitzer kann nun bestimmen, ab welcher Größe eines Lebewesens der Hüter Alarm geben soll. Der Wirkungswurf erhöht sich auf +6 Stufen.

Rang 3 **Kosten: 800**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, aus welchem Holz der Hüter geschnitzt wurde.

Wirkung: Der Besitzer kann nun entscheiden, ob der Hüter den Alarm laut hinausschreien oder ihm mittels einer empathischen Verbindung übermitteln soll. Der Hüter kann jetzt auch tagsüber verwendet werden. Die Größe des Alarmkreises erhöht sich auf Rang plus 10 Meter.

Rang 4 **Kosten: 1300**

Tat: Das Holz von Ce'Raals Hüter benötigt ein spezielles Öl, um wieder geschmeidig zu werden. Die Herstellung dieses Öls ist nur im heutigen Blutwald bekannt. Der Besitzer muß ein Kännchen davon auftreiben, es mit seinem Blut mischen, den Hüter damit einreiben und eine Nacht zusammen mit ihm über den Schlaf seiner Kameraden wachen.

Die Oberfläche des Hüters wird daraufhin wieder glatt und bekommt einen wundervollen bräunlichen Glanz. Die Tat ist 2100 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Ce'Raals Hüter enthält nun eine Erweiterte Matrix. Wird der Schutzkreis aktiviert, so erhöht sich die magische und körperliche Widerstandskraft der, die unter seinem Schutz stehen, um einen Punkt.

Rang 5 **Kosten: 2100**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß dem Hüter einen Kosenamen geben.

Wirkung: Die Größe des Alarmkreises erhöht sich auf Rang plus 25 Meter. Der Wirkungswurf erhöht sich auf +7 Stufen. Der Besitzer des Hüters kann ihm -wenn er will- genaue Angaben über die Wesen machen, vor denen er schützen soll. Bei anderen Lebewesen gibt der Hüter auf eigene Entscheidung laut.

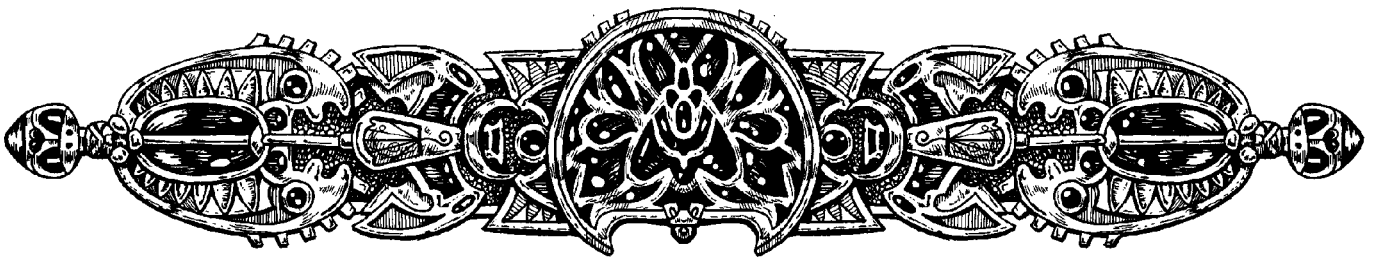
Namensgeber, die innerhalb von Ce'Raals Hüterkreis schlafen, können eine um vier Stufen erhöhte Erholungsprobe ablegen.

Rang 6 **Kosten: 3400**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, zu welcher Abenteurergruppe Ce'Raal gehörte.

Wirkung: Ce'Raals Hüter enthält nun zwei Erweiterte Matrizen. Namensgeber, die unter dem Schutz des Hüters stehen





addieren zwei Punkte auf ihre magische und ihre körperliche Widerstandskraft. Ihre mystische Rüstung wird um drei Punkte erhöht.

Die Magie des Hüters kann Schlaftränke, Lähmungsgifte oder Schlaf verursachende Zauber neutralisieren. Er legt dazu eine Probe von Rang plus 3 Stufen gegen die magische Widerstandskraft des Trankes, Giftes oder des Zauberers ab.

Rang 7 Kosten: 5500

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß in Erfahrung bringen, wie das Dorf hieß, in dem den Helden von Gwelaidrins Federn ein Hinterhalt gelegt wurde.

Wirkung: Der Hüterkreis löst nun auch dann Alarm aus, wenn sich ein Dämon oder Dämonenkonstrukte in der Nähe (innerhalb eines Gebietes mit dem Radius von 100 Schritten) des Besitzers aufhalten. Namensgeber, die unter dem Schutz des Hüters stehen, erhalten erst nach der zweiten Wunde Modifikatoren auf ihre Werte.

Die Größe des Alarmkreises erhöht sich auf Rang plus 50 Meter.

Rang 8 Kosten: 8900

Tat: Gwelaidrins Federn sind angeblich bei dem Versuch, den damals noch jungen Drachen Himmelslied vor Verjigorm zu retten, getötet worden. Ihre Gebeine sind irgendwo in der heutigen Öde verschollen. Der Besitzer des Hüters muß den gefallenen Helden die letzte Ehe entgegenbringen und ihre Gebeine zurück in ihre Heimatstadt Caledon bringen um sie dort in heiliger Erde zu bestatten. Die Tat ist 8900 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Ce'Raals Hüter schafft einen Bannkreis, den niedere Dämonen* und Dämonenkonstrukte nicht betreten können. Der Besitzer des Hüters legt eine Willenskraft (oder Willensstärke)-Probe plus acht Stufen ab. Das Ergebnis ist gleich der Magischen Widerstandskraft, die ein niederes dämonisches Wesen mindestens haben muß, um den Kreis betreten zu können. Große Dämonen werden in dem Kreis behindert. Sie reduzieren ihre Angriffsstufen um zwei Punkte. Sie können allerdings versuchen, den Bannkreis zu zerschlagen, indem sie erfolgreich eine Willenskraftprobe gegen die magische Widerstandskraft des Hüters ablegen.

Innerhalb des Hüterkreises erhöht sich die magische und körperliche Widerstandskraft gegen Dämonen und ihre Konstrukte um vier Punkte. Alle Karmaproben dürfen mit plus einer Stufe abgelegt werden.

DAS CHARQATT

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 19

Haragan war ein bekannter und gefürchteter Krieger des Königreiches Cara Fahd, der aus vielen Schlachten gegen

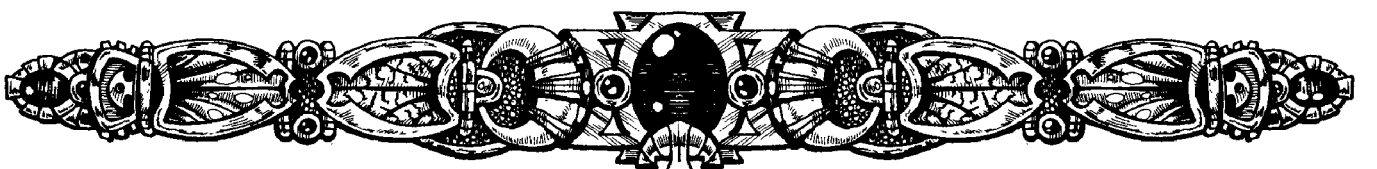
Ustrect und Landis siegreich mit seiner Armee hervorging. Viele Eltern des sterbenden Ork-Landes wollten ihre Söhne in die Lehre zu guten Kriegern schicken und so lag die Wahl nahe, Haragan direkt um Ausbildung des Sprösslings zu bitten. Bei Elfen und Zwergen hätte Reichtum und Ansehen eine solche Chance erkaufen können, bei Trollen Stolz und Ehre - bei Orks allerdings zählt nur die Begabung und der Willen sich einer harten Ausbildung zu stellen. Nachdem der große Kriegsherr von den ersten Bittstellern erfahren und ihre Geschenke gekostet hatte, ließ er alle willigen Anwärter zusammenrufen. Sie würden ihre Fähigkeiten, ihren Mut und ihren Einsatz gegeneinander unter Beweis stellen, so daß der Beste mit Haragan zog und von ihm lernte. So ging es viele Jahre. Dabei verstieß Haragan jeden Lehrling, der nicht innerhalb eines Jahres bereit und in der Lage war, ein Krieger zu werden, so daß diese ihre Ausbildung bei einem anderen Meister fortführen mussten - auch wenn sich nur wenige erdreisteten fortzuführen, was Haragan begonnen hatte.

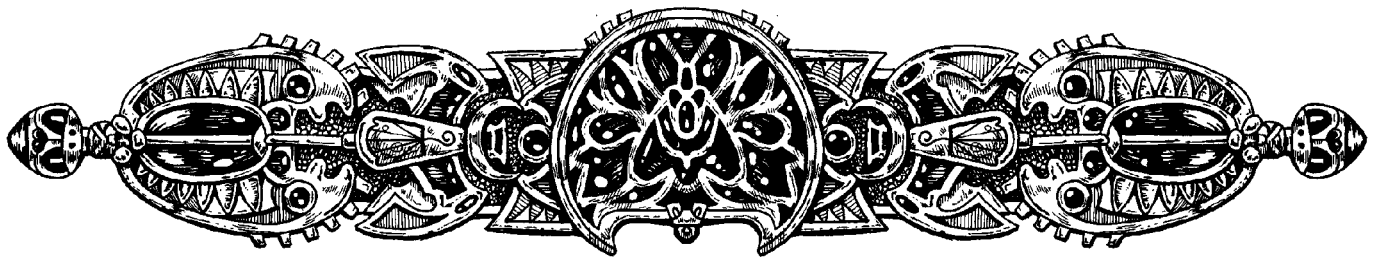
In einem besonderen Jahr kam es, daß der grosse Krieger unruhig schlief und von dem Niedergang des stolzen Ork-Königreiches träumte. Es war ein schlechter Tag gewesen, der Tag der jährlichen Prüfung, und wieder hatte sich der Lehrling nicht als seiner würdig erweisen und seine Ausbildung abschließen können. So hatte er den Lehrling für untauglich befunden und fortgejagt. Dieser Lehrling aber war Charqatt, der Löwe von Cara Fahd, wie er später genannt wurde, und Charqatt lief nicht weit. Er lagerte unweit des Lagers der Truppen, dessen Anführer Haragan war. Charqatt hatte durch das Jahr der Ausbildung hinweg viele aufrichtige Freunde unter den Kämpfern gewonnen, die ihn baten zu bleiben - in der Hoffnung Haragan würde seine Meinung noch ändern.

Der furchtlose Krieger, der Haragan war, schrie angsterfüllt auf, als die Bilder in seinen Träumen wilder und grausamer wurden. Er erwachte mitten in der Nacht, nur um sein Lager von einem Dämonen belagert vorzufinden. Der Dämon war ein großer und gefährlicher Gegner, der sich seinen Weg durch die Reihen der Orks bahnte, die ihm nichts entgegensetzen konnten. Auch er hatte von Haragan gehört und wollte ihn zu seinem Sklaven machen, den der Dämon war Karach'Gstul, der Seelenmeister. Diese Bestie war es, die die stolzen Truppen vernichtete und Haragan mit sich nahm.

Charqatt hatte einen festen Schlaf und er wachte erst auf, als alles vorbei war. Er war der einzige der sah, wie Haragan dem Dämon ewige Treuer schwur und mit ihm in die Niederwelten ging. In Charqatt flammte der Zorn auf, der ihm die Kraft gab zu einem der besten Krieger Cara Fahds heranzuwachsen, die es je gab und je geben wird. Er erzählte niemandem von den Geschehnissen, suchte sich allerdings einen neuen Krieger zum Lehrmeister und fand Gorik Van'Arak, die Falkenklau. Er vollendete die Ausbildung von Charqatt und dieser zog los um zu einem der ruhmreichsten Helden Barsaives zu werden, immer auf der Suche nach dem Seelenmeister.

In seinem 14. Jahr nachdem er zum Novizen wurde, er war





längst ein Hüter seiner Disziplin, fand er ein Dorf mit nur einem Überlebenden. Dieser berichtete von einem riesigen Turmhohen Dämonen, der alle getötet und einzig den Elementaristen des Dorfes als seinen Diener und Sklaven mit sich nahm. Charqatt wusste, das er Karach'Gstul endlich gefunden hatte.

Wenige Tage später fand er den Dämonen und tötete ihn nach einem langen und erbitterten Kampf. Haragan und die anderen Sklaven des Dämonen waren in ganz Barsaive unterwegs, die finsternen Pläne ihres Meisters auszuführen. Einzig der Elementarist des zerstörten Dorfes, den wir heute unter dem Namen Zurek kennen, stand dem Dämonen zur Seite. Beide fanden den Tod.

Haragan suchte und erkannte den Krieger, der ihn gerettet hatte und ließ ihm eine einzigartige Waffe anfertigen, die fortan vom Lehrer an den würdigsten Schüler weitergegeben werden sollte - das Charqatt.

Beschreibung

Das Charqatt sieht anfangs aus wie ein schmuckloser Dolch mit beiderseitig geschärfter schwarzer Klinge und einigen kleinen Kerben in der Klinge.

Das Charqatt hat ungebunden die selben Eigenschaften wie ein normaler Dolch, auch wenn diese Waffe nicht stumpf wird. Das Charqatt kann nur von einem Meister an einen würdigen Schüler übergeben werden. Wird es gestohlen, oder verkauft, funktionieren die Kräfte solange nicht, bis es wieder in die Hände eines Kriegers gelangen, dem es gestohlen wurde. Stirbt dieser Krieger, bevor er die Waffe wieder an sich nehmen konnte, erlischt die Macht der Waffe solange, bis sie wieder in die Hände eines anderen würdigen Kriegers gelangt. Das gleiche passiert, wenn der Krieger stirbt, bevor er die Waffe weitergeben konnte. Es versteht sich von selbst, dass nur ein Krieger diese Waffe führen kann.

Fadenränge

Rang 1 **Kosten: 200**

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Das Charqatt wächst auf Wunsch des Trägers zu einem Kurzschwert (Größe 2) und hat eine Schadensstufe von Fadenrang + 4. Die Waffe wachsen zu lassen erfordert keine Handlung und kann jederzeit vom Träger wieder rückgängig gemacht werden, was ebenfalls keine Handlung erfordert. In der Form eines Dolches (Größe 1) hat diese Waffe eine Schadensstufe von Fadenrang + 2.

Rang 2 **Kosten: 500**

Wirkung: Das Charqatt kann zusätzlich auf die Größe eines Breitschwertes wachsen (Größe 3) und hat dann eine Schadensstufe von Fadenrang + 5.

Rang 3 **Kosten: 1300**

Schlüsselinformation: Der Charakter muss wissen, daß es Haragan war, der diese Waffe anfertigen ließ, und Haragan's Geschichte kennen.

Wirkung: Das Charqatt wächst auf Wunsch zu einem Trollschilder heran [Größe 4] und hat dann eine Schadensstufe von Fadenrang + 6.

Rang 4 **Kosten: 3400**

Wirkung: Das Charqatt kann auf die Größe eines Zweihänders heranwachsen und hat dann eine Schadensstufe von Fadenrang + 7.

Rang 5 **Kosten: 8900**

Schlüsselinformation: Charqatt hat Haragan befreit, indem er den Seelenmeister erschlug. Der Charakter muss die Geschichte Charqatts' und Haragans' kennen und herausfinden über welche Kräfte den Dämon verfügte. Außerdem muss er wissen, das es Gorik Van'Arak war, der die Ausbildung zum ersten Kreis Charquatts' vollendete.

Tat: Der Seelenfänger war ein grausamer und durchtriebener Gegner und Charqatt hat sich ihm allein gestellt. Der Charakter muss einen Dämonen allein einen Dämonen stellen, der mindestens 30.000 Legendenpunkte Wert ist (inkl. eventueller Konstrukte), und töten, oder mit seiner Gruppe einen Dämonen von [Anzahl der Gruppenmitglieder] x 30.000 Legendenpunkten Wert töten (ebenfalls inklusive der Konstrukte des Dämons, die an dem Kampf beteiligt sind). Diese Tat ist (neben den Legendenpunkten des erschlagenen Gegners) 8.900 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Bei der Erschaffung der Waffe wurde Elementare Luft verwendet, die der Waffe die Fähigkeit verleiht, sich auf Wunsch des Trägers in einen Speer zu verwandeln, der Fadenrang + 4 Stufen Schaden zufügt.

Rang 6 **Kosten: 23300**

Tat: Der Charakter muss seine Hochachtung und seinen Stolz über einen aus- oder weitergebildeten Adepten in einem Blutmagieritual zum Ausdruck bringen. Dabei schneidet er sich mit dem Charqatt in die Handfläche seiner Waffenhand, in die Brust nahe des Herzens und in die Stirn. Das Blut wird in einer Schale aufgefangen und die Klinge des Charqatt solange darin gekocht, bis das Blut verdunstet ist. Danach hat der Charakter ungefähr 10 Minuten Zeit eine kleine Kerbe in die Klinge zu schlagen. Wenn das Ritual vollendet ist, erleidet der Charakter 5 Punkte permanenten Schaden.

Durch dieses Ritual übergibt der Meister dem Schüler das Charqatt. Während des Rituals zählt der Charakter all die Taten auf, die ihn an seinem Schüler gefallen haben und die seinen Respekt verdient haben. Danach ist der Schüler der neue Besitzer dieser Waffe. Diese Tat ist 14.400 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Der Charakter verliert den Faden zur Waffe, ist allerdings für immer ein Teil des Charqatts. Außerdem erhält der





Charakter jeweils 4 Ränge zu den Talenten Nahkampfwaffen und Unempfindlichkeit. Zudem erhöht sich seine Stärke um 4 Punkte. Alle diese Änderungen sind permanent und werden so gehandhabt, als habe der Charakter diese Werte über die Zeit selber auf diese Höhe gesteigert.

DÄMONENFURCHT

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 13

In einer schäbigen Taverne in Märkteburg, mit Namen "Tundrabestie" erzählt ein dicker, zwergischer Adept von einem seit langem verschollenen Freund und dessen einzigartiger Waffe.

"...wir saßen also mit einem wahnsinnigen Dämonenjäger in diesem Dorf, mitten im Wald fest und wussten nun wie wir diesen Dämonen vernichten konnten. Allerdings war da nur ein Problem, der Ort an dem sich der Dämon versteckt hielt, lag mitten in einem Berg am Rande des Dorfes. Die verängstigten Bewohner des Dorfes holten also allerlei Grabegerät herhan und wir fingen an zu buddeln....NEIN, ich war damals noch nicht so weit in meiner Disziplin um diese Arbeit mit einem Zauber zu erfüllen.

Jedenfalls gruben wir uns gerade zum Eingang des Dämonenhortes durch, als dieser wahnsinnige Aushilfsdämonenjäger ...ich glaube Balinor war sein Name...anfing, ein Astrales Fanal von unglaublicher Stärke in die klare Sternennacht zu jagen. Ich denke, weil einer meiner lieben Freunde seine Klappe über noch unbewiesenen Fertigkeiten der Dämonenjäger aufgerissen hat....Ihr müsst wissen, das Balinor sehr leicht zu provozieren ist, oder war...

Vor Schreck hörten wir sofort auf zu arbeiten und suchten unsere Waffen, als das Unglück auch schon über uns hereinbrach. Dutzende von Beissern schienen aus dem Himmel zu fallen und mitten zwischen meinen Freunden, der Truppe von Balinor und den Dorfbewohnern zu landen. Balinors Dämonenjäger waren die einzig bewaffneten, denn die Dörfler und wir waren ja mit Graben und Hacken beschäftigt. Die normalen Beisser wurden schnell von unseren "neuen Freunden" erledigt, und als sich die Aufregung so einigermaßen gelegt hatte, kam noch ein Nachzügler aus seiner Ebene "gefallen". Ein äusserst widerliches Viech....oder sollte ich eher Gebiß sagen?... Uiii, dieser Balinor war vielleicht schnell. Im Augenblick eines Wimpernschlages zückte er seine Axt vom Rücken und stand im Schwung seiner Axt über dem Beisser.

Aber einer meiner Freunde war noch schneller als Balinor. Wie der leibhaftige Thystonius sprang mein Freund Gron-T'kar in die Erde neben dem Beisser. Und wenn ich sage "in die Erde" dann meine ich das auch so. Denn ihr müsst wissen, das Gron-T'kar ein Obsidianer ist, und ein besonders schweres Exemplar dazu. Er sprang also mit einem gewaltigem Satz "in die Erde" neben dem Beisser, und nagelte den Dämon mit einer her-

kömmlichen Spitzhacke an den Fels. Dies geschah so schnell, das meine Augen den Bewegungen Gron-T'kars nicht mehr folgen konnten.

Daraufhin drehte sich Balinor wortlos und sichtlich verärgert um diese verlorene Trophäe um und schulterte seine Axt. Der gute Gron-T'kar hatte sichtlich Mühe, die Spitzhacke wieder aus der Bestie zu entfernen, denn die Macht seines Schlages hatte nicht nur den Beisser sondern auch den Fels unter demselbigen durchbohrt und stak nun fest. Bei den Passionen was haben wir gelacht, so durfte Gron-T'kar nicht nur den Ruhm und die Anerkennung, sondern auch noch den Spott ernten. Schlussendlich haben wir den Dämon unter dem Berg besiegt und auch einige seiner Verwandten in ihre Ebene zurückschickt.

Zu jeder Zeit, die ich nach diesem Ereignis mit Gron-T'kar reisen durfte, hat er gegen Dämonen einzig diese Spitzhacke geschwungen, und ist gut damit gefahren. Ich habe ihn nie näher nach dem Grund seines Verhaltens gefragt, da er für die Erklärung sicherlich Wochen und Monate gebraucht hätte, ein Obsidianer eben...und die Zeit eines Zwergen ist kostbar.

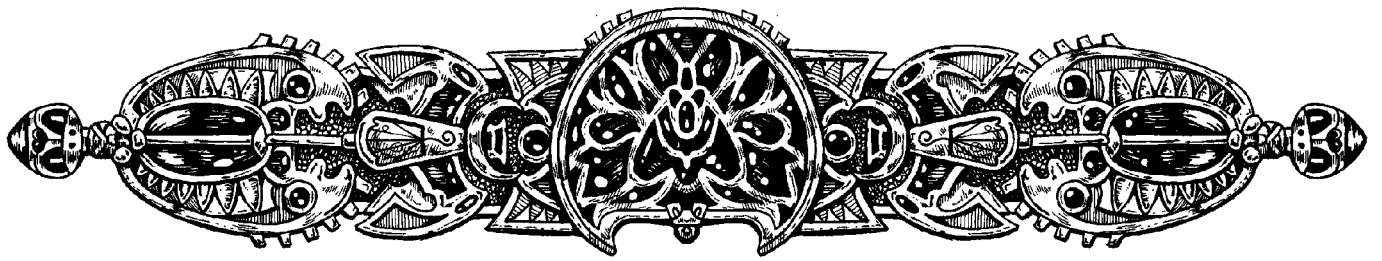
Aber irgendwann im Ruhelosen Troll in Haven hat er mir erzählt, das er einen Teil seiner Magie auf die Spitzhacke übertragen und diese sich daraufhin "verändert" hat. Und wahrlich, ich staunte nicht schlecht als er, unter dem Tisch her, eine Waffe zog. Wie soll ich sie mit Worten beschreiben...ich versuche es mal so: In obsidianischen Schriftzeichen steht der Name Dämonenfurcht auf der langen, gebogenen Klinge geschrieben. So ist es, in genau denselben elend langen Versen. Die Waffe ist übersät von feinen Schriftzeichen.

Ein nicht gerade Waffenerfahrener Zwerg wie ich, könnte Dämonenfurcht vielleicht als Sense bezeichnen, wenn sie nicht noch diese Dämonenabweisenden Runen am Schaft und die fürchterlichen Zacken an der Klinge tragen würde.

Gron-T'kar kann Dämonenfurcht sowohl ein-, als auch zweihändig schwingen. Das Holz der Waffe fühlt sich seit dieser "Verwandlung"...oder Verzauberung?...nicht mehr an, wie das Holz einer Spitzhacke. Es ist härter und tiefschwarz. Ausserdem scheint Dämonenfurcht auch schwerer geworden zu sein, als ein Namensgeber bei bloßem Betrachten vermuten könnte. Dämonenfurcht ist keine Waffe für einen Wettstreit oder ein Messen unter Namensgebern. Man kann sie nicht schwingen um zu betäuben oder niederzuwerfen, denn dafür ist sie nicht gemacht. Jeder Treffer ist eine Fahrt unter das Todesmeer.

Das erstaunlichste dieser Waffe ist jedoch die Beobachtung die ich während unserer Exkursionen nach Parlainth machen durfte. Wiedermal wurden wir von widerlichen Beissern und einem anderen Dämon einer mir unbekanntem Art bedrängt. Doch wenn ich mir meine, dann nehme ich Gron-T'kar aus. Denn ihn schien der grössere Dämon nur widerwillig anzugreifen, und einige der Beisser flohen sogar vor Dämonenfurcht. Leider kam ich nicht mehr dazu, meinen Freund nach diesem Ereignis näher zu erfahren, denn schnell trennten sich unsere Wege. Das letzte, was ich einem seiner Briefe entneh-





men konnte, ist das er in verzweifelter Eile zu seiner Bruderschaft aufgebrochen ist. Seit sich die Theranerstadt am Schlangfluss befindet, habe ich nichts mehr von ihm gehört. Und ich mache mir ernsthaft Sorgen; Dämonenfrucht vermag vielleicht jeden Dämonen zu besiegen, aber Theraner sind schlimmer als Dämonen."

Nach den letzten Worten verändert sich die Stimme des Zwergen und sein Kopf wird hochrot als er herausschreit.

"Genug! Lasst mich allein. Ich bin erschöpft...oder wollt ihr gegrillt werden?". Er verfällt in unverständliches Gegrummel und die Zuhörer verlassen schmunzelnd den Stammtisch dieses Zwergen...und dabei fällt ihnen auf, das der Platz neben dem Elementaristen gedeckt und ein grosser Steinschemel neben dem Sessel des Zwergen steht....auf wen wartet der Zwerg?

Beschreibung

Die Waffe ist nur schwerlich zu handhaben, da die schwere Klinge eine grosse Unwucht in der gesamten Waffe verursacht. Um nicht Dämonenfurcht wie eine Suppenkelle in den Kampf zu führen, muss der Träger einen Malus von -1 auf sein Nahkampfaffen (oder equivalentes) Talent/Fertigkeit hinnehmen, solange er noch keinen Faden zu Dämonenfurcht gewoben hat.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Tat: Gron-T`kar hat die Waffe mit zum Lebensfels von Ayodhya genommen, als die Triumph (siehe Vorboten des Krieges) am Bannsee landete. Die Waffe kann also nur dort gefunden/übergeben werden. Die Waffe zu bergen ist 1000 Legendepunkte wert.

Wirkung: Der Malus durch die Unwucht der Waffe entfällt. Die Schadensstufe gegen Beisser steigt auf 7, gegen andere mindere Dämonen auf Schadensstufe 6.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muss in Erfahrung bringen, das es sich bei der Waffe um eine verzauberte Spitzhacke handelt.

Wirkung: Um den Träger zu attackieren, muss Beissern eine Willenskraftprobe gegen Mindestwurf 6 gelingen.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger der Waffe muss herausfinden, welche Art minderen Dämon, Gron-T`kar zuerst mit Dämonenfurcht erschlug. Einen Beisser.

Wirkung: Der Mindestwurf zum attackieren erhöht sich auf 8.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger der Waffe muss herausfinden, welcher Elementarist Gron-T`kar bei der Verzauberung der Waffe half.

Wirkung: Die Schadensstufe der Waffe erhöht sich auf 9 gegen Beisser und auf 8 gegen andere mindere Dämonen.

Rang 5 Kosten: 1300

Tat: Der Träger der Waffe muss einen Beisser (siehe Hintergrund) mit einem einzigen Schlag vernichten, wie es auch Gron-T`kar getan hat. Diese Tat ist 1300 Legendepunkte wert.

Wirkung: Der Mindestwurf für Willenskraftproben erhöht sich auf 10.

Rang 6 Kosten: 2100

Tat: Der Träger muss mit Dämonenfurcht einen Kilahrbeisser (Werte siehe Kreaturen Barsaives, Band II) erschlagen. Diese Tat ist 2100 Legendepunkte wert.

Wirkung: Beisser können den Träger der Waffe garnicht mehr attackieren und andere mindere Dämonen müssen eine Willenskraftprobe gegen 8 bestehen, um angreifen zu können.

Die Schadensstufe gegen Beisser (inkl. Kilahrbeisser) erhöht sich auf 10. Gegen andere mindere Dämonen erhöht sich die Schadensstufe auf 9.

DENKSESSL

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 12

Dieser Sessel erhöht die Konzentration des Benutzers. Dieser Sessel wurde ebenfalls von dem elfischen Magier Atrox erschaffen. In diesen Sessel zog er sich zurück um nachzugrübeln oder Dokumente schreiben zu lassen. Der Sessel sorgt für eine geistige Klarheit und Frische, welche sofort verschwindet sobald man aufsteht. Atrox ist des öfteren über seinen Grübeleien in seinem Sessel eingedöst, da er nicht merkte das inzwischen mehrere Tage vergangen waren. Die Hausangestellten trugen ihn dann vorsichtig in sein Bett, in dem er sich dann erst mal ausschließ. Jedoch jedes mal erbost erwachte und seine Angestellten anschrie ihn bei seinen Überlegungen gestört zu haben.

Beschreibung

Der Denksessel ist ein großes, erlesen gearbeitetes Möbelstück. Arm- und Rücklehne sowie die Füße des Sessels sind aus dunklem Kirschholz gefertigt und mit filigranen Schnitzereien versehen. Das Polster ist weich und anschmiegsam und mit einem scharlachroten Samtstoff überzogen, in den mit goldenen und dunkelroten Fäden mystische Muster eingewoben sind.#

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Benutzer muss den Namen des Sessels in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Sessel erhöht die Willenskraft und Wahrnehmung des Benutzers um 1 solange er in ihm verweilt.





Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Der Sessel erhöht die Willenskraft und Wahrnehmung des Benutzers um 3 solange er in ihm verweilt.

Rang 3 Kosten: 800

Wirkung: Der Sessel erhöht die Willenskraft und Wahrnehmung des Benutzers um 5 solange er in ihm verweilt.

Rang 4 Kosten: 1300

Wirkung: Der Benutzer kann den Sessel nutzen um mehrere Tage durchzuarbeiten, dafür muss man vorher Erholungsproben in ihm speichern. Für jede Erholungsprobe die man investiert kann man weitere 2 Stunden vollkommen frisch weiterarbeiten. Sollte die Zeit, die man sich mit den Erholungsproben "erkauft" hat ablaufen merkt man sofort die Erschöpfung die man "verdrängt" hat und schläft ein. Die Arbeit die man verrichtet darf nur geistiger Natur sein und man darf sich nicht mehr als 10 Schritt von dem Sessel entfernen.

DIKTIERFEDERKIEL

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 10

Dieser Federkiel wurde einst von dem elfischen Magier Atrax erfunden. Er schreibt das auf, was der Benutzer gerade denkt. Dabei muss sich der Benutzer jedoch stark konzentrieren, da er sich sonst oft verschreibt. Atrax erschuf diesen Gegenstand, da er es leid war ständig irgendwelche Dokumente zu schreiben. Er war reich, jedoch zu geizig sich einen Schreiber oder Angestellten für solche Aufgaben einzustellen. Also erschuf er aus einer Greifenfeder auf die er Verzauberungen sprach eine magische Schreibfeder. Einige der ersten Dokumente die er damit anfertigte waren Beschreibungen, wie man die Schreibfeder herstellt, welche er dann für viel Gold verkaufte. Auf diese Weise verbreitete sich die Herstellungsweise der Diktierfeder in ganz Barsaive, wo sie jedoch heute nur noch wenige herstellen können und die Preise dafür recht hoch sind.

Beschreibung

Der Diktierfederkiel besteht aus einer etwa anderthalb Ellen langen Feder. Am unteren Ende ist die Feder von einem feinen, gepunkteten Flaum in hellen und dunklen Erdtönen umgeben. Die Feder selbst ist tiefrot und schimmert im Licht orangegolden. Die Spitze ist etwas von der übrigen Feder abgesetzt und tiefschwarz. Die Schreibspitze des Diktierfederkiels ist in Silber gefaßt und endet in einem filigranen Schreibfederblatt.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Benutzer muss den Namen der Feder in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Benutzer kann ein Dokument (nur Text) im Geiste verfassen und es an den Federkiel weitergeben. Dazu muss ihm jedoch eine Willenskraftprobe gegen die magische Widerstandskraft des Federkiels (8) gelingen, um sich zu konzentrieren. Dieser schreibt dann auf, was ihm weitergegeben wurde. Der Federkiel schreibt mit der Geschwindigkeit des Benutzers. Der Federkiel ist praktisch unzerstörbar.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Der Benutzer kann einfache Skizzen in den Text einfügen. Der Federkiel kann nun mit der doppelten Geschwindigkeit des Benutzers schreiben. Die Willenskraftprobe bleibt bestehen.

Rang 3 Kosten: 800

Wirkung: Der Federkiel kann nun in einer anderen Sprache schreiben. Der Benutzer muss diese Sprache jedoch zumindest gebrochen sprechen können. Der Benutzer kann dann in seiner Heimatsprache sprechen und der Federkiel übersetzt und schreibt den Text. Die Willenskraftprobe wird nun gegen eine Magische Widerstandskraft von 6 abgelegt.

Rang 4 Kosten: 1300

Wirkung: Der Federkiel kann nun auch große Zeichnungen anfertigen. Zusätzlich kann er ein Dokument beliebig oft vervielfältigen. Die Willenskraftprobe gegen 6 bleibt bestehen.

Rang 5 Kosten: 2100

Wirkung: Die Schreibgeschwindigkeit des Federkiels beträgt nun das Vierfache des Benutzers. Zusätzlich kann der Federkiel als Waffe eingesetzt werden. Der Benutzer gibt per Gedanken ein Ziel innerhalb von 20 Schritt an und der Federkiel fliegt dann mit der Spitze voraus auf das Ziel. Atrax baute diese Fähigkeit ein als er des öfteren Besuch von einer jungen Troubadoura bekam, welche ihn mit philosophischen Fragen quälte. Als sie eines Tages das Sprichwort "Die Feder ist mächtiger als das Schwert" in Frage stellte, lies Atrax den Federkiel fliegen und ihre Mütze an die Wand nageln. Die Troubadoura kam nie wieder zu Besuch. Der Federkiel macht Schadensstufe 2 + Willenskraftstufe Schaden und verursacht Direkttreffer.

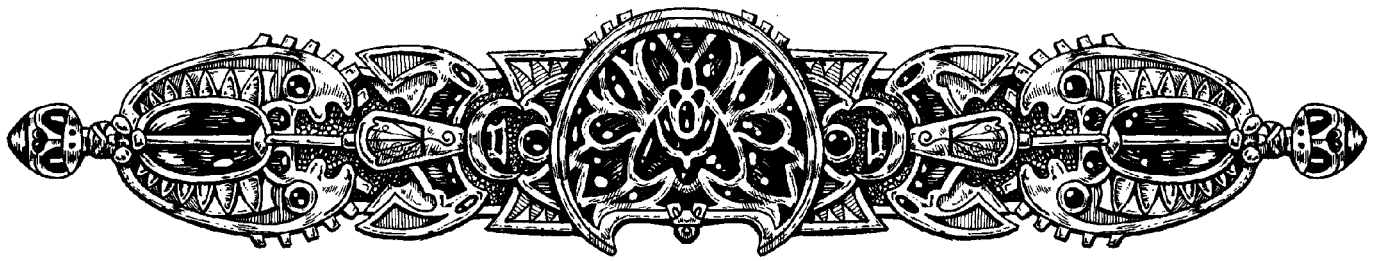
DER DUFT DER VERFÜHRUNG

Maximale Fäden: 2

Magische Widerstandskraft: 17

Der Duft der Verführung wurde von der Astendar-Questorin Ni'Edra'Niém geschaffen. Er war für ein junges Mädchen bestimmt, die unsterblich in einen Kaufmann verliebt war; dieser erwiderte ihre Liebe aber nicht. Mit Hilfe des Duftes konnte sie aber seine Liebe wecken und die beiden wurden ein glückliches Paar. Ni'Edra'Niém dankte Astendar für ihren Beistand und hob den Flakon für weitere Fälle dieser Art auf.





Während der Invae-Unruhen wurde Ni'Edra'Niém getötet, ihr Heimattempel zerstört. Der Flakon ist seither verschollen.

Beschreibung

Der Duft der Verführung ist ein Parfüm, daß in einem roten Flakon aufbewahrt wird. Der Flakon ist mit Gold und einer Gitterhülle aus schwarzem Silber verziert. Das Parfüm hat die Eigenschaft genau so zu schmecken, wie sich derjenige, der an dem Flakon riecht, ein hervorragendes Parfüm vorstellt.



Fadenränge

Rang 1 **Kosten: 100**

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Artefakts kennen.

Wirkung: Jedesmal, wenn der Besitzer das Parfüm benutzt, steigt sein Charismawert um zwei Punkte.

Rang 2 **Kosten: 200**

Tat: Der Träger muß eine Nacht in einem Astendar-Tempel verbringen und den Flakon am nächsten Morgen mit heiligem Tempelwasser füllen. Die Tat ist 300 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Der Charismawert steigt um drei Punkte; die soziale Widerstandskraft erhöht sich um eins.

Rang 3 **Kosten: 300**

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer den Flakon erschaffen hat.

Wirkung: Die Magie des Duftes umgibt den Träger und gewährt ihm die Fertigkeit Verführen auf Stufe eins. Hat er diese Fertigkeit bereits, so wird der Rang hinzuaddiert.

Rang 4 **Kosten: 500**

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Mädchens erfahren, für den der Flakon bestimmt war.

Wirkung: Der Charismawert steigt um vier Punkte. Der Duft gewährt die Fertigkeit Verführen auf Stufe zwei.

Rang 5 **Kosten: 800**

Tat: Der Träger muß mit Hilfe des Duftes jemanden dazu bringen, eine leidenschaftliche Nacht mit ihm zu verbringen. Die Tat ist 500 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Der Duft gewährt dem Träger die Fähigkeit, die Sinne seines Gegenübers zu verwirren. Die Kraft wirkt nur auf Namensgeber, die weniger als vier Meter vom Träger entfernt sind und dem anderen Geschlecht angehören. Der Duft verzaubert sie so sehr, daß sie von allen Handlungen, die gegen den Träger des Duftes gerichtet sind, drei Stufen von ihren Aktionen abziehen müssen. Die Einstellung von Nichtspielercharakteren gegenüber dem Träger wird um eine Stufe (bis maximal zu "ergeben") verbessert.

Die Kraft benötigt etwa eine Minute, um ihre volle Wirkung zu entfalten.

Hinweis: Die Anwendung des Duftes ist begrenzt: der Inhalt des Flakons reicht für etwa 12 Anwendungen. Danach muß der Flakon wieder aufgefüllt werden, und zwar mit demselben Ritual wie unter Zweitens beschrieben. (Allerdings gibt es dafür keine Legendenpunkte mehr!)

ELDORAN'S FALSCHES GESICHT

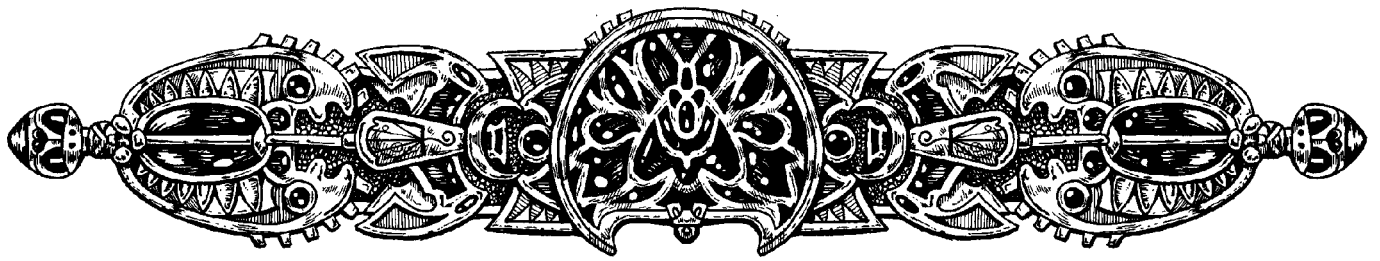
Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 27

Diese sehr alte Maske wurde vor der ersten Plage von einem mächtigen elfischen Illusionisten namens Eldoran Amir angefertigt. Über Eldoran ist weder bekannt ob er noch lebt bzw. was mit ihm geschehen ist. Legenden zufolge ist er ein unsterblicher Elf, wobei Königin Alachia den Reisenden Scholaren versicherte, dass es vor der ersten Plage zwar einen unsterblichen Elf namens Eldoran gab, dass dieser allerdings auf heldenhafte Weise in einem Kampf gegen einen Dämon starb. Da allein Königin Alachia einen Überblick über alle unsterblichen Elfen hat (und sich hier auch sehr zurückhält), wurde ihr damals Glauben geschenkt.

Als die Maske vor nicht all zu langer Zeit wieder in Barsaive auftauchte, zeigten einige Gelehrte Zweifel, was Alachias Aussage betraf. Was selbst Königin Alachia allerdings nicht weiß, ist, dass Eldoran in Wirklichkeit ein verschollener Bruder von ihr ist/war, von dem Alachia nichts wusste. Eldoran hingegen verzichtete schon bereits vor der ersten Plage auf seinen Macht-





anspruch und täuschte mittels mächtiger Illusionen seinen Tod vor und verschwand vorerst für immer.

Beschreibung

Die Maske an sich besteht aus einer sehr seltenen Schlangenhaut und ist mit shosarischen Runen übersät, welche die Geschichte und das Leben von Eldoran Amir erzählen. Es ist kein Namensgeber in Barsaive bekannt, der diesen Dialekt der Sprache beherrscht. Die Schlangenhaut und somit die Farbe der Maske besitzt eine grünschimmernde Farbe, die je nach Blickwinkels des Betrachters und Reflektion der Sonnenstrahlen in vielen verschiedenen Farben erscheint. Die Maske passt ohne das ein Faden an ihr befestigt ist, nur auf ein elfisches Gesicht. Sobald aber ein Faden an ihr befestigt ist, ist es allen Rassen außer Obsidianern, Trollen und Windlingen möglich sie zu tragen.

Je nach Ranghöhe des Fadens entfaltet die Maske verschiedene Illusionen, die weitreichend dazu beitragen sollen, den Gegenüber während Interaktionsproben zu täuschen.

Spielleiteranmerkung

Es ist äußerst schwierig über normalen Wege, wie z.B. die Thralische Bibliothek oder über die Fertigkeit "Forschen" etwas über die Maske herauszufinden, da Eldoran es stets vorzog, im Geheimen zu leben und sein Leben und seine Vergangenheit mit Illusionen zu tarnen. Daher ist die beste Quelle eine lebende Bibliothek, wie z.B. eine Illusionistengilde.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss den Namen der Maske herausfinden.

Wirkung: Die Maske passt sich nun genau dem Gesicht des Trägers an und verschmilzt förmlich mit den Gesichtszügen des Trägers. Zusätzlich wird die Maske nahezu unsichtbar (Durchschauen: 23; Anzweifeln: 15). Die Maske addiert außerdem noch +2 zur sozialen Widerstandskraft des Trägers gegen Interaktionsproben.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Die Maske addiert +1 zur Fertigkeit Etikette.

Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden welcher Namensgeber die Maske gefertigt hat.

Wirkung: Die Maske erhöht das Talent Erster Eindruck um +2 Stufen und die mystische Rüstung des Trägers steigt um 3

Rang 4 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, wer der letzte Besitzer der Maske war und wo er gelebt hat.

Wirkung: Gegen 2 Überanstrengungspunkte kann der Träger der Maske mit Stufe = Rang des derzeitigen Fadens würfeln

und dadurch sowohl den Durchschauensmindewurf als auch den Anzweiflungsmindewurf um das Ergebnis erhöhen. Zusätzlich erhöht die Maske das Talent um +3 Stufen.

Rang 5 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, wie alt Eldoran ist/war.

Tat: Der Besitzer der Maske muss Eldoran eine Ehre erweisen und einen Betrug mit angelegter Maske durchführen, der dem Besitzer einen Profit von 3000 Silberstücken beschert. Diese Tat ist 1300 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Die Maske addiert +2 zur sozialen Widerstandskraft des Trägers bei Interaktionsproben und erhöht die magische Widerstandskraft um +3

Rang 6 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, in welcher verwandtschaftlichen Beziehung Eldoran mit Königin Alachia steht.

Wirkung: Sobald ein Namensgeber oder anderes Wesen versucht den derzeitigen Besitzer der Maske astral zu orten oder aufzuspüren, erhöht sich die magische Widerstandskraft um +10

Rang 7 Kosten: 5500

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, an welchem Ort Eldoran Amir damals seine eigene "Welt" errichtet hat.

Tat: Der Besitzer der Maske muss Eldoran Amir in seinem Reich aufsuchen und sich einer Prüfung von Eldoran Amir unterziehen, ob er der Maske würdig ist. Erweist sich der Träger als würdig, kann er die Maske behalten. Erweist sich der Träger allerdings als unwürdig, lösen sich automatisch alle an die Maske gewobenen Fäden und die Maske fällt vom Gesicht des derzeitigen Trägers. Ein würdiger Träger besteht die Tat und erhält 3400 Legendenspunkte.

Wirkung: Die Maske erhöht die Fertigkeit Schuld abwälzen um +3 Stufen und verleiht dem Träger die Fähigkeit, sein Gesicht nun auch so zu verändern, dass er die Gesichtszüge, Mimiken sowie die Stimme eines Rassenangehörigen, den der Besitzer vor spätestens 14 Tagen gesehen hat, anzunehmen. Sowohl der Durchschauens- als auch der Anzweiflungsmindewurf entspricht dem oben bereits erwähnten.

Rang 8 Kosten: 8900

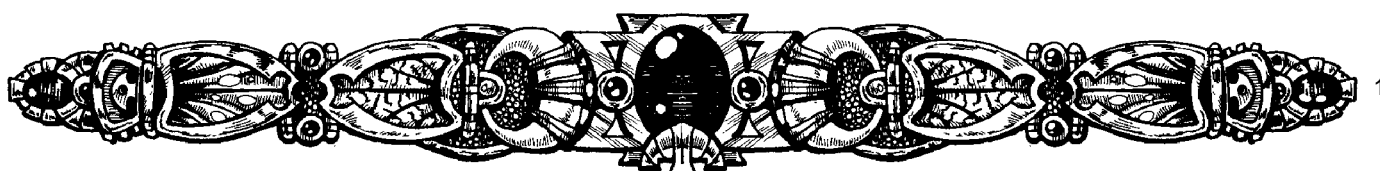
Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, aus welchem Material die Maske gefertigt wurde.

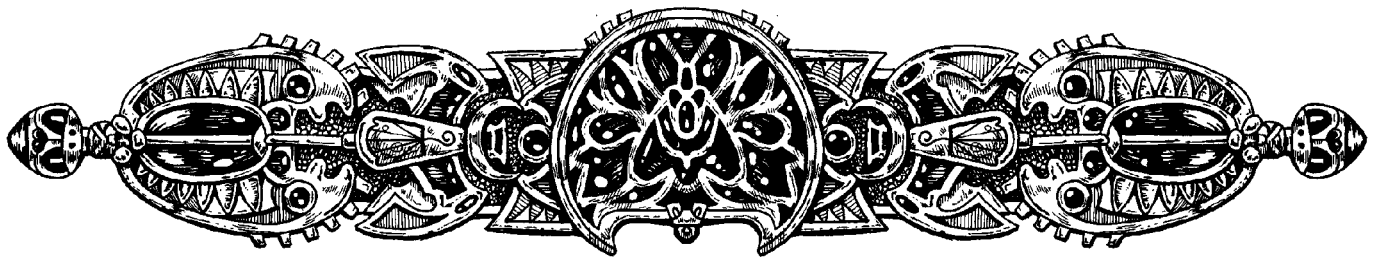
Wirkung: Die Verwundungsschwelle des Besitzers steigt um 2.

Rang 9 Kosten: 14.400

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, was Eldoran dazu veranlasste, auf ewig zu verschwinden.

Wirkung: Der Besitzer erhält eine zusätzliche Erholungspro-





be und die Talente Spruchzauberei sowie Fadenweben (Illusionismus) werden um +2 Stufen erhöht.

Rang 10 Kosten: 23.300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss herausfinden, was Eldoran mit einem Namensgeber tun würde, der mit seiner verschollenen Maske in seinem Reich auftaucht und ihn um Information ersucht

Optionale Tat: Eldoran stellt den Besitzer der Maske vor eine schwere Entscheidung.

Option 1: Der Besitzer behält die Maske, gegen den Wunsch von Eldoran und erhält nun folgende Boni:

Die magische Widerstandskraft erhöht sich um +2, die mystische Rüstung geht um +4 hoch und die Verwundungsschwelle steigt um 3. Zusätzlich verleiht die Maske dem Träger noch folgende Fähigkeit: Jeden Charakter, der dem Besitzer der Maske gegenüber steht, muss einen außergewöhnlichen Erfolg auf die soziale Widerstandskraft des Trägers mit Charisma oder einem ähnlichen Talent ablegen, um ihn anzulügen. Wird der Charakter angelogen, wird die Maske wärmer und signalisiert dem Träger dadurch, dass der Gegenüber einen belogen hat.

Option 2: Der derzeitige Besitzer übergibt die Maske Eldoran und erhält dafür folgendes: Eldoran wird einen ihm möglichen Gefallen dem Charakter erweisen und Eldoran steht von nun an tief in der Schuld des Charakters (und bei der Macht von Eldoran kann man sich vorstellen, was das bedeutet!). Zusätzlich bringt dem Charakter diese Tat 61.000 Legendenspunkte und eine Orichalkummünze.

In beiden Fällen verlangt Eldoran einen Schwur vom Besitzer und allen Mitwissern, seine Existenz zu leugnen, geschweige denn seinen Aufenthaltsort zu kennen. Andersfalls würde er alle Beteiligten zum Schweigen bringen.

DIE FEDER VON FRAH MYNDAR

Maximale Fadenzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 23

"Es sendet dies Singfried Rotaue, an die hoch geschätzten Scholaren zu Throal"

Für viele dort draußen ist der Name dieser Frau unbekannt, doch für jeden Namensgeber aus Urupa steht sie für Gerechtigkeit, Weisheit und Barmherzigkeit. Manche nennen sie noch heute eine Manifestation Mynbrujes. Frah Myndar war eine Zwergin aus stolzem Hause, unter Zwergen hätte man sie wohl schön genannt. Ihr Vater, Fanilk Myndar, war ein wohlhabender und einflussreicher Händler, nur wenig ging in der Stadt ohne sein Wissen vor. Frah war zwar nicht sein einziges Kind, aber das einzige das seinen Ehrgeiz und seine Zielstrebigkeit geerbt hatte. Sie hatte außerdem zwei Brüder, die aber beide über keinerlei Sinn für Geschäft oder Verhandlung verfügten.

Fanilk bemühte sich schon früh, Frah für Handel und Diplomatie zu interessieren. Sie war eine aufmerksame Schülerin und

überraschte ihren Vater immer wieder mit ihrem Scharfsinn und ihrer Auffassungsgabe. Es gab nur einen Punkt der zu fortwährendem Zwist zwischen beiden führte: Frahs Bemühungen für das einfache Volk konnte ihr Vater weder verstehen noch respektieren. Er führte ihr immer wieder vor Augen wie sinnlos es sei, sich ihrer zu bemühen. Doch es gelang ihm nicht. Auch Frah versuchte ihren Vater zu überzeugen, vergeblich, denn ihre Verbissenheit hatte sie von ihrem Vater geerbt.

In ihrem 25. Lebensjahr kam, was kommen mußte. Frah hatte die Familie eines Arbeiters ins Haus geholt, nachdem ein Sturm ihr Haus zerstört hatte. Fanilk Myndar hatte bei diesem Sturm allerdings auch eine Ladung Ware verloren, als der Wagen vom Kai ins Hafenbecken gestürzt war. Als er nach Hause kam und sah was Frah getan hatte, überkam ihn der Zorn und er schickte sie weg; ursprünglich mit der Hoffnung, einige Zeit auf der Straße würde sie zur Besinnung bringen, doch Frah kehrte nie in ihr Elternhaus zurück.

Als sie plötzlich auf der Straße stand, wußte sie erst nicht wohin und so wanderte sie durch die Straßen und Gassen von Urupa. Als sie beinahe einen alten Zwerg umgelaufen hätte, schreckte sie aus ihren Gedanken. Der Alte schaute sie an, lächelte freundlich und meinte

"Komm mein Kind, Sorgen plagen dich, das kann ich sehen, doch für heute sollst du mein Gast sein und dich ihrer entledigen können."

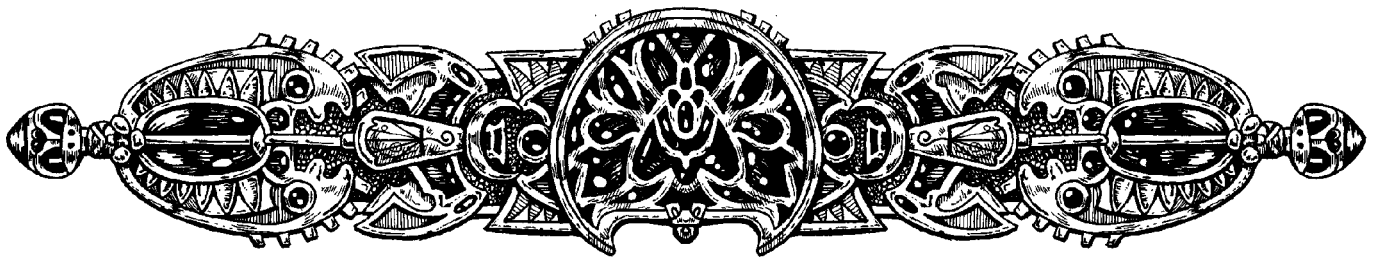
Frahs Versuche das Angebot des alten Mannes auszuschlagen waren vergeblich, er nahm sie bei der Hand und führte sie zu einem kleinen Haus in der Nähe. Er gab ihr zu essen und zu trinken, unterhielt sich mit ihr und brachte sie von ihren traurigen Gedanken ab. Als sie am nächsten morgen erwachte, hatte der alte Mann ihr ein üppiges Frühstück bereitet. Er fragte sie ob sie noch länger bleiben wolle, sie sei herzlich willkommen, doch Frah brachte es nicht über sich, dem Alten noch länger zur Last zu fallen. Sie versprach ihm bald wieder zu besuchen und machte sich auf ihren Weg. Ihr Ziel war ihr weiterhin schleierhaft, wo sollte sie hin, was sollte sie tun? Als Geschrei am Straßenrand ihre Aufmerksamkeit erregte, ein gut gekleideter Elf stand dort und brüllte auf einen Orkjungen ein. Der Junge lag wimmernd am Boden und verbarg etwas unter sich. Der Elf war scheinbar außer sich vor Wut und trat immer wieder nach dem Jungen.

"Du verlaustes Stück Dreck" schrie er. "Du hast mich bestohlen! Gib mir mein Geld zurück sonst werde ich dich tot treten, das schwöre ich dir, bei allen Passionen."

Angelockt vom lauten Gezeter versammelten sich immer mehr Leute, einige stimmten dem Elfen zu. "Dieses erbärmliche Pack von Dieben und Nichtsnutzen. Aufhängen sollte man sie!"

Der Elf trat ein weiteres mal zu und ein scharfes Knacken verhiess nichts Gutes. Der Junge schrie wimmernd auf und wand sich am Boden, da bückte sich der Elf und entriß ihm einen kleinen Lederbeutel. Der Junge weinte und flehte den Herren an, ihm sein Geld zurück zu geben.





"Von wegen du Abschaum! Dein Geld, das hättest du wohl gerne!" Die Menge begann sich zu zerstreuen. Doch während Frah die Ereignisse beobachtet hatte, war etwas seltsames geschehen- sie hatte plötzlich Farben um den Elfen gesehen., wild wirbelnd und dunkel. Das hatte sie verwirrt, sehr verwirrt. Doch nun wurde ihr langsam klar, was sie gesehen hatte. Sie trat auf den Elfen zu und versperrte ihm den Weg.

"Das ist nicht euer Geld, Herr."

Die Farben um den Elfen begannen wieder dunkler und unruhiger zu werden. "Was redet ihr da Frau! Natürlich ist das mein Geld, der Bengel hat es mir gestohlen."

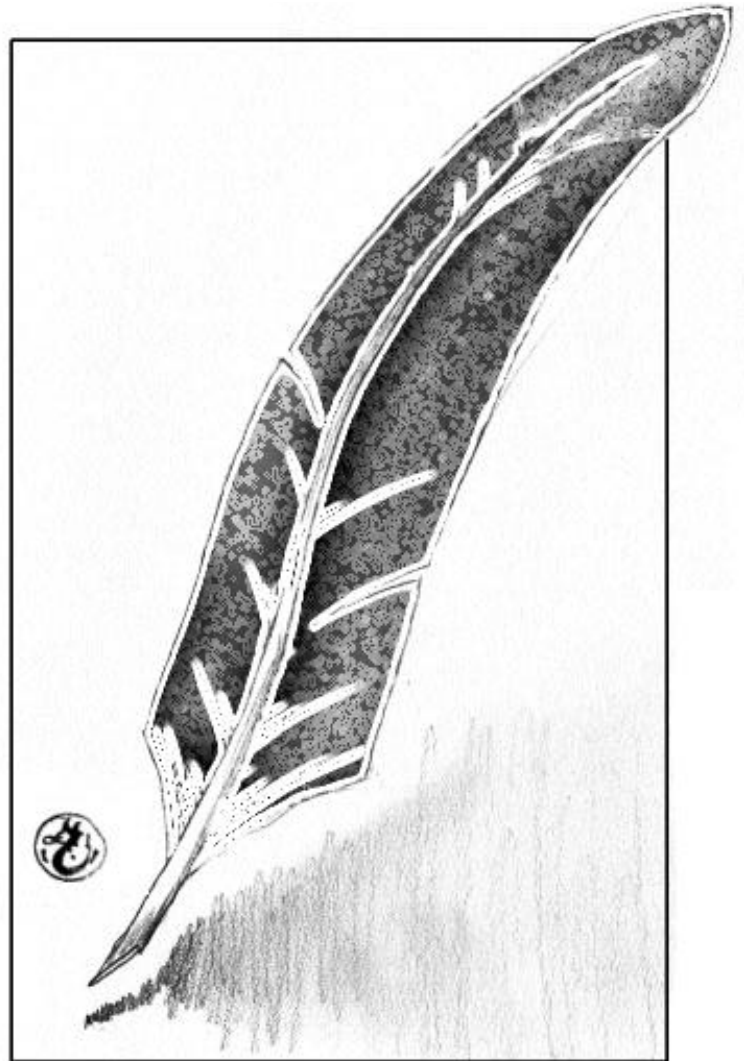
Frah blickte ihm in die Augen und wiederholte: "Das ist nicht euer Geld, Herr."

Die Farben um den Mann verwandelten sich in einen tosenden Sturm und Frah konnte darin lesen wie in einem offenen Buch. Er rang nach Worten, konnte nicht glauben, daß man ihn durchschaut hatte. Die Leute auf der Straße hatten inne gehalten und wendeten ihre Aufmerksamkeit jetzt wieder dem Elfen und Frah zu. Langsam legte sich der Sturm der Farben und Frah sah in ihm Resignation. Sie nahm dem Mann den Beutel aus der Hand und öffnete ihn. Gefüllt war er mit Kupfermünzen, eine Hand voll.

"Viel Geld für einen Betteljungen, aber nichts für jemanden wie euch. Oder sagt, seid ihr gar nicht so wohlhabend wie ihr uns glauben macht?" Frahs Worte waren keine Frage sondern eine Feststellung, ihr stählerner Blick bohrte sich in die Augen des Elfen und er wendete sich ab. Die Passanten waren empört doch diesmal nicht über den Jungen. Der Mann stieß einige Passanten beiseite und floh. Bewundernd standen sie Bürger vor Frah, die nun selbst nicht verstehen schien was sie gerade eben getan hatte. Eine Orkfrau unter den Zusehern, sie hieß Safna, ging zu dem Jungen und kümmerte sich um ihn, eine Rippe war gebrochen. Die Frau nahm ihn mit sich um ihn zu pflegen und auch Frah nahm sie mit sich. Viele der Leute tuschelten und Worte wie "Mynbruje", "Gesegnete", "Questorin" und "Gerechtigkeit" waren zu hören. Für Frah war das alles zuviel. Das Ereignis erfüllte sie mit einer unbekanntenen Zufriedenheit und verwirrte sie gleichermaßen, wenn sie versuchte es zu verstehen.

Es dauerte nicht lange, und es klopfte an der Tür von Safna. Von draußen war lautes Geschrei zu hören. Safna kümmerte sich gerade um den Jungen, darum ging Frah um zu sehen was dort auf der Straße passierte. Sie öffnete die Tür und auf der Stelle wurde es ruhig. Dort stand eine Menschenfrau und hinter ihr zwei alte Kauze, auch Menschen, die kurz davor schienen auf einander los zu gehen. Schüchtern hob die Menschenfrau ihre Stimme: "Wir hörten ihr hättet Mynbrujes Segen. Mein Vater und mein Schwiegervater liegen im Zwist und wir brauchen dringend euren Rat..."

Die Frau war nur die Erste von vielen, die folgten. Alle wollten ihr Urteil in diesem Zwist oder jenem Streit. Am Anfang kamen nur die Armen und die Arbeiter, dann die Bürger und schließlich suchten auch reiche Händler ihren Rat. Und stets



fand sie die richtigen Worte, erkannte Wahrheit und offenbarte Täuschung. Sie riet nie zu Gewalt und niemand der unter ihre Augen trat mußte um mehr als seinen Stolz und sein Ansehen fürchten. Schließlich kam die ganze Stadt zu ihr, so auch ihr Vater. Er begann zu verstehen, wichtiger aber, er respektierte ihr Tun. Man ernannte Frah schließlich zur Richterin.

An ihrem ersten Tag, so heißt es, hatte sie eine Begegnung die ihre Legende vervollständigte. Sie betrat gerade ihr Arbeitszimmer im Gerichtshaus. Unter dem Arm trug sie viele Pergamente.

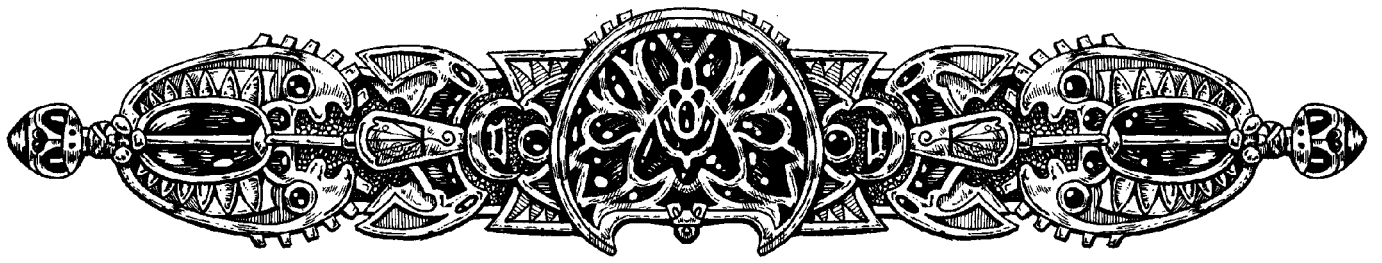
"Du hast gut getan, ich habe mich nicht in dir getäuscht Frah Myndar, Richterin zu Urupa."

Erschrocken lies sie die Pergamente zu Boden fallen und blickte in den Schatten aus dem die Stimme kam. Daraus hervor trat ein alter Zwerg mit einem langen weißen Bart. Sie erkannte ihn, doch wie konnte das sein?

"Seid ihr das? Ihr der mir vor all den Jahren Herberge gabt? Ich wollte euch besuchen, doch euer Haus war fort, ein anderes stand an seiner Stelle."

Der Alte erwiderte "Ja, ich habe gesehen wie du dort warst





und es hat mich sehr gefreut das du trotz allem an den alten Kauz dachtest. Ich gab dir damals die Gelegenheit deinen Weg zu wählen. Zu meiner Freude hast dich für die Wahrheit und Barmherzigkeit entschieden. Für alle anderen war es egal, ob dieser kleine Ork nun gestohlen hatte oder nicht, was macht das schon. Aber du hast bewiesen was du bist und daß du auf dein Herz hörst."

Der alte Mann trat zu Frah und zog eine grün schimmernde Feder aus seinem Wams. Die Feder glänzte Golden und das Grün war so lebendig wie ein ganzer Wald, Wind schien durch Blattwerk zu wehen und der Duft von Blumen lag in der Luft.

"Dies hier will ich dir schenken. Sie dient, wie du der, Wahrheit und wird dir sicherlich gern behilflich sein."

Frah nahm die Feder dankbar entgegen

"Habt Dank weiser Mynbruje, aber wie kann ich euch dieses Geschenk nur vergelten?"

Die Gestalt wurde langsam durchscheinender und fast wie ein Windhauch konnte Frah hören "Das hast du bereits..."

Dies ist die Legende von Frah Myndar wie man sie sich hier in Urupa und im Umland erzählt. Möge sie euch inspirieren und zu Tapferkeit und Barmherzigkeit anleiten.

Beschreibung

Es gilt zu jeder Zeit, das die Feder sich nicht für Ungerechtigkeit einsetzen läßt (Dies natürlich nach Meinung des Spielers). Versucht ein Charakter dies jedoch wiederholt, wird die Feder seinen Besitz verlassen. Auf welche Weise überlasse ich der Fantasie der Spielleiter, die sich in diesem Falle sicher etwas Passendes einfallen lassen werden.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Anwender muß herausfinden wie der Name der Feder lautet.

Wirkung: Die Feder verleiht dem Anwender eine Fähigkeit, ähnlich der Questorenkraft "Gefühle Wahrnehmen". Als Stufenzahl für die Probe gilt Wahrnehmung + Fadenrang gegen die Magische Widerstandskraft des Ziels. Ist der Anwender ein Questor Mynbrujes darf er seinen Fadenrang auf seine Stufe für "Gefühle Wahrnehmen" addieren.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Anwender muß Frah Myndars Herkunft erforschen und herausfinden wer ihr Vater war und wieso sich ihre Wege trennten.

Wirkung: Die Magische Widerstandskraft des Anwenders steigt um eins.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Anwender muß herausfinden wer der letzte Besitzer der Feder war und was er damit getan hat.

Wirkung: Die Soziale Widerstandskraft des Anwenders steigt um zwei.

Rang 4 Kosten: 800

Wirkung: Der Anwender erhält das Talent Beweisanalyse auf eins. Hat er dieses Talent bereits erhöht sich sein Rang um eins

Rang 5 Kosten: 1300

Tat: Der Anwender muß eine Tat vollbringen, die eine großen Weihetat Mynbrujes für einen Questoren entsprechen würde.

Wirkung: Die magische Widerstandskraft steigt um zwei Die Feder verleiht dem Anwender eine Fähigkeit, die der Questorenkraft "Wahrnehmung steigern" entspricht. Um sie einzusetzen nimmt er bis zu Fadenrang Punkte Überanstrengung, würfelt eine Probe mit Wahrnehmung + Fadenrang und teilt das Wurf Ergebnis durch zwei. Das Ergebnis daraus ist die Anzahl Runden für die der Anwender seine Wahrnehmungsstufe um die Anzahl eingesetzter Überanstrengungspunkte erhöhen darf.

DER FLÜSTERHELM

Maximale Fädenzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 22

Torres war ein kleiner Windling, der einzige Überlebende des Kaers Bergflügel, das zum Ende der Plage von einem Dämonen heimgesucht wurde. Seine Seele war halb aus seinem Körper geschlagen und er konnte seine Disziplinen, die des Troubadours und des Windscouts, nicht weiter fortführen. Er hatte vergessen, wer er war.

Er ahnte allerdings, dass er wieder zu seiner alten Stärke finden würde, wenn er einen Dämonen, vielleicht sogar *den* Dämon, bei dem Versuch stellen würde ein weiteres Kaer zu brechen. Er zog lange Zeit ziellos durchs Land, unfähig klare Gedanken zu fassen oder Gefühle zu empfinden. Nur diesem Umstand war es zu verdanken, dass kein Dämon auf ihn aufmerksam wurde. Seine einzigen Gefährten waren ein Helm und ein Schwert. Beide waren verzauberte Gegenstände, einzigartig, die in permanent schützten und bedrohten. Das Schwert war, ohne das Torres dies wusste, von dem Dämonen, der Torres fliehen sah, verflucht worden. Es sollte den Windling langsam sterben lassen, indem es ihn unmögliche Taten versuchen lies. Der Helm allerdings war ein Artefakt, welches ihm vor langer Zeit von einer Schar feiner Adepten aus dem Kaer geschenkt wurde. Es sollte ihn vor Dämonischen Einflüssen schützen, und tat dies auch, indem es den Fluch abzuwenden versuchte. Der Helm rief ihm immer wieder Mut zu und gemahnte ihm gegenüber den Einflüsterungen des Schwertes zur Vorsicht.

Eines Tages traf Torres auf ein Kaer, das geöffnet worden war und dessen Bewohner, allen voran ein Elf namens Niotell, sich gegen einen riesigen Dämonen zur Wehr setzten. Torres'





Gedanken klärten sich und er griff an. Bei dem ersten Hieb mit seinem Schwert brach dieses. Das allerdings gereichte dem Elfen dazu den Dämon, der seine Aufmerksamkeit nun auf den Windling richtete, zu töten. Als dieser anschließend umfiel, begrub er Niotell und Torres unter sich, die beide starben. Im letzten Moment, nachdem das Schwert gebrochen war, kam Torres allerdings wieder vollends zu sich, nur um sich seiner Kräfte, seiner Disziplin und seinem bevorstehendem Tod bewusst zu sein. Er bat den Helm einen neuen Besitzer zu finden und ihm treu zu dienen.

Beschreibung

Dieser Helm scheint aus einem Elfenbein-Stirnreif zu bestehen, auf den eine kunstvolle Seidenhaube plaziert wurde, die leicht geschwungen ein paar Zoll in die Höhe steht. Ein Seidenband, unter dem Kinn des Trägers verknotet, hält den Helm an Ort und Stelle.

Fadenränge

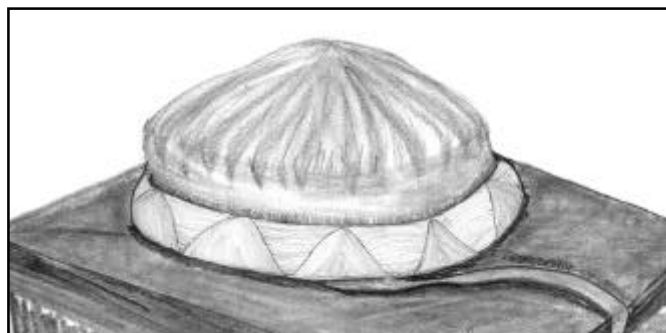
Rang 1 **Kosten: 500**

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen des Helmes kennen.

Wirkung: Die Willensstärke des Trägers steigt um eine Stufe. Hat der Träger das Talent nicht, erhält er es nun auf Rang eins.

Rang 2 **Kosten: 800**

Wirkung: Die Willensstärke des Trägers steigt um 2 Stufen. Hat der Träger das Talent nicht, erhält er es nun auf Rang 2. Außerdem steigt die Magische Widerstandskraft des Trägers um 1.



Rang 3 **Kosten: 1300**

Schlüsselinformationen: Der Charakter muss die Namen derjenigen kennen, die maßgeblich an der Herstellung dieses Helmes beteiligt waren.

Wirkung: Die Magische Widerstandskraft des Trägers steigt um 2.

Rang 4 **Kosten: 2100**

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen des letzte Trägers des Helmes kennen und wissen, wie dieser zu Tode gekommen ist (wenn er nicht mehr lebt).

Tat: Der Charakter muss zwei beliebige Körnchen wahrer Elemente in den Helm weben (lassen). Diese muss er allerdings selber mit abbauen oder bei deren Abbau zugegen sein und dabei helfen so gut er kann. Diese Tat ist 2500 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Der Helm nimmt eine eigene Persönlichkeit an, die von der Wahl der Elemente abhängt. Diese verleihen dem Helm auch bestimmte Fähigkeiten.

Feuer ist aggressiv und jähzornig. Wasser ist extrovertiert und laut. Luft ist wechselhaft und unruhig. Erde ist ruhig und humorlos. Holz ist geduldig und ausdauernd. Kombiniert man zwei Elemente miteinander, werden auch deren Eigenschaften kombiniert, wobei sich manche Dinge natürlich ausgleichen und damit wegfallen. Nimmt man zwei gleiche Elemente, kommen deren Eigenschaften nur stärker zum tragen. Nimmt man anstatt eines Elementes Orichalkum (ja, dass ist möglich) erlangt man dazu noch eine ungeheure gutmütige Selbstsicherheit. Nimmt man sogar zwei Orichalkumkörnchen, leidet der Helm an imenser Großzügigkeit und Größenwahn.

Der Helm versucht mittels folgender Kräfte und vor allem mittels der Möglichkeit, mit dem Charakter zu sprechen (und nur mit dem, kein anderer hört ihn - Antworten muss der Charakter allerdings normal, so dass ihn auch andere hören könnten), nach eigenem Gutdünken zu helfen. Benimmt sich der Charakter nicht nach den Vorgaben des Helmes, kann er ihm die gesamten Wirkungen des Helmes entziehen (auch die vorangegangener Ränge). Hier muss natürlich der Spielleiter vorsichtig sein, der die Rolle des Helmes übernimmt (was natürlich auch ein anderer Charakter machen könnte, eine witzige Alternative).

Feuer+Holz

Die Talente Nahkampfwaffen und Holzhaut erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Feuer+Luft

Die Talente Nahkampfwaffen und Sprint erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Feuer+Erde

Die Talente Nahkampfwaffen und Unerschütterliche Erde erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

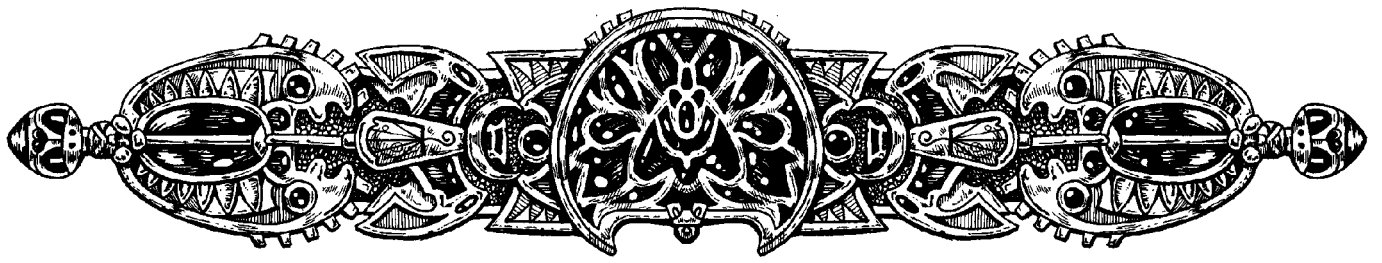
Feuer+Wasser

Die Talente Nahkampfwaffen und Verspotten erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

2 x Feuer

Die Talente Nahkampfwaffen und Waffenloser Kampf erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.





Wasser+Holz

Verspotten und Holzhaut erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Wasser+Luft

Die Talente Verspotten und Sprint erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Wasser+Erde

Die Talente Verspotten und Unerschütterliche Erde erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

2 x Wasser

Die Talente Verspotten und Gefühlsmelodie erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Erde+Holz

Die Talente Unerschütterliche Erde und Holzhaut erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Erde+Luft

Die Talente Unerschütterliche Erde und Sprint erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

2 x Erde

Die Talente Unerschütterliche Erde und Starrsinn erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Luft+Holz

Die Talente Sprint und Holzhaut erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

2 x Luft

Die Talente Sprint und Lufttanz erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

2 x Holz

Die Talente Holzhaut und Standhaftigkeit erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Orichalkum+Feuer

Die Talente Astralsicht und Nahkampfwaffen erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Orichalkum+Luft

Die Talente Astralsicht und Sprint erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Orichalkum+Erde

Die Talente Astralsicht und Unerschütterliche Erde erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Orichalkum+Wasser

Die Talente Astralsicht und Verspotten erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Orichalkum+Holz

Die Talente Astralsicht und Holzhaut erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

2 x Orichalkum

Die Talente Astralsicht und Artefaktgeschichte erhöhen sich um einen Rang. Hat der Charakter diese Talente nicht, erhält er sie nun auf Rang eins.

Rang 5

Kosten: 3400

Wirkung: Die aus Rang 4 neugewonnenen oder magisch gesteigerten Talente steigen um zwei Stufen. Außerdem hat der Helm die Möglichkeit, an ihn gerichtete Gedanken des Trägers wahrzunehmen und kann auch mit der Stimme des Charakters mit anderen reden.

FREUNDSCHAFTSAMULETT

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 15

Freundschaftsamulette stammen aus der Zeit vor der Plage, auch wenn in letzter Zeit von neu erschaffenen Amuletten berichtet wird. Diese Kleinode treten immer als Paar auf, da sie die engen Bande der Freundschaft und Zuneigung zwischen zwei Namensgebern repräsentieren. Besonders Legenden aus dem alten Königreich von Landis berichten oft von diesen Gegenständen und den großen Helden, die sie verwendeten. Eine der ältesten Legenden, die sich um ein solches Amulett-Paar rankt, ist die Sage von Lahnitär und Hailée, den beiden Helden, die Landis aus der Knechtschaft der Ehernen Scharen befreiten:

"Dreimal rettete Hailée in der Schlacht vom Krallenrücken, bei der die beiden eine kleine Gruppe von Unterdrückten gegen eine Übermacht von Feinden zum Sieg führte, das Leben.





Zuerst tötete sie einen Meuchler, der Lahnitar in den ungedeckten Rücken fallen konnte, und dessen Dolch schon die Haut des großen Kriegers geritzt hatte. Später geriet Lanithar in einen ungleichen Zweikampf mit einem Lanzenreiter, dessen unbändige Attacken er kaum abwehren konnte. Hailée sprang auf das Roß des Reiters, riß ihn aus dem Sattel und zerschmetterte seine Lanze mit einem Hieb. Als sich die Schlacht bereits dem Ende zuneigte, traf Lanithar auf Dhurac, den Anführer der feindlichen Horden, der ein Meister des Bogens war. Zwei von Dhuracs Söldnern warfen sich auf den Krieger, um ihn abzulenken, während Dhulac den Bogen spannte und einen Pfeil auf ihn schoß. Der Pfeil hätte Lanithar mitten ins Herz getroffen, doch Hailée warf sich dazwischen, fing das Geschöß mit ihrem eigenen Leib auf und brach zusammen. Lanithar war außer sich vor Zorn und Schmerz und erschlug Dhurac mitsamt seinen letzten Kriegern. Dann kniete er sich neben Hailée, deren Leben langsam aus ihrem Körper wich. Lanithar nahm den Pfeil von Dhurac, der seine treue Freundin durchbohrt hatte, und zermalmte die metallene Spitze in seiner Faust.

Als er die Hand wieder öffnete, lag darin ein Amulett in der Form zweier sich kreuzender Hände. Lanithar legte das Kleinod auf Hailées Wunde und plötzlich kehrte das Leben in die Sterbende zurück. Gemeinsam verließen sie das Schlachtfeld und feierten im Kreise ihrer Kämpfer den Sieg über den Feind und Hailées wundersame Heilung. Später schuf Lanithar ein zweites Amulett und fortan trugen sie es beide stets bei sich, als ewiges Zeichen der Verbundenheit und Treue."

Beschreibung

Das Amulett besteht aus fünf Händen, die jeweils das Handgelenk der benachbarten Hand umfassen und so ein verschlungenes Rad bilden. Es ist aus Silber gefertigt und in seine glatte Rückseite sind filigrane Runen eingraviert. Das Freundschaftsamulett hängt an einem einfachen Lederband, das schon recht abgenutzt wirkt.

Fadenränge

Rang 1 Kosten 500

Schlüsselinformation: Die Träger müssen den Namen ihres Freundschaftsamulett-Paars kennen.

Wirkung: Ein Talent nach Wahl der Träger wird um eine Stufe erhöht.

Rang 2 Kosten 800

Schlüsselinformation: Die Freundschaftsamulette werden nur als Paar weitergegeben. Die Träger müssen die Namen der beiden Vorbesitzer ihrer Amulette herausfinden, und wie sie ihre Freundschaftsamulette verloren haben (meist durch den Tod der beiden, in seltenen Fällen aber auch durch den Bruch des Bluteides, siehe Rang 4)

Wirkung: Kämpfen die Charaktere Seite an Seite, so steigt ihre Körperliche Widerstandskraft und ihre Verwundungsschwelle um 2 Punkte.

Rang 3 Kosten 1300

Schlüsselinformation: Das Metall der Freundschaftsamulette besteht aus einer bestimmte Legierung von zwei Metallen, die im Verhältnis 1:1 eingearbeitet wurden. Die Träger müssen herausfinden, um welche Metalle es sich handelt.

Wirkung: Ein Talent nach Wahl der Träger wird um zwei Stufen erhöht.

Rang 4 Kosten 2100

Schlüsselinformation: Die Träger müssen den Namen ihres Partners im Rahmen eines Rituals in ihr Amulett prägen. Sie schwören sich gegenseitig in einem feierlichen Bluteid die Treue.

Wirkung: Die Träger des Amuletts dürfen ein Attribut um zwei oder zwei Attribute um einen Punkt anheben. Ziehen Träger des Amulettes ab diesem Zeitpunkt jemals ihre Waffen gegeneinander, verbrennt das Freundschaftsamulett augenblicklich und verursacht Stufe 20 Schaden bei jedem der beiden Träger, gegen den keine Rüstung schützt. Es bleibt eine permanente Runennarbe, wie beim Bruch eines Blutschwurs.

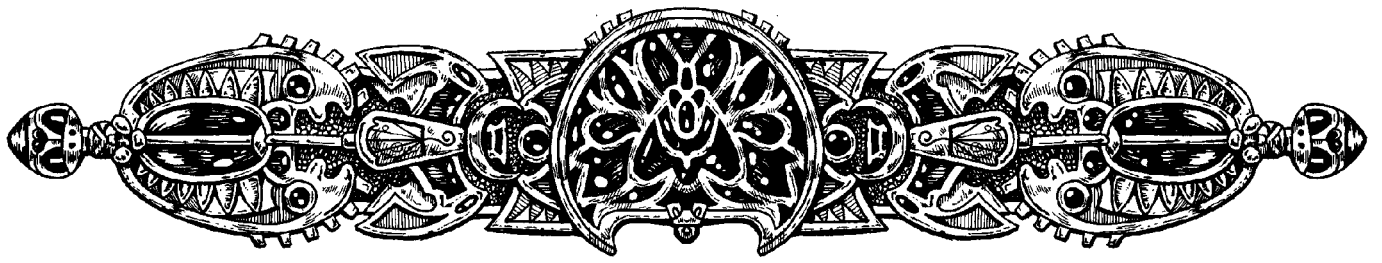
Rang 5 Kosten 3400

Tat: Die Träger müssen eine Legende aus dem Leben der Vorbesitzer des Amuletts erfahren und zu deren Grab oder ihrem letzten bekannten Aufenthaltsort reisen. Dort müssen sie ein Fest zu Ehren der Vorbesitzer geben und in dessen Verlauf die Legende erzählen um somit die Macht der Freundschaft zu beschwören. Wenn das Fest vorbei ist, müssen die Träger den Rest der Nacht (oder des Tages, je nachdem) gemeinsam am Grab der Vorbesitzer verbringen. Die Tat bringt ihnen 2100 Legendepunkte.

Wirkung: Werden die Träger voneinander getrennt, so spürt jeder, wenn der Partner in Schwierigkeiten steckt oder gar vom Tod bedroht ist. Die Magie des Amuletts führt die Träger auch unter den widrigsten Umständen wieder zusammen und zwar über eine Distanz von bis zu hundert Meilen.

Das Amulett erhält außerdem eine Kraft, die als Lebensteilung bekannt ist. Vor einem Kampf oder in einer anderen bedrohlichen Situation können sich die Träger entscheiden, ihr Leben zu teilen. Dabei werden ihre Todes- und Bewusstlosigkeitsschwellen zusammenaddiert und durch zwei geteilt. Die Zahl wird zur neuen Todes- bez. Bewusstlosigkeitsschwelle der beiden. Außerdem steigt ihre Verwundungsschwelle durch die Kraft um zwei Punkte.





DER GREIFENFEDERMANTEL

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 15

- Es folgen die Ausführungen von Clover von den Grünen Schatten, einem menschlichen Scout -

Seit einigen Jahren macht an den Lagerfeuern meines Volkes, der Dinganni, eine recht merkwürdige Geschichte die Runde, die ich für so interessant halte, dass ich mich berufen fühle, sie auf diesem Wege weiterzugeben.

Karus von den Brausenden Wassern war ein T'skrang, jedoch kein gewöhnlicher T'skrang. Karuus gehörte zu den wenigen Individuen seiner Rasse, die mit einer dünnen Membran zwischen Händen und Füßen geboren werden, welche ihnen das Fliegen ermöglicht, man nennt dies *k`stulaa*. Karuus war außerdem ein mächtiger Luftpirat, ein Hüter seiner Disziplin.

Als Karuus einmal als Schutzpersonal für ein Handelsschiff arbeitete, wurde das Schiff von einer theranischen Galeere ge-

entert. Die Besatzung brachte man sofort um, doch für den wilden T'skrang überlegten sich die Theraner etwas Besonderes. Sie zerschnitten seine *k`stulaa* und warfen ihn über Bord.

Dank seines Windkissen- Talentes gelang es Karuus, den Sturz zu überleben, doch er war schwer verletzt und tief gedemütigt. Mit seiner in Fetzen geschnittenen *k`stulaa* fühlte er sich wie ein Krüppel. Er war nicht weit vom Servos- Dschungel aufgeschlagen und da er sich zunächst einmal zurückziehen wollte, schleppte er sich schluchzend und fluchend in den Dschungel. Während der ersten Tage war der stolze Luftpirat nahe daran, sich das Leben zu nehmen, denn seine Fähigkeit zu fliegen hatte ihn unter seinen Gefährten stets zu etwas Außergewöhnlichem gemacht und ihm in der Ausübung seiner Disziplin immense Vorteile erbracht. Außerdem fehlte ihm das Fliegen. Wie nannten die Windlinge Leute ohne Flügel? Ja, Schlammtreter. Genau das war auch er jetzt...

Als er immer tiefer in den Servos wanderte, stieß Karuus eines Morgens auf einen Schwarm von Dschungelgreifen, die in der aufgehenden Sonne ihre Kreise zogen. Als er die buntgefiederten Wesen so majestätisch durch die Lüfte gleiten sah versetzte das dem verkrüppelten T'skrang einen schweren Anfall von Trauer, Wut und Selbstmitleid.

Doch dann kam ihm eine Idee.

Es gelang dem Luftpiraten nach wochenlanger Jagd, eines der Tiere von der Gruppe wegzulocken und zu töten. Aus dem farbenprächtigen Gefieder fertigte Karuus einen Umhang. Diesen nannte er den Greifenfedermantel. Dann kletterte er auf einen sehr hohen Baum und stürzte sich sogleich mit einem Racheschrei gegen seine theranischen Peiniger in die Tiefe. Doch er fiel nicht hinab, denn der Mantel breitete sich aus wie zwei Schwingen und trug ihn durch die Lüfte. Karuus konnte wieder fliegen.

Bald darauf stellte er eine Mannschaft von Luftpiraten zusammen um von nun an mit seinem Schiff, der *Sturmwolke*, gnadenlos Jagd auf jedes theranische Luftschiff zu machen, das am Horizont auftauchte. Sein außergewöhnlicher Mantel brachte ihm daraufhin bald den Namen Der bunte Rächer ein.

Ob er jemals jenes Schiff erwischte, auf welchem er seine *k`stulaa* verlor ist unbekannt. Schließlich wurde die *Sturmwolke* in der Nähe von Himmelsspitz von einem theranischen Schlachtschiff zerstört. Karuus selbst konnte mit Hilfe des Greifenfedermantels entkommen und in die Wälder von Landis fliehen.

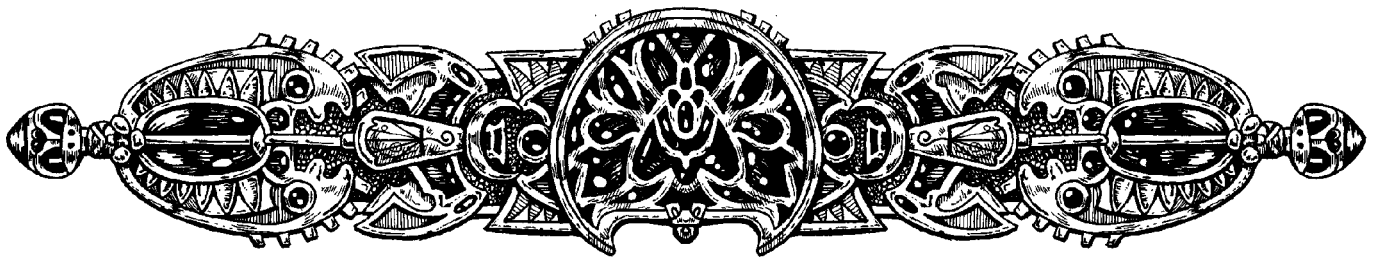
Was dann mit ihm geschah ist unklar. Es heißt, er soll in den Servos- Dschungel zurückgekehrt und dort gestorben sein.

Bemerkungen

Aufgrund seiner Größe sollte das Tragen des Mantels nur Menschen, Elfen Tskrangs und Orks erlaubt werden.

Der Theranerhaß seines Erschaffers hat sich auf den Greifenfedermantel übertragen und wirkt sich so wiederum auf dessen Träger aus. Sobald der Träger irgendwo Theraner erblickt, verspürt er den Drang, sich mit gezogener Waffe auf sie zu stür-





zen. Um dem zu widerstehen, muss er eine Willenskraftprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Mantels ablegen. Hierbei steigt der Mindestwurf um 5 Punkte pro bereits in den Mantel gewobenen Faden.

Es besteht eine recht große Wahrscheinlichkeit, daß Theranische Luftsegler und Sklavenhändler den Mantel wiedererkennen. Sie machen dann erbarmungslos Jagd auf den Träger und werden nicht ruhen, bis sie ihn zur Strecke gebracht haben.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Der Mantel gewährt seinem Träger einen Rüstungswert von 2/2. Wenn der Träger eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 10 ablegt, kann er im Fall den Mantel als Fallschirm benutzen. Spieltechnisch wird dies so gehandhabt, als stünde dem Träger in diesem Augenblick das Talent Windkissen mit Stufe 12 zur Verfügung.

Rang 2 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer den Mantel erschaffen hat. (*Karuus der bunte Rächer von den brausenden Wassern*).

Wirkung: Für eine erfolgreiche Willenskraftprobe gegen einen Mindestwurf von 12 und zwei Überanstrengungsschadenspunkte kann der Träger zehn Minuten lang fliegen wie ein Vogel. Danach muss er die Probe erneut bestehen und weitere Punkte zahlen, sonst stürzt er ab.

Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß in Erfahrung bringen, wie Karuus starb.

Wirkung: Für eine bestandene Willenskraftprobe gegen den einen Mindestwurf von 10 und für 1 Karmapunkt kann der Träger einen Schrei wie den eines Greifen gegen seine Gegner ausstoßen, der diese in Angst und Schrecken versetzt. Er würfelt mit Stufe 12 gegen den Sozialen Widerstandskraft des/der Gegner/s.

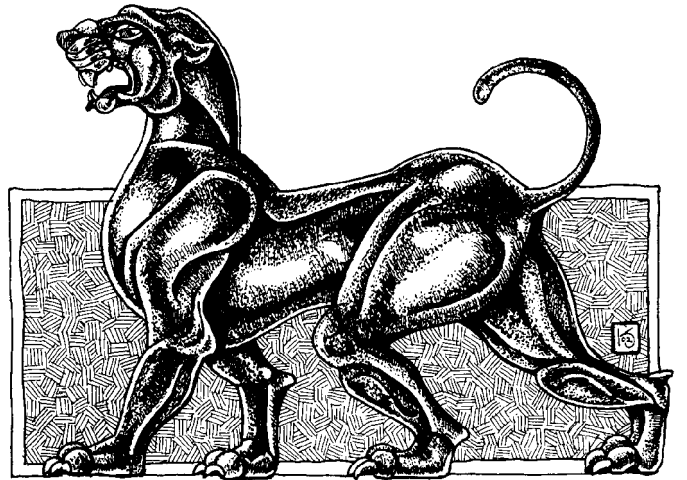
DER JADEPANTHER

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 17

Dieses Artefakt entstand wenige Jahre nach der Öffnung der ersten Kaers. Es ist das Resultat eines Versuches, den Geist eines Tiergefährten mit Namen Jashuun, eines äußerst stattlichen, schwarzen Panthers mit einzigartigen Fähigkeiten, nach dessen Tod in eine kleine Skulptur aus Jade zu retten.

Als Liebhaber von kleinen Kunstgegenständen mit Tiermotiven ließ der elfische Tiermeister Tyr Amonar sich diese Jade-



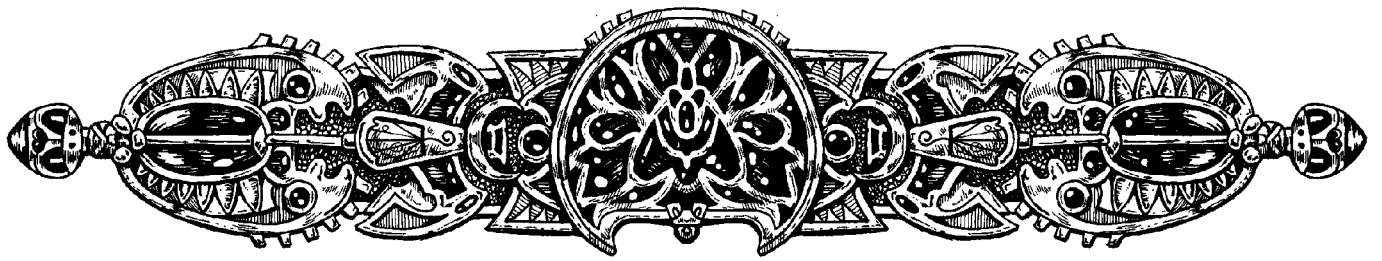
statuette bei einem elfischen Künstler und Meister seines Fachs anfertigen. Die Statue stellt einen liegenden, leicht zusammengerollten, schlafenden Panther dar (seinen langjährigen Gefährten Jashuun), dessen Kopf auf seinen Pfoten liegt.

Einige Zeit später ergab es sich, dass Tyr sowie sein langjähriger Reisegefährte Nufash Sskarant, ein T'Skrang Geisterbeschwörer und die elfische Schwertmeisterin Taliona de'Shivanaestri einem Dämon entgentreten mussten. Trotz der Tatsache, dass es sich dabei um alles andere als einen einfach zu besiegenden Gegner handelte, wendete sich das Blatt schon nach kurzer Zeit zu ihren Gunsten. Als dies der Dämon erkannte, setzte er eine seiner tödlichsten Fähigkeiten ein. Diesen mächtigen Hieb, der eigentlich für Tyr bestimmt war und sein Leben mit Sicherheit beendet hätte, fing jedoch im letzten Augenblick sein treuer Gefährte Jashuun auf. Diese selbstlose Tat ermöglichte es den Helden den Dämon in einem finalen, meisterhaft koordinierten Angriff niederzustrecken.

Doch wie heimtückisch diese letzte Attacke des Dämons war, sollte sich erst nach dem Kampf herausstellen. Als Tyr bemerkte, dass Jashuun in den letzten Zügen liegt und in den folgenden, wie Stunden vergehenden Minuten alle Heilungsversuche fehlschlugen, wandte er sich an seinen langjährigen Freund Nufash mit der verzweifelten Bitte seinen treuen Gefährten um jeden Preis zu retten. Nufash erkannte bald, dass der Dämon Jashuun mit einer heimtückischen, tödlichen Krankheit geschlagen hatte und eine Wiederbelebung nicht von Dauer sein könne. Als einzige Möglichkeit fiel ihm eine alte, geheimnisvolle, magische Schriftrolle in seinem Besitz ein, deren genaue Funktionsweise er allerdings noch nicht genau entschlüsselt hatte. In aller Eile wirkte er den darauf enthaltenen Zauber, woraufhin der Geist Jashuuns aus dem leblosen Körper emporstieg und in die kleine Statuette gezogen wurde, die sein alter Herr während des Rituals verzweifelt umklammerte. Soweit bekannt ist, konnte sich Tyr Amonar noch bis zu seinem Tode mit seinem treuen Gefährten verständigen. Es gelang ihm jedoch nie, ihn wieder ins Reich der Lebenden zurück zu holen.

Der Geist des Panthers schlummert nun schon seit dem Tode Tyr in der kunstvollen Statuette und wartet darauf erweckt zu





werden. Der erste Faden, der zu diesem Artefakt gewoben wird, weckt den Geist des Panthers (was sich darin bemerkbar macht, dass sich die scheinbar leblose Statuette reckt und streckt, sobald der Faden gewoben ist. Kurz darauf nimmt der Panther jedoch wieder seine alte Position ein und erstarrt). Die weiteren Fäden aktivieren verschiedene magische Effekte, die einige der einzigartigen Fähigkeiten des meisterhaften Tiermeisters Tyr Amonar und seines Gefährten widerspiegeln. Der Geist in einer seiner verwandelten Formen gilt in allen Belangen als Tiergefährte.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß den wahren Name des Artefaktes kennen (das muss und sollte natürlich nicht unbedingt "Jadepanther" sein)

Wirkung: Der Besitzer kann die Statuette für einen Punkt Überanstrengungsschaden zum Leben erwecken. Der Panther ändert hierbei jedoch nicht seine Größe (ca. 15 cm). Die Verwandlung hält Fadenrang Stunden an.

Die Widerstandskräfte aller Tiergefährten des Besitzers während dieser Zeit werden um 1 erhöht.

Jashuun besitzt in seiner kleinen Gestalt folgende Werte:

Werte

GES: 10	STÄ: 11	ZÄH: 11
WAH: 11	WIL: 10	CHA: 10

Initiative: 10	Körperliche Widerstandskraft: 15
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 16
Angriff: 12	Soziale Widerstandskraft: 15
Schaden: 14 (21*)	Rüstung: 3
Anzahl der Zauber: -	Mystische Rüstung: 6
Spruchzauberei: -	Niederschlag: 12
Wirkung: -	Erholungsproben: 4/W10+W8
Todesschwelle: 56 (106)	Laufleistung im Kampf: 75
Verwundungsschwelle: 14	Normale Laufleistung: 150
Bewusstlosigkeitsschwelle: 49 (89)	

Besondere Fähigkeiten: Tierische Unempfindlichkeit (10), Schleichen (16), Überleben (16), Jagen (16)

* Bei einem Direkttreffer ist dem Panther ein Kehlbiss oder Genickbiss gelungen, der die Schadensstufe um 7 erhöht

Rang 2 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Panthers kennen.

Wirkung: Der Charakter kann nun telepathisch mit Jashuun kommunizieren (auch in unverwandelter Form). Außerdem meldet sich Jashuun zu Wort wenn der Besitzer einen Fehler im Umgang mit anderen Tieren macht: Der Rang in Tier-

freundschaft erhöht sich dadurch um 1 oder der Charakter erhält das Talent auf Rang 1, wenn er es noch nicht besitzt.

Rang 3 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Herstellers der Statuette erfahren.

Wirkung: Der Besitzer kann die Sinne des Panthers in dessen verwandelter Form (auch die spätere große Gestalt) benutzen. Solange der Besitzer in Kontakt mit einem seiner Tiergefährten ist, erhöhen sich seine Widerstandskräfte um 1.

Rang 4 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Dämons kennen, durch den Jashuun starb.

Tat: Der Charakter muss einen Dämon vom gleichen Typ vernichten. Diese Tat ist 2100 Legendenpunkte wert. (Achtung: Dieser Rang bietet die Möglichkeit für den Spielleiter, die weitere Steigerung des Fadenranges durch die Auswahl oder Erschaffung eines starken Dämonentyps ein wenig zu bremsen, da die folgenden Ränge einen deutlichen Machtgewinn für einen Tiermeister darstellen)

Wirkung: Jashuun kann für drei Punkte Überanstrengungsschaden in seine ursprüngliche Gestalt verwandelt werden (Schulterhöhe: ca. 170 cm!) und unterstützt den Besitzer in Kämpfen. Die Verwandlung dauert wie zuvor Rang Stunden an. Die Kontaktbeschränkung für die Erhöhung der Widerstandskräfte des Besitzers entfällt.

Die Werte Jashuuns in seiner großen Gestalt finden sich auf der folgenden Seite.

Rang 5 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß die Namen aller Mitglieder der Abenteurergruppe, zu der Tyr Amonar gehörte, kennen.

Wirkung: Jashuun kann nun als Übersetzer zwischen Tieren und seinem neuen Herrn fungieren. Der Rang in Animal Training erhöht sich um 1 oder der Charakter erhält das Talent auf Rang 1, wenn er es noch nicht besitzt.

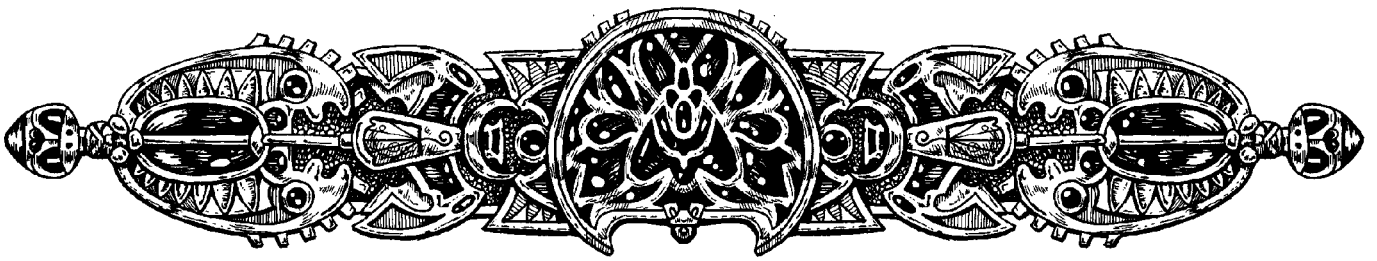
Rang 6 Kosten: 5500

Tat: Der Charakter muss am Herstellungsort des Artefaktes einen Blutschwur (1 Punkt permanenter Schaden, heilbar nach Jahr und Tag) leisten und darin schwören, die letzte unvollendete Aufgabe des Vorbesitzers zu vollenden. Sofern der Besitzer es schafft diese Aufgabe in Jahr und Tag zu erledigen, ist diese Tat 5500 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Für einen Überanstrengungspunkt kann der Besitzer alle Stufen im Umgang mit Tieren sowie alle Stufen seiner Tiergefährten für eine Anzahl von Runden, die dem Rang des Fadens entspricht, um eins erhöhen.

Die Kraft des Artefaktes aus Rang 1, die Widerstandskräfte aller Tiergefährten des Besitzers zu erhöhen verstärkt sich: Die Widerstandskräfte werden nun um 2 erhöht.





Werte

GES: 7 STÄ: 3 ZÄH: 4
 WAH: 9 WIL: 5 CHA: 7

Initiative: 7 Körperliche Widerstandskraft: 11
 Angriffsanzahl: 1 Magische Widerstandskraft: 12
 Angriff: 7 Soziale Widerstandskraft: 11
 Schaden: 3 Rüstung: 2
 Anzahl der Zauber: - Mystische Rüstung: 4
 Spruchzauberei: - Niederschlag: 5
 Wirkung: - Erholungsproben: 2/W6
 Todesschwelle: 23 (48) Laufleistung im Kampf: 27
 Verwundungsschwelle: 5 Normale Laufleistung: 54
 Bewusstlosigkeitsschwelle: 14 (34)

Besondere Fähigkeiten: Tierische Unempfindlichkeit (5). Jashuuns Intelligenz entspricht annähernd der eines Namensgebers. Erleidet Jashuun Schaden in Höhe seiner Bewusstlosigkeitsschwelle, erstarrt er zur Jadestatuette, überschreitet der Schaden die Todesschwelle, zerspringt die Statuette, regeneriert danach aber einen Punkt Schaden pro Tag, und stellt sich so langsam wieder her, bis der Schaden die Todesschwelle unterschreitet. Danach schreitet die Heilung normal voran. Wunden stellen sich als Kratzer oder ausgeschlagene Ecken dar, die jedoch mit der Zeit ebenso verschwinden.

Rang 7 Kosten: 8900

Tat: Zuerst muss der Besitzer das Gegenstück zu dem damals eingesetzten verschollenen Geisterbeschwörerzauber (die alte Schriftrolle, s.o.) finden. Danach muss er einen Geisterbeschwörer finden, der bereit ist den Zauber zu wirken (Kreis 12, notfalls funktioniert auch das "Wirken aus einem Grimoire", siehe Grundregelwerk) und schließlich muss er mit diesem zum Grab Jashuuns reisen, wo der Zauber gewirkt werden muss. Diese Tat ist 5500 LP wert.

Wirkung: Die sterblichen Überreste werden vollständig wiederhergestellt und der Geist Jashuuns kehrt in seinen Körper zurück, d.h. er behält von nun an dauerhaft seine große Gestalt. Der Geist kehrt erst bei seinem Tod in die Statue zurück (Der letzte Rang geht dabei verloren. Um Jashuun wiederzubeleben, genügt es erneut 8900 LP zu bezahlen und einen Rang 7 Faden zu weben). Alle Kräfte des Artefaktes aus den vorhergehenden Rängen bis auf die kleine Gestalt aus Rang 1 bleiben erhalten und werden um folgende Kraft ergänzt: Der Besitzer kann alle Proben seiner Tiergefährten mit einem zusätzlichen Karmapunkt aus seinem Pool verstärken, alle Proben Jashuuns sogar um zwei Karmapunkte.

JELLRAS VERTRAUTER

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 18

Jellra war ein Zwergendieb, der in der Zeit vor der Plage im alten Reich von Scythia lebte. Eigentlich war er ein geselliger Zeitgenosse, aber die Ausübung seiner Disziplin erforderte, daß er recht einzelgängerisch leben und arbeiten mußte. Er bedauerte, daß viele Namensgeber ihm nicht vertrauten und er daher kaum Freunde hatte. So beschloß er, sich selbst einen Gefährten zu schaffen, den er immer bei sich haben konnte.

Jellra und sein Vertrauter wurden in der Tat die besten Freunde und heckten unzählige Gaunereien aus, für die sie in den Legenden besungen wurden. Mit dem Untergang des Reiches von Scythia verschwand auch Jellra; niemand kennt sein Schicksal, und auch der Vertraute wird seltsam still, wenn er auf diese Zeit angesprochen wird.

Beschreibung

Jellras Vertrauter ist eine kleine, feingliedrige Statue aus hellgrüner Jade, die auf einem dreieckigen Elfenbeinstück befestigt ist. Die Figur stellt einen kleinen Gnom mit einer goldenen Krone und schelmisch verzerrtem Gesichtsausdruck dar, und ist mit goldenen Einlegearbeiten verziert. In einige dieser Intarsien sind feine, fast nicht sichtbare Runen eingraviert. Das Amulett hängt an einer roten Seidenkordel.

Bis der Besitzer den dritten Fadenrang erwirbt, sind die Augen des Vertrauten geschlossen.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Artefaktes kennen.

Wirkung: Jellras Vertrauter funktioniert wie eine Warnbroche (S. 271 ED) und warnt den Träger vor Angriffen aus dem Hinterhalt. Allerdings erkennt der Talisman Angreifer bereits ab einer Entfernung von zehn Schritten und warnt den Träger immer und lautstark kreischend, egal, ob er dies wünscht, oder nicht. Er erleidet dennoch einen Punkt Überanstrengungsschaden.

Die Initiativestufe zum Erkennen von Angriffen aus dem Hinterhalt wird um zwei Stufen erhöht.

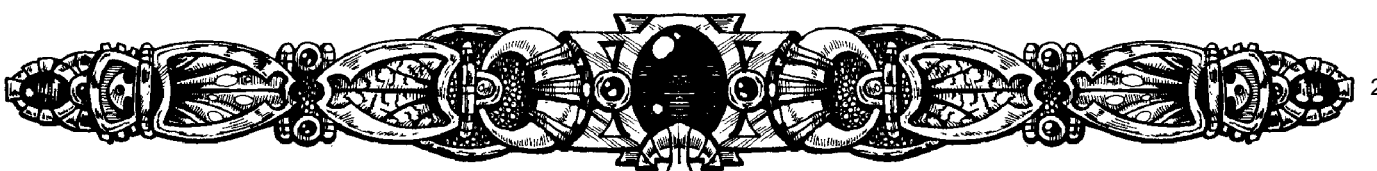
Rang 2 Kosten: 300

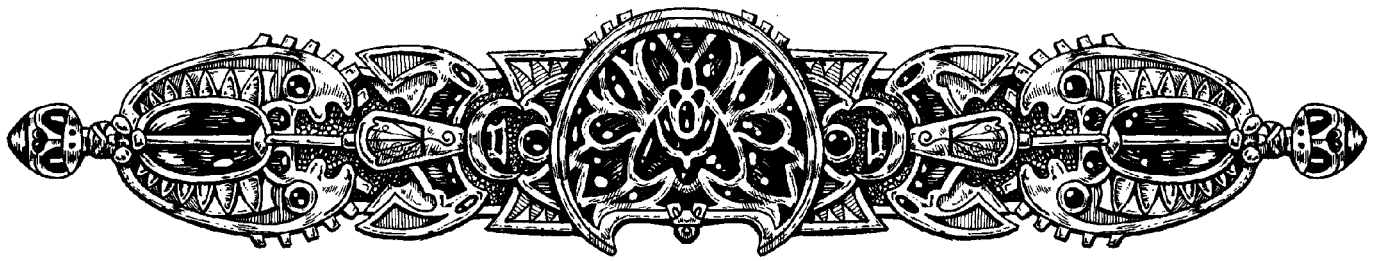
Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, wer Jellras Vertrauten erschaffen hat.

Wirkung: Die Soziale Widerstandskraft des Besitzers wird um einen Punkt erhöht.

Rang 3 Kosten: 500

Tat: Der Besitzer muß Jellras Vertrauten einen Kosenamen geben, bei dem er ihn fortan nennen wird.





Dazu schneidet er sich in die linke Handfläche und schreibt mit seinem Blut den Namen auf die Rückseite der Elfenbeinscheibe. Während das Blut trocknet, verschwinden die Buchstaben und Jellras Vertrauter öffnet die Augen. Das Blutmagieritual kostet den Träger einen permanenten Schadenspunkt. Die Tat ist 800 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Jellras Vertrauter wird mit Leben erfüllt. Er kann sich zwar nicht frei bewegen, nimmt aber seine Umgebung wahr wie sein Besitzer. Er kann sprechen, verfügt über einen eigenen Geist und einen messerscharfen Verstand.

Der Vertraute ist seinem Besitzer aber keineswegs blindlings ergeben, im Gegenteil. Er hat seinen eigenen Kopf und ist ziemlich verschlagen, wie ein Kobold eben. Er stachelt seinen Besitzer immer wieder zu Gaunereien und Streichen an, macht sich über seine Kameraden lustig, gibt zotige und unanständige Kommentare von sich und beleidigt zu allem Überdruß mit Vorliebe Fremde- in den ungünstigsten Momenten. Verstehen Sie das nicht falsch- der Vertraute ist nicht böswillig, hat aber gern seinen Spaß. Er plappert gern vor sich hin und erzählt etliche Lügengeschichten aus der Zeit, in der Jellra noch lebte. In der Tat erinnert sich der Vertraute an die Lebzeit jedes seiner vorigen Besitzer, was unter Umständen eine hilfreiche Quelle für Forschungen sein kann.

Der Vertraute muß einmal pro Tag mit ein bißchen Goldstaub gefüttert werden. Bekommt er keines, stirbt er zwar nicht, wird aber sehr grantig und klagt lauthals über die Verantwortungslosigkeit seines Besitzers.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß in Erfahrung bringen, welche Bedeutung die Runen haben, die in die goldenen Verzierungen des vertrauten eingeritzt sind. Es handelt sich dabei um den Spruch "Dein ist Mein und Mein nicht Dein- Soll das Deine Meines sein."

Jedesmal, wenn der Träger die folgende Kraft einsetzen will, muß er den Satz aufsagen, und zwar mindestens so laut, daß ihn Jellras Vertrauter hören kann. Der Träger muß den Satz schnell dreimal hintereinander aufsagen und darf dabei keinen Fehler machen, sonst verweigert der Vertraute seine Hilfe.

Wirkung: Alle Proben, die der Besitzer in den Bereichen Hehlerei/Feilschen/Bestechung unternimmt, erhalten einen Bonus von einer Stufe. Soziale Widerstandskraft +2.

Rang 5 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß in Erfahrung bringen, wer Jellras Vertrauten vor ihm besessen hat.

Wirkung: Jellras Vertrauter erlaubt es, bei jeder nur auf Charisma beruhenden Probe 2 Karmapunkte auszugeben.

Rang 6 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß herausfinden, welches der bedeutendste Schatz war, den Jellra je gestohlen hat.

Wirkung: Mit Hilfe des Vertrauten kann der Besitzer alle möglichen Stimmen und Geräusche imitieren. Er erhält das Talent Stimmen Imitieren auf Rang 1. Hat er es nicht, darf er es wie ein Allerweltstalent auf Rang 1 benutzen. Soziale Widerstandskraft +3

Rang 7 Kosten: 3400

Tat: Jellras Vertrauter kennt einige Legenden über magische Schätze und Reichtümer. Er wählt sich einen Schatz aus, den der Träger in seinen Besitz bringen muß. Außerdem bestimmt er eines der Talente des Trägers, das er dann im Verlauf der Queste anwenden muß. Während dieser Zeit darf der Träger sich wann immer er das Talent anwendet, eine Stufe auf dessen Talentrang addieren. Erfüllt er die Tat, erlischt der Bonus. Die Tat ist 1300 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Jellras Vertrauter erhält die Kraft *Goldgespür*. Er kann die Anwesenheit von Gold oder Silber in der unmittelbaren Umgebung seines Trägers spüren. Der Träger legt für den Talisman eine Wahrnehmungsprobe + 3 Stufen gegen die Magische Widerstandskraft des Metalls (normalerweise 2) ab. Bei einem guten Erfolg kann der Vertraute die grobe Richtung bestimmen, in der sich das Metall befindet. Ein hervorragender Erfolg enthüllt die genaue Richtung und die Entfernung, ein außergewöhnlicher den genauen Fundort.

Mehrere große Gold oder Silbervorkommen verwirren den Vertrauten; er kann nur ein Vorkommen (der Spielleiter entscheidet, welches) genau bestimmen. Die Kraft hat eine Reichweite von 50 Schritten. Die minimale Menge Gold und Silber, die der Vertraute entdecken kann, ist ein Pfund.





Rang 8 **Kosten: 5500**

Tat: Der Träger muß sich Jellras Vertrauten von einem Dieb stehlen lassen, der erfahrener ist, als er selbst. Dann muß er ihn diesem Dieb wieder abnehmen. Der Träger darf diesen Dieb auf keinen Fall bitten, das Artefakt zu stehlen, sondern muß irgendwie anders seine Aufmerksamkeit auf das Amulett lenken. Die Tat ist 3400 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Jellras Vertrauter erhält die Kraft *Kammer der Ablenkung*. Das Artefakt kann die komplexe Illusion einer gewaltigen Schatzkammer erzeugen; Jellra gab dem Vertrauten diese Fähigkeit, um in brenzligen Situationen Verfolger abzuschütteln; er hoffte, daß alle, die in den Wirkungsbereich der Illusion gerieten, von den unermeßlichen Schätzen derart abgelenkt würden, daß sie von ihm abließen und er sich aus dem Staub machen könne. Der Wirkungsbereich der Kraft hat einen Durchmesser von Fadenrang mal zwei Metern. Die Illusion hält für eine Anzahl von Minuten gleich dem halben Ergebnis des Wirkungswurfes an.

Der Besitzer des Artefakts legt eine Wirkungsprobe in Höhe von Willenskraft plus 10 Stufen ab. Das Ergebnis wird mit den Magischen Widerstandskräften aller Personen innerhalb der Reichweite der Kraft verglichen. Ist das Ergebnis höher, glauben die Betroffenen, in einer atemberaubenden Schatzkammer zu stehen. Der Mindestwurf zum Anzweifeln und Durchschauen der Illusion ist gleich dem Ergebnis des Wirkungswurfs.

DIE KERZE DER SCHÖPFERKRAFT

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 16

Dieses Artefakt wurde von dem elfischen Waffenschmied Elthar Ci'Senthir erschaffen, der im alten Elfenreich von Shosara lebte. Die Legende der Kerze ist eng mit der Rettung der Stadt Ishkadir verbunden, die heute noch von einigen elfischen Troubadouren erzählt wird:

"Es war eine schwere Zeit, denn in diesen Tagen zogen wilde Ork- und Trollhorden brandschatzend durch das Reich. Eines Tages erreichte die Elthars Heimatstadt die Nachricht, daß eine besonders üble Horde namens Athakais Verschlinger auf dem Weg war, die Stadt zu schleifen und sie binnen einer Nacht erreichen würde. Jedem in Ishkadir war klar, daß niemand den kommenden Tag überleben würde, denn Athakais Verschlinger hatten ihren Namen dadurch erhalten, daß sie die Herzen ihrer toten Gegner aßen. Panik und Verzweiflung machte sich breit und die Namensgeber erhoben ihre Stimmen zu den Passionen.

Als Elthar die schreckliche Nachricht hörte, lief er in seine Schmiede, verriegelte hinter sich die Tür und fiel auf die Knie. Voller Furcht um das Leben seiner drei Töchter und seiner lieben Frau, betete er zu Astendar und Upandal, sie mögen seine

Hand führen, eine Waffe zu schaffen, welche die Horde vernichten konnte. Die ganze Nacht drang aus seiner Werkstatt der helle Klang des Hammers, und viele Bürger der Stadt versammelten sich davor, um zu beten, denn sie spürten, daß Elthar eine große Tat verrichtete.

Am nächsten Tag trat der Elf sichtlich geschwächt aus der Schmiede. In der Hand hielt er einen mächtigen Morgenstern und sprach folgende Worte:

"Dies ist der Zorn der Zwei, der in Upandals und Astendars Licht geschmiedet wurde, um die Feinde ihrer Kinder zu vernichten."

Er gab den Morgenstern Renthaiya, der besten Kriegerin der Stadt und in einer großen Schlacht, die fortan in den Legenden besungen wurde, vernichtete sie Athakais Verschlinger bis auf den letzten Mann.

Elthar aber versprach, im Angedenken an die Hilfe der Passionen, jeden Abend eine Kerze ins Fenster seiner Werkstatt zu stellen. Astendar und Upandal blickten fortan wohlwollend auf ihren Schützling und man sagt, im Laufe der Jahre erfüllten sie die Kerze mit ihrem Licht und ihrer Kraft."

Beschreibung

Bei dem Artefakt handelt es sich um eine schlichte, naturfarbene Kerze, in die vier Gesichter eingeschnitten sind. Die Mimik der Gesichter zeigt verschiedene Stadien eines schöpferischen Prozesses, nämlich Anstrengung, Zweifel, Freude, und Zufriedenheit. Ein einfacher Sockeln aus dunkelgrünem Stein faßt die Kerze. Er ist mit elfischen Runen verziert, ebenso die Oberkante der Kerze. Der Docht der Kerze schimmert golden, und das heiße Wachs nimmt die Frabe schimmernden Opals an.

Die Kerze der Schöpferkraft spendet Licht, ohne abzubrennen, kann aber wie jede normale Kerze auch durch einen Luftzug oder durch Wasser ausgehen. Alle Auswirkungen der Fadenränge treten nur in Kraft, wenn die Kerze entzündet ist.

Rang 1 **Kosten: 200**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen der Kerze erfahren.

Wirkung: Jeder schöpferische Akt (Spieleleiterentscheid), der im Licht der Kerze vollzogen wird, erhält einen Bonus von einer Stufe.

Rang 2 **Kosten: 300**

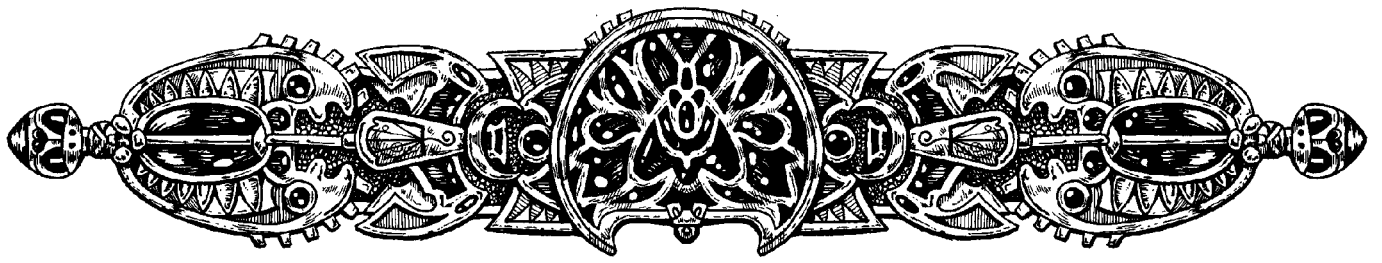
Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, wer die Kerze erschaffen hat.

Wirkung: Einmal pro Tag erhöht die Kerze die Konzentrationsfähigkeit des Besitzers. Jedes auf Wahrnehmung beruhende Talent darf mit einem Bonus von drei Stufen angewendet werden.

Rang 3 **Kosten: 500**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, wem die Kerze geweiht ist.





Wirkung: Einmal pro Tag kann die Kerze eine kleine Menge Materie schaffen, die der Besitzer nach seiner Vorstellung formen kann. Die Materie ist zunächst warm und weich wie Wachs, härtet aber nach einer gewissen Zeit (etwa 10 Minuten) zu dem vom Träger gewünschten Material aus. Die Kerze kann allerdings kein lebendes oder zum Verzehr geeignetes Material erschaffen. Der Träger legt einen Wirkungswurf mit der Stufe 3 ab. Das Ergebnis gibt die Menge in Pfund an, die die Kerze erschaffen kann.

Die Kerze kann einfache Materialien wie Holz, Leder, Ton, Stein etc. herstellen.

Rang 4 Kosten: 800

Tat: Der Besitzer muß im Licht der Kerze einen Kunstgegenstand schaffen. Er muß daran sieben Tage und sieben Nächte ohne Unterbrechung (außer zum Essen und Schlafen) arbeiten. Wenn er fertig gestellt wurde, ritzt der Träger die Haut über seinem Herzen und benetzt den Gegenstand und die Kerze mit seinem Blut. Er erleidet einen Punkt permanenten Schaden. Anschließend bringt der Besitzer den Gegenstand in einen Astendar- oder Upandal-Tempel, damit er dort verwahrt und ausgestellt wird. Die Tat ist 1300 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Jeder schöpferische Akt, der im Licht der Kerze vollzogen wird, erhält einen Bonus von zwei Stufen.

Rang 5 Kosten: 1300

Wirkung: Die Kerze kann gewöhnliche Metalle wie Eisen, Messing, Kupfer und Bronze herstellen.

Rang 6 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, aus welchem Anlaß heraus die Kerze geschaffen wurde.

Wirkung: Jeder schöpferische Akt, der im Licht der Kerze vollzogen wird, erhält einen Bonus von drei Stufen. Die Kerze kann Silber erschaffen.

Rang 7 Kosten: 3400

Tat: Der Träger muß zu Elthars alter Werkstatt in Shosara reisen und an diesem Ort eine Nacht verbringen. Er muß die Kerze entzünden und mit ihrem heißen Wachs ein Gebet zu Ehren Astendars und Upandals auf den Boden vor der Esse schreiben. Danach entzündet er mit der Kerze ein Feuer in der Esse und verbringt davor meditierend den Rest der Nacht. Die Tat ist 3400 Legendendpunkte wert.*

Wirkung: Die Kerze erhält eine Kraft namens *Licht der Bewahrung*. Bei Anwendung dieser Kraft glüht die Kerze in einem gleißenden Licht auf und erschafft um sich herum eine leuchtende, pulsierende Kugel mit einem Durchmesser von fünf Schritten. Innerhalb dieses Bereiches werden die Auswirkungen von Flüchen abgeschwächt. Der Besitzer opfert dafür eine seiner Erholungsproben. Dann legt er eine Willenskraftprobe plus 7 Stufen gegen die Stufe des zu bekämpfenden Fluchs ab. Bei einem guten oder besseren Erfolg wird die Wirkung des

Fluches ausgesetzt, so lange sich der verfluchte Gegenstand oder Charakter innerhalb der Kugel befindet. Verläßt er den Wirkungsbereich, wird der Fluch wieder aktiv. An jedem Tag, an dem die Kerze auf diese Weise brennt, erleidet ihr Besitzer Überanstrengungsschaden. Am ersten Tag erleidet er einen Punkt Schaden, am Zweiten zwei, am Dritten drei und so weiter.

Dämonenflüche sind besonders heikel. Es ist ein hervorragender Erfolg nötig, um vor dessen Einfluß geschützt zu werden. Außerdem ist der Überanstrengungsschaden, den der Träger erleidet, kumulativ, d.h. am ersten Tag erleidet er einen Schadenspunkt, am Zweiten drei (1+2), am Dritten sechs (1+2+3), am Vierten zehn (1+2+3+4) usw. Überschreitet der Schaden seine Verwundungsschwelle, erleidet der Träger eine Wunde.

Das Licht der Bewahrung ist eine ausschließliche Aktion, d.h. während es brennt, kann der Träger keine anderen Fadenkräfte der Kerze nutzen.

*Anmerkung: nach so langer Zeit ist es unwahrscheinlich, daß Elthars Werkstatt noch steht. Wenn an fraglichem Ort keine Esse mehr existiert, muß der Träger eine errichten (sie kann provisorisch sein, da es sich um eine symbolische Tat handelt).

DIE KLINGE DES EINSAMEN KRIEGERS

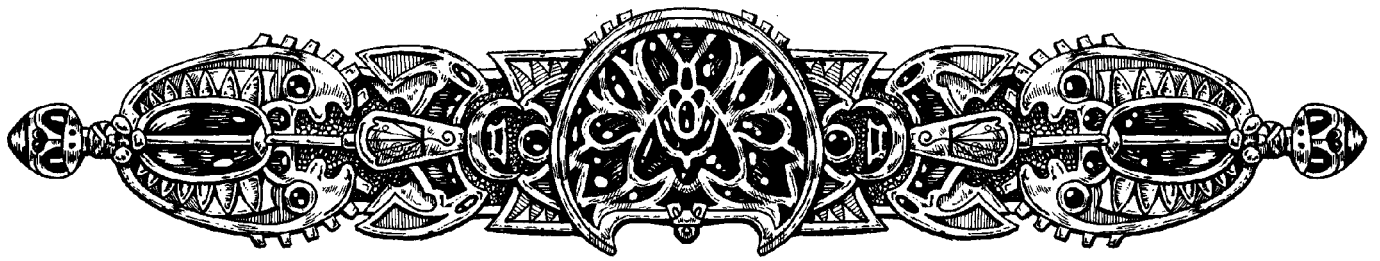
Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 23

Zwischen der ersten und zweiten Plage lebte ein Ork-Krieger, der sehr viel auf seine Ehre legte. Er zog durch das Land und schloß sich bald einer Gruppe an, die vorgab Forscher zu sein. Sie dienten aber in Wirklichkeit der Dunkelheit und sähten Zwietracht und Verzweiflung, wo immer sie auftauchten. Die Mitglieder der Gruppe verbargen ihre Machenschaften aber geschickt vor dem Krieger und er glaubte bald, in ihnen gute Freunde gefunden zu haben. Er vertraute ihnen blind und hätte für jeden ohne mit der Wimper zu zucken sein Leben gegeben. Die Gruppe nutzte die Leichtgläubigkeit und Stärke des Kriegers aus und manipulierte ihn so, dass er für sie kämpfte und ohne sein Wissen dabei half, Unrecht zu tun.

Durch einen schicksalhaften Zufall kam ihnen der Krieger aber eines Tages auf die Schliche. Er ertappte sie auf frischer Tat bei einer besonders grausamen Hinterlist, die das Leben vieler Namensgeber gekostet hatte. Er verfiel in blinden Zorn und erschlug jeden seiner verdorbenen Gefährten. Bei seinem Blut schwor er, fortan nie wieder auf jemanden zu hören, noch jemandem anders als sich selbst zu vertrauen. Er schwor, das Unrecht, das mit seiner Hilfe angerichtet worden war, wieder gut zu machen und seine Klinge nur noch zu führen, um bedingungslos Recht und Ordnung aufrecht zu erhalten. Der Krieger zog los, doch er scheiterte in seinem Ansinnen. Zu groß war der Schaden, den die Intrigen seiner einstigen Freunde bereits





angerichtet hatte. Verbittert stieg er auf den Berg Frevelspitze und nahm sich dort durch seine Klinge das Leben. In seinem letzten Atemzug verfluchte er sein Schwert und jeden seiner Träger, rastlos dem Ziel zu folgen, an dem er selbst scheiterte.

Anmerkung

Die Klinge des Einsamen Kriegers ist mächtig und verleiht dem Träger einige außergewöhnliche Kräfte und Fähigkeiten. Der Fluch, mit dem sie belegt ist, macht diese Boni aber mehr als wett. Rollenspielerisch ist dieses Artefakt eine echte Herausforderung, da sie die Struktur jeder Abenteurergruppe unweigerlich aus dem Gleichgewicht bringt. Wird ihm nicht geholfen, steht der Träger am Ende alleine da oder wird gar von seinen eigenen Freunden getötet. Weder Spielleiter noch Spieler sollte diese Waffe also leichtfertig einsetzen.

Beschreibung

Zunächst scheint der Betrachter ein mattschwarzes, gewöhnlich gefertigtes Breitschwert zu sehen, doch beim zweiten Blick merkt man, dass die Klinge um etwa 2 Finger breiter ist, als die handelsüblichen Waffen dieser Gattung. Dafür ist es eine Handbreit kürzer. Das Schwert läßt sich wie jedes andere Breitschwert führen. Der Griff ist mit einem breiten dunklen Lederband umwickelt, das sich wahrscheinlich schon öfter mit Blut vollgesogen hat. Der Knauf ähnelt einem Dreieck, jedoch sind die Ecken abgerundet und die Seite, welche der Klinge zugewandt ist, ist breiter. Die Klinge und auch die Parierstange weisen viele Kratzer auf, herausgebrochen ist jedoch noch kein Stück.

Kommentar

Der Blutschwur, der vom Träger auf Rang 1 abverlangt wird, wirkt, bedingt durch den Fluch der Klinge, anders als gewöhnliche Blutschwüre. Alle Fäden, die der Charakter zur Klinge webt, verankern sich tief in seiner eigenen Magischen Struktur. Das bedeutet, daß er bei Bruch des Schwures nicht nur eine Blutnarbe davonträgt, sondern auch Teile seiner eigenen Struktur zerstört werden können. Die Auswirkungen dieser Zerstörung obliegen dem Spielleiter; sie können von einer schweren Talentkrise bis hin zum Verlust von Talenträngen oder gar dem kompletten Verlust eines Disziplintalents reichen.

Die Fäden der Waffe lösen sich, bzw. können gar nicht erst gewoben werden, wenn der Charakter Mitglied einer magischen Gruppe ist oder wird. Den selben Effekt hat ein Blutsbruder oder eine Tat, welche von einem Freund vollbracht werden muß und die das Leben des Trägers oder etwas anderes für ihn sehr wichtiges vor einer Bedrohung rettet.

Der Fluch, der auf der Waffe liegt, kann nur von einem Hüter der Disziplin Waffenschmied gelöst werden. Dabei wird die Waffe komplett vernichtet.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des Schwertes kennen.

Tat: Der Charakter muß einen Bluteid schwören, dass er *alles* tun wird, um das Gesetz bestmöglich zu vertreten (z.B. auch Kameraden wie Diebe überführen oder töten) und, dass er im Kampf keine andere Waffe verwenden wird, als die Klinge. Dabei fügt er sich eine Wunde zu, die 4 Blutpunkte verursacht.

Er schneidet sich mit der Klinge eine Kerbe in die Schlaghand und läßt das Blut durch die Blutrinne laufen. Das Schwert nimmt nun eine schwarzrote Tönung an.

Wirkung: Die Waffe richtet nun Stärke +6 Stufen Schaden an, der Charakter erhält das Talent "In den Vordergrund stellen" und seine Nahkampfwaffenstufe steigt um 1.

Rang 2 Kosten: 300

Wirkung: Der Charakter erhält das Talent "In Stille versinken" und seine körperliche Widerstandskraft steigt um 1.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Charakter muß erfahren, wer das Schwert geschaffen hat.

Wirkung: Der Charakter erhält das Talent "Heilsamer Raub"; Die Boni für "In Stille Versinken" steigen auf +3. Seine körperliche Widerstandskraft steigt nochmals um 1 an.

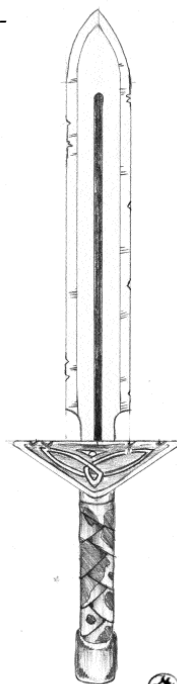
Alle Personen, die sich in unmittelbarer Nähe des Trägers aufhalten und ihm gegenüber mindestens die Haltung neutral besitzen, werden blasser. Ihre Umrisse verschwimmen leicht, auch wenn das nur für ein geübtes Auge erkennbar ist. Alle Legenden, die im Beisein des Trägers über seine Freunde oder Kameraden erzählt werden, bleiben in der Erinnerung ihrer Zuhörer schlecht haften.

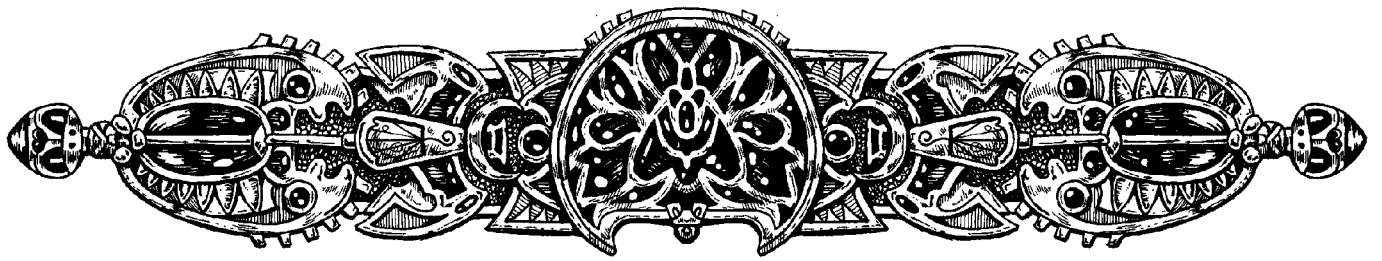
Die Kameraden des Trägers können ihn ebenfalls weniger gut erkennen; er wirkt in ihren Augen unscharf und seine Züge verlieren an Kontrast. Alle ihre auf Wahrnehmung basierenden Proben, die sich gegen den Träger richten, werden mit einem +3-Malus auf den Mindestwurf belegt.

Rang 4 Kosten: 800

Wirkung: Die Waffe richtet Stärke +9 Stufen Schaden an, der Charakter erhält das Talent "Freundesabwehr" und seine magische Widerstandskraft steigt um 1.

Die negativen Auswirkungen des Schwertes auf seine Umgebung verstärken sich; die Freunde des Charakters erscheinen in den Augen von Fremden farblos und müde, man ignoriert sie häufig.





Rang 5 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des letzten Vorbesitzers des Schwertes kennen.

Wirkung: Der Charakter erhält das Talent "Spott ablenken", seine soziale Widerstandskraft steigt um 1 und das Talent "Zweiter Angriff" steigt um 1. Falls er es nicht besitzt erhält er es auf 1.

Das Schwert bewirkt nun, daß die Umrisse der Begleiter des Trägers stark verschwimmen und kaum noch von Fremden wahrgenommen werden. Man erinnert sich ihrer Namen nicht, dafür bleibt die imposante Erscheinung des Trägers umso deutlicher in der Erinnerung von Fremden haften.

Rang 6 Kosten: 2100

Wirkung: Die Boni für das Talent "In Stille Versinken" steigen auf +5, die Waffe richtet nun Stärke + 11 Stufen Schaden an. Der Charakter erhält die Talente "Blutsbruder rufen" und "Magiestreung".

Das Schwert entfaltet nun den ganzen Schrecken seiner Verzauberung: der Träger verschwindet nun gänzlich für alle, die ihm gegenüber freundlich eingestellt sind- er selbst kann sie ebenfalls nicht mehr sehen. Kameraden, die noch immer an der Seite des Trägers durchs Land ziehen, werden von allen Fremden komplett ignoriert. Niemand will ihre Legende hören und niemand kann sich länger als eine Minute ihre Namen merken. Der Träger selbst erscheint für alle Fremden allerdings wie die Inkarnation alles Guten und Erstrebenswerten, so daß sich ihm zweifelsohne etliche Namensgeber anschließen wollen. Schon nach kurzer Zeit erliegen sie aber ebenfalls dem Einfluß des Schwertes.

TALENTERLÄUTERUNGEN

In den Vordergrund stellen

Stufenzahl: Charisma + Rang

Aktion: Ja **Karma:** Nein

Überanstrengung: Nein **Disziplintalent:** Ja

Dieses Talent ermöglicht dem Anwender, sich durch Behauptungen, Übertreibungen oder sogar Wahrheiten besser darzustellen, als seine Gefährten. Diese werden dabei abgewertet. Der Charakter würfelt mit dem Talent auf die Soziale Widerstandskraft seiner Kameraden. Soll mehr als eine Person gleichzeitig von dem Talent betroffen sein, liegt der Probe als Mindestwurf die höchste Soziale Widerstandskraft innerhalb der Gruppe zugrunde. Der Mindestwurf wird außerdem durch die Zahl der zu beeinflussenden Personen erhöht.

Bei einem Erfolg erhält der Charakter eine Stufe pro "geschlagenen" Kamerad auf seine Charismastufe- dieser hingegen muß sich eine Stufe abziehen. Bei einem guten Erfolg steigt der Bonus/Malus auf 2, bei einem hervorragenden und besseren Erfolg um 3. Das Talent kann nur gegen Gefährten/Personen eingesetzt werden, die dem Charakter gegenüber mindestens die Einstellung *freundlich* besitzen.

Die Wirkungsdauer des Talents beträgt Ergebnis der Wirkungsprobe in Minuten. Das Talent kann in dieser Zeit nur einmal angewendet werden.

In Stille versinken

Stufenzahl: Willenskraft + Rang+3

Aktion: Ja **Karma:** Nein

Überanstrengung: 2 **Disziplintalent:** Ja

Um das Talent anzuwenden, meditiert der Charakter 15 Minuten mit der Waffe im Schoß und ermittelt anschließend mit einem Wirkungswurf die Dauer der Wirkung in Stunden. Er stellt sich in dieser Zeit vor, welche großen Taten er dabei vollbracht hat und daß nur er allein zu solchen Heldenleistungen fähig ist. Alle seine Gefährten wirken in der Vorstellung des Charakters klein, lächerlich und erbärmlich.

Während der Wirkung des Talents kann sich der Charakter zu *allen* Proben einen Bonus von 2 Stufen gutschreiben. Er kann sich allerdings nicht mehr mit Personen unterhalten, die ihm gegenüber eine neutrale oder besser Gesinnung haben. Sie hören weder seine Worte, noch irgendein anderes Geräusch, das vom Charakter ausgeht.

Heilsamer Raub

Stufenzahl: Willenskraft + Rang

Aktion: Ja **Karma:** Nein

Überanstrengung: Nein **Disziplintalent:** Ja

Der Charakter würfelt mit der Talentstufe auf die Magische Widerstandskraft aller mindestens *Freundlich* eingestellten Charaktere im Umkreis von 3xRang Metern und vergleicht das Ergebnis. Bei einem Erfolg wird wie bei "In den Vordergrund stellen" vorgegangen. Diese Stufen können aber nur auf eine Erholungsprobe gerechnet/abgezogen werden und das Talent kann nur während einer gemeinsamen Rast angewandt werden.

Anmerkung: Bei Talenten mit einem (*) wird wie bei "In den Vordergrund stellen" verfahren.

Freundesabwehr (*)

Stufenzahl: Geschicklichkeit + Rang

Aktion: Ja **Karma:** Nein

Überanstrengung: 1 **Disziplintalent:** Ja

Dieses Talent läßt den Charakter durch die Menge seiner kämpfenden Kameraden tänzeln und er nutzt die Körper seiner Freunde geschickt als Deckung und Schild aus. Der Charakter legt eine Wirkungsprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft des Kameraden ab, den er auf diese Art ausmanövrieren will. Je nachdem, welchen Erfolgsgrad er bei der Probe erzielt, erhält er einen Bonus auf seine Körperliche Widerstandskraft und nimmt in Kauf, daß gegen ihn gerichtete Angriffe einen Kameraden treffen (Spilleiterentscheid).

Die Wirkung des Talents hält Rang Runden an, kann aber nicht vor einem Kampf angewandt werden, wenn die Auswirkungen im Kampf nutzen sollen (z.B. kann der Charakter nicht





vor einer Tür das Talent anwenden, wenn danach das Räuberlager gestürmt wird, wohl aber darin.)

Spott ablenken

Stufenzahl: Charisma + Rang

Aktion: Ja

Karma: Nein

Überanstrengung: 1

Disziplintalent: Ja

Dieses Talent bewirkt, dass Beleidigungen und jede Art von verbalen Attacken, die sich gegen die Soziale Widerstandskraft des Charakters richten, auf seine Freunde abgelenkt werden und er von deren Wirkung unberührt bleibt.

Um das Talent zu aktivieren, würfelt der Charakter gegen die höchste Soziale Widerstandskraft seiner Kameraden. Ein einfacher Erfolg reicht aus, um den Effekt zu erzielen. Die Wirkung hält Rang Runden an und kann nicht initiiert werden, wenn derjenige, der den Charakter verbal angreifen will, nicht anwesend ist.

Magiestreuung (*)

Stufenzahl: Wahrnehmung + Rang

Aktion: Ja

Karma: Nein

Überanstrengung: 2

Disziplintalent: Ja

Dieses Talent erlaubt dem Charakter, kleine milchigweiße Fäden zu seinen Kameraden (falls er noch welche hat) zu weben, die ihm erlauben, mystischen Schaden auf sie abzuwälzen.

Wann immer er durch einen Zauber oder eine andere Art von Magieanwendung Schaden erleidet, kann er eine Talentprobe gegen die Magische Widerstandskraft eines Kameraden ablegen. Bei einem guten Erfolg kann er 2 Schadenspunkte pro Fadenrang auf einen Freund übertragen. Bei einem hervorragenden Erfolg kann er zusätzlich eine Wunde auf den Freund abwälzen. Bei einem hervorragenden Erfolg wird nicht nur der betroffenen Freund, sondern alle umgebenden Kameraden des Charakters von dem Talent in Mitleidenschaft gezogen; der Charakter kann 3 Schadenspunkte pro Fadenrang und bis zu 3 Wunden beliebig an seine ihn umgebenden Kameraden verteilen.

Blutsbruder rufen

Stufenzahl: Willenskraft + Rang

Aktion: Ja

Karma: Nein

Überanstrengung: 4

Disziplintalent: Ja

Mit diesem Talent kann der Charakter den Geist des letzten Kriegers beschwören, der die Klinge des Einsamen Kriegers geführt hat. Der Charakter würfelt mit der Stufe aus, für wie lange der Geist sich manifestiert und ihm gehorcht. Er bleibt für Ergebnis Minuten und tut nur, was man ihm sagt, wobei die Verteidigung der Person, die einen Faden mit Rang 6 in das Schwert gewoben hat, automatisch geschieht. Diese Anwendung erfordert einen Blutspunkt.

Der Geist erscheint als alter Orkkrieger in Plattenrüstung mit einem Breitschwert und ohne Schild.

BLUTSBRUDER

Werte

GES: 10

STÄ: 9

ZÄH: 9

WAH: 4

WIL: 5

CHA: 4

Initiative: 10

Körperliche Widerstandskraft: 15

Angriffsanzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 14

Angriff: 12

Soziale Widerstandskraft: 11

Schaden: 16

Rüstung: 10

Anzahl der Zauber: -

Mystische Rüstung: 6

Spruchzauberei: -

Niederschlag: immun

Wirkung: -

Erholungsproben: 4/W8+W6

Todesschwelle: 90

Laufleistung im Kampf: 50

Verwundungsschwelle: 12

Normale Laufleistung: 100

Bewusstlosigkeitsschwelle: immun

Beute: keine

KORREKTURSCHRIFTRÖLLE

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 11

Der elfische Magier Atrox erschuf diese Schriftrolle, nachdem er seinen Diktierfederkiel erschaffen hatte. Die ersten Versuche mit dem Federkiel hatten viele Schriftrollen unbrauchbar gemacht und da er für seine Geizigkeit berühmt war, scheute er die Anschaffung und die damit entstehenden Kosten: für neue Schriftrollen und erfand daraufhin die Korrekturschriftrolle. Diese Schriftrolle funktioniert jedoch nur mit spezieller magischer Tinte. Durch den Weiterverkauf von beidem konnte Atrox wiederum viel Geld verdienen. Seitdem haben sich Korrekturschriftrollen vor allem bei Leuten die des Schreibens nicht sehr mächtig sind großer Beliebtheit erfreut.

Beschreibung

Die Korrekturschriftrolle ähnelt einer gewöhnlichen Schriftrolle aus Pergament, deren Ränder ausgefranst und abgenutzt erscheinen. Sie liegt in einem Lindenholzkästchen, das mit feinen Schnitzereien und einem Intarsienband aus rotbraunem Stein verziert ist. Am Rand der Schriftrolle läuft eine dünne Linie aus einer golden schimmernden Tusche entlang.

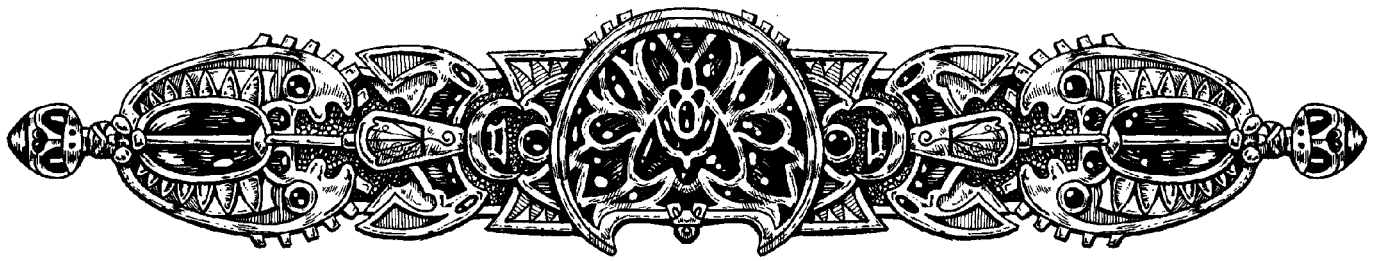
Fadenränge

Rang 1 **Kosten: 300**

Schlüsselinformation: Der Benutzer muss den Namen der Schriftrolle herausfinden.

Wirkung: Der Benutzer kann normal schreiben, jedoch verschwindet jedes Wort welches er durchstreicht von der Spruchrolle. Außerdem kann die gesamte Schriftrolle durch ein





bestimmtes Wort, welches quer über die Rolle geschrieben wird gelöscht und wiederbeschrieben werden.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Das Schriftbild des Benutzers wird schöner wiedergegeben. So werden die Reihen eingehalten, kleine Kleckse verschwinden, der Text wird verschnörkelter etc.

Rang 3 Kosten: 800

Wirkung: Rechtschreibfehler werden erkannt und auf Wunsch korrigiert. Das falsch geschriebene Wort wird dann rot dargestellt, damit der Benutzer merkt, das er sich verschrieben hat. Durch einfaches tippen auf das Wort korrigiert die Schriftrolle das Wort.

KRISTALL DER REINIGUNG

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 14

Dieses Artefakt wurde vor der Plage von dem T'skrang Alchymisten Niallar Kalkei erschaffen. Die Abenteurer von Niallar und seiner Schwester Linnei sind in vielen Fundamenten entlang der Schlange legendär und ein nicht enden wollender Quell von heiteren Anekdoten und augenzwinkernden Lebensweisheiten. Beide gehörten einer wohlhabenden Händlerfamilie an; Linnei folgte der Disziplin des Schwertmeisters und Niallar war ein kundiger Elementarist. Während ihrer Reisen folgten sie dem Schlangenfluß mehrere Male von seiner Quelle bis hinunter zu seinem Delta nahe der Nebelsümpfe.

Eigentlich war Niallar nicht zum wandernden Forscher geboren; er war ein Tollpatsch, und zog es Zeit seines Lebens vor, zuhause in seinem stillen Garten zu sitzen, und im Schatten eines großen Mandelbaumes seinen Studien nach- und den Problemen der Welt aus dem Weg zu gehen. Seine Schwester hingegen war das genaue Gegenteil: sie liebte das Abenteuer und war stets bereit, einer Legende oder einem vagen Gerücht folgend in die Ferne zu ziehen. Linnei wollte nicht auf die guten Ratschläge und den scharfen Verstand ihres Bruders verzichten und so überredete sie ihn immer wieder, sie auf ihre Reisen zu begleiten. Für gewöhnlich bedauerte Niallar seine Nachgiebigkeit bereits kurz nachdem sie die Tore ihres Fundaments hinter sich gelassen hatten, aber weder seine mannigfaltigen Ausreden noch seine Quengeleien konnten Linnei dann noch zum Umkehren bewegen.

Besonders die vielen Unannehmlichkeiten der Reise, wie Mücken, die brütende Sonne, die aufgeweichten Wege nach einem Platzregen, und viele andere Kleinigkeiten, weckten Niallars Missmut; er pflegte sich meist lauthals darüber zu beklagen, sehr zur Freude seiner Mitreisenden, die immer einen großen Spaß an Niallars Zänkereien hatten.

Während einer Reise durch den legendenumwobenen Later-

nensumpf hatte Niallar besonders unter dem zähen Matsch und dem trüben Wasser des Sumpfes zu leiden. Seine teuren Kleider waren ruiniert und auf jedem seiner sorgfältig angefertigten Pergamente fanden sich dunkelgrüne Flecken. Er beschloss, diesem Unbill ein Ende zu machen und nahm aus dem Schatz von Arambros, den sie im Hügel von Altyr gefunden hatten, einen lupenreinen Bergkristall. Als Sinnbild alles Reinen und Klaren legte er einen Zauber auf den Stein und erschuf damit den ersten Kristall der Reinigung. Später, als die beiden Geschwister wieder zu Hause in ihrem Fundament angekommen waren, verfeinerte Niallar den Kristall und erschuf noch mehr als ein Dutzend weiterer, die er mit großem Profit an andere Handelsreisende verkaufte.

Beschreibung

Der Kristall der Reinigung ist ein etwa faustgroßer, klarer Bergkristall, dessen sechs Seitenflächen makellos glatt sind. Licht, das in den Kristall fällt, bricht sich in allen Farben des Regenbogens und wird in einem sanften Leuchten wieder ausgestrahlt. An seiner oberen Spitze ist der Stein in ein filigranes Netz von Silberfäden eingesponnen, die immer wieder den verschlungenen Buchstaben N bilden, als Zeichen für den Erschaffer des Gegenstands, Niallar. Das Kleinod hängt an einer aus Daunenschilf gewobenen Kordel, die immer weich und geschmeidig bleibt und in einem saftigen Grün schimmert.

Fadenränge

Rang 1 Kosten 100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Artefakts kennen.

Wirkung: Jeder Gegenstand, der nicht größer ist als ein Namensgeber kann durch eine einfache Berührung mit dem Kristall von allen natürlichen Verunreinigungen wie Dreck, Schleim, Pflanzenbefall oder auch Rost befreit werden. Der Kristall kann auf diese Weise zehnmal pro Tag eingesetzt werden, danach benötigt er eine Nacht, um sich wieder ,aufzuladen'.

Rang 2 Kosten 200

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Erschaffers kennen.

Wirkung: Besonders im Sumpf war es für Niallar eine Zumutung, das brackige, trübe Wasser trinken zu müssen. Deshalb gab er dem Kristall die Kraft, Wasser nicht nur zu reinigen, sondern es auch kräftigend zu machen. Der Kristall kann pro Tag einmal dazu benutzt werden, eine Wassermenge von Rang mal fünf Litern von allen Verschmutzungen zu reinigen. Der Kristall kühlt das Wasser auf eine sehr angenehme Temperatur ab und verleiht es mit einem leichten Zitronengeschmack. Das so gereinigte Wasser ist ausgesprochen erfrischend. Erschöpfte und überanstrengte Charaktere, die einen Becher von dem Wasser trinken, dürfen sofort eine Erholungsprobe +5 Stufen ablegen, auch wenn sie keine Erholungsprobe mehr zur Verfügung haben.





Der Kristall kann in beschränktem Ausmaß auch vergiftetes Wasser reinigen. Dazu legt der Träger den Kristall in die vergiftete Flüssigkeit und legt eine Willenskraftprobe +aktueller Fadenrang gegen die magische Widerstandskraft des Giftes ab. Bereits ein guter Erfolg mindert oder hebt die Wirkung des Giftes auf (Spilleiterentscheid, starke Gifte können durchaus vom Kristall unbeeinflusst bleiben).

Rang 3 Kosten 300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß in Erfahrung bringen, warum Niallar den Kristall erschaffen hat.

Wirkung: Der Kristall erschafft eine angenehme Umgebung um den Besitzer. Innerhalb einer Reichweite von zehn Schritten um den Träger herum wird es auf Wunsch des Trägers entweder angenehm kühl oder warm. Die Luftfeuchtigkeit steigt oder sinkt, je nachdem, wie es vom Träger als angenehm empfunden wird. Üble Gerüche werden aus dem Wirkungsbereich der Kraft verdrängt und durch einen Geruch nach Zitronen, Orangen und Mandelblüten ersetzt.

T'skrang, die den Kristall auf diese Weise einsetzen, um die Luftfeuchtigkeit zu erhöhen, können drei Tage länger ohne ein Wasserbad auskommen, als sonst.

Rang 4 Kosten 500

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, woher der Kristall stammte, den Niallar für die Erschaffung des Amuletts benötigte.

Wirkung: Der Träger des Amuletts kann nun in einer Landschaftsform (z.B. Gebirge, auf dem Fluß, in der Steppe, im Sumpf...) seiner Wahl angenehmer und zügiger reisen. Wann immer er sich in der von ihm bestimmten Landschaft aufhält, geht von dem Kristall eine Wirkung aus, die dem Elementaristenzauber Reise Erleichtern ähnelt. Natürliche Unwegsamkeiten werden beseitigt oder abgemildert (für Proben verwendet die Kraft die Willenskraftstufe des Trägers +5; beherrscht er den Zauber Sicherer Pfad, addiert der Kristall 5 Stufen auf seine Wirkung). Außerdem erhöht sich die Zähigkeitsstufe des Trägers (und alle auf Zähigkeit basierenden Talente und Fertigkeiten) um drei Stufen, wenn er sich in der von ihm bestimmten Landschaft aufhält.

DIE LAUTE VON NIOTELL

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 15

Niotell war ein elfischer Magier und Troubadour und wusste während der Plage die Einwohner des Kaers in dem er lebte mit kurzweiligen Erzählungen und wunderschönen Liedern zu bezaubern. Die Laute, obwohl sie eigens für Niotell gefertigt wurde (ein Geschenk der Ältesten des Kaers), war nicht magisch. Ihre Magie rührt von der Seele Niotells her, die mit seinem Tod an diesen Gegenstand gebunden wurde. Auch

wenn man damals glaubte, der Dämon, gegen den Niotell kämpfte, habe ihn mit seinem letzten Atemzug getötet, so war es Niotells eigener Wille, der seinen Tod herbeiführte. Durch die tragische Zerstörung eines Lebenssteins, der sich in dem Kaer befand, lebten die Bewohner des Kaers schon seit hundert Jahren. Niotell war sich des Lebens überdrüssig und tötete sich, nachdem der Dämon besiegt war.

Dadurch, das Niotell's Seele in der Laute steckt, ist die Magie, die dieser innewohnt eine sehr eigenwillige und wahrhaft einzigartige. Das drückt sich natürlich in ihren Fähigkeiten aus. Sollte irgendwann einmal jemand auf magischem Wege etwas über Niotell herausbekommen wollen, das über seinen Zustand Auskunft geben muss, wird er nicht als Tot bezeichnet werden. Ein Geisterbeschwörer beispielsweise wird Schwierigkeiten haben mit ihm Tee zu trinken.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muss wissen, dass es sich hierbei um Niotell's Laute handelt.

Wirkung: Die Laute erhöht das Talent Gefühlsmelodie um eine Stufe, wenn dabei die Laute selbst zum Einsatz kommt. Hat man das Talent nicht, erhält man es im Umgang mit der Laute auf Rang 1.

Rang 2 Kosten: 500

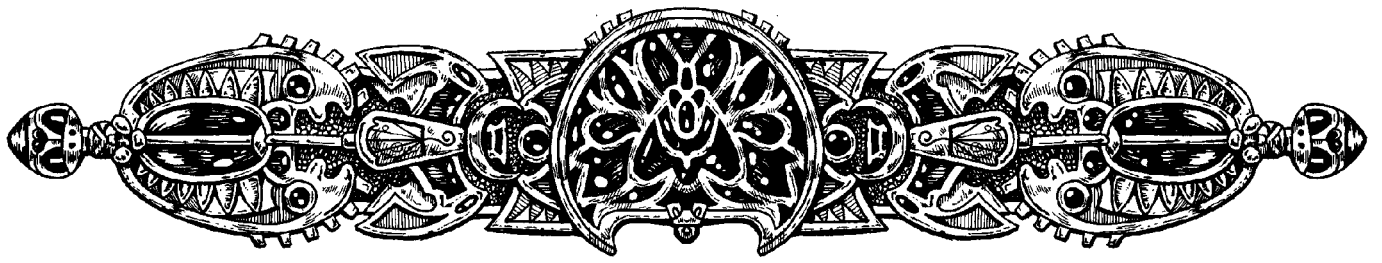
Wirkung: Die Laute erhöht die Soziale Widerstandskraft um eine Stufe. Man hat nun auch die Möglichkeit den Einsatz des Talents Gefühlsmelodie deutlich zu verbessern. Wenn man dabei Schaden in Höhe der Verwundungsschwelle hinnimmt, kann die Dauer des Talents um eine Anzahl von Wochen gleich dem Rang des Fadens erhöht werden.

Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Niotell hat den größten Teil seines Lebens in einem Kaer gelebt, an dessen Namen sich heutzutage niemand mehr erinnert. Das kommt nicht von ungefähr. Als die Plage vorbei war, schämte sich die ganze Stadt dessen, was geschehen war (die Zerstörung des Lebenssteins) und man zerstörte die magische Struktur der Stadt. Da nun inzwischen auch alle Bewohner tot sind, und somit die letzten Spuren der Stadt verschwunden sind, gibt es kaum noch eine Möglichkeit den wahren Namen der Stadt in Erfahrung zu bringen. Der Wahre Name lautete Isand'pieela. Der Besitzer der Laute muss diesen in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Besitzer muss nun Niotell's Geist aus der Laute beschwören, d.h. er muss ein Ritual erdenken, in dem folgende Komponenten enthalten sind: Der Name Niotells, der Name der Stadt Isand'pieela und sein eigener Name. Das Ritual muss zum Teil gesungen und einer kleinen Gruppe vorgetragen werden. Niotell erwacht aus seinem Zustand des Halbtodes und ist nun in der Lage per Musik einmal am Tag mit dem Besitzer





zu sprechen. Dazu muss dieser das Talent Fremdsprachen besitzen oder anderweitig in der Lage sein, diese komplizierte Sprache verstehen zu lernen (Lern-Mindestwurf 12). Die Zeit, die Niotell mit dem Besitzer sprechen kann, wird mit einer Probe in Gefühlsmelodie ermittelt, denn der Besitzer muss singen um Niotell zu rufen (eine kleinere Version des Rituals, die ca. 10 Minuten in Anspruch nimmt). Der Mindestwurf ist die Magische Widerstandskraft der Laute. Bei einem Durchschnittlichen Erfolg spricht Niotell 1 Minute pro Rang in Gefühlsmelodie mit dem Besitzer, bei einem Guten Erfolg für Rang mal 10 Minuten, bei einem Hervorragenden Erfolg für Rang mal 1 Stunde und bei einem Außergewöhnlichen Erfolg für einen vollen Tag.

Wenn der Besitzer ersteinmal mit Niotell sprechen kann, kann dieser ihm alles erzählen, was einst geschehen ist und außerdem den Besitzer mit einer einzigartigen Gabe versehen. Dieser kann dann Dinge hören, die eine bis zu [Rang] Meilen entfernte Person hört. Dazu muss er allerdings mit einer Probe auf Wahrnehmung plus dem Fadenrang über die Magische Widerstandskraft der Person kommen und außerdem einen Gegenstand von ihr in seinen Besitz bringen und während der Nutzung dieser Fähigkeit in den Klangkörper der Laute stecken (will er diese währenddessen benutzen erhält er einen Abzug von 2 Stufen auf alle Proben, die mit der Musik der Laute zu tun haben, von seinen Konzentrationsproblemen, bezüglich des Spielens und gleichzeitigen Zuhörens einmal abgesehen).

Zu alledem kann Niotell jetzt den Besitzer der Laute in den Disziplinen des Troubadours (bis zum 10. Kreis) und denen des Magiers (bis zum 7. Kreis) ausbilden, vorausgesetzt, der Besitzer kann in der für die Ausbildung vorgegebenen Zeit ausreichend lange mit Niotell sprechen.

Rang 4 Kosten: 1300

Tat: Der Besitzer der Laute muss ein Fest zu Ehren der Bewohner von Isand'pieela veranstalten, im Zuge dessen auch die Geschichte von Niotell und Toruk erzählt wird. Er selbst muss die ganze Zeit (mindestens 6 Stunden) ununterbrochen Musik machen und die Feier begleiten. Für jede volle Stunde, die er spielt, muss er eine Zähigkeitsprobe gegen einen Mindestwurf von 5 machen. Gelingt sie nicht, bekommt der Musiker Schaden mit einer Schadensstufe gleich der Differenz zwischen Mindestwurf und Würfelerggebnis. Die Finger bluten und das kann durchaus den Tod bedeuten. Er kann nach einem Mißerfolg noch einmal eine Probe ablegen, allerdings wird für jeden Versuch der Mindestwurf der Zähigkeitsprobe um +1 erschwert. Für die Veranstaltung dieses Festes bekommt der Besitzer 1300 Legendenspunkte.

Wirkung: Niotell verlangt dem Besitzer einiges an Schmerzen ab, denn damit quälte sich jeder Bewohner des Dorfes seit der Zerstörung des Lebenssteins. Für Niotell steht es außer Frage, das der Dämon dahinter steckte. Die Talentstufe eines beliebigen Disziplintalentes erhöht sich um eine Stufe gleich jeder

Stunde, die das Fest länger als 6 Stunden gedauert hat. Der Besitzer muss das Talent bereits erlernt haben.

Hat das Fest nur 6 Stunden gedauert, erhöht sich nur die Todesschwelle um den Fadenrang und der Besitzer der Laute muss, um den nächsten Fadenrang zu erreichen, das Fest so oft wiederholen, bis er mehr als 6 Stunden durchhält und dann auch die restliche Wirkung des Fadenranges erfährt, wobei die Erhöhung der Todesschwelle dabei verschwindet.

Rang 5 Kosten: 2100

Tat: Der Besitzer muss innerhalb eines Jahres und eines Tages selber ein Musikinstrument erbauen. Das neue Instrument muss mit je einem Körnchen jedes Elementes gefertigt worden sein, wobei ein Magier am Ende einen mächtigen Spruch (Kreis 10.) auf die Laute sprechen muss, um die Wirkung des Magischen Gegenstandes in diesem Fadenrang zu beschreiben. Dann muss der Besitzer mit einem komplizierten Ritual die Macht von Niotells Laute auf das neue Instrument übertragen. Dabei übernimmt die neue Wirkung den fünften Fadenrang von Niotells Laute und diese Tat steigt auf in den sechsten Fadenrang, für den nächsten Besitzer. Der nun sechste Fadenrang kann nicht von dem derzeitigen Besitzer gewoben werden.

Bei dem Ritual verpflichtet sich außerdem der Besitzer, dass sein Geist bei seinem Tod in das neue Instrument eingeht, und den von Niotell ersetzt, der dann endgültige Ruhe gefunden hat. Das alte Instrument wird bei dem Ritual zerstört, und das neue Instrument muss während des Rituals benannt werden.

Wer auch immer das Instrument nach dem Tod des Besitzers findet, kann es genau so nutzen, wie sein Vorgänger. Die einzigen Unterschiede, sind der zusätzliche Fadenrang und daß der Geist des Vorbesitzers in der Laute weilt, nicht der Niotells. Außerdem entscheiden Spieler und Spielleiter, wie die Wirkung des sechsten Fadenranges bestimmt werden soll (Ein Magierzauber des 10. Kreises war die Auflage von Niotell, da er auch Magier war, der derzeitige Besitzer muss aber nicht unbedingt Magier sein und etwas derartiges Verlangen).

DAS LÖWENAMULETT

Maximale Fäden: 2

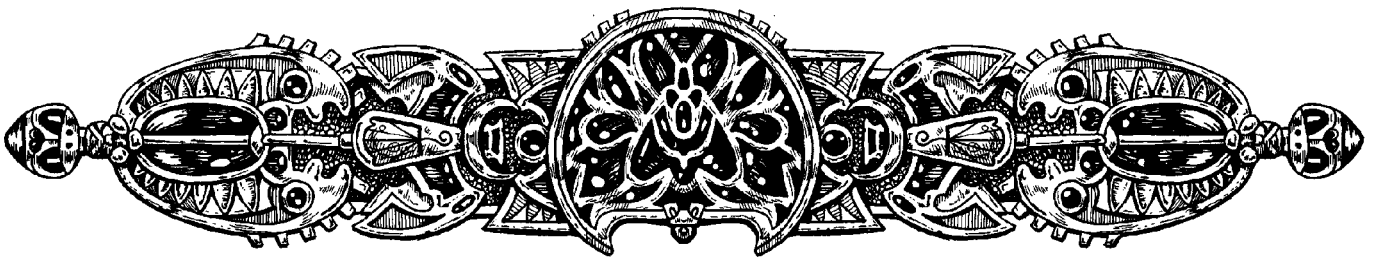
Magische Widerstandskraft: 16

Beschreibung

Das Löwenamulett besteht aus einem in Silber gefaßten Aquamarin, in den ein stilisierter springender Löwe, ebenfalls aus Silber, eingelassen ist. Um den Löwen angeordnet sitzen drei funkelnde Perlen von seltener Schönheit. Das Amulett hängt an einer einfachen Lederschnur. Dieses Kleinod wurde von den Ymaru, einem Stamm dunkelhäutiger Menschen, der im äußersten Südosten Barsaives lebt, geschaffen.

Die Ymaru sind Nomaden, die als oberste Passion Magra'-





Bün anbeten; das Symbol dieses kriegerischen Gottes, den man im übrigen Barsaive wohl am ehesten mit Thystonius gleichsetzen kann, ist der Löwe. Nur Auserwählte dürfen dieses Amulett tragen.

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Amuletts kennen.

Wirkung: Der Rüstungswert des Trägers steigt um vier Punkte.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer das Amulett erschaffen hat.

Wirkung: Das Amulett erhöht die Stärke seines Trägers um eine Stufe.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, welcher Passion die Ymaru das Amulett geweiht haben.

Wirkung: Die Initiative des Trägers wird um eine Stufe erhöht.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des Amuletts in der Sprache der Ymaru kennen.

Wirkung: Das Löwenamulett gibt dem Träger das Talent Löwenherz auf Rang 2; hat er es bereits, wird es um zwei Stufen erhöht.

Rang 5 Kosten: 1300

Wirkung: Die körperliche Widerstandskraft des Trägers wird um zwei Punkte erhöht.

Rang 6 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Die Ymaru sind als Nomaden sehr auf die Navigation nach den Sternen angewiesen, und haben deswegen eine enge Beziehung zu ihnen. Im Monat des Löwen stehen drei sehr helle Sterne in einem Dreieck am Himmel. Die Ymaru glauben, daß sie ein Tor bilden, durch das Magra'Bün zu seinem Volk herabsieht und es beschützt. Der Träger muß die Namen dieser drei Sterne kennen.

Wirkung: Das Amulett gewährt dem Träger die Kraft Löwenruf, dem Talent Kriegsgebrüll ähnlich, auf Rang zwei. Besitzt der Charakter dieses Talent bereits, wird es um zwei Stufen erhöht.

Rang 7 Kosten: 3400

Wirkung: Die Körperliche Widerstandskraft wird um drei Punkte, die Stärke um zwei Stufen erhöht.

Rang 8 Kosten: 5500

Tat: Zur Sommersonnenwende feiern die Ymaru ein großes Fest zu Ehren Magra'Büns. Der Träger muß an diesem Fest teilnehmen und mit dem Anführer des Stammes einen Blutfrieden schwören. Die Tat ist 2100 Legendendpunkte wert.

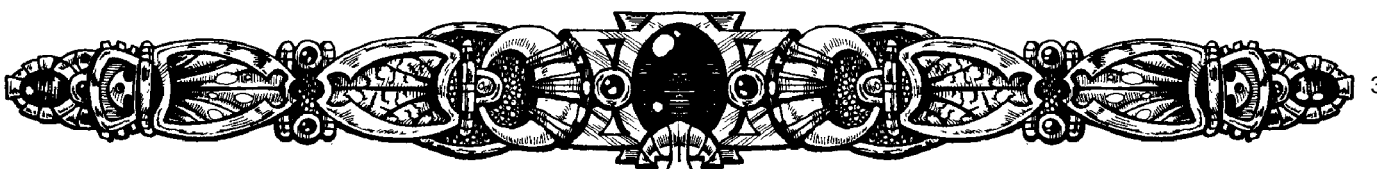
Wirkung: Das Amulett kann aus dem Astralraum einen mächtigen Löwen rufen, der an der Seite des Trägers kämpft und ihn vor allen Gefahren schützen wird. Der Träger macht einen Charisma-Wurf gegen die magische Widerstandskraft des Amuletts; übertrifft er sie, so erscheint der Löwe für W20 Runden.

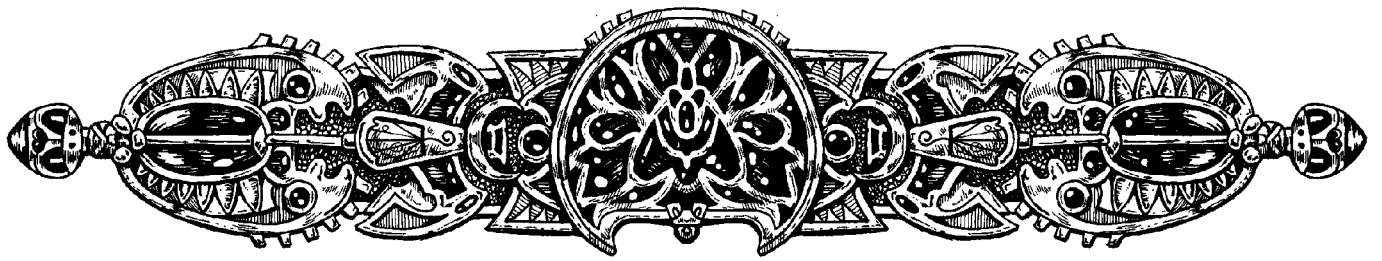
Werte

GES: 9	STÄ: 10	ZÄH: 11
WAH: 9	WIL: 8	CHA: 8

Initiative: 12	Körperliche Widerstandskraft: 12
Angriffsanzahl: 3	Magische Widerstandskraft: 15
Angriff: 12	Soziale Widerstandskraft: 10
Schaden: 16 (18*)	Rüstung: 4
Anzahl der Zauber: -	Mystische Rüstung: 8
Spruchzauberei: -	Niederschlag: immun
Wirkung: -	Erholungsproben: 4/W10+W8
Todesschwelle: 58 (83)	Laufleistung im Kampf: 85
Verwundungsschwelle: 12	Normale Laufleistung: 170
Bewusstlosigkeitsschwelle: 51 (71)	
Besondere Fähigkeiten: Tierische Unempfindlichkeit (5)	

* durch Biß





MEGTHRAHEL'S MASKE

Maximale Fäden: 2

Magische Widerstandskraft: 19

Megthrahel's Maske wurde aus dem Schädelknochen einer Steppenbestie geschnitzt. Sie ist von gelblich-weißer Farbe und ganz glattpoliert. An der Unterseite der Maske sind mit silbernen Ringen rote Stoffstreifen angebracht. Die Oberseite zieren die langen, buschig-braunen Haare einer Dyre. Die Maske ist mit dunklen Brandlinien verziert. Megthrahel war ein Orkschamane, der vor der Plage in Cara Fahd lebte. Er gehörte einem kleinen Stamm an, der sich die Söhne der Roten Erde nannten. Man schrieb ihm große Fähigkeiten als Heiler zu, munkelte aber auch, daß er sich zu intensiv mit den Geistern und Bewohnern der Niederwelten beschäftigte. Eines Tages verschwand Megthrahel urplötzlich; in den Legenden seines Volkes heißt es, daß er von den Ahnengeistern geholt wurde...

Rang 1 **Kosten:** 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen der Maske kennen.

Wirkung: Die mystische Rüstung des Trägers wird um zwei Punkte erhöht.

Rang 2 **Kosten:** 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer die Maske erschaffen hat.

Wirkung: Der Träger darf pro Tag eine Erholungsprobe mehr ablegen.

Rang 3 **Kosten:** 800

Schlüsselinformation: Es geht nicht klar aus den Legenden hervor, welcher Disziplin Megthrahel folgte. Die einen sagen, er war ein Schamane, die anderen er war ein Geisterbeschwörer. Der Träger muß herausfinden, welcher Disziplin Megthrahel folgte.

Wirkung: Einmal pro Tag darf der Träger eine um sechs Stufen erhöhte Erholungsprobe ablegen.

Rang 4 **Kosten:** 1300

Tat: Der Träger muß eine Steppenbestie im Zweikampf besiegen und die Maske in deren Blut waschen. Die Maske nimmt einen Teil des Blutes auf und erhält einen rötlich-metallenen Schimmer, immer wenn der Träger sie benutzt. Die Tat ist 800 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Die Zähigkeitsstufe des Trägers erhöht sich um eine Stufe.

Rang 5 **Kosten:** 2100

Schlüsselinformation: Die Maske ist der Passion Garlen geweiht. Der Träger muß sie jedesmal, wenn er die Maske benutzt anrufen, und zwar auf Orkisch ("Muvuulbra chorkur.")

Wirkung: Die mystische Rüstung erhöht sich um vier Punkte. Der Träger kann die heilenden Kräfte der Maske nun auch auf andere übertragen, d.h. wenn ein anderer die Maske trägt, kann er ebenfalls eine um sechs Stufen verbesserte Erholungsprobe ablegen.

Rang 6 **Kosten:** 3400

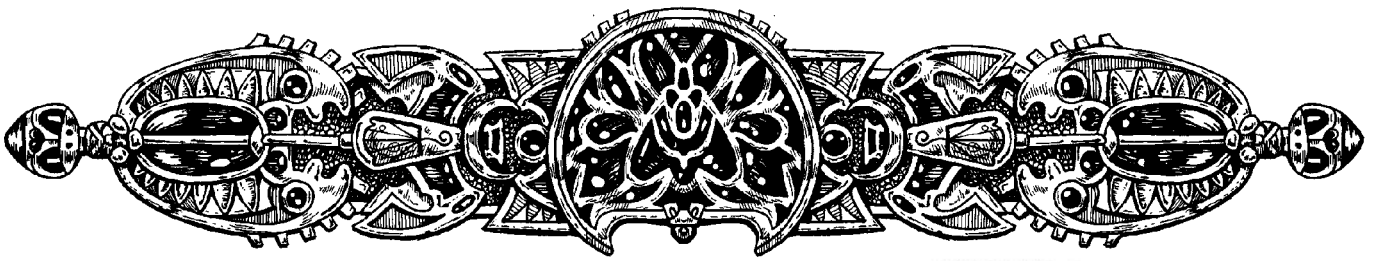
Schlüsselinformation: Megthrahel lernte auf einer seiner Reisen durch die Niederwelten einen mächtigen Ahnengeist kennen, der ihn in die tieferen Geheimnisse der Magie einweihte. Der Träger muß herausfinden, wie dieser Geist hieß und in welcher Parallelwelt er heimisch ist.

Wirkung: Die Maske gewährt zwei zusätzliche Erholungsproben pro Tag; davon kann der Träger eine an jemanden anders übertragen. Die Proben können auch gegen Giftschaden eingesetzt werden.

Rang 7 **Kosten:** 5500

Tat: Die Beziehung zwischen Megthrahel und dem Ahnengeist wurde immer intensiver; der Geist forderte Opfer von dem Ork, zunächst kleine Tiere, die ihm Megthrahel ohne Verdacht zu schöpfen darbrachte. Schließlich aber forderte er von ihm, einen Namensgeber zu opfern. Megthrahel weigerte sich und wurde dafür selbst von dem Ahnengeist in die Niederwelten verschleppt. Er konnte jedoch noch eine Karte auf die Rückseite der Maske ritzen, die den Ort zeigt, an dem sich das Astraltor, durch das er in die Ebene des Ahnengeistes gezogen wurde, befindet. Der Träger muß die Karte entschlüsseln; sie ist mit einem Schutzzauber versehen, der zunächst gebrochen werden muß (Magie neutralisieren gegen einen Mindestwurf von 20). Dann muß der Träger zu diesem Ort reisen um eine Nacht vor





dem Astraltor meditieren; dabei muß er die Maske tragen. In dieser Nacht hat er eine Vision vom schrecklichen Schicksal Megthrahels. Die Tat ist 2100 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Die Maske gewährt das Talent Lebensblick auf Rang drei. Hat der Charakter das Talent bereits, steigt es um drei Stufen. Zu jeder mit der Maske abgelegten Erholungsproben werden acht Stufen hinzugezählt, außerdem heilt sie automatisch eine Wunde.

Rang 8 Kosten: 8900

Tat: Der Träger muß durch das Astraltor in die Parallelwelt reisen, in der Megthrahel's Seele gefangen gehalten wird und sie befreien. Natürlich ruft das den Ahnengeist auf den Plan, der die Befreiung verhindern will. Der Träger muß den Geist erst besiegen, bevor Megthrahels Seele frei ist. Die Tat ist 8900 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Wenn der Träger die Maske aufsetzt, verschmilzt sie vollkommen mit seinem Gesicht. Sein Rüstungswert steigt um drei, seine mystische Rüstung um fünf Punkte. Er erhält einen Bonus von 15 Punkten auf seine Todesschwelle und einen von zwei Punkten auf seine Verwundungsschwelle.



DIE NARRENKAPPE

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 15

Schriftlicher Bericht aus der Bibliothek von Märkteburg, von Fenew Tampah Wah, Scout. Aufenthaltsort derzeit unbekannt:

"... Neben zahlreichen alltäglichen Ausrüstungsgegenständen in verschiedensten Stadien des Verfalls fanden wir im Nest der Jehutra auch eine bunte Kappe mit Glöckchen daran, die noch wie neu wirkte und "nach Magie stank wie ein Großer Drache", so drückte sich Lorik, unser Magier, aus.

Die Gegend erschien uns doch zu unsicher, deshalb wollten wir uns noch Einbruch der Nacht in dieses erbärmliche Zwergendorf Inselwacht zurückziehen. Es dämmerte bereits, als wir den lehmigen Marktplatz betraten. Zu unserer großen Überraschung wurden wir schon erwartet - etwa 3 Dutzend Orkbrenner hatten hier ihr Lager aufgeschlagen und allerlei an Vorräten aus den Hütten herbeigeschafft.

Ehe wir uns versahen, waren wir eingekreist und der Anführer, ein hässlicher aufgedunsener Ork, verlangte unseren gesamten Besitz zu sehen, um sich daraus etwas Schönes als "Wegzoll" (wie er es bezeichnete) herauszusuchen. Er war eher an unserem Gold oder einem guten Schwert interessiert, als an einer bunten Kappe, weshalb er sie auch achtlos davon warf. Erst als einer seiner Brennerbuben einen grunzenden Laut von sich gab, betrachtete er das Stoffknäuel genauer. Aus der Kappe waren ein paar Spielkarten gefallen.

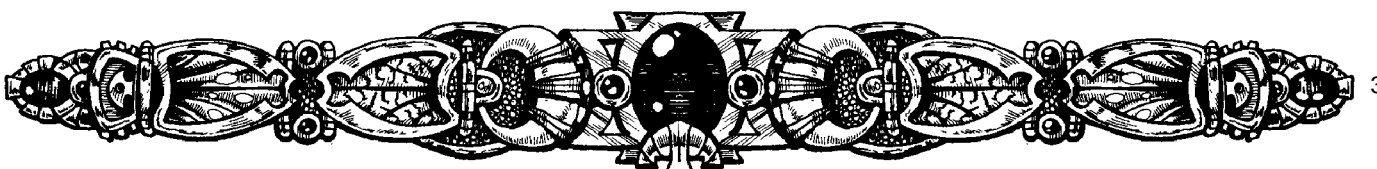
Bei der weiteren Untersuchung der Kappe beförderte der Ork einen vertrockneten Blumenstrauß, 3 Würfel, 2 komplette Spielkartensets, 5 Silber- und 8 Kupfermünzen, ein Kaninchenskelett, 4 Klumpen Federn in denen noch Knochen steckten, einen silbrig schimmernden Umhang, einen Spiegel, eine Flasche Duftwasser, ein 3 Schritt langes Seil sowie ein Dutzend kleiner Bälle zu tage. Spätestens hier standen alle Orkbrenner und auch wir mit offenen Mündern um den Haufen Plunder herum.

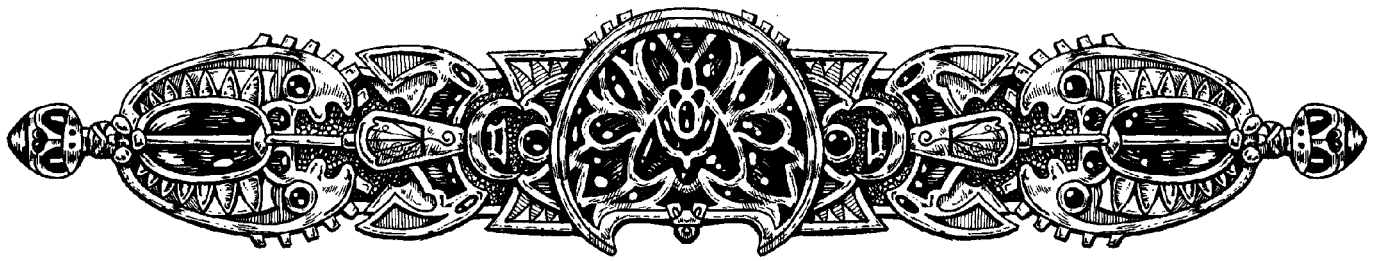
Der Anführer der Orkbrenner behielt die Kappe als "Wegzoll" und wir durften unbehelligt gehen. Das letzte, an das ich mich in Inselwacht erinnern kann, ist der Anblick des fetten Orks, der stolz wie Königin Alachia die seltsame Narrenkappe spazieren trägt..."

Beschreibung

Bei der Narrenkappe handelt es sich um eine einfache Kappe aus buntem Stoff, an deren zahlreichen Anhängseln und Hörnern Glöckchen hängen. Sie passt am ehesten auf einen menschlichen Kopf, aber auch Elfen, Zwerge und Orks könnten sie tragen. Wenn man in die Kappe hineingreift, findet man allerlei ältere Gegenstände, die bei Jahrmarktsauftritten verwendet werden können.

Mit diesem Ding auf dem Kopf wirkt man bei normalen Anlässen ziemlich lächerlich: Proben des Trägers gegen die Soziale Widerstandskraft des Gegners werden grundsätzlich um 5 Stufen erschwert. Ihre Magie entfaltet sie auf der Bühne - ideal für einen Illusionisten oder einen gaukelnden Troubadour.





Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformationen: Die Narrenkappe gehörte Marthos, einem T'skrang-Troubadour und -illusionisten (und unverbesserlichen Aufschneiders), der kurz nach der Plage bereits wieder durch Barsaive reiste und sein Brot auf Jahrmärkten als Geschichtenerzähler und Gaukler verdiente. Die Kappe war fester Bestandteil seiner Auftritte und mit ihr vollführte er allerlei Tricks und Zauberkunststückchen. Der Träger muß den Namen der Kappe und den Namen von Marthos in Erfahrung bringen.

Wirkung: Es ist möglich, Gegenstände bis 100 Pfund in der Kappe unterzubringen, ohne dass diese etwas wiegt. Welchen Gegenstand man beim Hineingreifen zu fassen bekommt, hängt allerdings vom Zufall ab.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformationen: Die Kappe ist eigentlich ein leicht veränderter Magischer Beutel, der durch bunten Stoff verziert wurde. Dadurch ist die magische Struktur des Beutels leicht beschädigt worden, weshalb er nicht mehr zuverlässig funktioniert (siehe Rang 1). Der Träger muß herausfinden, dass die Narrenkappe hauptsächlich aus solch einem Beutel besteht.

Wirkung: Bei Auftritten vor Publikum verleiht die Kappe dem Träger + 2 Stufen aufs Charisma.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformationen: Der Träger muss den letzten Trick in Erfahrung bringen, den Marthos mit Hilfe seiner Kappe ausführte, bevor er für immer von der Bühne Abschied nahm. Diesen Trick muss der Träger dann vor einem großen Publikum selbst ausführen.

Wirkung: Die Kappe funktioniert jetzt wie ein richtiger Magischer Beutel: Sie faßt volle 200 Pfund, wiegt dabei aber so gut wie nichts. Beim Hineingreifen erwischt der Träger den Gegenstand, an der er gerade gedacht hat (sofern er sich im Beutel befindet, selbstverständlich).

ORNEPH'S RING

Maximale Fäden: 2

Magische Widerstandskraft: 15

Orneph's Ring ist ein goldener Herrenring mit einem dunkelgrünen Smaragd, der von zwei fein gearbeiteten Füchsen umrahmt wird. Auf der Innenseite des Rings sind haarfeine Runen eingraviert. Orneph war ein einflußreicher Theranischer Kaufmann, der vor der Plage lebte. Beim Anhäufen seiner Macht und seines Reichtums zeigte er eine skrupellose Rücksichtslosigkeit und ging über Leichen. Er machte sich zahlreiche Feinde, besonders am Hof.

Nachdem er nur knapp einem Mordversuch durch einen



übereifrigen Kontrahenten entgangen war, zog er sich in seine Burg zurück. Er entwickelte eine extreme Form der Paranoia und ließ seinen Leibmagier Alexiin einen Ring erschaffen, der ihn vor Attentätern schützen sollte.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Ringes in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Ring erhöht die Widerstandskraft gegen Gifte. Bei einer Zähigkeitsprobe, die abgelegt wird, um den Auswirkungen eines Giftes zu widerstehen, senkt der Besitzer den Mindestwurf um 2 Punkte.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß herausfinden, wer den Ring erschaffen hat.

Wirkung: Der Ring gibt dem Träger die Fähigkeit der Giftpersistenz auf Stufe zwei; hat der Charakter dieses Talent bereits, wird es um zwei Stufen erhöht.

Rang 3 Kosten: 500

Wirkung: Der Ring hilft nun, Gifte in Wasser oder Essen zu entdecken. Er verleiht dem Träger das Talent Gifte erspüren auf Rang zwei, hat er es bereits, wird es um zwei Stufen erhöht.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Alexiin, der Erschaffer des Ringes, war ein Sklave. Je länger Orneph zurückgezogen auf seiner Burg





lebte, desto mürrischer und launischer wurde er. Er verlangt von Alexiin die unmöglichsten Dinge und behandelte ihn schlecht. Eines Tages ließ Orneph Alexiins geliebten Feuervogel Izaan töten und zum Mittagessen servieren. Vor Zorn belegte Alexiin den Ring mit einem Fluch, wann immer er von diesem tage an das Fleisch eines Vogels aß, richtete sich die Kraft des Ringes gegen ihn. Orneph wurde langsam vergiftet und starb schließlich einen qualvollen Tod.

Der Fluch haftet bis heute an dem Ring. Solange er nicht gebrochen wird, überträgt er sich auf den Träger des Ringes. Wenn er Vogelfleisch isst, bildet sich in seinem Körper ein tödliches Gift, daß seine Wirkung mit jedem weiteren Verzehr erhöht. Beim ersten Verzehr erhält das Gift eine Stufe von eins, beim zweiten von zwei und so weiter. Jedesmal wird gegen die körperliche Widerstandskraft des Trägers gewürfelt, und zwar abzüglich jeder Vergünstigungen, die vom Ring herrühren.

Erzielt das Gift einen hervorragenden Erfolg, erleidet der Träger einen krampfhaften Anfall, der die Atemwege blockiert. Er stirbt innerhalb von zehn Runden, wenn ihm nicht durch Einsatz von gifthemmender Magie geholfen wird. Dadurch wird jedoch nicht der Fluch aufgehoben; verzehrt der Charakter weiterhin Vogelfleisch, sind erneute Anfälle möglich.

Wirkung: Die Talente Giftresistenz und Gift erspüren werden insgesamt um drei Stufen angehoben.

Rang 5 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Mannes kennen, der den ersten Mordanschlag auf Orneph veranlaßt hat.

Wirkung: KöWSK +2, MaWSK +1

Rang 6 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des letzten Trägers in Erfahrung bringen, und wie er gestorben ist

Wirkung: Erleidet der Träger des Ringes Schaden durch ein Gift, wirkt der Ring ähnlich einem Treffer-Auffangen-Amulett. Er fängt 15 Schadenspunkte auf, bis das Gift an den Lebenskräften des Trägers zu zehren beginnt.

Rang 7 Kosten: 3400

Tat: Der Träger muß Alexiins Grab ausfindig machen und darauf die Feder eines Feuervogels legen, den der Träger aber nicht getötet haben darf. Der Träger muß den Ring einen Fuß tief in der Graberde vergraben und eine Nacht an diesem Ort verbringen. Der Ring läßt sich dabei mit Magie auf und erhält eine Kraft, die Vorahnung genannt wird. Außerdem wird der Fluch gebrochen, der auf ihm liegt. Diese Tat ist 2100 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Wann immer sich in der Nähe des Trägers eine Person aufhält, die dem Träger Böses oder willentlich Schaden zufügen will, legt der Träger des Ringes eine Wahrnehmungsprobe mit einem Bonus von fünf Stufen gegen die soziale

Widerstandskraft des Gegenübers ab. Gewinnt der Träger, glüht der Ring in einem hellgrünen Feuer auf. Die körperliche Widerstandskraft erhöht sich dann um vier Punkte.

PRINZENROBEN

Maximale Fäden: 2

Magische Widerstandskraft: 19

Die Prinzenroben stammen aus der Zeit vor der Plage. Normalerweise wurden sie für spezielle Würdenträger angefertigt, sind dementsprechend kostbar und oft sogar einzigartige Schätze. Sie sind aus den feinsten Stoffen gewebt und mit phantastischen Stickereien und wunderschönen Edelsteinen besetzt. Ihre Kräfte sollten den Herrschern Macht und Weisheit geben, ihr Ländereien besser gegen Feinde jeglicher Art zu schützen. Die den Prinzenroben innewohnende Magie schützt sie vor dem Zahn der Zeit; obwohl sie oft ein beträchtliches Alter haben, wirken sie stets neu; sie passen sich jedem Träger, egal welcher Rasse, optimal an. In jede Prinzenrobe sind Fäden elementaren Feuers eingewoben, die den Träger verbrennen, wenn er sich der Robe als nicht würdig erweist, zum Beispiel wenn der Träger das Vertrauen eines Untergebenen bitter enttäuscht oder wenn der Träger die Fähigkeiten der Robe benutzt, um das Böse in der Welt zu verbreiten. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, die Richtlinien einer speziellen Robe festzulegen, an die sich ihr Träger halten muß.

Die Robe würfelt bei einem Verstoß mit einer Stufe in Höhe des aktuellen Fadenranges +5 gegen die unmodifizierte soziale Widerstandskraft des Trägers. Trägt die Robe einen Erfolg davon, nimmt der Träger Schaden in Höhe des Fadenranges. Keine Rüstung schützt gegen diesen Schaden. Trägt der Charakter eine Wunde davon, zählt sie als Runennarbe, die den Verrat des Charakters anzeigt und für ein Jahr und einen Tag nicht geheilt werden kann.

Bei einem außergewöhnlichen Erfolg verursacht die Robe beim Träger eine Anzahl von Wunden gleich dem aktuellen Fadenrang; auch sie gelten als Runenarben.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen der Robe kennen.

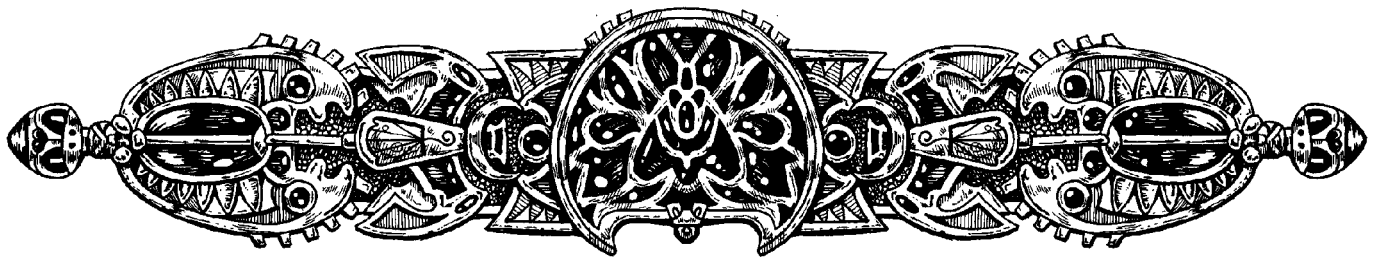
Wirkung: Erhöht magische und soziale Widerstandskraft um je einen Punkt

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer die Robe erschaffen hat.

Wirkung: Gibt +4/+2 auf physische und mystische Rüstung





Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen desjenigen in Erfahrung bringen, der die Robe vor ihm getragen hat.

Wirkung: Gibt +1 Stufe auf Initiative

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß herausfinden, für welches Königreich oder welche Grafschaft die Robe einst geschafften wurde, und wie der erste Träger der Robe hieß.

Wirkung: Erhöht die Fertigkeit Erster Eindruck um zwei Stufen

Rang 5 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Elementaristen kennen, der die Fäden elementaren Feuers in die Robe wirkte.

Wirkung: Erhöht Charisma um 2 Punkte, erhöht die Fertigkeit Etikette um zwei Stufen

Rang 6 Kosten: 2100

Tat: Der Träger muß das Wappen des ersten Königreiches oder der ersten Grafschaft herausfinden und sich selbst ein eigenes schaffen, das ihn und seine Taten repräsentiert. Dann muß er beide auf die Robe sticken oder sticken lassen. Die Tat ist 2100 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Verbessert die Einstellung aller NSCs gegenüber dem Charakter um eine Stufe bis hin zum Maximum "ergeben".

Rang 7 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Jede Prinzenrobe wurde von einem Questor einer bestimmten Passion gesegnet, um deren Kraft auf den Träger zu übertragen. Die Passionen, die dazu am häufigsten angerufen wurden, sind Mynbruje, Thystonius und Garken. Der Besitzer der Robe muß den Namen der Schutzpassion kennen.

Wirkung: Jede auf Charisma beruhende Probe darf mit 2 Karmapunkten unterstützt werden; die Karmastufe wird dabei um eine Stufe angehoben.

Rang 8 Kosten: 5500

Tat: Der Träger muß eine Gruppe von ca. 20 Menschen überzeugen, mit ihm in den Kampf gegen eine ungerechte Sache oder das Böse zu ziehen. Wird die Tat vollendet, erhält der Träger 3400 LP.

Wirkung: Erhöht Charisma um +4

Rang 9 Kosten 8900

Tat: Der Träger muß eine Siedlung gründen, in der mindestens 20 Namensgeber leben können. Diese Tat ist 8900 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Gibt einen Bonus von +3 Stufen auf die Fertigkeit Führung (Leadership); soziale WSK +2

Rang 10 Kosten 14400

Wirkung: Wann immer der Träger der Rüstung gegen die Feinde seiner Untertanen in den Krieg zieht oder für ihre Rechte kämpft, hüllt ihn die Robe in ein magisches Feuer, das auf alle freundlich gesonnenen Charaktere in Sichtweite eine ermutigende und auf alle feindlichen eine erschreckende Wirkung hat. Erstere addieren eine Stufe auf ihre Initiative und ein beliebiges Kampftalent ihrer Wahl, außerdem erhöht sich ihre körperliche Widerstandskraft um zwei Punkte. Letzere erhalten auf alle Aktionen, die sich gegen den Träger der Robe richten einen Malus von zwei Stufen.

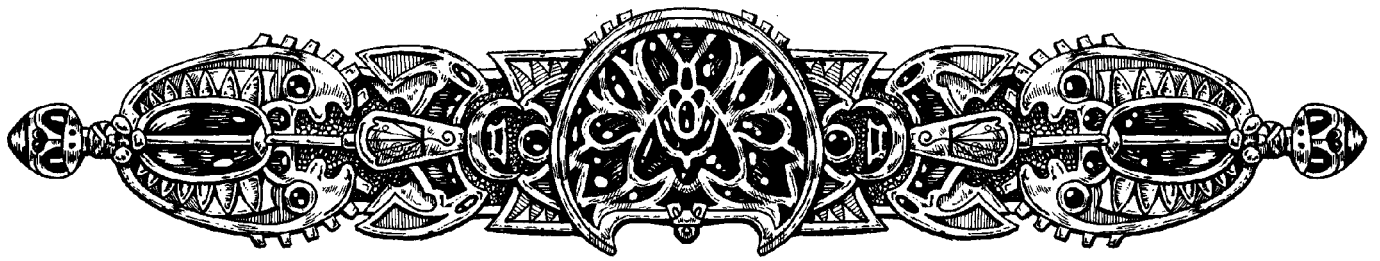
DIE SALBENTÖPFCHEN

Fadenhöchstzahl: 5

Magische Widerstandskraft: 12

Salbentöpfchen können ganz unterschiedlich aussehen, sind aber selten größer als eine geballte T'skrangfaust. Sie werden





oft aus Bein, Halbedelstein oder Glas gefertigt und sind oft mit maritimen Symbolen verziert. Alle Töpfchen besitzen einen kreisrunden Griff, mit dem der Deckel abgenommen werden kann. Dieser Griff ist immer aus einem Stein des Schlangengflußbettes gefertigt. Die Salbentöpfchen wurden von der T'skrang-Alchimistin Tseshenri erschaffen.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Töpfchens kennen.

Wirkung: Die Herstellung von Salben mit Hilfe der Fertigkeit Alchimie oder durch Halbmagie wird erleichtert. Der Mindestwurf zur Herstellung aller alchimistischer Tinkturen wird um eins gesenkt.

Rang 2 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, wer das Töpfchen erschaffen hat.

Wirkung: Der Mindestwurf zur Herstellung aller alchimistischer Tinkturen wird um zwei gesenkt.

Rang 3 Kosten: 300

Wirkung: Das Salbentöpfchen kann pro Tag eine Anwendung Erholungssalbe schaffen. Wenn ein Charakter die Salbe zu sich nimmt, darf er sich sieben Stufen zu seiner Erholungsprobe addieren. Er darf jedoch weder durch andere Tränke oder Talente weitere Vorteile auf diese Probe verschaffen.

Rang 4 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß bei jeder Anwendung der folgenden Kraft einen kleinen Stein aus dem Schlangengfluß in das Töpfchen legen. Der Stein verschwindet, und das Töpfchen füllt sich mit der Wassersalbe.

Wirkung: Das Töpfchen kann nun die *Wassersalbe* erschaffen. Tseshenri hat eine besondere Salbe ersonnen, die T'skrang in heißen Gegenden ohne Wasser vor dem Sonnenbrand und Austrocknen schützt; die dicke, feuchtigkeitsspendende Salbe verlängert, sofern man sie jeden Tag aufträgt, die Zeit, die ein T'skrang ohne ein Bad auskommen kann um einen Tag pro Anwendung. Außerdem verringert die Salbe die Menge an Wasser, die ein Charakter zum Überleben in einer Wüste mindestens benötigt, um eine Einheit. Die Erholungssalbe wirkt nun mit +8 Stufen.

DER SCHLÜSSEL DES TORS

Maximale Fäden: 1

Magische Widerstandskraft: 20

Der Schlüssel des Tors ist ein etwa eine halbe Elle langer, goldener Schlüssel mit einem blauen Stein an der Oberseite. In der



Hand gehalten fühlt er sich warm an. Der Schlüssel des Tors wurde zu Beginn der Plage von dem zwergischen Gelehrten Maldranim geschaffen. Er war der Bauherr des Caers vom Goldenen Tor; um die Dämonen aus dem Caer fernzuhalten schuf er ein gigantisches magisches Tor mit einem riesigen, ausgeklügelten Öffnungsmechanismus zu dem nur ein Schlüssel paßte. Als das Caer geschlossen wurde, blieb er draußen, um das Tor von außen zu versiegeln.

Maldranim zog daraufhin mit einer Heldengruppe durch Barsaive, um die ersten Dämonen zu töten. Auf diesen Reisen fügte er dem Schlüssel noch einige weitere magische Fähigkeiten hinzu. Bevor er starb versteckte Maldranim den Schlüssel an einem geheimen Ort um zu verhindern, daß je ein Dämon ihn finden konnte.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

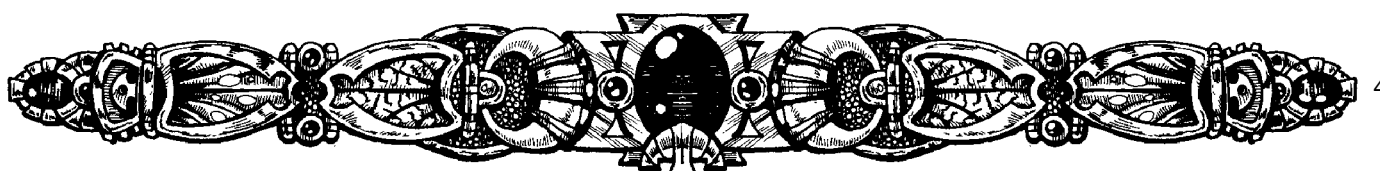
Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Schlüssels kennen.

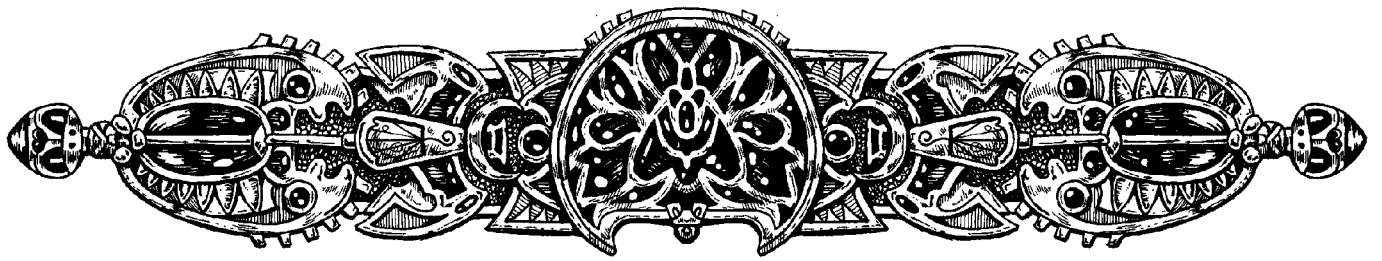
Wirkung: Der Schlüssel des Tors paßt auf magische Weise in jede Art von Schloß, und kann wie ein Dietrich dazu benutzt werden, es zu öffnen. Mit dem ersten Fadenrang können kleine Schlösser geöffnet werden, z.B. von Truhen oder Schränken. Der Träger würfelt dazu sein Talent Schlösser öffnen (oder seine Geschicklichkeitsstufe, wenn er das Talent nicht besitzt) und addiert drei Stufen zu diesem Wert.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer den Schlüssel erschaffen hat.

Wirkung: Die magische und soziale Widerstandskraft steigen um je einen Punkt.





Rang 3 Kosten: 500

Tat: Der Träger muß mit Hilfe des Schlüssels eine Tür öffnen, für die es keinen Schlüssel mehr gibt, weil er z.B. verloren oder zerstört wurde. Die Tat ist 300 Legendendunkte wert.

Wirkung: Der Schlüssel kann nun mittelgroße Schlösser öffnen, also z.B. von Türen oder Käfigen. Der Träger addiert vier Stufen zu seinem Wurf.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, zu welchem Schloß der Schlüssel paßt.

Wirkung: Der Schlüssel öffnet nun auch große Schlösser, also z. B. von Stadttoren. Der Träger addiert fünf Stufen zu seinem Wurf.

Rang 5 Kosten: 1300

Tat: Der Träger muß in Erfahrung bringen, wo Maldranim begraben wurde.

Wirkung: Der Schlüssel öffnet nun auch magische Schlösser. Der Träger addiert sechs Stufen zu seinem Wurf.

Rang 6 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wie Maldranim ums Leben kam.

Wirkung: Der Schlüssel erhält eine Kraft, die sich Schloß finden nennt. Er kann geheime oder verborgene Schlösser finden; dazu würfelt der Träger einen Wahrnehmungswurf, auf den ein Bonus von sechs Stufen addiert wird, gegen die höchste magische Widerstandskraft aller im Umkreis des Trägers verborgenen Schlösser. Ein durchschnittlicher Erfolg genügt, um den Schlüssel durch die Luft zu dem Schloß schweben zu lassen.

Rang 7 Kosten: 3400

Tat: Der Träger muß das Caer vom Goldenen Tor finden, es öffnen und seine Bewohner (wenn sie noch leben) befreien. Die Tat ist 5500 Legendendunkte wert.

Wirkung: Der Schlüssel löst sich in Luft auf; alle Änderungen der Charakteristika des Trägers werden permanent. Er darf außerdem ein Attribut seiner Wahl um zwei Punkte anheben. Jedesmal, wenn er fortan versucht, ein verborgenes Schloß zu finden, darf er vier Stufen auf seine Wahrnehmungsprobe oder ein passendes Talent addieren.

DAS SEIL DES BRÜCKENSCHLAGS

Fadenhöchstzahl: 5

Magische Widerstandskraft: 12

Diese besonderen Seile sind meist von heller, fast weißer Farbe und haben einen perlmuttfarbenen Schimmer. Oft sind feine blaue oder rote Fäden eingewoben. Seile des Brückenschlags

wurden in alten Tagen von den Baumeistern verwendet, um besonders schwere Lasten abzusichern. Man sagt, daß viele der imposanten Bauwerke der alten Tage nur gebaut werden konnten, weil auf den Baustellen diese Seile benutzt wurden.

Alle Seile des Brückenschlags sind besonders leicht und außerordentlich stabil; außerdem rollen sie sich nach Gebrauch von selbst fein säuberlich zusammen. Sie sind weich und geschmeidig und verursachen, sollten sie je außer Kontrolle geraten und jemanden aus den Händen rutschen, wesentlich weniger Schaden an den Handflächen als normale Hanfseile.

Die Seile gibt es in unterschiedlichen Längen:

25 Ellen Länge	Gewicht 6
50 Ellen Länge	Gewicht 12
100 Ellen Länge	Gewicht 25

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Seils kennen.

Wirkung: Indem er sich auf das Seil konzentriert, kann der Besitzer es frei bewegen, und zwar mit einer Geschwindigkeit von 15 Schritten pro Runde. Soll es sich irgendwo festbinden, legt der Besitzer eine Willenskraftprobe +6 Stufen gegen einen vom Spielleiter bestimmten Mindestwurf ab. Während das Seil schwebt, kann es kein Gewicht tragen.

Rang 2 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Erschaffers kennen.

Wirkung: Alle Stärkestufen, die abgelegt werden müssen, um ein Objekt oder Lebewesen mit Hilfe des Seils zu bewegen (ziehen, schleifen, schleppen...) werden mit einem Bonus von einer Stufe versehen.

Rang 3 Kosten: 300

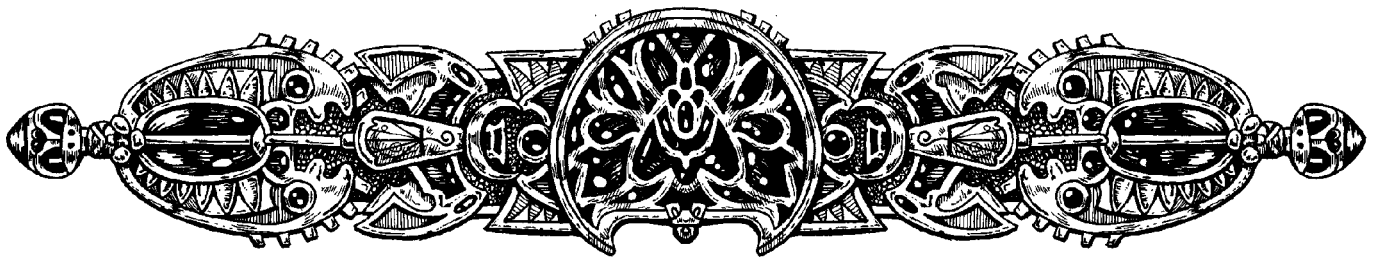
Wirkung: Das Seil erhält eine *Variable Länge*: es kann sich pro Fadenrang um weitere 10 % ausdehnen. Alle Stärkestufen, die abgelegt werden müssen, um ein Objekt oder Lebewesen mit Hilfe des Seils zu bewegen werden mit einem Bonus von zwei Stufen versehen.

Rang 4 Kosten: 500

Tat: Das Seil muß beim Bau eines Gebäudes aus Stein eingesetzt werden. Die Tat ist 500 Legendendunkte wert.

Wirkung: Das Seil erhält die Kraft *Kletterhalt*: Jeder, der mit Hilfe des Seils klettert erhält einen Bonus von 6 Stufen auf seine Geschicklichkeit oder Kletterfertigkeit. Sollte er dennoch abstürzen, darf das Seil eine Geschicklichkeitsprobe der Stufe 8 gegen die Körperliche Widerstandskraft des Fallenden +3 ablegen. Gelingt die Probe, hat es sich um den Körper gewickelt und den Fall aufgehalten.





Rang 5 **Kosten: 800**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß in Erfahrung bringen, bei welchem Bau das Seil zum ersten Mal verwendet wurde.

Wirkung: Alle Stärkestufen, die abgelegt werden müssen, um ein Objekt oder Lebewesen mit Hilfe des Seils zu bewegen werden mit einem Bonus von drei Stufen versehen. Das Seil kann sich nun pro Fadenrang um 20 % ausdehnen.

SPLITTERGLANZ

Magische Widerstandskraft: 15

Maximale Fädenzahl: 3

Vor der Plage reiste eine kleine aber wohlverfahrene Schar von Adepten durch Barsaive, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, den Dörfern bei den Vorbereitungen für die kommende Plage zu helfen. Sie sprachen Recht, verhinderten Diebstähle von wichtigem Baumaterial und schafften Bündnisse zwischen Dörfern.

Ihre Aufgabe wurden immer umfangreicher und so baten sie Alamaise, den sie gut kannten, um Hilfe. Der Drache verweigerte ihnen ihre Hilfe und sie Adepten wurden zornig auf den Drachen. Sie waren beschämt, dass ein derart mächtiges Wesen sich nicht dazu hergab, den weniger überlebensfähigen Namensgebern zu helfen. Sie halfen den Dörfern weiter, brachen aber bei jeder Gelegenheit ihre Verachtung gegenüber Drachen zum Ausdruck. Alamaise hörte davon und wurde sehr ungehalten. Er schickte zwei Drakos aus, Wolkenstein und Splitterglanz, die Adepten in ihre Schranken zu weisen.

So erfahren allerdings waren die Adepten, dass sie Wolkenstein töteten und vor Splitterglanz flohen. Daraufhin eronnen sie einen Plan, der den Drachen dazu zwingen würde, den Dörfern zu helfen. Sie nahmen Splitterglanz gefangen, bevor dieser Alamaise Bericht erstatten konnte und ließen dem Drachen eine Nachricht zukommen. Würde er nicht helfen, würden sie den Drako töten, wie seinen Bruder. Alamaise war außer sich vor Wut und durchsuchte ganz Barsaive nach den verräterischen Adepten. Die erahnten, dass sie zu weit gegangen waren, in ihrem Zorn gegen den Drachen und ihrem Bemühungen, Barsaive vor der Plage zu helfen. Sie opferten Splitterglanz und

sich selbst, denn sie wussten das ihr Tod sicher war, sobald Alamaise sie fand, und schufen mit ihren vereinten Kräften einen mächtigen Gegenstand. Dieser sollte fortan die Namensgeber vor Drachen und deren Arroganz schützen.

Alamaise fand die Überreste der Adepten und des Drakos. Er nahm den Gegenstand an sich und seitdem war er in seinem Hort versteckt. Bis vor kurzem ...

Beschreibung

Die Laterne ähnelt einem Drachen, der auf einen umgedrehten Kuppel sitzt. Die Kuppel ist aus Gold und der Drache aus rotem Rubin, indem ein glühendes Feuer zu schwelen scheint.



Rang 1

Kosten: 300

Schlüsselinformation:

Der Charakter muss den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Die Laterne gibt einen warmen Glanz von sich, ähnlich der einer Kerze. Der Licht-

radius beträgt 2 Schritt. Personen, die sich innerhalb dieses

Lichtkreises aufhalten, erhalten auf alle Widerstandskräfte +1 gegen

Drachen und Drakos (der Einfachheit halber einfach nur "Drakoform" genannt). Die

Laterne ist nicht immer aktiv. Um sie zu aktivieren, muss man sie über den Kopf halten und "Leb' für Barsaive oder stirb wie ein Drache!" sagen (nicht unbedingt rufen).

Rang 2

Kosten: 500

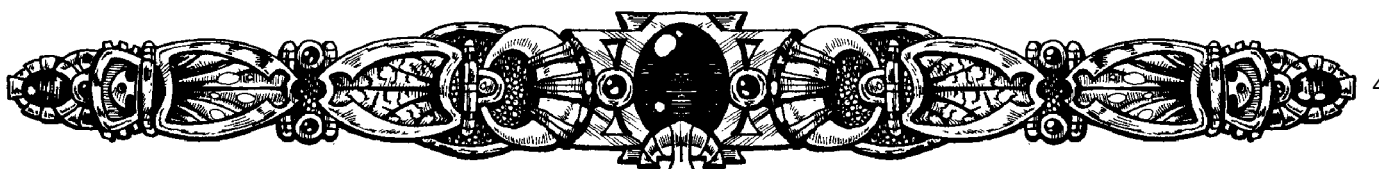
Wirkung: Der Lichtradius erhöht sich auf 5 Schritt, ähnlich dem einer Fackel. Personen, die sich innerhalb dieses Lichtkreises aufhalten, erhalten auf alle Widerstandskräfte +2 gegen Drakoformen.

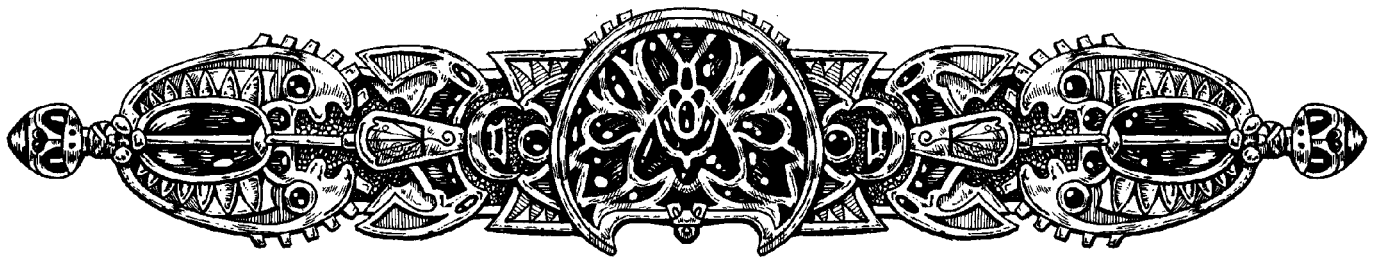
Rang 3

Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Bei der Erschaffung der Laterne wurde der Drako geopfert, teils um seine Kräfte zu nutzen, teils um die Macht der Laterne mit Lebensmagie zu stärken. Die Charaktere müssen den Namen des Drakos herausfinden.

Wirkung: Der Lichtradius erhöht sich auf 10 Schritt, ähnlich dem eines Lichtquarzes oder einer Laterne. Personen, die sich innerhalb dieses Lichtkreises aufhalten, erhalten auf alle Widerstandskräfte +4 gegen Drakoformen. Durch das Opfern von 5





Punkten Blutmagie (die auf die normale Weise wieder geheilt werden können), kann das Licht der Laterne auf Wunsch einen Glanz annehmen, der Drakoformen erblinden lassen kann, die auf das Licht sehen. Die Drakoform macht eine Wahrnehmungsprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Trägers. Bei einem Außergewöhnlichem Erfolg ist die Drakoform für Rang mal zwei Runden paralytisch und zu keiner Handlung fähig. Bei einem Hervorragendem Erfolg ist die Drakoform für Rang mal zwei Runden blind. Bei einem Guten oder Durchschnittlichen Erfolg ist die Drakoform für Rang Runden blind. Bei einem Nichterfolg passiert nichts.

Die Laterne wirkt pro Tag gegen eine Drakoform nur ein mal (nur der Teil mit der Blindheit, nicht die Erhöhung der Widerstandskräfte).

Rang 4 **Kosten: 3400**

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen der Gruppenmitglieder kennen, die bei der Erschaffung der Laterne gestorben sind, deren Geschichte, warum sie starben und die Reihenfolge in der sie starben.

Tat: Der Charakter muss über dem Platz des Todes der Gruppe und des Drakos für jedes damals verstorbene Gruppenmitglied (es waren 6 an der Zahl) einen Tropfen eigenen Blutes vergießen. Dann erhält er 6 Punkte permanenten Blutschadens. Diese Tat ist 2.100 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Der Lichtradius kann beliebig verändert werden, von 2 Schritt bis auf maximal 50 Schritt. Dabei kann die Laterne auf Wunsch auch soweit abgeblendet werden, dass sie mit einem einzigen Lichtstrahl 250 Schritt weit leuchtet. Personen, die sich innerhalb dieses Lichtkreises aufhalten, erhalten auf alle Widerstandskräfte +8 gegen Drakoformen. Zusätzlich zu dem Blindheitseffekt (der nur funktioniert, wenn die Laterne rundum leuchtet), kann der Lichtstrahl einer Drakoform immensen Schaden zufügen. Der Charakter macht eine Probe auf Spruchzauberei plus Rang der Laterne auf einen Mindestwurf gleich der Magischen Widerstandskraft der Drakoform. Bei Erfolg erhält die Kreatur Schaden in Höhe der Willensstärke plus 20 Stufen. Ein Direkttreffer ist bereits ab einem Guten Erfolg erzielt.

DER STAUB DES VERGESSENS

Maximale Fäden: 2

Magische Widerstandskraft: 16

Der Staub des Vergessens wurde von einer theranischen Magierin namens Channaja geschaffen. Channaja war ein Findelkind und wurde von einem theranischen Adligen, dem hohen Richter Peralon, als Kindes statt großgezogen. Eines Tages fand sie heraus, daß ihre Eltern barsaivische Sklaven waren, die auf den Plantagen ihres Ziehvaters umgekommen waren. Von diesem Tage an versuchte sie alles, um den Sklaven das Leben erträglicher zu machen. Schließlich faßte sie den Entschluß, mit einer



Gruppe von Sklaven zu fliehen. Sie schuf den Staub des Vergessens um die Flucht aus dem theranischen Herrenhaus zu erleichtern, indem sie sich und die anderen Sklaven aus dem Gedächtnis der Theraner strich. Leider wurden die Flüchtenden auf dem barsaivischen Festland von theranischen Soldaten gefangen genommen und wieder nach Thera gebracht. Dort wurde ein Schauprozeß abgehalten; ihr eigener Ziehvater verhängte über Channaja das Todesurteil, weil er noch immer unter dem Zauber des Beutels stand und sie nicht einmal erkannte...

Beschreibung

Bei diesem Artefakt handelt es sich um einen kleinen Beutel aus einem sehr weichen, flauschigen blauen Leder. Der Beutel ist mit einer goldschimmernden Lederschnur zugebunden. In dem Beutel befindet sich ein feiner, weißer Sand mit vereinzelt goldenen Sprenkeln.

Fadenränge

Rang 1 **Kosten: 200**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Artefakts kennen.





Wirkung: Die körperliche Widerstandskraft des Besitzers wird um eins erhöht.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, wer den Beutel erschaffen hat.

Wirkung: Der Staub gewährt die Fähigkeit Hypnotisieren auf Rang eins. Besitzt der Träger das Talent bereits, erhöht er es um eine Stufe. Um den Bonus zu erhalten, muß der Besitzer der Zielperson etwas von dem Staub ins Gesicht pusten.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß die Namen der acht Sklaven herausfinden, die mit Channaja getötet wurden.

Wirkung: Der Staub erhält die Kraft *Ablenkung*. Der Besitzer streut einem Gegner etwas von dem Sand in die Augen. Vor dem inneren Auge der Zielperson bilden sich komplizierte Muster aus wallender Farbe, die einen großen Teil seiner Aufmerksamkeit beanspruchen. Alle seine Stufen verringern sich um einen Wert gleich dem Fadenrang des Staubes. Der Besitzer legt eine Willenskraft-Probe ab. Das Ergebnis entspricht der Wirkungsdauer der Zaubers in Minuten.

Sobald die Zielperson mit einer Waffe oder durch Magie angegriffen wird, verpufft die Wirkung des Zaubers.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Mannes kennen, der Channajas Todesurteil aussprach.

Wirkung: Der Staub gewährt die Fähigkeit Hypnotisieren auf Rang zwei. Besitzt der Träger das Talent bereits, erhöht er es um zwei Stufen.

Rang 5 Kosten: 1300

Wirkung: Die Körperliche Widerstandskraft wird um zwei Punkte erhöht.

Rang 6 Kosten: 2100

Wirkung: Der Beutel kann dazu benutzt werden, um die Auswirkungen der Talente Bild- und Buchgedächtnis aufzuheben. Der Besitzer wirbelt dafür den Beutel an der Seidenschnur dreimal um Uhrzeigersinn über seinen Kopf und deutet auf die Zielperson. Dann legt er eine Willenskraftprobe plus den aktuellen Fadenrang des Artefakts gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Erzielt er einen guten Erfolg, wird das Bild- bez. Buchgedächtnis der Zielperson gelöscht. Hat ein Charakter mehr als ein Buch durch sein Talent Buchwissen gespeichert, löscht die Kraft eine Anzahl von Büchern gleich dem Fadenrang des Artefakts.

Die Zielperson kann das Talent Buchwissen Erneuern dazu einsetzen, die verlorenen Erinnerungen wiederzubeschaffen, allerdings erhöht sich der Mindestwurf für die Probe um den Fadenrang des Staubes.

Rang 7 Kosten: 3400

Tat: Channaja füllte den Beutel mit Sand aus dem Garten von Peralons Haus und mit Erde von dem Feld, auf dem ihre leiblichen Eltern starben. Der Besitzer muß nach Thera reisen und diesen Akt wiederholen. Diese Tat ist 5500 Legendendpunkte wert.

Wirkung: Das Artefakt erhält die Kraft *Gedächtnis löschen*. Mit Hilfe des Staubes kann der Besitzer die Erinnerungen einer Zielperson löschen. Nur Erinnerungen, in denen der Besitzer vorkommt, unterliegen den Auswirkungen der Kraft.

Der Besitzer macht einen Wirkungswurf in Höhe seiner Willenskraftstufe plus 5 Stufen gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson. Bei einem guten Erfolg werden die Erinnerungen des letzten Tages gelöscht, bei einem hervorragenden die Erinnerungen der letzten Woche, bei einem außergewöhnlichen die des letzten Monats. Die Wirkung der Kraft hält so lange an, bis sie von einem Zauberkundigen neutralisiert wird. Der Mindestwurf für diesen Vorgang ist gleich der magischen Widerstandskraft des Artefakts. Es muß mindestens ein guter Erfolg erzielt werden.

Erinnerung löschen: Der Besitzer kann sich entschließen, den Beutel zu opfern, um sich selbst komplett aus dem Gedächtnis einer Zielperson zu streichen. Dazu fügt er sich eine Wunde auf der Stirn zu und läßt neun Tropfen Blut auf den Beutel fallen. Der Träger nennt den Namen der Person, die sich fortan nicht mehr an ihn erinnern soll, woraufhin der Beutel in einem goldenen Staubregen explodiert.

Etwas von dem Staub bleibt an den Händen des Besitzers haften und verleiht ihnen einen goldenen Schimmer. Der Träger erleidet einen Punkt permanenten Schaden, der nie wieder geheilt werden kann.

STIRNREIF DER KLARHEIT

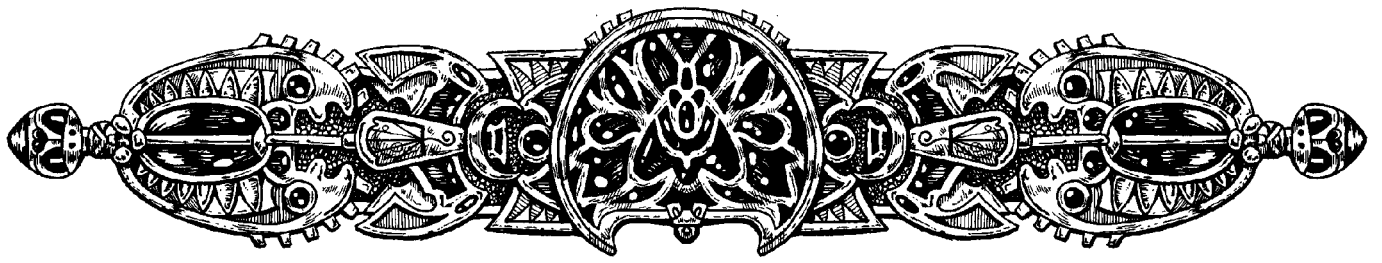
Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 14

Die Stirnreife der Klarheit wurden von den Orkschützen Cara Fahds verwendet. Sie sind von ganz unterschiedlicher Machart; einige bestehen aus einfachen Lederbändern, andere sind kunstvoll bestickt oder mit Edelsteinen besetzt. Allen gemeinsam sind jedoch zwei Federn, die an der linken und rechten Seite des Bandes angebracht sind. Die Federn stammen meist von einem Raubvogel, in seltenen Fällen von einem Greif oder gar von einem Feuervogel.

Die Artefakte sollten den Schützen im Kampf einen klaren, ungetrübten Blick verschaffen. Viele Legenden aus jenen Tagen berichten von fast unmöglichen Schüssen, die Orkschützen von den Rücken ihrer Pferde oder aus großen Entfernungen vollbrachten. Es ist anzunehmen, daß einige dieser Geschichten auf die Verwendung eines solchen Stirnbandes zurückgehen.





Nachdem der erste Faden zu ihm gewoben wurde, paßt sich ein Stirnreif der Klarheit jeder Kopfform an, so daß er auch von Trollen und Windlingen getragen werden kann.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 100

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des Stirnreifes kennen.

Wirkung: Das Projektil- und Wurfwaffentalent des Charakters steigt um eine Stufe.

Rang 2 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muß wissen, wer den Stirnreif er schaffen hat.

Wirkung: Das Projektil- und Wurfwaffentalent des Charakters steigt um zwei Stufen.

Rang 3 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Charakter muß in Erfahrung bringen, von welchem Raubvogel die Federn stammen, die das Band zieren.

Wirkung: Der Charakter steigert sein Talent Adlerauge um eine Stufe.

Rang 4 Kosten: 500

Wirkung: Der Charakter steigert sein Talent Adlerauge um zwei Stufen.

Rang 5 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Charakter muß seinen Namen und den Namen seines Bogens bzw. seiner am meisten benutzen Wurfwaffe in die Innenseite des Stirnreifes schreiben.

Wirkung: Alle Wahrnehmungsproben, die auf dem Sehsinn beruhen, werden mit einem Bonus von zwei Stufen versehen.

TARNUMHANG

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 14

Der Tarnumhang gehört zu den klassischen magischen Artefakten. Man sagt, sie wurden von theranischen Magiern erfunden. Das Wissen um ihre Erschaffung ist aber im Verlauf der Plage verloren gegangen. Die Theraner bemühen sich aber eifrigst, es wiederzuentdecken, damit sie ihre Spione noch besser vor neugierigen Blicken verbergen können.

Die Umhänge sind in den unterschiedlichsten Formen Farben und Ausführungen anzutreffen. Manche sind reich bestickt und mit Edelsteinen übersät, eines Adligen würdig; manche sind einfache, ärmliche Überwürfe, denen man ihre besondere Kraft niemals ansehen würde.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Umhangs kennen.

Wirkung: Der Tarnumhang verleiht seinem Träger die Fähigkeit der Erdverschmelzung, ähnlich dem Elementaristen-Zauber. Der Träger macht einen Wirkungswurf in Höhe seiner Willenskraft plus sechs Stufen um den Mindestwurf für alle Wahrnehmungsproben zu bestimmen, die nötig sind, ihn zu entdecken.

Rang 2 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wer den Umhang erschaffen hat.

Wirkung: Der Umhang erlaubt es seinem Träger, in einer Menschenmenge komplett unterzugehen.

Jede Probe, die abgelegt wird, um den Träger des Umhangs in einer Menge von mindestens zehn Personen auszumachen, wird mit einem Malus in Höhe des doppelten Fadenranges belegt.

Rang 3 Kosten: 800

Wirkung: Der Umhang kann den Träger außerhalb der Wahrnehmung bestimmter Personen plazieren. Das heißt, daß der Träger von der Zielperson ignoriert wird, solange er keine außergewöhnlich auffälligen Aktionen unternimmt.

Bevor er die Kraft einsetzt, muß der Träger auf die Zielperson deuten und dann den Mantel fest um sich legen. Er kann eine Anzahl von Personen gleich dem Fadenrang beeinflussen. Die Zielpersonen haben die Möglichkeit, den Zauber des Artefaktes zu brechen. Sie dürfen eine Durchschauen-Probe gegen die magische Widerstandskraft des Mantels ablegen, wann immer der Träger eine Aktion unternimmt, die sie unter normalen Umständen auf jeden Fall bemerken würden.

Rang 4 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, bei welcher Gelegenheit der Umhang zum ersten mal benutzt wurde.

Wirkung: Der Tarnumhang macht den Träger nun wirklich unsichtbar. Diese Fähigkeit hält jedoch nur so lange an, wie er sich nicht bewegt. Solange er den Umhang trägt wird er jedoch automatisch unsichtbar, wenn er stehenbleibt.

Für jede Minute, die der Träger die Fähigkeit einsetzt, erleidet er eine Punkt Überanstrengungsschaden.

Rang 5 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des letzten Besitzers kennen, der den Umhang vor ihm besaß.

Wirkung: Die Fähigkeit der Unsichtbarkeit wird stärker; sie ist jetzt auch aktiv, wenn der Träger sich bewegt. Laute, die von





den Schritten des Trägers oder dessen Kleidung, Waffen oder Rüstung erzeugt werden, können aber noch immer zur Entdeckung der Person führen.

Rang 6 **Kosten: 3400**

Schlüsselinformation: Der Träger muß die wichtigste Information herausfinden, die je mit Hilfe des Umhangs erworben wurde.

Wirkung: Der Umhang tarnt nun alle Geräusche, die vom Träger erzeugt werden. Dazu gehört jedoch auch die Sprache. Um sich anderen verständlich zu machen, muß der Träger den Umhang abnehmen.

DAS TEEKÄNNCHEN DER GEISTER

Fadenhöchstzahl: 2

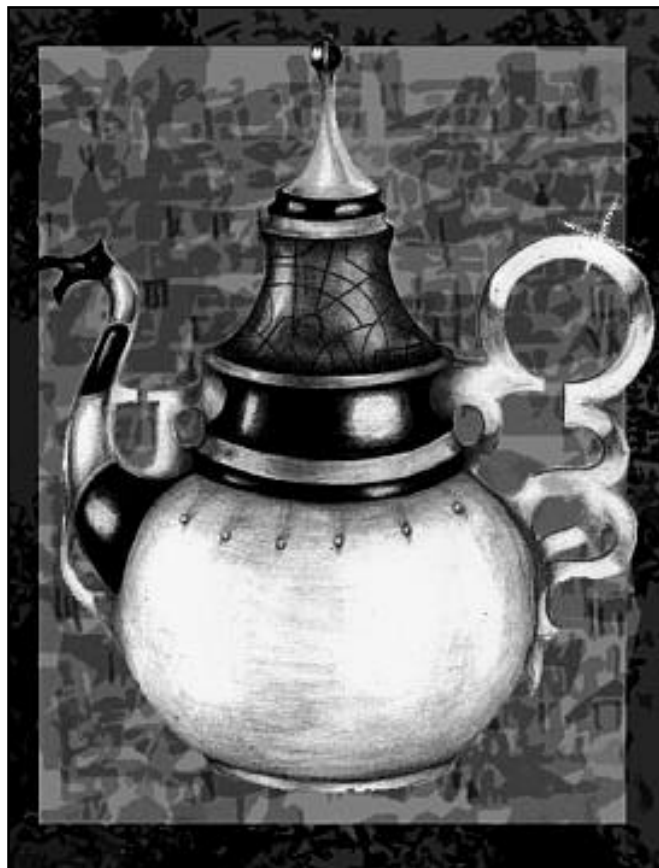
Magische Widerstandskraft: 18

Das Teekännchen der Geister wurde vor der Plage von dem menschlichen Geisterbeschwörer Veyasramon geschaffen. Veyasramon unternahm damals, als der Astralraum noch rein war, ausgiebige Reisen in astrale Parallelwelten, sogar in jene Bereiche des Astralraums, die heute zu den Niederwelten gezählt werden.

Seine unstillbare Neugier und Todesmut brachten ihn oft in Lebensgefahr, aber weil er ein Meister seiner Disziplin war, konnte er sich allen Schrecken des Astralraums erwehren. Er stellte sich bei seinen Questen so geschickt an, daß er sich Respekt und Anerkennung vieler astraler Wesenheiten verdiente, die fortan wohlwollend auf blickten und ihr Wissen bereitwillig mit ihm teilten. Vier dieser Geister hatten ein besonders enges Verhältnis zu Veyasramon und halfen ihm bei der Erschaffung des Kännchens.

Als die ersten Dämonen aus den Niederwelten hereinbrachen, versuchte Veyasramon fieberhaft, ihnen Einhalt zu gebieten, scheiterte aber an diesem hoffnungslosen Unternehmen. All sein Wissen und seine Erfahrung nützten ihm wenig gegen die dunklen Horden, die das Antlitz der Welt überschwemmen sollten. Legenden berichten von einem mächtigen freien Geist, der Veyasramon Zeit seines Lebens freundschaftlich verbunden war. Eines Tages machte sich Veyasramon auf eine Reise durch den Astralraum, um mehr über die Natur der Dämonen herauszufinden. Er wollte seinen Freund rufen, damit er ihm in den immer gefährlicher werdenden Regionen zur Seite stünde. Der Geist erschien aber nicht, und als sich Veyasramon bei anderen Wesenheiten nach ihm erkundigte, erfuhr er, daß der Geist von einem Dämon gefangen worden war.

Der Geisterbeschwörer wollte aber seinen alten Freund nicht im Stich lassen, und beschloß, ihn zu befreien. Die Queste in die Heimat des Dämons war lang und anstrengend und Veyasramon konnte nur unter Aufbringung all seiner Kraft und

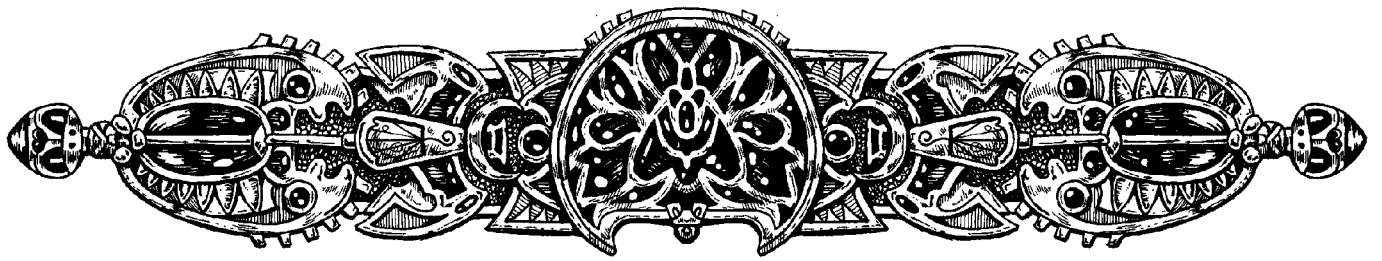


Schläue zu dessen Nest vordringen. Vorsichtig schlich er tief hinab in das Nest, durch mächtige Magie verborgen vor den Augen des Dämons. Im Herzen des düsteren Ortes fand er einen gewaltigen See aus Quecksilber, in dem hunderte von Geistern gefangen waren. Tatsächlich fand er dort seinen Freund, aber die Magie des Dämons hatte seinen Astralleib ebenfalls in Quecksilber verwandelt. Veyasramon versuchte, ihn aus dem See zu schöpfen, doch das flüssige Metall rann ihm wieder und wieder durch die Finger. Da nahm Veyasramon sein Teekännchen und füllte es mit dem flüssigen Geist. Eiligst verließ er das Nest des Dämons und kehrte zurück in die wirkliche Welt. Dort leerte er das Kännchen aus, um seinen Freund zu befreien. Doch der Geist war nicht mehr als eine Hülle, war er doch in Wirklichkeit schon lange von dem Dämon verzehrt worden. Als Veyasramon den letzten Tropfen Quecksilber aus dem Kännchen geleert hatte, formte sich daraus der Dämon. Er dankte er ihm dafür, daß er ihn aus dem Astralraum befreit und in die wirkliche Welt gebracht hatte. Dann verwandelte er sein Blut in kochendes Metall...

Beschreibung

Bei diesem Artefakt handelt es sich um ein kleines Teekännchen aus hellgrünem Milchglas, verschlossen mit einem Deckel aus schwarzem und dunkelgrünem Stein, der mit goldenen





Zierleisten abgesetzt ist. Der Griff ist ebenfalls aus Gold. Der Hals des Kännchens besteht aus weißem und schwarzem Glas; sein Ende ist einem Tierkopf nachempfunden.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Wenn der Geisterbeschwörer im Verlauf seines Karmarituals das Teekännchen benutzt, kann er einen Karmapunkt zusätzlich gewinnen, ohne dafür Legendepunkte aufwenden zu müssen.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Erschaffers in Erfahrung bringen.

Wirkung: Die Magische Widerstandskraft des Geisterbeschwörers wird um einen Punkt erhöht, gegen Geister sogar um zwei Punkte.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Jedesmal, wenn der Besitzer Tee aus dem Kännchen trinkt, muß er auch einen Becher für den toten Veyasramon füllen, um sein Andenken zu ehren.

Wirkung: Der Besitzer erhält die Kraft *Sensible Sicht*. Wenn der Geisterbeschwörer morgens Tee aus dem Kännchen zubereitet, kann er einmal pro Tag 3 Stufen auf sein Talent Astralsicht addieren.

Rang 4 Kosten: 800

Tat: Der Geisterbeschwörer muß mit dem Geist eine Tasse Tee aus dem Kännchen trinken, den Veyasramon nach der Erschaffung des Gegenstandes zuerst beschworen hat. Die Tat ist 1300 Legendepunkte wert.

Wirkung: Das Teekännchen erhält die Kraft *Geister Erspüren*: es kann Untote und geisterhafte Präsenzen spüren. Der Spielleiter legt dazu eine Probe der Stufe 12 gegen die magische Widerstandskraft des zu erspürenden Wesens ab. Erzielt das Kännchen einen Erfolg beginnt er zu pfeifen, als würde heißes Wasser in ihm kochen. Das Artefakt kann Geister in einem Umkreis von 50 Schritt entdecken.

Rang 5 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß welche Sorte Tee Veyasramon bevorzugt bei seinem Karmaritual getrunken hat.

Wirkung: Flüssigkeiten, die in dem Kännchen gekocht werden, werden automatisch von Giften oder Krankheitserregern gereinigt. *Geister Erspüren* wirkt mit Stufe 14, der Umkreis erhöht sich auf 100 Schritte.

Rang 6 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Geisterbeschwörer muß die Namen

der vier Geister herausfinden, die bei der Erschaffung des Teekännchens geholfen haben

Wirkung: Der Besitzer erhält einen Bonus von zwei Charismastufen für jede soziale Interaktion mit Geistern. *Geister Erspüren* wirkt mit Stufe 16, der Umkreis erhöht sich auf 150 Schritte

Rang 7 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Geisterbeschwörer muß den Namen des Geistes in Erfahrung bringen, den Veyasramon befreien wollte.

Wirkung: Die Wirkungsstufe aller Zauber oder Aktionen, die dazu dienen einen Geist oder eine Astrale Wesenheit zu beschwören, werden um eine Stufe erhöht. Die Magische Widerstandskraft wird um zwei Punkte erhöht, gegen Geister um drei Punkte.

Rang 8 Kosten: 5500

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Dämons erfahren, der Veyasramon getötet hat.

Wirkung: Das Kännchen kann eine Astraltasche in seinem Inneren erzeugen. Gegenstände, die durch die obere Öffnung des Kännchens passen, können ohne Gewicht in dieser Tasche verwahrt werden. Das Kännchen kann pro Fadenrang zwei Unzen an Gewicht aufnehmen.

Rang 9 Kosten: 8900

Tat: Der Besitzer muß eine astrale Queste in das Nest des Dämons unternehmen, und dort aus dem Quecksilbersee einen Geist befreien. Die Tat ist 14400 Legendepunkte wert.

Wirkung: Das Teekännchen enthält eine Gepanzerte Matrix mit Rang 9. Der Besitzer erhält einen Bonus von drei Stufen auf das Talent "Feilschen mit beschworenen Wesen"

Gelingt es dem Träger, den Geist vom Einfluß des Dämons zu befreien, steht er ihm fortan ergeben zu Diensten.

TUAN'S SCHUHE

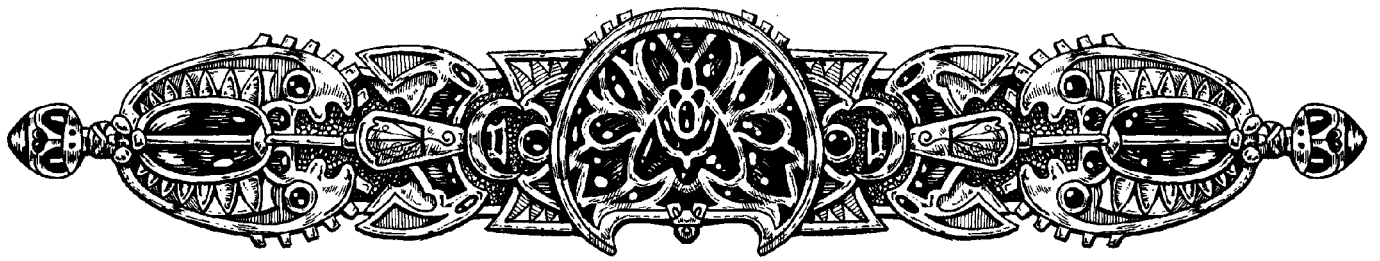
Magische Widerstandskraft: 21

Maximale Fädenzahl: 2

Diese Schuhe gehörten dem Menschen Tuan genannt "der Wanderer", welcher sie am Tag seines Dienstantrittes als königlicher Läufer selber nähte. In den ersten Jahren arbeitete Tuan als Laufbursche im Hof und wurde später für vertrauenswürdige Angelegenheiten zwischen Adligen eingesetzt. Wegen sehr guter Leistungen wurde er zum Meldeläufer ernannt und betätigte sich zwischen den Fronten.

Während dieser Zeit bemerkte er, welchen enormen Vorteil es hat, das Gelände zu kennen und verschrieb sich von da an, jegliches Gelände in seinem Dienstbereich auf Karten festzuhalten. Diese Arbeit führte ihn somit auf den Pfad des Scouts und er machte sich durch hervorragende Arbeit und Karten einen Namen. Doch seine Berühmtheit konnte er nur sehr kurz

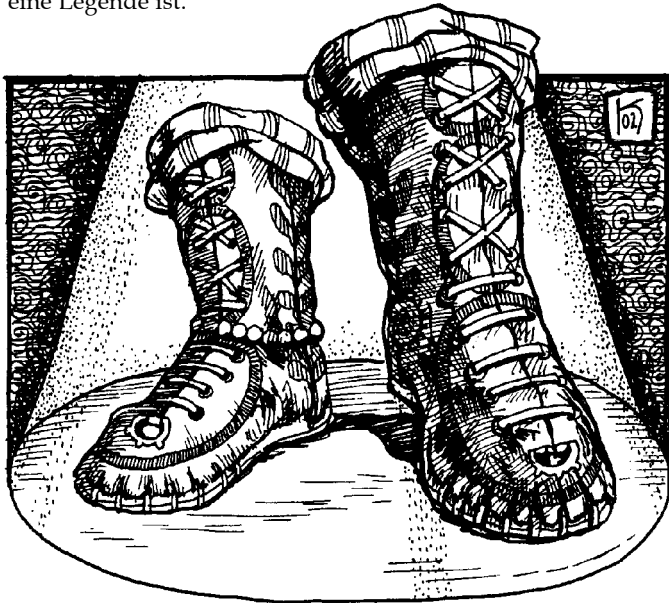




nutzen, da die Zeit der Plage kam. Sein Lebenswerk schien vernichtet zu werden, da sich die Landschaft und die darin lebenden Wesen veränderten. In blinden Eifer beschloß er, trotz der Dämonen außerhalb der Kears zu bleiben und jegliche Veränderung, welche Handelswege, Rastplätze, Rohstoffvorkommen und andere wichtige Plätze betrafen, zu verzeichnen. Mehrere Monate zog er so durch das Land und gab seine Informationen an die Kears weiter, die er besuchte.

Als mehr und mehr Dämonen die Welt betraten begab er sich zu einem Dschungelvolk, da er fürchtete die Dämonen würden seine Karten nutzen können, um viele der Kears zu finden. Viele Jahre bekämpften diese wilden Namensgeber die Dämonen erfolgreich und überlebten sogar bis zum Ende Plage.

Tuan allerdings erlebte dies nicht mehr. Er lehrte über einige Jahre die Stammesbewohner viele der bekannten Sprachen und Schriften und zeichnete ihnen viele Karten. Das Dschungelvolk konnte sie jedoch nicht in Tuan's Perfektion nachahmen, da keiner von ihnen Adept war. Der Scout starb schließlich an einem Schlangenbiß und sein Besitz wurde von den Stamesangehörigen, welche den wahren Wert von Tians Aufzeichnungen nicht kannten, gegen andere Waren eingetauscht. Es gibt keine Beweise, dass Tuan der Wanderer mehr als nur eine Legende ist.



Beschreibung

Die Schuhe bestehen aus weichem braunem Leder und liegen bis zu den Knöcheln eng an. Nur knapp unterhalb des Knöchels ist am rechten Fuß eine Reihe von bunten, erbsengroßen Holzperlen rings um den Schuh angeordnet und in dem linken Schuh sind auf der linken Innenseite die Initialen "T.S." (Tuan Skirr) eingebraunt. Sie haben etwa Größe 43 und setzen keine besondere Fußform voraus, da sie sich anzupassen scheinen.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen der Schuhe in Erfahrung bringen

Wirkung: Die Schuhe passen sich perfekt an und nun stehen die Initialen des neuen Besitzers im linken Schuh. Außerdem erhält er die Fertigkeit "Etikette" auf Rang 1 und die Soziale Widerstandskraft steigt um 1.

Rang 2 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Charakter muß herausfinden, wie der erste Träger der Schuhe hieß und was sein Beruf war.

Tat: Der Charakter muß im Besitz einer selbst gezeichneten Karte sein, welche ein Gebiet (min 100 x 100 m) abbildet, wovon in ganz Barsaive max. 5 weitere Karten existieren. Er darf jedoch selbst die Landschaft nicht beeinflussen, um eine dann einzigartige Stelle zeichnen zu können. Ebenso darf er niemanden dazu bewegen dies zu tun.

Die Karte muß eine gute Gestaltung aufweisen; bei der Erschaffung muß der Träger eine Probe im passenden Kunsthandwerk gegen einen Mindestwurf von 10 erfolgreich ablegen.

Wirkung: Die Laufleistung des Besitzers beträgt nun Geschicklichkeitswert +2, die max. tägliche "Wanderleistung" (= die max. überwindbare Strecke ohne Überanstrengungspunkte) steigt um 20%.

Rang 3 Kosten: 500

Wirkung: Der Besitzer erhält einen Bonus auf die Ränge der Talente Sprint und Katzenpfote von +1.

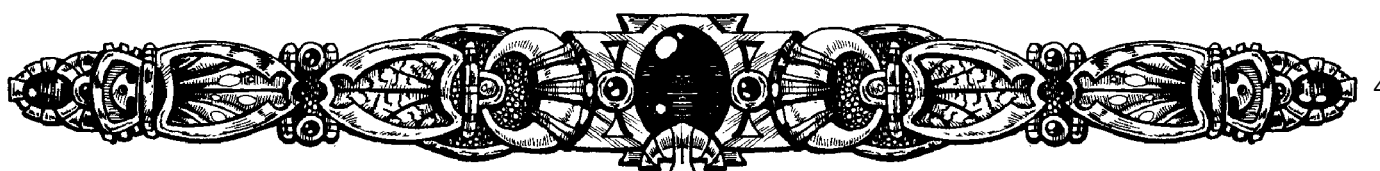
Rang 4 Kosten: 800

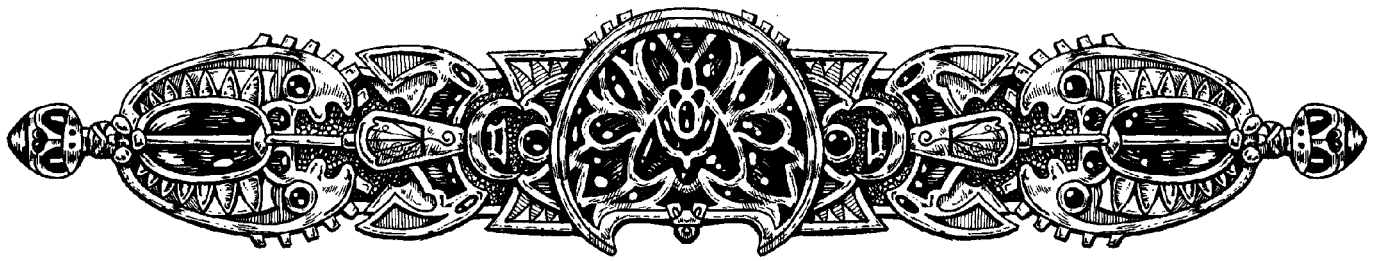
Tat: Der Charakter muß an eine von Tuan's gezeichneten Karten kommen, an den Ort, der darauf dargestellt ist, reisen und diese Karte vollständig verbessert wieder an den Eigentümer zurück geben. Die Reiseentfernung muß mindestens 200 Km betragen und muß in eine endlegende Gegend führen, so dass mindestens die Hälfte der Strecke zu Fuß/Pferd zurück gelegt werden muß. Der Mindestwurf für diese Queste wird vom Spielleiter festgelegt ist jedoch mit einer Kartenzeichnenprobe verbunden, deren Mindestwurf mindestens 16 beträgt. Diese Tat ist 800 LP wert.

Wirkung: Der Geschicklichkeitswert und der Wahrnehmungswert steigen des Besitzers um je 1.

Rang 5 Kosten: 1300

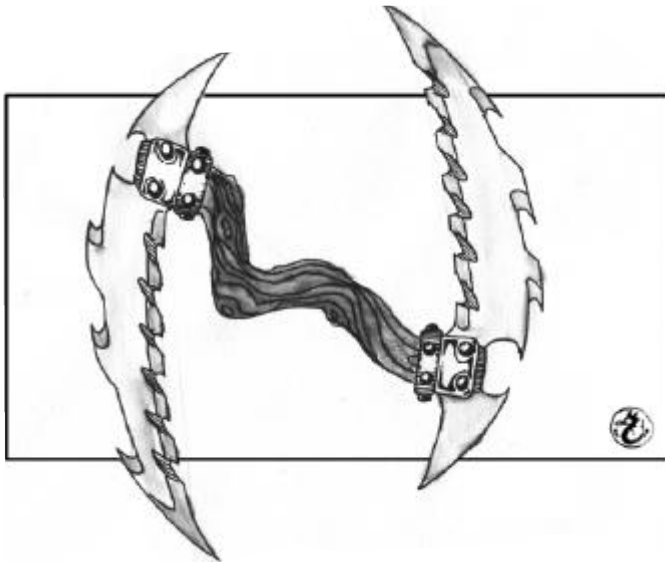
Tat: Der Charakter muß zu dem Dorf reisen, in welches Tuan aufgenommen wurde und an ihrem traditionellen "Fest der Feder" teilnehmen, welches zu Ehren von Tuan Skirr eingeführt wurde zum Dank seiner zentralen Bedeutung im Hinblick darauf, dass er dem Volk die Schriftsprache lehrte. Um sein Wohl-





wollen zu symbolisieren muß der Charakter mindestens 5 ihrer alten Karten auf den neusten Stand bringen und dabei min. einen guten Erfolg haben.

Wirkung: Die Körperliche Widerstandskraft des Trägers steigt um 1. Er erhält die Fertigkeiten Pflanzenkunde, Tierkunde und Überleben auf Rang 1 und er erhält gegen Gifte 2 Stufen zusätzlich zu allen Widerstandsproben.



VAN'ARAK

Magische Widerstandskraft: 26
Maximale Fädenzahl: 2

Gorik Van'Arak war ein guter aber wenig erfahrener Waffenschmied, der vor der Plage in dem alten Königreich Cara Fahd lebte. Er war als Sklave in Barsaive geboren, erarbeitete sich aber schon in jungen Jahren die Freiheit und zog ins Land der Orks. Viele Abenteuer und Legenden sind uns noch aus der Zeit erhalten geblieben und nicht wenige beschäftigen sich mit Gorik Van'Arak, der Falkenklau.

Gorik war noch nicht über das zwanzigste Lebensalter hinaus, gerade ein Novize seiner Disziplin und entschied dem Pfad des Kriegers zu folgen, damit er die Waffen, die er schmiedete im Kampf gegen die Feinde der Orks besser einsetzen könne. So wollte er von Baltak dem Roten zu einem Krieger ausgebildet werden. Baltak aber sah den Fehler des jungen Schmieds, denn ein Krieger ist mehr als ein Kämpfer mit einer Waffe. Der Krieger ist die Waffe selbst und nur er. Er benutzt Werkzeug wie jede andere Disziplin auch, doch ist er auch ohne Werkzeug ein Meister im Kampf.

Das versuchte Baltak dem jungen Gorik, denn den Zunamen erhielt der Waffenschmied erst später, beizubringen. Gorik war wissbegierig und schon seit jeher ein begabter Lehrling, doch dieses neue Konzept veränderte seine Sicht der Dinge, ganz so wie von seinem Meister beabsichtigt. Immer glaubte Gorik daran, was ihm sein Meister gelehrt hat - der Waffenschmied

und der Krieger würden eine Einheit bilden. Einer würde die Waffe formen und der andere damit Töten. Doch nun erkannte Gorik, dass der Krieger selbst die Waffe formte, aus dem Herz des Kriegers.

Nun, nach den ersten Schritten auf dem Weg zu einer neuen Disziplin merkte er, dass seine Fähigkeiten als Waffenschmied nachließen. Er glaubte nicht mehr an die Waffe als Einheit, das Holz, die Magie und den Stahl. Er war verzweifelt und glaubte nie mehr eine Waffe fertigen zu können.

Doch Baltak, den der verzweifelte Ork um einen Ratschlag bat, sagte ihm: "Die Einheit von der Du wußtest, gib sie nicht auf. Es gibt sie. Genau jetzt müsstest sie Dir gegenwärtiger erscheinen als jemals zuvor. Wo Du gerade noch zwei Teile des Ganzen sahest, geführt von jeweils einer anderen Hand, kannst Du nun erkennen, daß es sich um eine Einheit handelt. Erschaffen und geführt von Deiner Hand. Du wirst die Waffe sein, wie auch immer Du sie gestalten magst."

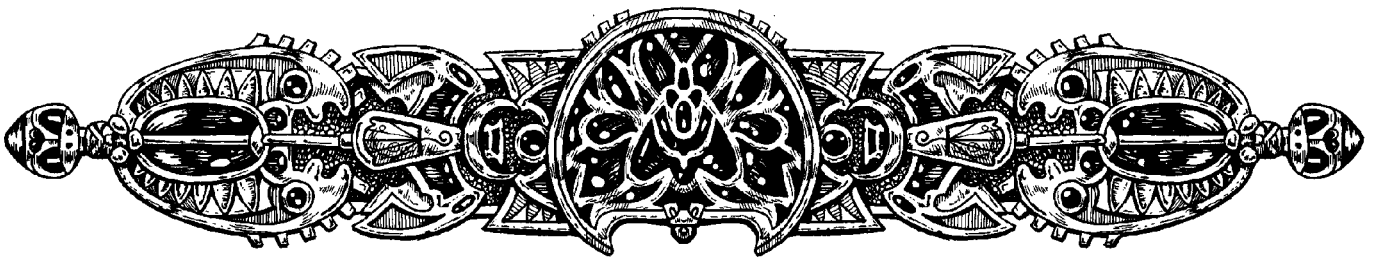
Daraufhin dämmerte in Gorik die Erkenntnis und Baltak bat ihn, eine Waffe zu erschaffen, die ihresgleichen in Barsaive nicht kannte. Eine Waffe, die dem Krieger als treuer Gefährte zur Seite stehen und ihn stärker machen sollte, auf die der Krieger aber jederzeit wieder verzichten könne, denn kein Krieger verliert sein Herz an eine einzige Waffe.

Und so verschwand Gorik für viele Monate in seiner Schmiede am Fluss. Man vermutete schon er wäre an dem Versuch gestorben und auch Baltak sorgte sich um seinen Schüler. Er besuchte ihn und fand ihn schlafend in seinem Bett vor. Man sagt Baltak habe sich erschrocken und den jungen Schmieden für tot gehalten, wie er ihn dort liegen sah. Denn Gorik schlief weiter, viele Tage. Während all der Zeit, weilte Baltak bei ihm und konnte seine Augen nicht von dem Gegenstand nehmen, den der Schlafende in seinen Händen hielt. Zwei gebogene Klingen, die mit einem Holzgriff verbunden waren. Etwas dergartiges hatte Baltak zuvor nie gesehen, und nun wartete er.

Als Gorik Tage später zu sich kam, war er hungrig und aß und trank für viele Stunden ununterbrochen, bis er nicht mehr konnte. Danach erzählte er Baltak, wie er viele lange Monate, ohne zu schlafen geplant und gearbeitet hat, wie er Werkzeug erdachte, um seine Pläne umzusetzen und wie er den Umgang mit Holz und Metall perfektionierte. Denn Upandal selbst wachte über ihm und gab ihm die Kraft sein Ziel zu erreichen. Aber als er den letzten Handgriff tat und das letzte Werkzeug beiseite legte, überkam ihm die Müdigkeit und ließ ihn für all die Wochen schlafen.

Am Ende überreichte er dem geduldig wartendem Baltak die Falkenklau, denn sie war die erste ihrer Art. Seit dem haben viele Schmiede versucht zu erreichen, was Gorik Van'Arak, wie er nun respektvoll genannt wurde, erreichte. Er schuf eine neue Art von Waffe und wenn auch heutige Falkenklauen schnell und tödlich in den Händen eines Kriegers sind, so hat keiner jemals wieder ein dergartiges Artefakt der Kriegskunst erschaffen können.





Beschreibung

Das Van'Arak ähnelt einer gewöhnlichen Falkenklau, allerdings weist das Metall der beiden Klingen einen leicht rötlichen Schimmer auf und ist an der Innenseite gezackt, was langen Raubtierfängen ähnelt. Das Mittelholz ist unförmig und ungerade, auch wenn die beiden Klingen perfekt gegenüber liegen. Wer die Falkenklau allerdings zur Hand nimmt, wird schnell feststellen, das die Form des Mittelholzes für einen angenehmen und sicheren Griff sorgt. Ohne einen Faden handelt es sich dabei um eine gewöhnliche Falkenklau.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Das Van'Arak wird wie eine normale Falkenklau geworfen. Allerdings hat diese Waffe eine Schadensstufe von [Rang] + 4. Wenn das Van'Arak geworfen wird, scheint es sich unglaublich schnell zu drehen und in der Nähe kann man ein tiefes Brummen wahrnehmen.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Das Talent Wurfaffen steigt um einen Rang. Hat der Charakter das Talent nicht, erhält er es nun auf Rang 1.

Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Charakter muss die Geschichte von Gorik Van'Arak kennen.

Wirkung: Die maximale Reichweite des Van'Arak beträgt nun 150 Schritt.

Rang 4 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Upandal selbst hat bei der Auswahl des Materials für diesen Gegenstand geholfen. Der Charakter muss wissen woher das Metall und das Holz kam, sowie die elementare Luft, die in diese Waffe eingewoben wurde.

Wirkung: Das Talent Wurfaffen steigt um zwei Ränge. Hat der Charakter das Talent nicht, erhält er es nun auf Rang 2.

Rang 5 Kosten: 3400

Tat: Die elementare Luft in der Waffe lässt diese über ganz besondere Fähigkeiten verfügen. Der Charakter muss einen Waffenschmied finden, der auch Krieger ist und ihm die Geschichte von Gorik Van'Arak erzählen. Danach muss sich der Waffenschmied bereit erklären, mit seinem Talent Magische Klinge die elementare Luft in der Waffe zu aktivieren. Das erfordert mindestens eine Woche Studium und eine Probe auf Artefaktgeschichte gegen die magische Widerstandskraft des Van'Arak. Gelingt diese Probe, dann muss der Schmied eine Probe auf Magische Klinge gegen einen Mindestwurf von 9 schaffen und einen Hervorragendes Ergebnis erzielen. Diese Tat ist 2100 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Das Van'Arak hat nun die Möglichkeit direkt durch eine Menschenmenge auf ein bestimmtes Ziel zu fliegen. Der Charakter muss das Ziel allerdings sehen, wenn er die Waffe wirft. Trifft die Waffe unterwegs auf eine andere Person oder auf ein anderes Wesen, fliegt sie einfach hindurch, als wäre sie oder es nicht da. Der Charakter bekommt keinen Mindestwurfzuschlag, wenn beim Werfen andere im Weg sind. Der Gegenstand fliegt auch durch Mauern und dergleichen, solange diese keinen magischen Schutz aufweisen, allerdings muß der Schütze den Gegner immer noch sehen können.

Rang 6 Kosten: 5500

Wirkung: Das Van'Arak hat die Möglichkeit für zwei Punkte Überanstrengungsschaden am Anfang der folgenden Handlung, nachdem es geworfen wurde, wieder in die Hand des Besitzers zu fliegen, wo er es dann ohne Schwierigkeiten fangen kann. Danach kann der Charakter noch eine normale Handlung ausführen (z.B. das Van'Arak erneut werfen).

Rang 7 Kosten: 8900

Schlüsselinformation: Der Charakter muss die Geschichte der letzten vier Träger des Van'Arak in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Charakter kann das Van'Arak auch auf mehrere Gegner werfen, wobei nur eine Probe erforderlich ist und die Waffe wieder durch alle anderen Gegner oder Personen hindurchfliegt. Der Mindestwurf ist die höchste Körperliche Widerstandskraft aller anvisierten Gegner plus [Anzahl der anvisierten Gegner - 1]. Dabei muss mindestens ein Guter Erfolg erzielt werden. Für jeden zusätzlichen Gegner, der von dem Van'Arak getroffen werden soll, erhält der Charakter einen Punkt Überanstrengungsschaden.

Rang 8 Kosten: 14.400

Wirkung: Das Talent Wurfaffen steigt um drei Ränge. Hat der Charakter das Talent nicht, erhält er es nun auf Rang 3. Außerdem kann der Charakter für 4 Punkte permanenten Schaden eine weitere Fähigkeit des Van'Arak aktivieren. Er landet nun schon bei einem Guten Erfolg einen Direkttreffer bei seinem Gegner. Wenn der Charakter auf mehrere Gegner wirft, ist also jeder Treffer ein Direkttreffer.

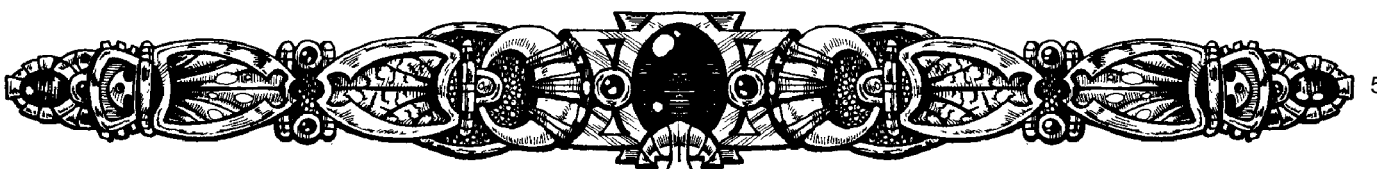
Y'SK'VRAVIDAD

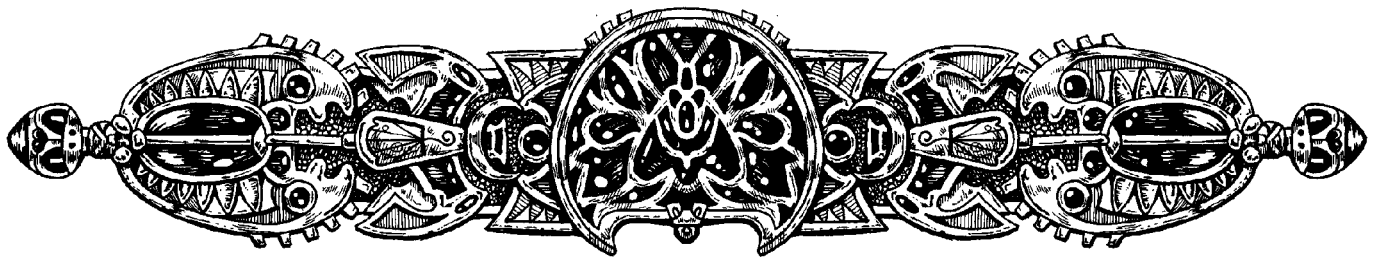
Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 20

Beschreibung

Diese Waffe ist ein mattschwarzes Kurzsword, welches schlicht gehalten ist und keine Abnutzungsspuren aufweist. Eigentlich sollte man diesen Gegenstand nicht als Waffe bezeichnen, da er ein Dämon ist, der eine Symbiose mit dem Träger eingeht, um sich von dem durch die Waffe verursachten Schmerz und Leid zu ernähren. Je höher der Fadenrang ist,





desto größer ist auch die Macht, welche der Dämon entwickelt.

Die Karmastufen bei Rang 5 sind Karma des Dämons. Da der Charakter durch ein Ritual Karma in die Waffe bindet und der Dämon ihm besseres Karma zur Verfügung stellt, kann man diese Tat als Handel zwischen Charakter und Dämon ansehen. Wenn ein Charakter zum ersten mal dieses Ritual vollzieht, kann der Dämon alle seine Kräfte auf ihn anwenden, wird jedoch eher passiv handeln, im Sinne von Traumveränderung (z.B. böse Vorausdeutungen, falls der Charakter den Gedanken entwickelt seine Waffe zu wechseln).

Der Dämon hat nicht seine Ursprüngliche Form, da sie ihn einschränkt und er nur zu gern ab dem sechsten Fadenrang das Schwert verläßt und Unschuldige mordet, um sich dann wieder in das Schwert zu begeben und weiter transportiert zu werden. Die Kraft Traumformen kann der Dämon auch innerhalb des Schwertes in einem Umkreis von 10 Schritten wirken. Wirklichkeit Verändern wird er nur einsetzen, wenn der Charakter bereits von seinem Schicksal weiß, um diesen besonders zu quälen. Das Schwert kann zwar durch Drachennodem oder den Wurf in einen Vulkan vernichtet werden, doch der Träger sollte gesagt bekommen, dass der Dämon ihn für den Versuch töten würde. Falls der Dämon außerhalb des Schwertes besiegt wird, wird das Schwert zerfallen und kein brauchbares Material übriglassen.

Y'Sk'Vravidad wurde ursprünglich von einem mächtigen Geisterbeschwörer namens Thrivas Skitral in den am Knauf der Waffe eingelassenen Kern aus drei Orichalkumstücken gebannt, um ihn einem seiner Schattenkrieger im Kampf zur Verfügung zu stellen. Doch bevor Thrivas das Schwert überreichen konnte, wurde er mit einem Trank von seinem Lehrling vergiftet. Das Schwert ging verloren und fand seinen Weg in die Hände etlicher verschiedener Kämpfer. Legenden erzählen, daß die Waffe von ihren Besitzern stets bis zum Tod des Trägers geführt wurde, weil jeden eine seltsame Angst überkam, die Waffe zu wechseln.

Fadenränge

Rang 1 **Kosten: 200**

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen der Waffe kennen.

Wirkung: Die Waffe richtet nun 6 Schadensstufen an und erhöht die körperliche Widerstandskraft des Trägers um 1

Rang 2 **Kosten: 300**

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wie der Schmied der Waffe heißt (Regan Trotzkopf)

Wirkung: Die Nahkampfwaffenstufe und die Soziale Widerstandskraft des Trägers steigt um 1. Der Dämon kann nun alles hören und sehen was sich in der Umgebung des Schwertes aufhält (solange es nicht irgendwo eingeschlossen ist).

Rang 3 **Kosten: 500**

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des Erschaffers der Waffe kennen (Thrivas Skitral).

Wirkung: Die Schadensstufe der Waffe steigt auf 8 und die magische Widerstandskraft des Trägers um 1.

Der Dämon kann die Kraft Traumformen auf den Charakter wirken und versucht zu beschleunigen, dass er den nächsten Faden webt, indem er z.B. den Charakter in seinen Träumen sterben läßt, weil er zu wenig Macht hatte.

Rang 4 **Kosten: 800**

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Grund für das Erschaffen der Waffe erfahren.

Wirkung: Der Charakter kann bei einem Karmaritual 5 Karmapunkte in die Waffe binden. Die Nahkampfwaffenstufe des Trägers und seine körperliche Widerstandskraft steigen nochmal jeweils um eine weitere Stufe an.

Der Dämon kann alle seine Kräfte auf den Charakter wirken, wird diesen aber schützen, da er ihn ja durch die Landen schleppt. Er kann außerdem auf alle im Umkreis von 15 Schritten die Kräfte wirken

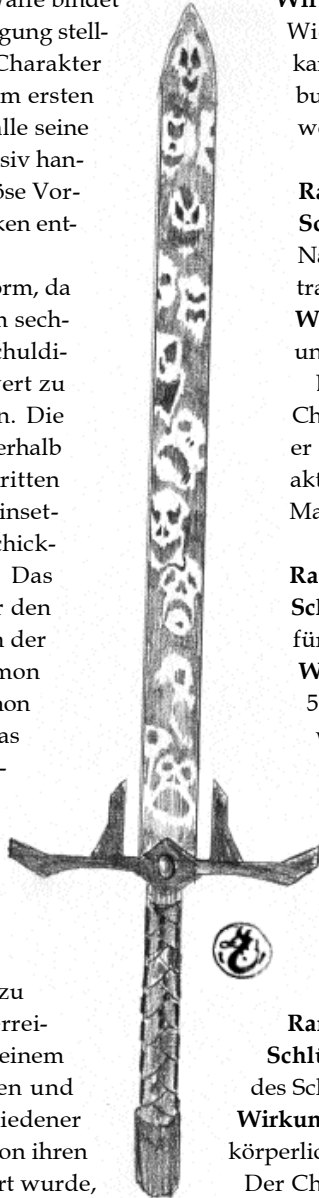
Rang 5 **Kosten: 1300**

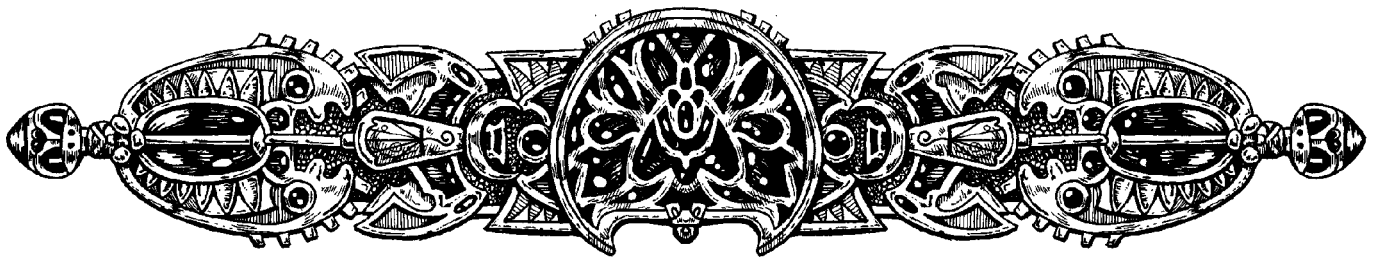
Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des Schülers kennen, der den Meister tötete.

Wirkung: Die Nahkampfwaffenstufe des Trägers und seine körperliche Widerstandskraft steigt um eine weitere Stufe.

Der Charakter erhält das Talent Wunden Übertragen auf Rang 2; dies ist durch das Wohlwollen des Dämons unterstützt, da dieser wünscht, dass sein Träger möglichst viel Schaden verursacht und lange lebt.

Der Dämon kann für Wil x 1 Stunde das Schwert verlassen, die er normalerweise nachts nutzt, um Namensgebern Schmerzen zuzufügen. Für jede weitere Stunde muß er eine Willenskraftprobe auf 8+(Anzahl der Stunden) würfeln. Bei Mißlingen versucht er mit allen Mitteln wieder in das Schwert zu kommen. Wenn er entdeckt wurde versucht er alle, die ihn gesehen haben zu töten (alle außer dem Träger, da er diesen auch so kontrollieren kann).





Y'SK'VRAVIDAD

Der Dämon gleicht in seiner Gestalt einem Ghul, bis auf seine Farbe (blau-schwarz) und seine Oberfläche die glatt ist.

Werte

GES: 10 STÄ: 12 ZÄH: 10
WAH: 9 WIL: 10 CHA: 6

Initiative: 10	Körperliche Widerstandskraft: 12
Angriffsanzahl: 2	Magische Widerstandskraft: 11
Angriff: 12	Soziale Widerstandskraft: 9
Schaden: 14	Rüstung: 14
Anzahl der Zauber: 1	Mystische Rüstung: 10
Spruchzauberei: 11	Niederschlag: 14
Wirkung: siehe Kräfte	Erholungsproben: 2
Todesschwelle: 54 (72)	Laufleistung im Kampf: 50
Verwundungsschwelle: 10	Normale Laufleistung: 100
Bewusstlosigkeitsschwelle: 48 (63)	
Karmapunkte: 25	Karmastufe: 9
Kräfte: Entsetzen 12, Hirnwurm 12, Traumformen 14, Karmaband 10, Unglück 12, Dämonenmal 14, Dämonenmal Unterdrücken 12, Dämonenunempfindlichkeit (3), Magiewandlung 8	
Legendenpunkte: 2500	

ZWIELICHT, HAMMER DES CORVAS

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 12

Corvas war ein Einsiedler in den Bergen Nofads. Er war ein begnadeter Waffenschmied und stellte viele Waffen aus Bergkristallen her. Mit seinem gewaltigen Hammer Zwielicht schmiedete der Troll nicht nur seine hochwertigen Waffen sondern erschlug auch zahlreiche gefährliche Kreaturen die in den Bergen hausen.

Seine Wohnhöhle ist voller hochwertiger Waffen und Rüstungen, und viele magische Gegenstände die er bis zu seinem Tod schmiedete und erschuf, sind ebenfalls dort zu finden .

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen des Hammers in Erfahrung bringen.

Wirkung: Der Charakter erhält das Talent Magische Klinge auf Rang 1 oder wenn er es bereits beherrscht +1 auf das Talent. Zusätzlich kann der Hammer wie ein Leuchtkristall leuchten. Die Aktivierung dieser Eigenschaft kostet eine freie Aktion und Zwielicht muss dafür in der Hand/den Händen gehalten werden.

Rang 2 Kosten: 300

Tat: Der Charakter muss sich eine Waffe mit Zwielicht schmieden, die um mindestens 3 Punkte verbessert ist.

Wirkung: Der Charakter erhält +2 auf das Talent Magische Klinge. Zwielicht verursacht nun Stärke +7 Stufen Schaden.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Charakter muss herausfinden wo der Kristall herausgebrochen wurde, aus dem der Hammer gearbeitet wurde.

Wirkung: Der Charakter erhält +2 auf das Talent Artefaktgeschichte.

Rang 4 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Charakter muss herausfinden warum sich Corvas ins Einsiedlerleben zurückzog.

Corvas war einst Mitglied in der Heldengruppe "Klingenfechter". In dieser Gruppe schmiedete er der jungen elfischen Schwertmeisterin El'reven eine Klinge, die sie im Kampf gegen einen Dämon benutzen sollte. Doch diese Klinge brach während des Kampfes und El'reven sowie der Rest der Gruppe kam nur knapp mit dem Leben davon. Corvas fühlte tiefe Schuldgefühle wegen der Zerstörung seiner Klinge und verließ die Gruppe, die ihm jedoch nicht die Schuld dafür gab.

Wirkung: Zwielicht richtet nun Stärke + 9 Stufen Schaden an.

Rang 5 Kosten: 1300

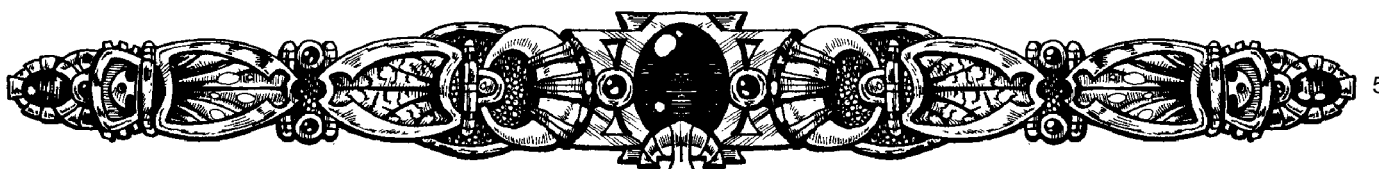
Tat: Der Charakter muss El'reven, die einzige Überlebende der "Klingenfechter", und inzwischen sehr alte Elfe finden und ihr vom Schicksals Corvas berichten. Corvas schmiedete vor seinem Tod noch ein Schwert, das er "Corvas Schuld" nannte. Dieses mit Hilfe von Blutmagie geschmiedete Schwert muss der Charakter El'reven überreichen um das Gewissen von Corvas Ruhe finden zu lassen. Diese Tat ist 800 Legendenpunkte wert.

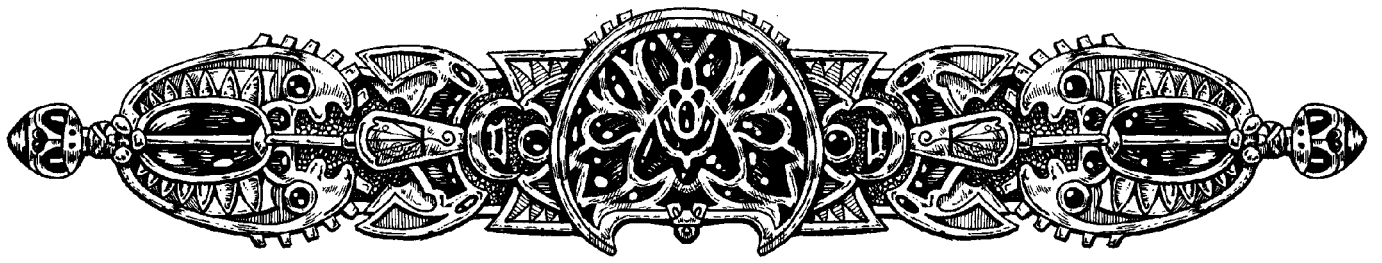
Wirkung: Der Charakter erhält +3 auf die Talente Artefaktgeschichte und Magische Klinge.

Rang 6 Kosten: 2100

Tat: Der Charakter muss El'reven helfen den Dämon zu töten, der damals ihr Schwert zerstörte und mit ihr zur Höhle Corvas reisen, wo sie dem Troll posthum für das Schwert danken wird und ihn von jeder Schuld freispricht. Der Charakter muss eine Vollrüstung in Trollgröße schmieden, der anschließend von El'reven mit den Taten Corvas verziert wird. Diese Rüstung muss öffentlich aufgestellt werden, so das sie vielen Namengebern von den großen Taten Corvas erfahren können. Die Rüstung muss jeweils 5 Körnchen jedes wahren Elementes enthalten sowie 5 Körnchen Orichalkum. Diese Tat ist 3400 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Alle Widerstandskräfte des Charakters steigen um 1. Zusätzlich kehrt Zwielicht nun mit einer einfachen Aktion in die Hand des Charakters zurück, vorausgesetzt es befindet





sich kein unumfliegbares Hindernis im Weg. Die Waffe richtet nun Stärke +10 Stufen Schaden an.

SETS VON GEGENSTÄNDEN

Manche Gegenstände entfalten ihre Wirkung erst, wenn sie mit anderen Gegenständen ihrer Art zusammenkommen. Oft sind sie durch die Natur ihrer Erschaffung oder durch die Geschichte ihres Trägers miteinander verbunden. Vielen Sets ist die Eigenschaft gemein, daß man zu einzelnen Gegenständen der Gruppe nur Fäden bis zu einem bestimmten Rang weben kann, während sich die höheren Ränge erst erschließen lassen, wenn der Träger in den Besitz des kompletten Sets gelangt.

Sets gelten zu den mächtigsten Magischen Gegenständen, aber auch zu den gefährlichsten. Mächtig sind sie aus einleuchtendem Grund: ihre Kräfte ergänzen und verstärken sich im Zusammenspiel mit ihren Gegenparts. Gefährlich sind sie deswegen, weil ihre Magischen Strukturen außerordentlich stark und prägnant sind. Der Besitzer eines Sets stellt oft fest, daß seine eigene Magische Struktur sich weit stärker mit der Struktur der Gegenstände verbindet, als dies bei einzelnen Magischen Gegenständen der Fall ist. Ein Set kann die Struktur seines Besitzers stark prägen und er erleidet alle damit verbundenen Boni und Mali. So ist es zum Beispiel recht wahrscheinlich, daß ein Setgegenstand zu einem Unbedeutenden Gegenstand der Wahren Struktur eines Charakters wird, und zwar schon kurze Zeit nachdem er den ersten Faden zu diesem Gegenstand gewoben hat. Ein getrenntes Set verfügt außerdem zusätzlich zur 'Aura des Glücks', die alle Magischen Gegenstände umgibt, auch über eine 'Aura des Strebens'. Solange sie getrennt voneinander sind, strömen diese Gegenstände eine subtile, für die meisten Namensgeber nicht wahrnehmbare Magie aus, die den Träger dazu veranlaßt, nach den fehlenden Teilen des Sets zu suchen. In seltenen Fällen ist diese Magie sehr stark ausgeprägt und macht die Suche nach dem restlichen Set zu einer zwanghaften Handlung für den Träger.

DIE GRÜNE KOLLEKTION

Lutar, Archivar der Bibliothek zu Throal in Alkoholisiertem Zustand in einer Schänke auf die Frage eines Gastes antwortend:

"Waaaaasch? Isch ertschäle dir isch beschäftige misch mit der Geschichte von Olschion und scheinen Gefährten, und du willsch nischtsch anderesch hören alsch immernur allesch über *rülpsch* Oschions Maschke? Du bischt wie alle Anderen auch! Blasphemiker! Der Werte Herr Olschion hat viel mehr vollbracht alsch eine plumpe Maschke! Gansch schu schweigen von scheinen groschartigen Gefährten! Radorp und Knarscher von der Schauberhand, die analphabetischen Schwillinge, Omo den Frauenschwarm, Millimo den duftenden Scholaren, Nihalla die liebliche und Plutak der Unschischtbare! Aber allesch wasch eusch schenschationschluschtigesch Volk intereschiert ischt immernur Olschions Maschke! Pah! *Hicksch*"

Anmerkung des Autors

Die Idee für dieses "Set" von Gegenständen basiert auf der Beschreibung Oltions und seines Werkes im Kapitel mit magischen Gegenständen im Grundregelwerk. Es handelt sich um ein wenig ausgefallene Gegenstände, die nicht ganz frei von humoristischen Elementen sind, zuerst teilweise lächerlich scheinen, jedoch später mächtige Kräfte entwickeln. Deshalb sollten sie mit Bedacht eingesetzt werden. Spielleiter sollten sich frei fühlen, sie zu modifizieren wie es ihnen beliebt. Sie sind nicht innerhalb einer Gruppe ausgewogen noch für das Spiel, können jedoch in den Händen erfahrener Spieler eine nette Grundlage für eine Kampagne im Hintergrund bieten.

Für alle Gegenstände Oltions gilt das Gleiche wie für Oltions Maske. Man muß sie sich immer als Oltions (Gegenstand) vorstellen (und so dem Spielleiter gegenüber benennen), darf sie als Charakter aber nie so bezeichnen, da sonst die Magie des Gegenstandes für 1W4 Stunden einfriert.

Sind alle Fäden bis Rang 5 von Charakteren komplett gewoben, die eine gemeinsame Gruppenstruktur haben, erschließen sich diesen neue Ränge der Gegenstände.

OLTIONS HANDSCHUHE

Maximale Fadenzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 14

Beschreibung

Es handelt sich um ein Paar hochwertige, aus weichem schwarzen Leder bestehende Handschuhe, die mit einem grünen Stikkmuster verziert sind.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Die Stufe von mit den Händen ausgeführten Fähigkeiten, die des Einsatzes einzelner Finger bedürfen, steigt um 1, was nicht für Kampf - oder Zauberfähigkeiten gilt.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Der Träger erhält das Talent "Flinke Hand" auf Rang 1 oder einen Stufenbonus von 1.

Rang 3 Kosten: 800

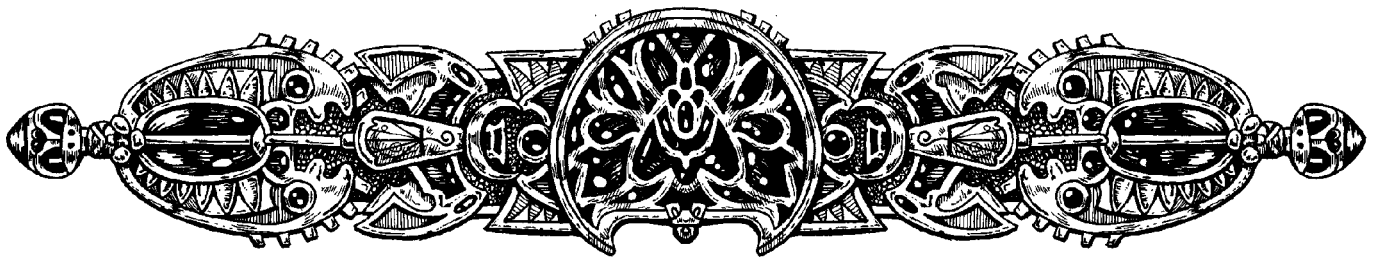
Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, für wen Oltion die Handschuhe geschaffen hat (für seine Gefährten Radorp und Knarzer, zwei Krieger).

Wirkung: Der Träger erhält das Talent "Lesen/Schreiben" auf Rang 1 oder einen Stufenbonus von 1

Rang 4 Kosten: 1300

Wirkung: Alle bisherigen Boni steigen auf 2.





Rang 5 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, warum Oltion die Handschuhe für die Beiden erschaffen hat (sie stritten immer um ein von Ihnen beiden gefundenes Schwert).

Wirkung: Der Träger kann blitzschnell einen Gegenstand von einer Hand in die andere wechseln lassen, was keine Aktion ist.

Spätere Ränge:

Rang 6 Kosten: 3400

Tat: Der Fadenhalter muß einem Anderen gestatten, ebenfalls den Faden bis Rang 5 zu weben, was 1300 LP wert ist.

Wirkung: Hat jeder der Fadenhalter einen Handschuh an, können sie auf eine Entfernung von 50 Meilen Gegenstände, die sie in ihrer behandschuhten Hand halten, austauschen. Dies dauert 2 Kampfunden, erfordert aber keine Aktion. In der ersten Runde bietet einer seinen Gegenstand an oder bittet den anderen um seinen, der andere stimmt dem Tausch zu oder lehnt die Bitte um seinen Gegenstand gegen Zahlung von 3 Punkten Überanstrengung ab. Eine einseitige Übertragung ist möglich, wenn der Zielcharakter den Gegenstand in seiner Hand fallenläßt oder seine Hand leer ist. Am Anfang der nächsten Runde verschwinden beide Gegenstände und tauchen am Ende der Runde in der Hand des anderen auf. Die Kommunikation erfolgt telepathisch, bis auf Bitte und Annahme oder Ablehnung ist aber keine Kommunikation möglich.

Rang 7 Kosten: 5500

Schlüsselinformation: Der Fadenhalter muß erfahren, welche Besonderheit die beiden Krieger verband (sie waren Zwillinge).

Wirkung: Fadenhalter können durch starke Konzentration (2 Überanstrengung pro Kampfunde oder ausserhalb von Kämpfen 2 Überanstrengung pro Minute) den Handschuh dazu benutzen, die Kraft ihrer Hände in ihrem gesamten Blickfeld wirken zu lassen. Es können nur die Hände eingesetzt werden, die behandschuht sind. Möglich sind alle Aktionen, von Waffenlosem Kampf bis hin zum Öffnen eines Fensters im 6. Stock eines Turmes, die der Charakter auch mit seinen Händen ausführen könnte wenn er vor Ort wäre. Es können Gegenstände im Blickfeld aufgehoben und von dem Punkt aus geworfen oder eingesetzt werden, ebenso am Boden liegende Schwerter zum Kampf benutzt werden, jedoch muß der Handelnde ebenso alle Aktionen ausführen als wäre er unmittelbar "vor Ort", will er also den gehaltenen Gegenstand weiter weg bewegen, als er es durch Werfen oder Ausstrecken der Arme könnte, muß er sich selbst in die gewünschte Richtung bewegen. Will der Charakter einen Gegenstand in der Ferne benutzen ist so zu verfahren, als wären seine Arme entsprechend lang. Bei Waffenlosem Kampf (speziell Umklammerungen) ist so zu verfahren, als wäre der Gegner ein Gegenstand.



OLTIONS SCHIRM

Maximale Fadenzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 13

Beschreibung

Ein silberner, reich mit grünen Runen geschmückter Schild in einer Zwischengröße von Rundschild und Holzschild. Werte als Schild: physisch 1, mystisch 2, Behinderung 0.

Fadenränge

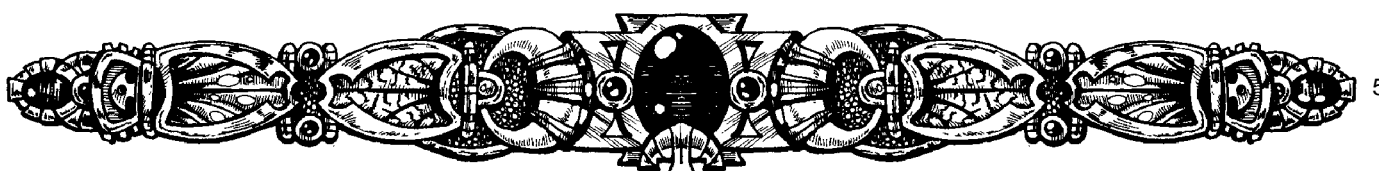
Rang 1 Kosten: 300

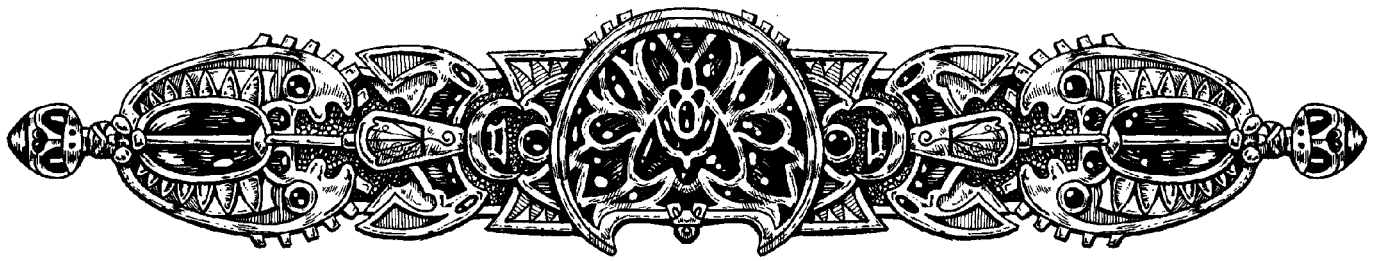
Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Schildes kennen.

Wirkung: Bei Regen beginnt der Schild, über dem Fadenhalter zu schweben, ob dieser dies will oder nicht. Er gewährt trotzdem seinen mystischen Bonus. Egal wie die Lage oder Größe des Charakters ist, er ist vor dem Regen geschützt.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Der Schild speichert die Energie der Sonne, für 5 Stunden in der prallen Sonne liegengelassen oder getragen, leuchtet er auf Wunsch 1 Stunde in der Dunkelheit mit der doppelten Kraft einer Fackel.





Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß erfahren, für wen Oltion den Schild erschaffen hat (für seinen Elfenmagierfreund Omo, der bis dato nie die Gunst einer Elfin erlangen konnte)

Wirkung: Setzt sich der Fadenhalter den Schild auf den Kopf (nicht zu verwechseln mit Rang 1), kann er die Fertigkeit "Flirten" auf Rang 6 einsetzen. Den Schild als Hut zu tragen kommt der vom Fadenhalter angesprochenen Person vollkommen natürlich vor, nicht jedoch den Umstehenden.

Rang 4 Kosten: 1300

Wirkung: Wie Rang 3, er kann aber auch Verführung einsetzen.

Rang 5 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, wovor Omo am meisten Angst hatte (er hatte Höhenangst).

Wirkung: Der Fadenhalter erhält das Talent "Windkissen" auf Rang 3 oder einen Bonus darauf, das allerdings nur funktioniert wenn er den Schild am Arm oder auf dem Rücken befestigt, also nicht bei Regen.

Spätere Ränge:

Rang 6 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Träger muß erfahren, für welchen speziellen Zweck Oltion den Schild mit weiteren Kräften versehen hat (Die Gruppe mußte gegen einen bösen Elementaristen ins Feld ziehen, der für seinen Todesregen berüchtigt war).

Wirkung: Der Schild schützt nicht nur vor Regen, sondern auch vor feindlicher Zauberei. Will der Fadenhalter die Kraft einsetzen, müssen sich alle, die davon profitieren sollen um ihn versammeln (in einem Umkreis von 5 Schritten). Es profitieren nur Charaktere davon, die dem Fadenhalter einen Eid des Blutfriedens geschworen haben. Der Fadenhalter muß den Schild in die Höhe halten, die Außenseite flach nach oben. Ein Magieschild wird aufgebaut, das nur sichtbar wird wenn ein Zauber es "berührt". Als Folge schützt der Schirm die Charaktere mit der höchsten MWSK + Fadenrang. Zum zaubern aus dem Schild heraus steigt der benötigte Erfolgsgrad um 1.

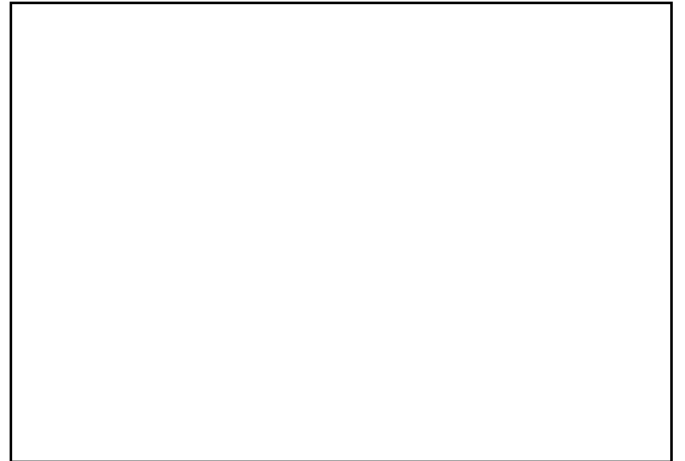
Rang 7 Kosten: 5500

Wirkung: Der Schild schützt den Fadenhalter effektiver vor Angriffen mit Projektil - und Wurfwaffen. Er legt, wenn angegriffen, eine Probe auf Willenskraft + Fadenrang ab. Erzielt diese einen guten Erfolg gegen die Angriffsprobe, wehrt der Schild den Angriff ab. Dies funktioniert leider nicht bei Regen.

Rang 8 Kosten: 8900

Tat: Der Dämon, der den bösen Elementaristen korrumpiert hat, existiert noch immer. Die Gruppe muß ihn finden und besiegen.

Wirkung: Wie Rang 6, jetzt ist ein um 1 höherer Erfolgsgrad notwendig, um den Schild zu überwinden, ein nach außen zaubern ist nicht mehr erschwert.



OLTIONS STIEFEL

Maximale Fadenzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 15

Beschreibung

Es handelt sich um halbhohle Stiefel aus grünem Leder, an der Außenseite jedes Schaftes ist ein "stummes" Glöckchen befestigt, wenn man es läutet gibt es keinen Ton von sich.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 100

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Die Stiefel sind absolut wasserdicht und passgenau.

Rang 2 Kosten: 200

Wirkung: Der Träger erhält das Talent lautloser Gang auf Rang 1 oder, wenn er das Talent bereits besitzt, einen Bonus von 1.

Rang 3 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, für wen Oltion die Stiefel erschaffen hat (für Millimo, den schweißfüßigen Zwergenscholaren seiner Gruppe).

Wirkung: Die Füße des Trägers der Stiefel riechen gut, selbst wenn er eben aus seinem jährlichen Güllefußbad gestiegen ist, es ist ein leichter Rosenduft wahrzunehmen. Der Bonus von Lautloser Gang beträgt nun +3.

Rang 4 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Träger muß erfahren, wozu die Glöckchen dienen (zum Auffinden von Wasser).





Wirkung: Wünscht der Träger der Stiefel dies, helfen sie ihm Wasser aufzuspüren, auf eine Entfernung von bis zu 1 Meile, je nach Lage der Wasserquelle bimmeln die beiden Glöckche unterschiedlich stark, mit abnehmender Entfernung immer Lauter werdend. Der Träger muß zu Anfang eine Wahrnehmungsprobe (6) schaffen, um den Glöckchen folgen zu können, nach fünfmaliger Benutzung hat er das System jedoch heraus. Hat sich der Charakter mehr als zwei Wochen lang nicht gewaschen, aktivieren sich die Glöckchen automatisch.

Rang 5 Kosten: 800

Wirkung: Gegen Zahlung von 1 Punkt Überanstrengung kann die Fähigkeit aus Rang 4 bei Bier und gegen 3 Punkte bei Wein eingesetzt werden, Schnaps führt zu 5 Punkten.

Spätere Ränge:

Rang 6 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Was störte Olton, nachdem Millimo nicht mehr stank, nun am Meisten? (Millimo war ein Trödler und nicht sehr gut zu Fuß)

Wirkung: Der Laufmodifikator des Trägers erhält einen Bonus von +3 .

Rang 7 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Was war Millimos scholarisches Fachgebiet? (Die Architektur zwergischer Kaers. Millimo spielte beim Bau von einigen, unter anderem Throals, eine nicht geringe Rolle)

Wirkung: Der Charakter hat ein instinktives Gefühl für den Aufbau der Hallen Throals und der meisten Zwergenkaers. Will er zu einem bestimmten Ort gelangen, werden ihn die Stiefel dorthin tragen, jedoch ohne dass er dazu gezwungen wird.

OLTIONS STICKSET

Maximale Fadenzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 16

Beschreibung

Es handelt sich hierbei in der Tat um Oltons Stickset, das er lange Jahre benutzte um seine Robe zu verzieren. Es ist ein Handtellergroßes Etui aus grünem Leder, in dem sich verschiedene Nadeln befinden. Es kann mittels einer kunstvoll geflochtenen Lederkordel als Brustbeutel getragen werden.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Der Fadenhalter erhält die Fertigkeit Sticken auf Rang 1 oder einen Bonus von 1.



Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Der Fertigerang bzw. Bonus darauf beträgt nun +3. Der Fadenhalter verspürt das innige Bedürfnis, mindestens einmal in der Woche eine Stunde Zeit damit zu verbringen, eines der von ihm am Häufigsten getragenen Kleidungsstücke mit einem kleinen Stück Muster zu versehen.

Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, für wen Olton den Gegenstand erschaffen hat. (Für seine Geliebte Nihalla, die ebenfalls Mitglied seiner Abenteurergruppe war)

Wirkung: Die Lederkordel verlängert sich auf Wunsch des Fadenhalters auf eine Länge von bis zu 50 Schritt. Versieht man ein Ende mit einem Knoten und knotet das andere Ende irgendwo fest, hält dieser letzte Knoten absolut sicher, bis der erste Knoten gelöst wird. Die Kordel trägt bis zu 500 Pfund Gewicht.

Rang 4 Kosten: 1300

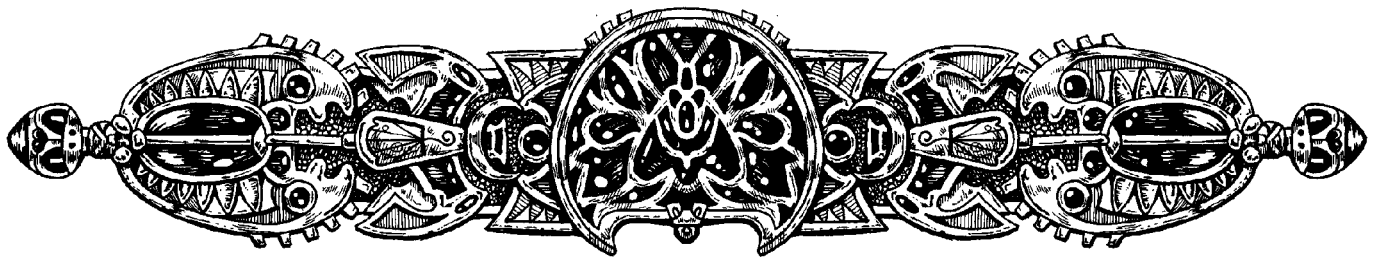
Tat: Der Fadenhalter muß eines seiner häufig getragenen Kleidungsstücke vollständig (auf ca. 50% der Fläche) mit Sticke- reien verziert haben.

Wirkung: Jede mit einem Bestandteil des Sets ausgeführte Probe des Fadenhalters erhält einen Stufenbonus von 2. (Dies steigert unter Anderem den effektiven Rang in Sticken auf 5, wenn mit den Nadeln des Sets gestickt wird. Wird die Kordel für z. B. den Zauber "Seiltrick" benutzt, steigen die entsprechenden Stufen in Spruchzauberei und der Wirkungswurf um 2. Wird das Behältnis mit Steinen gefüllt und als Totschläger benutzt, steigen Angriffs- und Schadensstufe um 2 usw.). Der Fadenhalter verspürt den Drang, sich eine Tätowierung zuzulegen.

Rang 5 Kosten: 2900

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß erfahren, worüber Olton in Bezug auf Nihalla am meisten entzückt war (Über





ihre Tätowierungen am rechten Knöchel und auf dem linken Schulterblatt, es handelte sich um Rosen).

Tat: Der Fadenhalter muß sich eine Tätowierung seiner Wahl zulegen.

Wirkung: Der Unter Rang 4 beschriebene Bonus beträgt nun 4.

Spätere Ränge:

Rang 6 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß wissen, welcher Disziplin Nihalla folgte (Sie war eine Schützenadeptin).

Wirkung: Benutzt der Fadenhalter eine Projekttilwaffe, kann er mit ihr eine Nadel aus dem Etui verschießen. Die Nadel verwandelt sich in seiner Hand in das passende Geschosß. In dem Augenblick, da er es abfeuert, entsteht eine neue Nadel im Etui. Der unter Rang 5 beschriebene Bonus gilt auch hier.

Rang 7 Kosten: 5500

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß erfahren, welche große Tat Nihalla mit einer "Nadel" und ihrem Bogen vollbrachte (Sie tötete mit einem einzigen Schuß über große Entfernung einen korrumpierten Elementaristen, der die Gruppe mit einem Todesregen angriff).

Wirkung: Das Stickset speichert einen Karmapunkt. Dieser kann regeneriert werden, indem der Fadenhalter mit einem Bestandteil des Sticksets einem Gegner bei einem Direkttreffer eine Wunde zufügt. Die Karmastufe entspricht der des Opfers. Der Karmapunkt kann für jede Probe eingesetzt werden, die mit einem Bestandteil des Sticksets gemacht wird.

OLTIONS TASCHENTUCH

Maximale Fadenzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 14

Beschreibung

Es handelt sich hierbei um ein Tuch aus weißem Stoff, das an den Rändern mit grünen Stickereien verziert ist, in einer Ecke ist eine gestickte Rose zu finden. Das Tuch ist 10x10 Zoll groß.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Der Träger muß den Namen des Gegenstandes kennen.

Wirkung: Das Tuch funktioniert ähnlich wie ein immerreiner Mantel. Egal womit es beschmutzt wird, wenn man so tut als würde man es auswringen, ist es wieder sauber.

Rang 2 Kosten: 500

Wirkung: Das Tuch kann seine Größe verändern, auf bis zu ein Zehntel, oder bis aufs Zehnfache. Es kann somit auch als Decke benutzt werden.

Rang 3 Kosten: 800

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, für wen Oltion das Tuch erschaffen hat (Für seinen Gefährten Plutak, einen Diebesadepten, den es leicht fröstelte. Allerdings hatte der Verlust des Taschentuches für Oltion und seinen Freund ungeahnte Konsequenzen...).

Wirkung: Das Tuch besitzt wärmende Eigenschaften, wie ein wärmender Mantel. Wann immer ein Gefährte des Fadenhalters Schnupfen hat, muß er diesem das Tuch überlassen und selbstverständlich für ihn auswringen, sonst erleidet er selbst die Konsequenzen des Naselaufens.

Rang 4 Kosten: 1300

Wirkung: Das Tuch kann nun als Zelt verwendet werden, in dem alle, die dem Fadenhalter einen Eid des Blutfriedens geschworen haben, Unterschlupf finden. Sie sind dort vor Wind und Wetter geschützt.

Rang 5 Kosten: 2100

Schlüsselinformation: Der Träger muß erfahren, warum Oltion die Erschaffung des Tuchs ein wenig peinlich war (Die Krankheitsübertragung durch das Tuch war ihm ein wenig unangenehm, er wollte seinem Freund eigentlich nur eine kleine Freude machen).

Wirkung: Das Tuch ermöglicht einmal am Tag die Erschaffung eines Widerstandstranks zur sofortigen Benutzung. Dazu läßt man es sich mit Wasser vollsaugen und drückt es über dem Mund aus. Der Bonus auf die Zähigkeitsstufe entspricht dem Fadenrang.

Spätere Ränge:

Rang 6 Kosten: 3400

Wirkung: Das Tuch wird auf Wunsch zu einem fliegenden Teppich, der bis zu 400 Pfund Gewicht tragen kann. Der Einsatz als Teppich kostet den Fadenhalter 3 Punkte Überanstrengung pro Kampfrunde oder Minute. Die Bewegungsrate des Teppichs ist 100/50.

Rang 7 Kosten: 5500

Schlüsselinformation: Der Träger muß wissen, welche große Tat Plutak mit dem Tuch vollbrachte (Ein korrumpierter Elementarist hatte den Rest der Gruppe im Gefängnis einer von ihm kontrollierten Stadt eingesperrt und die ganze Gegend mit einem Schneesturmzauber belegt. Plutak schlich sich, getarnt und gewärmt durch das Tuch, in das Gefängnis ein und rettete seine Freunde).

Wirkung: Hüllt sich der Fadenhalter in das Tuch, paßt sich dies der Umgebung an und verbirgt ihn. Der benötigte Erfolgsgrad jeder Probe, die darauf gerichtet ist ihn zu entdecken, steigt um 1, jeder Erfolgsgrad, den der Träger bei einer eigenen Probe benötigt um nicht entdeckt zu werden, sinkt um 1.





DAS VERMÄCHTNIS DES RICHTERS

Bei diesem Set handelt es sich um drei zusammengehörende Magische Gegenstände, der Helm Finsterwucht, die Sense Eisatem die Robe Seelenhülle.

Die Legende von Cain dem Richter

Vor langer Zeit lebte ein Geisterbeschwörer Namens Cain Salomon. Er verschrieb sich seiner Gilde, den Dornen der Dunkelheit, und dem Studium aller magischen Phänomene, wobei besonders die Untoten und ihr Herr, der Tod, sein Interesse beherrschten. Durch einen flüchtige Begegnung mit einem Anhänger vom Kult der Schlüssel des Todes gelang ihm endlich eine Form von Kontakt mit dem Tod selbst. Er war total fasziniert und schloß sich dem Kult an. Sie teilten sein Wissen mit dem begierigen Schüler und Cain merkte nicht, wie dunkle Bande langsam seine Seele verunreinigten.

Wissen war es, wonach er strebte, doch Verderben bekam er, als er einen Handel mit dem Tod selbst einging. Durch die Schergen der Schlüssel des Todes war Cain unbemerkt hintergangen und hinterrücks geschwächt worden, und so nutzte der Tod diesen Moment um Cain zu seinem ewigen Diener zu machen. Er erwählte ihn für eine ganz besondere Aufgabe: Cain sollte die Fesseln des Todes brechen und ihm dabei helfen, seinem Gefängnis zu entfliehen um wieder auf der Weltwandeln zu können. Die Schlüssel des Todes gehorchten Cain fortan bedingungslos und er zog los um dem Wunsch Todes nachzukommen.

Er wanderte durch das Land, wie früher der Tod selbst, und mordete und vernichtete Leben, wo immer er konnte. Zu seiner Ausrüstung gehörten sein Helm Finsterwucht seine Sense Eisatem und seine Robe Seelenhülle. Diese Gegenstände hatte er vom Tod selbst erhalten und wusste sie zu gebrauchen. Die Welt veränderte sich, und die Schlüssel des Todes spürten den kalten Hauch über ihre Schulter kriechen. Zu dieser Zeit starben viele von ihnen, offiziell an einer Krankheit, doch man munkelt, sie hätten die Nervösen unter ihnen frühzeitig zu ihrem Herrn geschickt.

Zum Glück der Namensgeber und anderer lebender Geschöpfe hatte sich ein Mann names Arthus Rimos in ihre Reihen geschlichen und hatte über lange Zeit genug Informationen über den rätselhaften Mann in schwarzer Robe mit Sense gesammelt. Er wob mit seinen Kameraden Fäden zu Cain und begab sich auf ein Abenteuer das keiner seiner Gefährten überleben sollte.

Cain war inzwischen sehr mächtig geworden. Es dauerte nicht lange, da hatte er die Gruppe um Arthus vernichtend geschlagen. Doch ihre Hingabe und Hoffnung erinnerte den Mann ohne Menschlichkeit, der jahrelang nicht gefühlt und keine Erinnerung hatte, an früher- an eine Zeit ohne Mord und Blut. Er begriff für einen kurzen Moment, dass auch er einmal wie sie gewesen war. In diesem Augenblick entglitt er der Kontrolle des Todes und er nutzt ihn, um sich selbst zu richteten.

So jedenfalls berichtet die Legende, denn Cain verschwand spurlos und mit ihm seine Legänderen Gegenstände. Man hörte aber unlängst, es sei wieder einer von ihnen aufgetaucht. Nur gebt acht Reisende . . . sie gehören möglicherweise immer noch ihrem Meister.

Hintergrundwissen für Spielleiter

In Wirklichkeit gelang es Cain tatsächlich, den Tod bei dem Handel zu betrügen; er verfiel ihm nicht gänzlich und konnte Teile seines früheren Selbst bewahren. Er hinterlies seiner Gilde, den Dornen der Dunkelheit, eine Nachricht in der er von seinem Schicksal berichtete. Obwohl er viele Greuelthaten zu verantworten hatte, arbeitet er im Hintergrund und wann immer die Aufmerksamkeit des Todes nicht auf ihm lag, gegen die Schlüssel des Todes. Die meisten der Mitglieder fielen relativ schnell, denn über die vielen Jahre hatte sich Cain enorme Macht angeeignet und das Töten perfektioniert. Eines Tages galnag es ihm, den Haupttempel der Schlüssel zu stürmen. Doch kurz bevor er den letzten Raum erreichen und die Schlüssel gänzlich vernichten konnte, zerstörte der Tod selbst das Gefüge der Macht, welches er um Cain geschaffen hatte. Der Mensch Cain brach im Alter von über 180 Jahren zusammen und fand die Ruhe die er schon lange suchte. So hofft man jedenfalls... andere Zungen behaupten er sei ein Gefangener des Todes der ihn jeden Tag auf neue grausame Art foltert und schliesslich tötet.

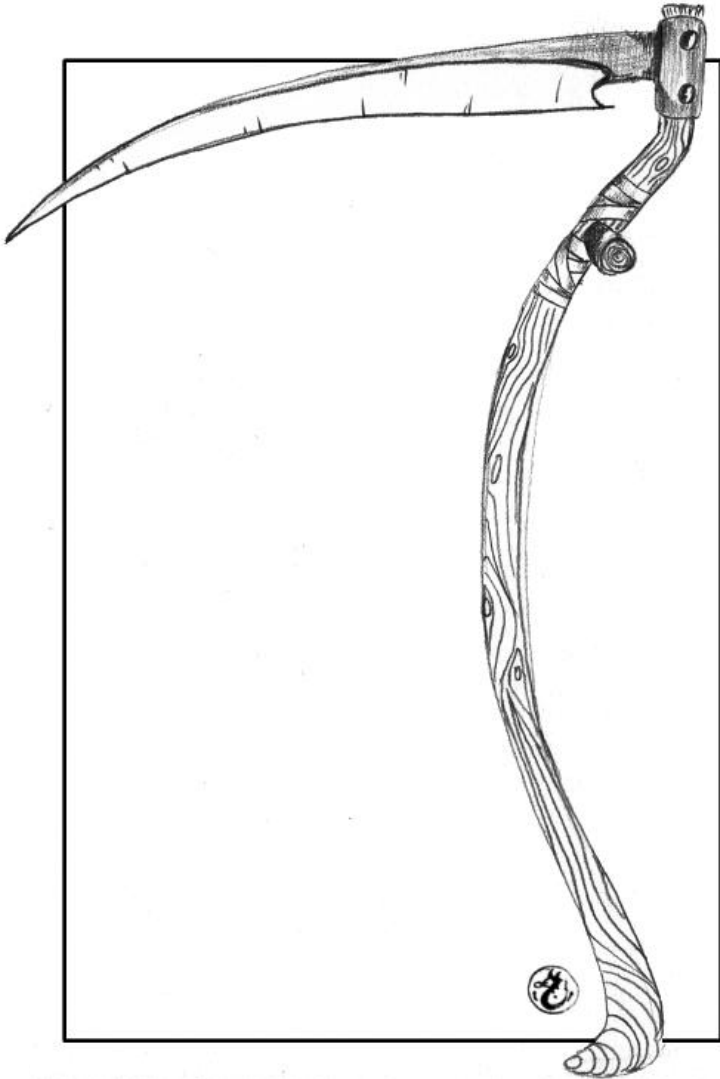
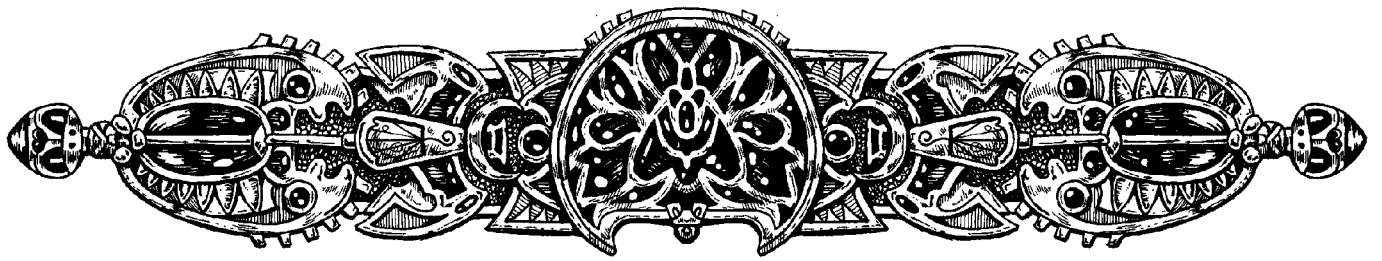
Einige Tage nachdem Cain tot war, erschien seine frühere Gilde bei dem Tempel um sein Werk zu vollenden. Die überlebenden Mitglieder der Schlüssel des Todes hatten sie jedoch bemerkt und so gelang ihnen die Flucht. Mit ihnen verschwanden die Magischen Gegenstände aus Cains Besitz, doch die Dornen der Dunkelheit begriffen den Wert und die macht dieser Gegenstände und suchen sie bis heute. Eines Tages wollen sie sie an einen würdigen Nachfolger geben, der den Kampf gegen den Tod wieder aufnimmt.

Und wer weiß... vielleicht verbergen sich in diesen Gegenständen, die der dunkle Herr selbst geschaffen hat und die viele Jahrzehnte im Stillen für ihn gearbeitet haben, einige Informationen, die noch eine sehr grosse Rolle spielen werden...

Bemerkungen

Cain hat die Gegenstände natürlich so weit wie möglich vom Tod entbunden, jedoch ist in der Tat einiges an Wissen über ihn in den Gegenständen enthalten. Da wir jedoch davon ausgehen, dass es niemals dazu kommen wird, dass der Tod dem Charakter gegenüber tritt oder der Charakter genug Wissen erlangt um dem Tod gefährlich zu werden, ist es Spielleiterentscheid, ob die Sekte sich mit dieser Sache befassen will. Man kann den Spieler mit diesem neuen Feind, der aktiv gegen ihn vorgehen wird, enorm unter Druck setzen. Wenn die Gilde ihn andererseits nicht beachtet wird er vielleicht denken, sie wissen, dass er kein relevantes Wissen auf seiner Haut trägt und versucht nicht einmal, mehr herauszufinden.





EISATEM

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 16

Beschreibung

Eisatem ist der Name einer vermeintlich einfachen Sense, welche eine Klinge aus blankem Eisen und in Tadellosem Zustand aufweist. Der Griff wurde aus dunklem Kirschholz gefertigt und weist ebenfalls keine Spuren der Abnutzung auf. Es sind außer dem perfekten Erscheinungsbild keine besonderen Merkmale, wie Einkerbungen, an der Waffe. Sie hat eine Höhe von zwei Schritt und eine einen Schritt lange, geschwungene Klinge. Jemand der sie in die Hand nimmt wird ihre außergewöhnlich gute Machart auffallen. Die Größe der Waffe ist 6.

Rang 1 **Kosten:** 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen der Waffe kennen.

Wirkung: Die Waffe verursacht Stärke +6 Schaden und die Angriffsstufe des Charakters steigt um 1.

Rang 2 **Kosten:** 300

Wirkung: Die Magische und Körperliche Widerstandskraft des Charakters steigen um je 1 an.

Rang 3 **Kosten:** 500

Schlüsselinformation: Der Charakter muß wissen welcher Gilde Cain angehörte.

Wirkung: Der Charakter kann mit einem horizontalen Schlag seiner Sense einen hellblauen Lichtbogen erzeugen, der seine Feinde auch in der Entfernung schädigt. Dazu legt er eine Spruchzaubereiprobe gegen die höchste Magische Widerstandskraft seiner Gegner ab +1 für jeden weiteren, wobei die maximale Anzahl durch den Fadenrang begrenzt ist. Für jeden weiteren Gegner sinkt die Schadensstufe, welche ursprünglich auf Will+6 liegt, um 1. Gegen den Schaden wirkt mystischer Rüstungsschutz. Die maximale Reichweite beträgt Fadenrang x 10 Schritte.

Der Schaden, den die Waffe verursacht, steigt auf Stärke +8 an.

Rang 4 **Kosten:** 800

Tat: Der Charakter muß in die Heimatstadt von Cain reisen und ihm zu Ehren ein Grab bauen, welches mindestens 5000 Silber kostet. Auf einer Tafel muß er ihm für seinen Kampf gegen die Schlüssel des Todes danken. Diese Tat ist 500 Legendepunkte wert.

Wirkung: Die Körperliche Widerstandskraft des Trägers steigt um 1 an und er kann für den Schaden, den die Waffe verursacht 1 Karmapunkt aufwenden.

Rang 5 **Kosten:** 1300

Tat: Der Charakter muß alle drei Gegenstände besitzen und mindestens bis zum 4 Rang gewoben haben. Dafür erhält er 2100 Legendepunkte.

Wirkung: Der Schaden der Waffe steigt auf physisch 10 und mystisch 8 an. Seine körperliche und magische Widerstandskraft steigen um je 1 an.

FINSTERWUCHT

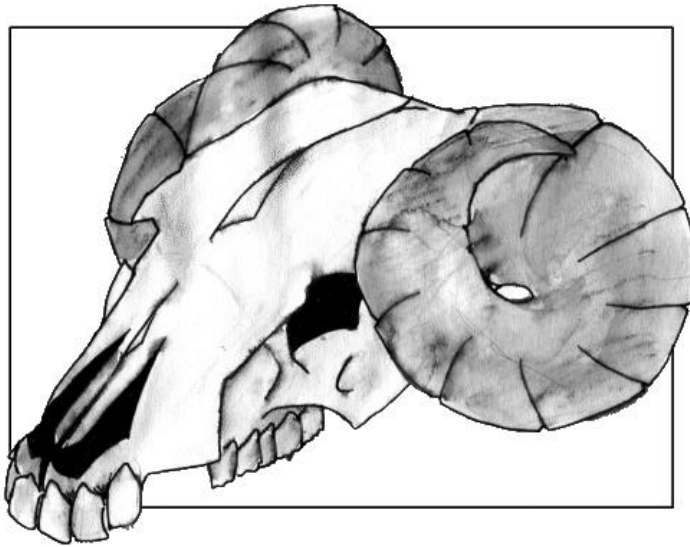
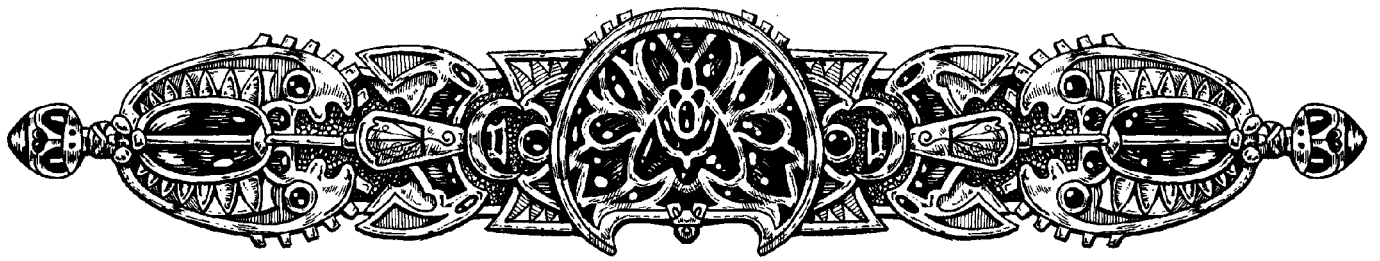
Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 15

Beschreibung

Dieser Gegenstand ist ein übergroßer Widderschädel, welcher absolut unversehrt ist. Der weiße Knochen weist jeden Schmutz ab und die Hörner sind pechschwarz. Er kann von einem Elfen, Menschen oder Ork mit kleinem Kopf getragen werden. Er ist völlig geruchlos und behindert die Wahrnehmung des Trägers in keinster Weise. Wenn man ihn aufsetzt verspürt man einen Moment eine Art "saugendes" Gefühl, als ob der Schädel ver-





sucht sich an den Kopf zu saugen. Dies ist eine Magie welche verhindern soll, daß der Schädel sich verrückt und den Träger somit behindert oder ganz vom Kopf fällt. Wenn man ihn trägt sieht man normalerweise den Hals und andere Hautpartien des Gesichtes des Trägers nicht. Höchstens ein wenig Haut um die Augen herum bleibt sichtbar.

Fadenränge

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muss den Namen des Schädel wissen.

Wirkung: Die Magische Widerstandskraft des Charakters steigt um 1. Der Rüstwert des Helm beträgt 2/1.

Rang 2 Kosten: 300

Wirkung: Die Talente Willensstärke und Spruchzauberei steigen um je 1 Stufe.

Rang 3 Kosten: 500

Information: Der Charakter muss wissen, in welchem Zusammenhang Cain die Waffe trug.

Wirkung: Der Charakter kann den Zauber "Böser Blick" in jeder Handlung aus dem Schädel wirken. Zudem steigt seine soziale Widerstandskraft um 1.

Rang 4 Kosten: 800

Tat: Der Charakter muss zu Cains ehemaliger Gilde in Märkteburg reisen und einen Blutfrieden mit dem Gildenmeister schwören. Diese Tat ist 1300 Legendenspunkte wert.

Wirkung: Der Helm ermöglicht eine bessere Sicht in den Astralraum, was zur Folge hat, dass die Talente Astralsicht und Fadenweben um 1 steigen.

Rang 5 Kosten: 1300

Wirkung: Die magische Widerstandskraft des Charakters steigt um 1, und er darf in Zukunft einen Karmapunkt auf die Wirkung von Geisterbeschwörerzauber verwenden, um Cains Kenntnisse vom Tod zu symbolisieren. Der Rüstwert des Helms steigt auf 3/2

SEELENHÜLLE

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 19

Beschreibung

Diese Robe besteht aus schwarzem Samt und scheint recht neu zu sein, da sie keine sichtbare Verschmutzung aufweist. Sie ist für einen Menschen, Elfen oder Ork mit kräftiger Statur (nach menschlichen Maßstäben) angefertigt worden und für eine Körpergröße von circa 6 Fuß und eine Hand ausgelegt. Die Kapuze läßt sich weit in das Gesicht ziehen und sowohl sie als auch die Ärmelsäume sind sorgfältig vernäht. Es gibt keine Taschen und auch sonst sind keine sichtbaren Merkmale, wie Stickereien oder Verzierungen, angebracht. Wenn man sie im Alltag mit sich führt wird man merken, dass sie jeglichen Schmutz von sich weist, jedoch naß werden kann. Richtig entflammen kann man sie auch nicht. Man kann sie höchstens zum glimmen bringen, was nicht anhält, wenn man sie wieder aus der Flamme entfernt.

Rang 1 Kosten: 200

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen der Robe wissen.

Wirkung: Wenn der Charakter die Kapuze aufsetzt, wirft diese einen magischen Schatten über das Gesicht des Charakters. Um diesen Schatten zu durchblicken muß ein Charakter eine Wahrnehmungsprobe gegen die Charismastufe des Trägers + dem Fadenrang schaffen.

Rang 2 Kosten: 300

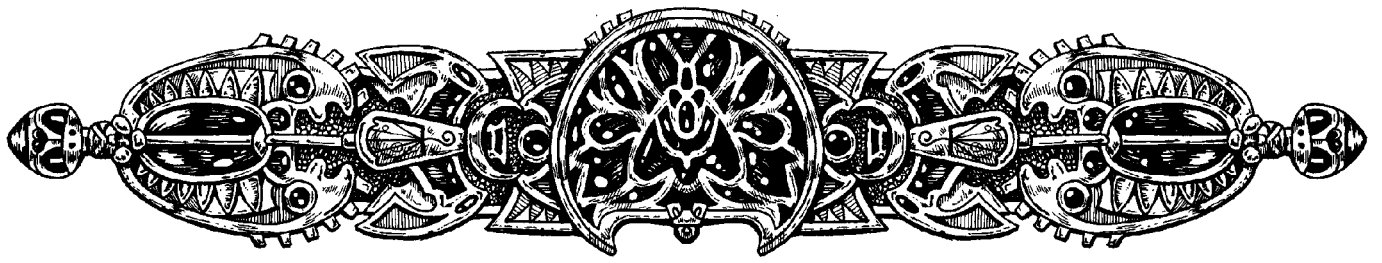
Wirkung: Die Robe gewährt einen Rüstungsschutz von 4/3 und die magische Widerstandskraft des Trägers steigt um 1.

Rang 3 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Der Charakter muß den Namen des ersten Besitzers kennen

Wirkung: Der Träger kann, indem er sein Blut über Ärmel- und Kapuzensaum streicht, die Robe magisch mit sich verbinden und von nun an als Grimoire nutzen. Er nimmt dazu zwei Blutpunkte auf sich. Die Zauber müssen in Form einer Rune eingestickt werden. Dazu muß der Charakter Faden aus Seide haben, den er vorher mit seinem Blut trinkt. Der Faden ist nach Beenden des Vorgangs nicht mehr sichtbar. Der Besitzer kann jedoch die Stellen die mit seinem Blut getränkt sind, rötlich aufleuchten lassen.





Rang 4 **Kosten: 800**

Wirkung: Die Robe gewährt einen Rüstschutz von 6/4 und die Willenskraftstufe des Trägers steigt um 2.

Rang 5 **Kosten: 1300**

Tat: der Charakter muß mindestens 5 Mitglieder der "Hand des Todes" töten oder getötet haben, um den Kampf gegen die Sekte zu symbolisieren.

Wirkung: Die Spruchzauberei und Fadenwebstufe des Charakters steigen um jeweils 2 an. Außerdem steigt seine soziale Widerstandskraft um 1.

Der Charakter kann nun mit der Robe von einem beliebigen Standpunkt aus zu einem seiner Knochenkreise reisen. Dazu muß nimmt er 5 Überanstrengungspunkt auf sich und wirft eine Fadenwebprobe gegen 15. Bei einem Erfolg wirft er eine Spruchzaubereiprobe gegen 17. Während des Vorgangs muß der Charakter langsam in bedächtigen Schritten vorwärts schreiten, während Nebelschwaden rings um ihn entstehen und ihn langsam verschwinden lassen, fast so als würde er sich auflösen.

DIE EWIGE RACHE

In den Tagen vor der Plage lebte einst ein Meister des Schwertes mit Namen Rolgan, er gehörte zum Volk der Menschen und man sagte er habe sich auch in den Künsten der Magie geschult. Er war vom Wyrmwald bis zum Servos und von Throalbergen bis zu den Ty-lonbergen bekannt als Herzensbrecher und Schürzenjäger.

Heute kennen wir die Stadt Kratas als Stadt der lockeren Börsen, als Stadt der Diebe. Rolgan war auf seinen Abenteuern auch häufiger dort gewesen und nach dem ersten mal wurde er nicht mehr bestohlen. Diebe sind nicht dumm. Doch es war im Sommer des Jahres 957 TH als er in Kratas erneut bestohlen wurde. Er verlor sein Herz.

Jalena, war ihr Name und er war ihr vom ersten Augenblick verfallen. Sie war die Tochter eines Händlers, der in Kratas Karawanen zusammen stellte und erwiderte sein Gefühle als wäre sie sein Spiegelbild. Sie war stolz, gewitzt und mutig. Sie konnte ihm Paroli bieten und das gefiel Rolgan. Auch Jalenas Vater hatte nichts gegen Rolgans werben. Beide schwelgten in ihrem Glück und Astendar selbst schien sich ihres Glückes zu erfreuen.

Doch es waren Zeiten des Übel, diese letzten Jahre vor der Plage und auch Rolgans und Jalenas Glück blieb nicht unbeschattet.

Beide waren auf dem Weg nach Throal als sie einen verwundeten Mann am Wegestrand bemerkten. Er lebte kaum noch bat Rolgan aber seine Frau zu retten sie sein von einem Monstrum entführt worden das ihr Karawane überfallen hatte. Jalena blieb bei ihm, während sich Rolgan auf die Suche machte. Er folgte den Spuren des Mannes einige Zeit lang, dann verlor sich die Spur, von einer Karawane war nichts zu entdecken. Beunruhigt macht er sich schnellstens auf den Rückweg, doch Jalena und der Mann waren verschwunden. Es schien eine Auseinandersetzung gegeben zu haben, dann war jemand weggeschleppt worden.

Er folgte den Spuren, die ins dicke Grün eines Waldes führten.

Rolgan fühlte sich beobachtet, er spürte Gefahr. Er täuschte sich nicht, eine Gruppe eigenartig entstellter Namensgeber griff ihn an. Sie kämpften wie besessene. Er konnte sie besiegen. Es war jedoch ein harter Kampf, der tiefe Wunden hinterlassen hatte. Er war schwer verwundet, aber der Angriff hatte ihn schon zuviel Zeit gekostet, er konnte nicht riskieren Jalenas Spur zu verlieren! Seine Wunden schmerzten, es war schon dunkel geworden, als er einen verfallenen Bau erreichte. Der Wald war in eine unheimliche Stille gehüllt, durchbrochen von einer Stimme, die ihm Schauer über den Rücken jagte. Dann ein Schrei, er erkannte die Stimme Jalenas und





stürzte vor. Im Schein einiger Fackeln sah er Jalena auf einem Steinblock gefesselt liegen, von Krämpfen geschüttelt. An ihrem Kopf sah er ein feines Rinnsal aus Blut. Daneben stand der Mann, den sie gefunden hatten, der sie belogen hatte, der Jalena das angetan hatte! Ein irres Grinsen im Gesicht blickte er auf sein sich windendes Opfer. Zorn stieg in Rolgan auf und er stieß einen Wutschrei aus und wollte sich auf den Peiniger stürzen. Doch eine Geste von ihm und Rolgan konnte nicht näher heran als 5 Schritt. Dann sprach er zu ihm: "Zu spät armer Freund, zu spät. Sie gehört jetzt meinem Meister." Er deutete auf Jalenas Stirn, auf die eine seltsame Rune geritzt war. Immer noch wand sie sich in Krämpfen und schien vom Geschehen um sie herum nicht zu bemerken. Rolgan hatte von einigen Magiern gelernt wie man Zauber spricht, doch sie hatten ihn gewarnt das dies in der Nähe von Dämonen ein zweischneidiges Schwert sein konnte. Es war ihm egal, er mußte zu diesem Dämonendiener durchdringen. Er konzentrierte sich um seinen Zauber zu neutralisieren. Als die Energien des Astralraums durch seinen Körper glitten fühlte es sich an als brenne sie sich einen Weg durch ihn hindurch. Der Blick seines Gegners wurde ernst, er war besorgt, denn er wußte nicht was vor sich ging. Dann ließ Rolgan den Zauber sein Werk tun und spürte mit grimmiger Genugtuung wie die Barriere, die ihn zurückgehalten hatte verschwand. Doch dieser Erfolg forderte seinen Tribut. Er ging vor Schmerz und Erschöpfung in die Knie, doch er durfte nicht aufgeben. Scheinbar glaubte der Dämonendiener, er hätte nun leichtes Spiel, weil Rolgan aufgezehrt und völlig ausgelaugt sei, denn er wand sich nochmals Jalena zu. "Keine Angst, du wirst nicht sterben, das wird mein Meister nicht zulassen. Ich werde dafür sorgen." Er zog eine Phiole aus mit einer schwarzen Flüssigkeit aus seiner Kleidung hervor. "Ein Tropfen hiervon und du wirst ewig in seine Dienste treten." Sein irres Grinsen kehrte zurück als er zu Rolgan blickte der sich nur noch auf sein Schwert gestützt auf den Knien halten konnte. "Wenn du dich noch etwas geduldest kümmere ich mich danach auch um dich" seine Stimme nahm einen schmeichelnden Tonfall an "dann seid ihr auf ewig vereint." Rolgan wurde übel bei dem Gedanken und die Wut kehrte zurück, mit ihr Kraft und eine Idee. Blut, Blut ist mächtig, sein Blut für Jalena Seele. So könnten sie sich vielleicht in einem anderen Leben wiedersehen, oder wo immer man hinging, nachdem man starb. Er griff mit beiden Händen in die Klinge seines Schwertes, er fühlte hier und da eine Scharte, erinnerte sich an die vielen Kämpfe, die er damit bestritten hatte und an die letzte Aufgabe die es erfüllen sollte. Er faßte es wieder am Heft und das Schwert schien das Blut in sich auf zu nehmen, all seine Kraft für diesen letzten Hieb zu suchen. Der Dämonendiener hatte sich wieder Jalena zugewandt und sah nicht wie Rolgan sich aufrichtete. Er konnte sich kaum auf den Beinen halten, nur ein Schritt trenn-

te ihn noch von seinem Ziel. Er sah wie der Mann den Korken aus der Flasche löste, mit zitternder Stimme sprach ihn Rolgan an "Ihr werdet sie nicht bekommen!" Der Mann drehte sich um und Rolgan stieß zu. Überraschung war in seinem Gesicht zu lesen, er starrte auf die Klinge, die blutrot leuchtete und bis zum Heft in seinem Körper steckte. "Narr, du kannst sie nicht retten." Blut quoll aus seinem Mund, röchelnd sprach er "Gift ... sie wird ... trotzdem sterben." Er brach zusammen. Auch Rolgans bewußtsein schwand, er stürzte, hielt sich mit letzter Kraft an seiner Jalena fest. Er sah das ihr Atem versiegt war und starb mit Hoffnung in seinem Herzen.

Wie ihre Geschichte schließlich zu uns gelangte ist unklar, ein Questor von Astendar brachte sie uns und versicherte sie sei authentisch. Ein Punkt dieser Geschichte regt uns jedoch zu Vermutungen an. Das Schwert von Rolgan, welches in einigen wenigen anderen Schriften erwähnt wird, scheint in der Lage zu sein sich der Lebensmagie dessen zu bemächtigen der es führt. Alle beschriebenen Ereignisse erzählen das die Benutzung dieser Waffe für beide Kämpfer tödlich endet.

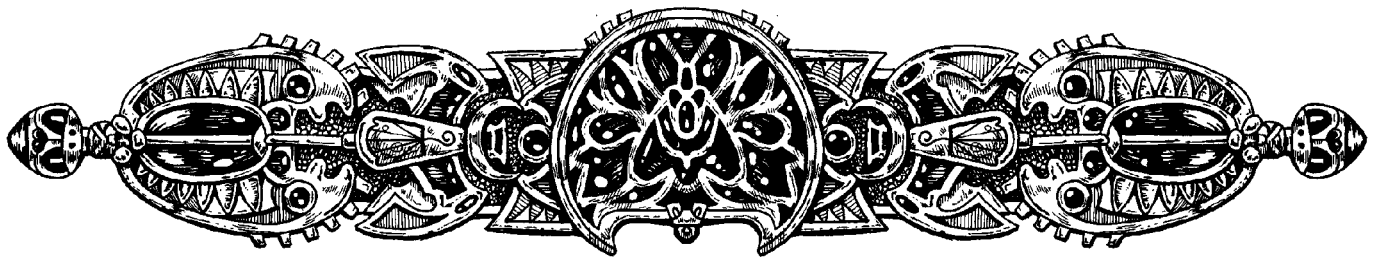
Bemerkung

Rolgans Schwert ist ein verfluchter Gegenstand. Um den Fluch zu erkennen ist eine Probe in Astraler Wahrnehmung gegen die magische Widerstandskraft des Schwerts notwendig (MW Schwert 25). Um ihn zu neutralisieren muß eine hervorragender Erfolg gegen die Magische Widerstandskraft erzielt werden. Wird das Schwert benutzt erhält der Träger einen Schadensbonus in Höhe seiner Verwundungsschwelle (Standardschadenstufe des Schwerts: 5). Gleichzeitig erleidet er aber auch Überanstrengungsschaden in Höhe der Verwundungsschwelle sowie die zugehörige Wunde. Er wird außerdem von einem unbändigen Rachedurst gepackt und verfällt in eine Raserei, die erst vorbei ist, sobald er seinen Gegner getötet hat.

Solange er in diesem Zustand ist gelten für ihn keinerlei Verletzungsmodifikatoren, Furchtbeeinflussungen oder Abzüge durch soziale Attacken. Beim nächsten Hieb verdoppelt sich sowohl der Schadensbonus als auch der Überanstrengungsschaden. Beim nächsten Hieb wieder, usw. bis einer der beiden Kämpfer (meistens beide) tot ist.

Sollte der Träger des Schwerts durch den Überanstrengungsschaden seine Todesschwelle überschreiten, kann er in jedem Fall noch zuschlagen! Häufig kommt es auch vor das der Träger sobald er in die Raserei verfallen ist einen Todesschlag ausführt (siehe **Magie:Handbuch Mystischer Geheimnisse** S. 6ff, Lebensmagie) dann kann er neben dem Einsatz seiner Karmapunkte, einen Schadensbonus aufschlagen der seiner Todesschwelle entspricht (abzüglich bereits erlittenem Schaden)..





MAGISCHE GEBRAUCHSGEGENSTÄNDE

"Unsere Welt pulsiert von Magie. Auch wenn wir heute weit entfernt sind, von der magischen Macht, mit der unsere Vorfahren vor der Plage hantieren konnten, erfüllt und bereichert sie doch unser aller Leben. Ich spreche hier aber nicht von den Gelehrten, von den Zauberkundigen und Adepten. Nein- ich rede von den kleinen Dingen des Alltags, in denen sich der Zauber unserer Zeit wiederfindet. Wir haben uns die Elemente selbst Untertan gemacht, um uns zu dienen. Wir schreiben mit Federn, die sich von selbst bewegen, wir schlafen in Betten, die sich der Temperatur anpassen, wir bewahren unser Essen in kalten Töpfen auf, so daß es nicht verdirbt. Das alles und noch viel mehr haben wir erreicht, und doch ist dies nur ein müder Abklatsch des Magischen Glanzes, der die Häuser unserer Vorfahren vor der Plage erleuchtete. Müssen wir aber nach Thera blicken, um uns diesen Luxus zu erhalten? Müssen wir ihre Waren erwerben und ihre Zölle zahlen, nur weil unsere Handwerker nicht zu ähnlich erstaunlichen Leistungen fähig sind? Ich denke nicht, werte Herren. Im Herzen eines jeden Barsaivers liegt mehr Erfindungsgeist und Inspiration, als sich die Theraner je zu erträumen wagen. Unser Erbe ist so alt und stark wie das ihre. Unsere Vorfahren haben mit Magie über alle Grenzen hinweg Handel getrieben, und so wird es wieder sein. Dieses Haus steht in der stolzen Tradition dieser Männer und Frauen. Fortan soll der Name Zhuridan in einem Atemzug genannt werden mit Hambrell, Deindra und Akoshi. Uns gehört die Zukunft."

- Meister Alljandro Zhuridan bei der Eröffnung der Mondschimmer-Werkstätten von Urupa

ASTRALLINSE

Diese aus dunkelgrünem Kristall gefertigten Linsen bewirken bei Aktivierung eine Annäherung von der "realen" Ebene und dem Astralraum. Dies bewirkt, daß man lokal in den Astralraum sehen kann, ohne ein Talent, eine Rassenfertigkeit oder ein Blutamulett zu verwenden. Die Reichweite des Effekts ist jedoch, wie bei einer gewöhnlichen Linse, begrenzt.

Vor der Plage erfreuten sich diese Kleinode großer Beliebtheit unter den Gelehrten, kamen allerdings mit steigendem Magieniveau aus der Mode. Ein Nebeneffekt dieser Artefakte ist nämlich, daß der Astralraum im Anwendungsbereich gestört und sogar verformt wird, was Dämonen auf den Anwender aufmerksam machte. Als Bindeglieder zwischen den Ebenen konnte auch so manches Unwesen in diese Welt eindringen, was einen Großteil der Linsen direkt zerstörte. Heute findet sich daher nur sehr selten ein solcher Gegenstand und wird wenn, ob der Unkenntnis des Benutzers, schnell zur Gefahr.

Spieltechnische Were

Aktivierung: 2 Überanstressungsschaden

Reichweite: abhängig von der Brennweite der Linse, meist unter

1 Elle. Die Aktivierung wirkt ähnlich der Anwendung Roher Magie auf die Sinne der Dämonen.

Preis in Silber: 1000++

KÜHLE / WARME KAPPE

Kühle und Warme Kappen sind in allen Regionen Barsaives zu finden. Kühle eher im Süden, Warme eher in Gebirgsregionen. Die Kappe oder Mütze kann viele verschiedene Aussehensformen haben.

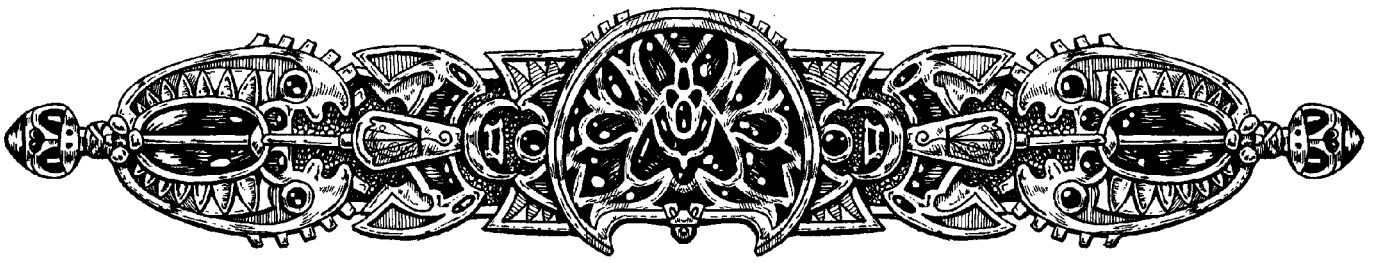
Warme Kappen haben winzige Körner wahren Feuers eingearbeitet, wodurch sie immer angenehm warm sind. Kühle Kappen enthalten winzige Körnchen wahrer Luft, wodurch sie den Kopf des Trägers immer kühl und frisch halten.

Preis in Silber : 250++

KÜHLENDER FÄCHER

Die Fächer sind besonders in der heißen Jahreszeit sehr beliebt, vor allem in den Städten, wo die Temperaturen mangels eines kühlenden Steppenwindes weit emporklettern können. Da sie allerdings aus den Schwungfedern von Eisfliegern hergestellt und mit feinen Fäden elementarer Luft verwoben werden, sind sie sehr teuer und meist nur den Wohlverdienten zugänglich.





Zusammengefasst passen die Fächer bequem in die speziell für ihre Aufbewahrung angefertigten Kristallkästchen, die selten länger sind als anderthalb Trollellern. Zu ihrer vollen Pracht ausgefaltet spenden sie dem Besitzer auch in der größten Mittagshitze angenehme Kühle.

Preis in Silber: 75

MAGISCHE BÜRSTE

Es gibt auch magische Pflegeutensilien, da die "Edlen" unter der Bevölkerung auf Reisen stets Probleme mit der Körperpflege hatten. So entsann ein Mager eine Bürste, die die Haare von überflüssigem Fett und jegliche Schädlingen befreit und sie weich und glänzend macht, wenn sie oft genug angewandt wird. Magische Bürsten werden in verschiedenen Größen, Formen, Farben und mit sehr unterschiedlichen Verzierungen hergestellt.

Preis in Silber: 350++

MAGISCHE SATTEL

Dies sind normalerweise Sattel, welche aus normalem Leder gefertigt wurden und in die Spuren von Elementarer Luft oder Wasser eingewoben wurden. Sie sollen die Schmerzen von langen Reisen mit Pferden lindern und dämpfen auf Grund ihrer elementaren Eigenschaften alle Bewegungen ab. Sie werden meist von Adligen benutzt die dann auch aufwendige und teure Verzierungen anbringen lassen.

Preis in Silber : 500++

SCHLANGENSEILE

Schlangenseile sehen aus wie normale Seile, können sich jedoch selbstständig bewegen. Man kann ihnen einen Auftrag geben wie "Bleibe solange am Boden liegen bis jemand vorbeikommt. Greife ihn dann an und fessele ihn!" oder "Schlängele dich durch den Flaschenzug und verknote dich an diesem Gewicht!". Um so einen Befehl zu geben muss dem Besitzer eine Willenskraftprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Seils (9) schaffen. Der Spielleiter kann jedoch weitere Aufschläge verlangen wenn er den Eindruck hat das diese Probe zu niedrig ist. Sollen die Schlangenseile eine Person fesseln, muss den Seilen ein Angriff mit der Willenskraftstufe ihres Besitzers gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels gelingen. Die gefesselte Person muss nun gegen den Wurf eine Stärkeprobe ablegen die um einen Erfolgsgrad höher liegen muss als der Angriff. Sollte sie das nicht schaffen, kann sie in der nächsten Runde wieder versuchen sich zu befreien. Für jeden weiteren Versuch wird die Probe um 3 erschwert. Für jeden Versuch den sie nicht besteht, erhält die Person 1 Punkt Schaden, der nicht durch Rüstung abgehalten wird.

Preis in Silber : 600++

SCHÜTZENDE SCHRIFTRÖLLE

Dieser Gegenstand ist verständlicherweise vor allem bei Gelehrten und wandernden Zauberkundigen beliebt. Es han-

delt sich dabei um einen etwa anderthalb Ellen langen und einen Handspann durchmessenden Köcher aus gehärtetem Leder oder leichtem Holz, der mit einem Deckel verschlossen werden kann. Meistens verzieren mystische Runen und Muster die Außenseite, aber die besondere Magie die diesem Gegenstand innewohnt rührt von den Fäden Elementarer Luft und Erde her, mit denen der Behälter verstärkt ist. Die Wahren Elemente sorgen dafür, daß die Rolle absolut wasserdich schließt und bruchsicher ist. Sie ist in begrenztem Umfang resistent gegen Feuer und gegen andere Witterungseinflüsse. In dem Behälter können bis zu zwanzig zusammengerollte Schriften aufbewahrt werden.

Preis in Silber: 150+

WAFFENHANDSCHUH

Dieser Gegenstand ist besonders beliebt bei Soldaten, Söldnern und Wachleuten. Es handelt sich dabei um robust gearbeitete Lederhandschuhe, die mit einigen Fäden Elementarer Erde durchwoben sind. Die Magie des Elements verleiht dem Handschu eine besonders hohe Greifkraft; Waffen, die damit gehalten werden, rutschen dem Träger auch unter widrigsten Umständen (z.B. strömender Regen) nicht aus der Hand und auch Versuche, dem Träger eine Waffe aus der Hand zu schlagen, gehen meist fehl. Der Träger addiert eine Stufe auf alle Stärkeproben, die damit verbunden sind, einen Gegenstand zu greifen oder festzuhalten. Proben, die darauf abzielen dem Träger des Handschuhs die Waffe abzunehmen, werden mit einem Malus von 3 auf ihren Mindestwurf belegt.

Preis in Silber: 75+

WARME HANDSCHUHE

Warme Handschuhe gibt es in zahllosen Variationen. Sie haben jedoch alle gemeinsam das winzige Stücke wahren Feuers in sie eingearbeitet sind. Das hält die Hände des Trägers warm. Warme Handschuhe sind besonders im Winter und in kalten Regionen sehr beliebt und verbreitet.

Preis in Silber : 100++

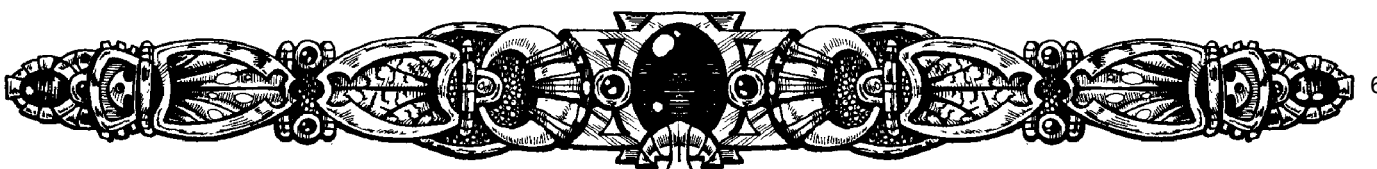
NACHTGLANZ

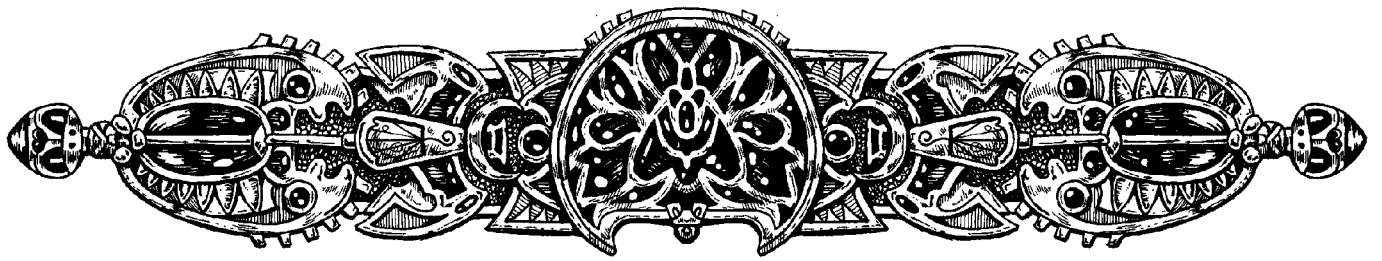
Nachtglanzkristalle sind dunkelblaue, schwarze oder mit graublauen Adern durchsetzte Bergkristalle, und stammen wie die Tagessplitter aus Scythia. Sie unterscheiden sich von diesen durch ihre Verzauberung: Nachtglanzkristalle geben nachts ein milchigblaues Glimmen von sich, ebenfalls von der Stärke eines Zündholzes.

Preis in Silber: 120+

TAGESSPLITTER

Tagessplitter sind orangene oder hellgelbe Steine, aber auch durchsichtige mit goldenschimmernden Einschlüssen, die meist zu Amuletten, Broschen oder in selteneren Fällen auch zu Ringen verarbeitet werden. Ihre Erschaffer, die alten Steinmetze von Scythia, haben sie so verzaubert, dass sie bei Tag ein gelbes



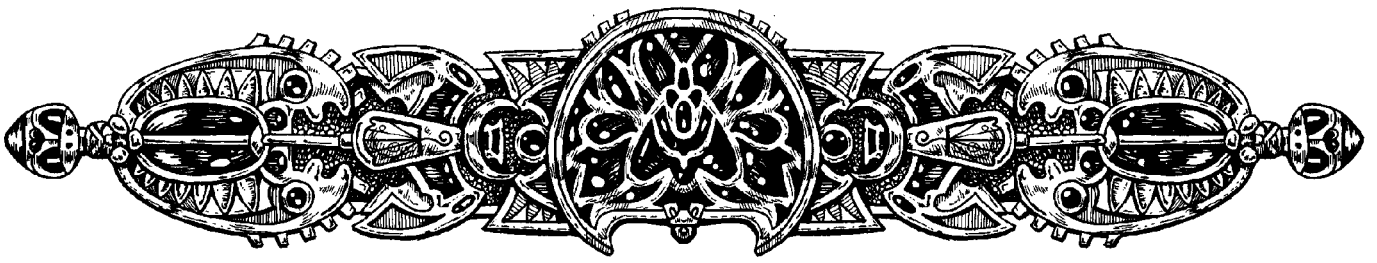


Schimmern von sich zu geben, kaum heller als ein Zündholz. Unter Tage und später auch während der Plage hatten die Zwerge so einen zuverlässigen Anzeiger der Tageshälfte und konnten die an der Oberfläche verstrichenen Tage genau berechnen.

Diese Kristalle sind selten, aber gesucht. Besonders bei Abenteuern, die viel durch unterirdische Gewölbe streunen oder bei throalischen Minenexpeditionen können Händler dafür hohe Preise erzielen. Leider findet man sie fast nur in der Nähe von Scythia und nur wenige sind mutig genug, in die verfluchten Hallen der alten Zwerge hinabzusteigen.

Preis in Silber: 130+





ANHANG

Der folgende Text entstammt der Feder unseres hochgeschätzten Kollegen Egeresihn Jufill, Archivar und Scholar in der Großen Bibliothek zu Throal. Er befaßt sich mit einem Aspekt der Geschichte des Königreiches von Landis und beschreibt auch einige Objekte und Gegenstände, die aus der Feste Tarakas stammen und für den Leser dieses Werkes von Interesse sein dürften. Aus Gründen des Zusammenhanges entschieden wir, diesen Text als Anhang der vorliegenden Sammlung beizufügen.

-Nividia, Erste Schreiberin der Großen Bibliothek zu Throal

DIE GESCHICHTE DES HAUSES BELADEA

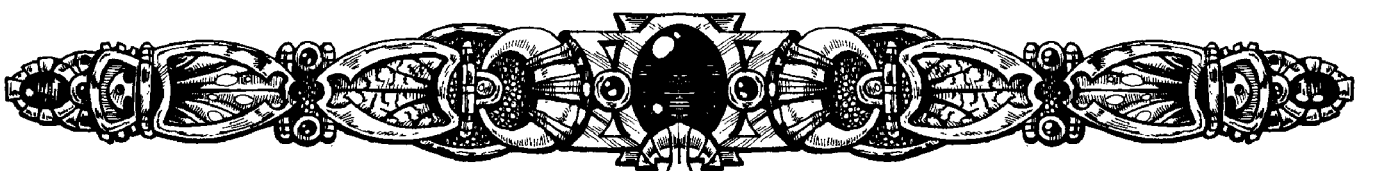
Zur Zeit des Königreiches Landis, etwa 100 Jahre vor der Plage, war eines der berühmteren Adelshäuser in Landis das Haus Beladea. Das Ansehen, die Macht und vorallem die Besitztümer verdankte das Haus seiner Herstellung und dem Handel mit magischen Gütern. Zu seiner Hochzeit konnte es sich mit den Magierhäusern in Iopos messen, doch diese Zeit währte nicht lange. Zu bedacht auf die süßen Vorteile der Magie waren die Angehörigen des Hauses nicht in der Lage selbst Schutzformeln zu erarbeiten. Der einzige dem dies gelang war der Adoptivsohn des Mas-athar, dem Haushofmeister der Beladeas. Selbst ohne Rang und Titel, wollte er als Preis für seine Forschungen die Hand der Tochter des damaligen Familienoberhauptes Arik Elm Beladea. Solch einer Unverschämtheit wollte dieser natürlich nachgeben. Doch sollte sein Preis weit höher sein. Als die Verhandlungen über die Aushändigung der Schutzformeln nach einem Jahr immer noch nicht beendet waren, reiste der Uneinsichtige Adoptivsohn nach Thera. Dort wurde er mit offenen Armen und Geldbeuteln aufgenommen, da seine Formeln die Theranischen an unerwarteter Stelle unterstützten. Doch sein Schicksal ist eine andere Geschichte. Die Plage vor Augen mußte man sich vorbereiten, doch mit Thera wollte man nun erst recht nicht verhandeln und so blieb nach langer Zeit nur noch das Wissen aus Iopos zu kaufen. Und die Familien ihn iopos ließen die Beladeas es spüren, das ihr vormaliger Erfolg ihnen ein Dorn im Auge gewesen war. Fast alle Reichtümer mußten sie als Bezahlung geben und nicht wenige der Erben Beladeas wurden in Zwangsehen gedrängt. So ging das stolze Haus ohne großen Widerstand unter. Zwar

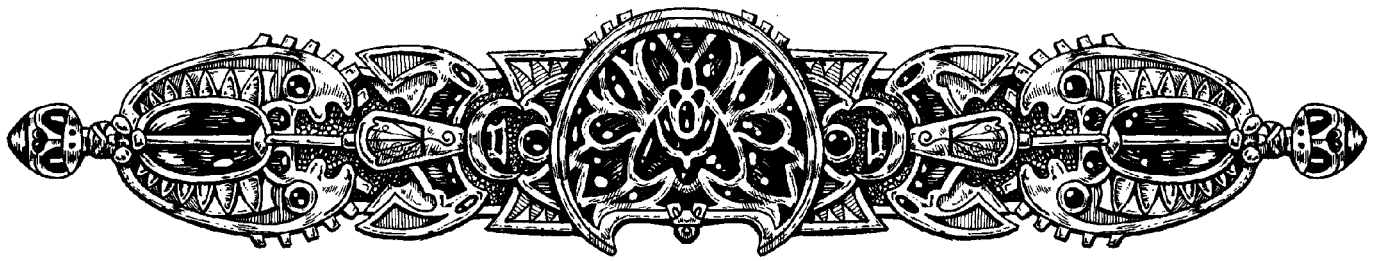
sollen einige der Familienoberen es mit den Schutzformeln dann geschafft haben einige Städte zu schützen, doch ihre Bedeutung war dann schon vor der Plage nur noch gering. Von den wiedergeöffneten Kaers ist jedoch bisher keines darunter, das von einem Nachfahren dieser Familie geführt wurde. Aber ich kann euch noch von großen Zaubern und einzigartigen und fantastischen Gegenständen berichten, die wir dieser Familie verdanken.

MAGISCHE MANUFAKTUR DER FESTE TARAKAS.

Die Feste Tarakas ist eine Trutzburg die sich hoch über einer Flußgabelung erhebt. Von Ardis einer aufstrebenden Stadt im Osten den Flußlauf aufwärts gelangt man nach 3 Tagesritten zu ihr. Sie ist Eigentum Tarak Elm Noreks, eines Magiers, der sich hier einen Hort des Wissens und der Macht erschaffen will. Die Feste beherbergt bisher nur wenige Lehrlinge, doch haben diese als Teil ihrer Ausbildung geringmagische Gegenstände zu erschaffen. Soweit ich es beurteilen kann sind diese Gegenstände nach den Plänen der Beladeas hergestellt. Zu Zeiten war die Familie Norek mit den Beladeas verschwägert, ohne deren Glanz und Größe je erreicht zu haben. Was nun einige der Nachfahren der Beladeas darüber denken mögen, wenn ein Norek ihre Schöpfungen und Entwicklungen benutzt um seine Position zu stärken, entzieht sich meiner Kenntnis. Auch wie die uralten Aufzeichnungen in die Hände von Tarak Elm Norek fallen konnten ist ein Rätsel, wie so vieles in unserer Welt. Hoffen wir, das er das Wissen würdig zu bewahren und zu gebrauchen in der Lage ist.

- Maluk Jufill, Forscher und Berichterstatter für seinen Onkel Egeresihn.





ZAUBERSPRÜCHE

MAGIER ZAUBER DES ERSTEN KREISES:

Astrale Schrift

Fäden: 1 **Webschwierigkeit :** 7 / 13
Reichweite: Kontakt **Wirkungsdauer:** Rang in Minuten
Wirkung: Spruchzauberei
Wirkschwierigkeit: 2

Der Magier benötigt eine Feder und vergleichsweise wertvolle mit Edelsteinstaub angereicherte Tinte oder Blut. Die Spruchzaubereiprobe wird nur einmal abgelegt und gegen die magische Widerstandskraft der Unterlage auf die geschrieben wird gerechnet. Bei einem schlechten Erfolg hält der Text oder die Zeichnung nur Rang Minuten, bei einem durchschnittlichen Erfolg Rang Tage, bei einem guten Erfolg Rang Monate, bei einem Hervorragenden Erfolg Rang Jahre und bei einem Außergewöhnlichen Erfolg ewig. Die Widerstandskraft einer Seite Papier ist 4. Die Schrift ist mit Astralsicht gegen die magische Widerstandskraft der Unterlage sichtbar, kann aber in anderen Sprachen abgefaßt sein.

MAGIER ZAUBER DES DRITTEN KREISES:

Eindruck Schinden

Fäden: 6 **Webschwierigkeit :** 8 / 15
Reichweite: 10 Schritte **Wirkungsdauer:** Rang +3 Minuten
Wirkung: Charisma + 7
Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels/ 2

Magier müssen sich profilieren. Und meist glaubt ihnen keiner wie gut sie doch sind. Der Magier spuckt ziemlich große Töne und preist sich selbst immer wieder an, während er die Fäden webt. Zum Eindruck schinden, kann er alles nehmen was sich in seiner Reichweite befindet solange er seine Probe in Spruchzauberei über der magischen Widerstandskraft des Gegenstandes oder der Person ist. Möchte er nur eine rein visuelle Schau abziehen ist die Wirkschwierigkeit 2. Er kann ein Feuerwerk hervorzaubern, Bücher fliegen lassen oder Wasser zu Gesichtern formen. Gelingt ihm mit seiner Wirkungsprobe ein Erfolg gegen die soziale Widerstandskraft einer Person ist diese von seinen Fähigkeiten beeindruckt. Nicht das sie ihn deswegen fürchten oder mögen. Aber sie weiß, das er was auf dem Kasten hat. Die genauen Auswirkungen der Schau können niemanden verletzen und jeder kann diese Auswirkung mit einer Willenskraftprobe gegen die Webschwierigkeit (6) von sich fernhalten. Nach Ablauf des Zaubers kehrt alles wieder in seinen Urzustand zurück. Der Zauber ist eine Mischung aus Illusion und Wirklichkeit, läßt sich aber nicht anzweifeln, wohl aber Neutralisieren.

MAGIER ZAUBER DES SECHSTEN KREISES:

Körper zu Kristall

Fäden: 2 **Webschwierigkeit :** 13 / 21
Reichweite: Kontakt **Wirkungsdauer:** Rang in Runden
Wirkung: Willensstärke + 15
Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Der Magier braucht einen spitzen Kristall, den er seinem Ziel in die Brust rammt. Der Magier verändert zeitweilig den gesamten Körper, Fleisch, Knochen, Haare und Haut in Kristall. Da Kristall enorm widerstandsfähig und sehr magieverträglich ist verändert sich die normale und die mystische Rüstung des Zieles. Der Wirkungswurf gibt den neuen mystisch und normalen Rüstungswert an. Jedoch ist ein Kristalliner Körper sehr starr, weshalb die Initiative auf 1 sinkt. Schon beim Atmen und durch den Blutfluß bricht der Kristall an vielen Stellen auf, dabei erleidet das Ziel Schaden in Höhe des Wirkungswurfes.

Fliegen (erweitert)

Fäden: 2 **Webschwierigkeit :** 9 / 19
Reichweite: 10 Schritte **Wirkungsdauer:** Rang +15 Minuten
Wirkung: Ziele fliegen unter Kontrolle des Magiers
Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Der Magier muß alle Ziele vorher bekannt geben, und muß die Spruchzaubereiprobe dann gegen die höchste magische Widerstandskraft machen. Schafft er es nicht muß er den Spruch neu weben. Der Zauber versetzt den Magier in die Lage eine Anzahl von Personen und Gegenständen gleich seinem Rang in Spruchzauberei zum fliegen zu bringen. Höchstens jedoch bis zu einem Gesamtgewicht von 400 Pfund, Die Flugbahn bestimmt der Magier, bei maximal 10 Schritt pro Runde und 7 Schritt pro Kampfrunde. Der Zauber erfordert, daß der Magier bei Bewußtsein ist.

MAGIER ZAUBER DES ELFTEN KREISES:

Schockwelle

Fäden: 9 **Webschwierigkeit :** 12 / 34
Reichweite: 150 Schritte **Wirkungsdauer:** 5 Runden
Wirkung: Willensstärke +25
Wirkschwierigkeit: Magische Widerstandskraft des Ziels

Während der Magier die Fäden webt, gibt er ein lang anhaltendes tiefes Geräusch von sich, das mit jedem Faden lauter wird. Dieses Geräusch hört sich so ähnlich an wie jenes, das man vernimmt, wenn man sich in einem großen Tunnel befindet und sich von einem Ende her die Sintflut nähert. Mit dem letzten Faden schlägt der Magier seine Faust in seine zweite Hand und Wellen blauer Energie breiten sich schalenförmig von ihm aus. Außer dem nackten Boden widersteht selten etwas der Schockwelle, die sich in einem Umkreis von 150 Schritt ausbreitet. Der Wirkungswurf wird nur einmal abgelegt, der Zauber macht jedoch jede Runde Schaden.





FADENGEGENSTÄNDE

MAGISCHE FLASCHEN

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 17

Ähnlich einem magischen Beutel sind diese Flaschen, die in ihrer Formgebung selten einheitlich sind, in der Lage eine Menge an Flüssigkeit zu bewahren. Immer bestehen sie aus Glas oder Kristall, aber ihre magische Eigenschaft verhindert das sie allzuleicht zerbrechen. Sollten sie doch zerbrechen, läuft die Flüssigkeit dem magischen Faden mit dem höchsten Rang entlang und ergießt sich auf seinen Besitzer.

Preis: 2.500 Silber

Fadenränge

Rang 1 **Preis 200**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß den Namen der Flasche in Erfahrung bringen.

Wirkung: Die Flasche faßt 5 Liter Flüssigkeit und wiegt nur soviel als sei nur 1 Liter in ihr. Die Flasche füllt sich mit einem Nebel in Farbe der in ihr enthaltenen Flüssigkeit. Da die Flaschenwand durchsichtig ist, kann man ihr ihren Füllstand mit etwas Übung ablesen.

Rang 2 **Preis 300**

Wirkung: Die Flasche faßt nun 10 Liter, ohne das sie schwerer wird.

Rang 3 **Preis 500**

Wirkung: Die Flasche faßt nun 25 Liter, ohne das sie schwerer wird.

Rang 4 **Preis 800**

Wirkung: Die Flasche faßt nun 50 Liter, ohne das sie schwerer wird.

Einige wenige Flaschen, die für spezielle Liebhaber und Geniesser gefertigt wurden können einen weiteren Fadenrang aufweisen.

Rang 5 **Preis 1300**

Schlüsselinformation: Der Besitzer muß in Erfahrung bringen wem die Flasche als letztes gehörte und muß mit einem Schluck des Lieblingsgetränkes des letzten Besitzers einen Toast auf ihn ausbringen.

Wirkung: Die Flasche kann nun Wasser in das Lieblingsgetränk des Besitzers mit einer Geschwindigkeit von 2 Litern pro Tag verwandeln. Der Besitzer muß sich auf ein Getränk festlegen.

TYPISCHE GEGENSTÄNDE

Die drei Muscheln der Reinheit

Ein nützlicher Gegenstand, der in keinem Haushalt der gehobenen Klasse fehlen darf. Diese Kästchen weisen immer drei Muschelförmige Deckel auf, sind in ihrer weiteren Gestaltung jedoch nur der Phantasie des Käufers oder Erschaffers unterworfen. Unter der großen Muschel liegt ein Seiden oder Wolltuch, je nach Vorliebe. Unter der ersten kleinen Muschel ist eine Mulde für Parfümiertes Wasser unter der zweiten kleinen Muschel befindet sich ein Mulde für Cremes. Unten besitzt das Kästchen eine Öffnung, unter der normalerweise ein Eimer mit Sand steht. Schließt man den großen Muscheldeckel, wird das Tuch erst magisch gereinigt und dann parfümiert und leicht gesalbt, der "Dreck" wird dabei in den Sand überführt. Angeblich soll man in den Gassen von Märkteburg Tücher mit den Porträts aller namhaften Größen Barsaives finden.

Preis: 700 Silber

Unsichtbare Mäntel

Über den Nutzen mag man sich streiten, aber nicht um die Wirkung. Es handelt sich dabei nicht um Mäntel im eigentlichen Sinne, den meist besteht der unsichtbare Mantel nur aus einem Höschen oder einem Röckchen. In diesen Stoff ist auf komplizierte Weise wahre Luft eingewoben, die den Körper des Trägers wie ein enganliegender Mantel umgibt. Geringe Mengen von wahren Wasser und wahren Feuer, kühlen oder wärmen den Träger auf annehmbare Weise. Zwischen -10°C und $+40^{\circ}\text{C}$ Aussentemperatur ist der Mantel in der Lage seinen Träger bei angenehmen 20 Grad Celsius zu halten.

Dieses teure aber sehr ausdrucksstarke Kleidungsstück ist bei Gewerbetreibenden Damen beliebt, obwohl es ursprünglich für die Leibwächterinnen eines großen Fürsten erdacht wurde. Natürlich ist der unsichtbare Mantel auch für Herren geeignet.

Preis: 3400 Silber

Stimmenringe

Ein außen ebener Metallring, mit einem Durchmesser einigen Zoll. Stellt man ihn auf die Kante und dreht ihn an, erklingen die in ihm magisch Gespeicherten Töne. Troubadure benutzen sie um ihre Lieder mit einem zweiten Instrument zu untermalen, Theraner um ihren Feinden mitzuteilen welche Qualen sie erwarten und Magiebegabte weil sie schneller reden als schreiben können. Der Inhalt des Ringes ist, da diese Ringe mehrfach verwendbar sind, mittels eines Magie neutralisierens einfach zu entfernen.

Will man einen solchen Ring mit einer Nachricht versehen, führt man den Finger an der Innenseite solange im Kreis entlang bis ein feiner Ton vom Ring ausgeht. Nun nimmt der Ring alle Töne in seiner Umgebung auf. Meist kann man in so einem Ring nicht mehr als einige Minuten speichern.

Preis: 200 Silber

