

Tyll Zybura

Windfeders Schatzkiste

Stand: 17-02-05

In dieser schweren Truhe gibt es eine Anzahl von kleinen Spielleiterideen zu entdecken: Artefakte, seltsame Orte, Belohnungen und Schätze, besondere Waffen und Rüstungen, etc. ...

Die dämonische Kristallkugel

Bei diesem Magierartefakt handelt es sich um eine künstlich erschaffene Kristallkugel, in die geschickt auf alchemistische Weise Mindoriumfäden eingelassen wurden. Das Mindorium stammt jedoch aus den Minen des Liscom von Fasar, der in der Gorischen Wüste neben menschlichen Sklaven auch einen Archorhobai aus der Domäne AGM einsetzte... Diese Influenz bewirkt über die Zeit, daß die ausgesprochen starke Magie, die bei der Schaffung einer magischen Kugel in dem Artefakt gebunden wird, eine seltsame Bahn erhält; vor allem ist bei den Wirkweisen aller Kugelzaubern ein unberechenbarer Effekt bemerkbar:

So erzeugt beispielsweise das Brennglas schwarzes Feuer oder einen sehr schnell um sich greifenden Brand; die Linse ist manchmal so wirksam, daß man mikroskopische Strukturen erkennen kann (die jedoch arg verzerrt und gräßlich anzuschauen sind), bisweilen aber wie rußgeschwärzt und undurchsichtig. Der Schutz gegen Untote zeigt zwar seine normale Wirkung, bei häufiger Anwendung allerdings auch eine gewisse Unzuverlässigkeit und Eigenwilligkeit - ebenso die Haßwarnung, die sich manchmal gar einen Scherz mit dem Träger zu erlauben scheint. Besitzt die Kugel schon bei der Bezauberung mit dem Vierten Kugelzauber ein beachtliches 'seelisches' Eigenleben, so bewirkt der Fünfte Kugelzauber einen endgültigen Durchbruch des dämonischen Mindorium-Erbes: Will der Besitzer den Apportierungs-Zauber wirken, so muß er feststellen, daß die Kugel - wie ein Dämon - zunächst beherrscht werden muß. Ein magischer Akt, der wahrscheinlich zunächst einiges Studium oder einige gute Tipps von einem kundigen Beschwörer oder Thaumaturgen erfordert! Dann jedoch besitzt die Kugel statt der Fähigkeit zum Apport die Eigenschaft, daß sie sich etwa einmal im Mond aus eigenem Willen in einen kleinen Glas-Golemiden verwandeln kann, der das Verhalten eines dummen und ziemlich garstigen Kindes an den Tag legt...

Die Dämonenklinge Arzhandryn

Dieses schmale Schwert ist eines der mächtigsten Artefakte, welches die Drachenei-Akademie zu Khunchom im Kampf gegen die Dämonenheere Borbarads vorzuweisen hat: In die Spitze der silbrig schimmernden Klinge ist ein Kristall eingearbeitet, in dem scheinbar rauchige Nebel zu wabern scheinen. Sobald das Schwert aus der kostbaren Scheide gezogen wird beginnt dieser Stein hell zu leuchten und öffnet bald darauf ein AUGE DES LIMBUS, welches alle Gegenstände, Lebewesen und Dämonen, auf die Arzhandryn gerichtet wird, gnadenlos aufsaugt. Es braucht eine enorme Willenskraft des Trägers (MU- oder KK-Probe alle drei Kampfrunden), um Arzhandryn gezielt einzusetzen und nicht - gebendet von der Urgewalt des limbischen Mahlstroms - versehentlich einen Gefährten zu erwischen...

Hintergrund 1

Diese Waffe stammt angeblich aus den Zeiten des Diamantenen Sultanats, doch mutet die Formgebung der Waffe nicht sehr aventurisch an und über die Stahllegierung weiß man allenfalls, daß sie wohl Arkanium enthält. Ebensowenig haben die Khunchomer Artefaktmagier jemals eine These herleiten können, mit der sich der bekannte AUGE DES LIMBUS in ein Artefakt binden ließe, so daß manche eingeweihte Zauberer schon vermutet haben, die Waffe stamme von jenseits des Perlenmeeres...

Hintergrund 2

Arzhandryn wurde in einer gemeinsamen Anstrengung von Khunchomer Thaumaturgen und Rashduler Elementaristen auf Bestreben von Spectabilitas Emeritus Deschelef ibn Jassafer in den Jahren 23 bis 26 Hal geschaffen. Die Akademien hatten zuvor den AUGE DES LIMBUS in seiner artefaktologisch zu nutzenden Variante aus einer Abschrift der Tore in den Äther rekonstruiert, die der Drachenei-Akademie von einigen Abenteurern zugespielt worden war und angeblich aus dem Besitz von Liscom von Fasar stammen sollte...

Das Schreibfederset "Casrabal-7"

"Dieses nützliche Werkzeug für die standesbewußten Magi und Magae bietet den Luxus von drei unterschiedlich gearbeiteten Schreibfedern im Sicherheits-Schmuckkästchen. Die erste Feder im Kästchen stammt von der Schwinge eines schwarzen Hippogriffs und besitzt eine Zunge aus Mondsilber - mit ihr kann der Magus schwarze Lettern schreiben ohne jemals ein Tintenfaßchen zu benötigen! Das zweite Artefakt ist die Schwungfeder eines weißen Nachtwindes und ihre Zunge wird aus dem Horn eines Einhorns gearbeitet - wird

mit ihr die Schrift aus der schwarzen Feder übermalt, so verschwindet sie sauber und ohne Spur! Die dritte Feder aber ist die schönste, windet sich doch um ihren mondilbernen Griffel ein kostbares Geflecht aus feinstem Mondsilberdraht in eleganter Nachahmung der Schwungfeder eines Phönix. Die Zunge dieser Feder ist aus Drachenhorn und aus ihr fließt auf Geheiß des Magiers nieversiegende Zaubertinte, mit welcher sich die vorzüglichsten Thesen niederschreiben lassen!

Das Schreibfederset "Hasrabal-7" im Sicherheits-Schmuckkästchen ist in drei Ausstattungs-klassen erhältlich: die Ausführung "Hasrabal-7.5-Schlicht" (ohne Eradikationsfeder) für nur 5x7x7 Dukaten, die Ausführung "Hasrabal-7.6-Standard" für nur 7x7x7 Goldstücke und die Sonderausführung "Hasrabal-7.7-Dschinn" (die Hippogriffen-Feder schreibt des Zauberers Diktat ganz von allein auf's Pergament!) für günstige 2x7x7x7 Dukaten! Ergo: Ein absolutes Muß für jeden modernen Gelehrten!"

So der ursprüngliche Wortlaut des von einem findigen Adepten der Khunchomer Drachenei-Akademie aufgestellten Anpreisungs-Textes für die neueste Entwicklung des LD&Cc (Laboratorium Drachenei & Collegae) - welche reißenden Absatz von Magiern aus ganz Aventurien fand, bis sich die ersten Herstellungs-Schwächen zeigten: Auf zunächst einfach zu behobende Problemchen wie dem Versiegen der Tinten folgten bald gravierendere Pannen wie das irreversible Verschwinden der Tinte von sämtlichen bereits geschriebenen Pergamenten über Nacht. Schließlich mußte das LD&Cc den Verkauf einstellen (um sich verstärkt der Abweisung von Schadenersatzforderungen zu widmen), da durch ernsthaften Ungehorsam der "Dschinn"-Feder (und in den schlimmsten Fällen gar der Matrizen-Feder) an zahlreichen wertvollen Büchern Sachschaden durch selbständig durchgeführte boshafte 'Korrekturen' entstand...

So haben sich denn die meisten unzufriedenen Besitzer ihres "Hasrabal-7" entledigt - es geht jedoch das Gerücht, daß die Khunchomer einige zurückgenommene Exemplare an 'Kryxkrax Zauberlanden' und andere thaumaturgische Krämerläden Aventuriens verscherbelt haben, die sie gerne jedem Kauf- oder Tauschwilligen für sicherlich weniger als den ursprünglichen Preis überlassen... und es hat ja durchaus auch fehlerfreie Ausführungen gegeben.

Kryxkrax' Zauberlanden

Eines der wohl ungewöhnlichsten Etablissements in ganz Aventurien: nicht nur weil Kryxkrax ein verschrobener alter Kobold ist, der ein riesiges Monokel in einem seiner listigen Augen und einen enormen Turban auf dem Kopf trägt, sondern auch und vor allem, weil der Zauberlanden keinen festen Ort auf Aventurien hat! Ohne eigentliches Ziel oder auch nur einen Plan taucht Kryxkrax' Zauberlanden mal in Gareth, mal in Zwerch, mal in Al'Anfa, mal in Paavi auf - und immer wirkt der Laden auf den ersten Blick, als hätte er

schon immer an seinem Ort gestanden. Tatsächlich ist der Zauberladen vielen Zauberern Aventuriens bekannt (obwohl die meisten ihn wohl für eine Legende halten), denn er scheint nur dort aufzutauchen, wo sich gerade Kundschaft aufhält - und die ist vor allem magisch!

Schreitet ein Magus zufälligerweise einmal an der schäbigen Fassade eines mehr als wind-schiefen Hauses entlang, auf der mit knallbunten Lettern verschiedenste obskure magische Tränke und Kreaturen, neue Sprüche oder grandiose Artefakte angepriesen werden, so sollte er nicht zögern einzutreten, denn die Legende berichtet auch, daß noch nie ein Artefakt aus Kryxkrax' Laden seinem Besitzer nicht schon binnen kurzer Zeit nach Handelsabschluß von dringlichstem Nutzen habe sein können (obwohl die Skeptiker behaupten, daß jede dieser Situationen zuvor durch das Artefakt selbst und zudem oft recht unsanft verursacht worden sei...)! Wie auch immer: auf den Versuch, Kryxkrax zweimal in derselben Stadt zu besuchen, sollte man jedoch verzichten - der Zauberladen wurde noch nie länger als eine Stunde am selben Ort gesichtet... überhaupt wurde er noch nie wirklich 'gesichtet', denn Zeugen für seinen Standort (geschweige denn für sein Erscheinen und Verschwinden) lassen sich immer nur äußerst schwer finden - und gar nicht unter Nicht-Magiebegabten.

Das magische Tagebuch

Dieses mächtige Erzeugnis alter Zauberkunst ist auf den ersten Blick nichts weiter als ein ledergebundener Octavo, der Einband abgegriffen und schlicht, die Seiten alle leer bis auf eine lang vergangene Jahreszahl und einen Namenszug in verblaßten Schmucklettern auf der ersten Seite. Das Geheimnis des Tagebuches eröffnet sich erst dem, der selbst hineinschreibt, denn sobald die Tinte das Pergament netzt, verschwindet sie und kurz darauf erscheinen wie von Geisterhand geschriebene Buchstaben im Buch, die den Schreiber grüßen und einen Diskurs beginnen. Läßt sich der Finder des Tagebuches darauf ein, so wird ihm das Tagebuch zunächst viel Freude machen: in ihm lebt der Geist eines lang vergangenen Zauberers und dieser weiß sicher viel zu berichten aus seiner Zeit. Ja, er kann den Willigen sogar in diese führen, kann ihn teilhaben lassen als geisterhafter Zuschauer von Erlebnissen, die der Zauberer gehabt. Aber Vorsicht! Wer unbedarft ist und viel Vertrauen in das Tagebuch setzt, der läuft in eine Falle: denn der Geist nährt sich an eben diesem Vertrauen, mit jedem Satz, den der Finder in das Buch schreibt, schenkt er dem Zauberer etwas von seiner Seele - und verliert es für sich selbst! Gleichzeitig fällt es ihm schwerer, von dem Buch zu lassen, er sehnt sich nach den geisterhaften Worten voller Weisheit, schreibt und schreibt und je schwächer sein Geist wird, je mehr sein Leib verfällt - desto stärker wird sein Verlangen, mehr zu schreiben und zu lesen, desto stärker wird auch der Geist. Bis dieser schließlich stark genug ist, aus dem Buch zu steigen und, zunächst durchsichtig und ohne Konsistenz, dann fester und der Wirklichkeit mit dem zunehmendem Verfall des

armen Opfers sich nähernd, wieder ein echtes Leben zu erlangen - im Augenblick des Todes unseres gutgläubigen Finders...

Die Sieben-Siegel-Truhe

Bei diesem Artefakt, das schon aus den Zeiten vor Bosparans Fall bekannt ist, handelt es sich um eine große hölzerne Truhe, deren schwerer, mit allerlei alten arkanen Zeichen versehener Deckel durch sieben magische Schlösser mit sieben zugehörigen Schlüsseln geschützt ist. Der Schutz des Truheninhalts ist jedoch nicht ihre Hauptaufgabe, besteht ihr eigentliches Geheimnis doch darin, daß jedes Schloß eine eigene magische 'Kammer' der Truhe versiegelt: Öffnet der Besitzer des Schlüsselbundes das erste der sieben Schlösser, so kann er den Deckel heben und seine Habe wie in einer gewöhnlichen Kiste verstauen, öffnet er jedoch ein anderes der Schlösser und hebt den Deckel, so wird er die Truhe wieder leer und geräumig finden... Der Besitzer der wertvollen Sieben-Siegel-Truhe sollte das zugehörige Schlüsselbund gut verwahren, denn nur mit ihm lassen sich die Schlösser öffnen (FORAMEN wirkt allenfalls unter erheblichem Kraftaufwand, nichtmagische Öffnungsversuche könnten je nach zusätzlichen Sicherungen unangenehme Folgen haben...). Weiterhin ist bekannt, daß die Schlüssel oft nicht voneinander zu unterscheiden sind - und auch beim Ausprobieren sollte der Unbefugte Vorsicht walten lassen!

Es wird wohl ein halbes Dutzend Exemplare der Sieben-Siegel-Truhen geben, vor allem im Tulamidenland hat man die Kenntnis der wirkenden Sprüche lange Zeit gehütet (auch wenn sie heute niemand mehr besitzt) und so ist es nicht verwunderlich, daß die Akademien zu Kunchom, Fasar (Al'Achami) und Rashdul, sowie (wie kürzlich bekannt wurde) Abu Terfas im Besitz einer Sieben-Siegel-Truhe sind. Letzteres Exemplar und auch jenes, das das Anatomische Institut zu Vinsalt seit Hela Horas' Zeiten verwahrt, haben allerdings einige Eigenschaften, die von einem extensiven Gebrauch eher absehen lassen sollten.

(Es gilt als gesichert, daß die mächtigen Formeln, die aus einer Truhenkammer sieben machen, sphäromagischer Art sind, daß also jedes Siegel eine minderlimbische Globule verschließt. Gerade in heutiger Zeit ist somit vom Gebrauch einer Sieben-Siegel-Truhe dringend abzuraten, will man nicht nur Gefahr laufen, die verstauten Gegenstände gar nicht oder in zerstörtem Zustand wiederzufinden, sondern evtl. sogar an ihrer statt einen mit Sicherheit sehr ungehaltenen Dämonen in die dritte Sphäre zu entlassen!)

Fuchspfote, die Phexklinge

Auch 'Phexens Fluch', 'Würfelwender' oder 'Wechselbalg' genannt, ist diese Klinge eines der harmloseren (aber angeblich auch eines der ältesten) unter jenen magischen Schwertern, die in Aventurien zu Ruhm gekommen sind. Der konventionelle Weg in den Besitz dieser Waffe zu gelangen ist, sie zu finden. Der Träger wird bemerken, daß die Klinge ihm auf verborgene Weise Glück bringt, alles will ihm fortan gelingen: Im Kampf leitet Fuchspfote trickreich die Hand, im Spiel erhöht sie die Gewinnchancen und allerlei seltsame Zufälle ereignen sich zugunsten des Besitzers, so daß dieser sich bald eines gewissen Reichtums rühmen kann. Dieses Spiel aber währt so lange, bis der unglückliche Träger so überzeugt von seinem Erfolg ist, daß er einmal auf eine riskante Karte setzt. Just in dieser Situation verschwindet 'Phexens Fluch' - und während sich schon ein weiterer unwissender Finder wundert, wer da ein so schönes Schwert verloren hat, verliert sein Vorgänger nicht selten alles, was er mit Hilfe der Klinge gewonnen hat und mehr.

Fuchspfote ist ein elegantes Schwert im Stile eines Kusliker Degens, mit aufwendigem Korb um den schwarzen Griff aus Edelholz und schmaler Klinge, die ein kunstfertiges Blumenmuster in Gold trägt. Nahe dem Heft ist beidseitig ein grinsendes Koboldsgesicht eingraviert. Es ist nicht bekannt, wer zur Zeit von 'Phexens Fluch' geplagt wird...

Welche Zaubersprüche das Schwert ursprünglich getragen hat, läßt sich wohl nicht mehr feststellen, aber über die Jahrhunderte hat sich eine mächtige (und offenbar recht biestige) Artefaktseele in ihm entwickelt, die sich TRANSVERSALIS-artig entlang von Kraftlinien teleportieren kann. Alternativ könnte Fuchspfote auch von einem Yel'Arizel (MA, S.172) besessen sein, oder einen echten Geist beherbergen, der nur zur Ruhe gebracht werden kann, indem man das Glücksschwert ohne Hintergedanken an einen wirklich Bedürftigen verschenkt...

Berserker, die Korklinge

Ein weiteres magisches Schwert ist die Korklinge, auch 'Blutsäufer' genannt, ein schlichtes Bastardschwert aus dunklem Stahl, welcher im Licht feucht schimmert. Berserker erwacht in der Hand eines Kämpfers schon nach den ersten geschlagenen Attacken zu einem unheimlichen Eigenleben - ein dumpf hämmerndes Geräusch geht von der Klinge aus und sie beginnt, ihres Trägers Arm zielgenau und erbarmungslos mit großer Macht gegen die Gegner zu führen. Im Kampfesrausch der Korklinge gefangen nimmt der Streiter kaum Schmerzen wahr und er kämpft solange, wie noch Feinde stehen. Dann jedoch muß er seinen Blutzoll zahlen, das Schwert wirft gleichsam seinen Träger von sich und nicht selten fällt der Siegreiche tot zwischen seine Feinde hin.

Berserker lag lange unbenutzt in den Rüstkammern des Herzoghauses Weiden und wurde erst im Orkenkrieg von Herzog Waldemar wieder geführt. Dieser überlebte den ersten Einsatz der Klinge knapp und wollte sie danach nicht mehr anrühren - gut möglich, daß er Berserker zum Lohn für einen erwiesenen Dienst an einen Recken verschenkt... doch er wird ihn vor der Macht der Korklinge warnen!

Regeltechnisches

Modifizierter SAFT KRAFT: AT+5, TP+5, jede AT kostet den Träger 1 LE, er kann die Waffe nur mit einer Probe auf KK+[Anzahl der bereits geschlagenen Attacken] loslassen!

Lynnayars Kettengeflecht

Dieses anschmiegsam-leichte Kettenhemd gelangte schon vor Jahrhunderten als Geschenk einer elfischen Sippenwächterin in die Rüstkammern der guten Weidener Herzoge. Diese Elfe mit Namen Lynnayar trug das nimmer rostende Geflecht wohl im Gedenken an die Zeit des Falls der Hochelfen, die allein solche Artefakte zu fertigen wußten, wie das Schöne Volk sie heute nicht mehr kennt und auch nicht leiden will. Leider wußten die Herzöge Weidens das Geschenk nicht so recht zu schätzen - ist es doch für die gestählten Leiber der Weidener Ritter viel zu knapp geschnitten und scheint auch nicht aus dem festesten Stahle gefertigt, so daß das Kettenhemd bis heute ungenutzt auf einem hölzernen Rüstkerl in den Kellern der Bärenburg ausgestellt wird.

In der Tat offenbart sich dem Kundigen, daß das überaus kunstvoll verflochtene Metall überhaupt kein Stahl ist, sondern eine Legierung wohl mit einem guten Teile Madasilber darinnen, wie es von allen Zauberkundigen gern verwendet wird! Einen besonderen Zauber strahlen denn auch die fein ziselierten Ornamente aus, die gegen das Licht im schimmernden Geflecht zu entdecken sind: ihr Schwung ist elfisches Kunsthandwerk par excellence, von einer Aura umgeben, die Festigkeit und Standhaftigkeit erahnen läßt.

Wer weiß - vielleicht sind die schweren Zeiten der aventurischen Gegenwart ja dazu angehtan, daß sich Mitglieder des Elfenvolks mit den Menschen im Kampf gegen das Dunkel verbünden. Und warum sollte nicht das Herzogtum Weiden ob seiner langen Nähe zum Elfenreich der Salamandersteine ein vor langer Zeit empfangenes Geschenk zurückgeben um den Bund zwischen den Völkern zu stärken und gegen die Unbill zu wappnen?

Regeltechnisches

Kurzes Kettenhemd mit Viertelarm, das sich an den Leib der Trägerin anschmiegt und sitzt wie maßgeschneidert (für Männer und Thorwalerinnen zu klein). RS/BE: 2/1. Das Geflecht behindert den elfischen Träger nicht in seiner Magie und unterstützt sogar Verteidi-

gungszauberei (natürlich nur, wenn es getragen wird), wählen Sie aus den genannten möglichen Effekten einen oder mehrere aus: **a)** Proben auf ARMATRUTZ, KAMPFZAUBER STÖREN, BLITZ DICH FIND [nicht zur Vorbereitung eines Angriffs], KALT WIE STEIN um 2 erleichtert; **b)** gleiches für den AXCELERATUS [sofern im Kampf genutzt], die Boni ändern sich aber in AT+1, PA+3; **c)** einen gewebten ARMATRUTZ unterstützt das Kettenhemd durch einen zusätzlichen [d.h. kostenlosen] RS-Punkt; **d)** das Kettengeflecht gewährt für drei Kämpfe RS/BE 6/1 durch ARMATRUTZ, es 'aktiviert' sich dabei von allein, so daß sein Einsatz sorgfältig bedacht sein will.

Anmerkung

Prinzipiell kann auch eine Magierin dieses Artefakt tragen, aber die Magica Combattiva sollte sie schon studiert haben um das Anlegen einer Rüstung überhaupt in Erwägung zu ziehen. Da aber weiterhin die Beilunker gegenüber Elfenmagie zu argwöhnisch, die Andergaster zu hinterwäldlerisch, die Rivaner in ihrem Handeln zu erfolgs- oder profitorientiert und die Al'Anfaner in ihrem Denken zu skrupellos sind, bleiben wohl nur die Bethaner Adepten des Vollendeten Kampfes, die spirituell geschult genug sind, um eventuell von Lyynayars Kettengeflecht als Träger akzeptiert zu werden...

Sharkal'haany, der schwarze Schild

Dieses tulamidische Artefakt stammt ursprünglich aus dem Besitz des legendären Hadjiinim-Kämpfers Marhan ibn al-Mamun, der 15 Hal im Duell gegen einen unehrenhaft kämpfenden al'anfaner Söldnerhauptmann hinterhältig niedergemacht wurde. Dieser hatte kein Interesse an dem Schild, der ihn zu einem offenen Ziel für die Rächer Marhans gemacht hätte (welche ihn 17 Hal in Selem trotzdem fanden), also verkaufte er ihn für ein paar Marawedis an einen mittelreichischen Abenteurer...

Sharkal'haany kann in einem geheimnisvollen Mherweder Basarstübchen gefunden werden, oder im Besitz eines Strauchdiebes am Rande der Khom. Vielleicht hat auch wieder ein al'anfaner Söldner sich des Schildes bemächtigt, oder der Söldner wurde bereits von einem Hadjiinim-Krieger gestellt, der 'Marhans Schild' wiederum nur dem überläßt, der ihn selbst im Duell schlägt. Wie auch immer ein Held an dieses Artefakt gerät, er hat darin einen rechten Schatz gefunden:

Denn der Rundschild aus dunklem Mohagoniholz ist mit zahlreichen tulamidischen Runen beschnitzt, die zum Teil mit Silber ausgelegt sind und davon künden, daß sie einen Dschinn des Humus in dem Schild gebannt halten! Dieser macht die Verteidigungs-Waffe hart wie eine Eisenplatte aber leicht wie einen Lederschild, was dem Träger im Kampf sicher Vorteile bringt! Andererseits - und das mag der Besitzer nur durch Zufall oder gar nicht herausfinden - schützt Sharkal'haany (der Name des Dschinns übrigens) den Schildträger

auch vor den Unbillen des gegensätzlichen Elements: sei es, daß die nächtliche Kälte der Wüste ihm nichts ausmacht, sei es daß der eisige Winterwind des Nordens ihm nur wenig anzuhaben vermag.

Doch gewähren Schild und Dschinn dem Kämpfer ihre Dienste nur unter Bedingungen: von Marhan ibn al-Mamun weiß Sharkal'haany nur zu gut, was ehrenhafter Kampf bedeutet, und dem ehrvergessenen Krieger versagt er schnell seine Gefolgschaft, wenn er sich nicht gar gegen diesen wendet! Auch sollte der Träger eine gewisse Achtung vor dem Element des Humus zeigen und pflegen: es genügt dabei schon, beim Abendmahl gelegentlich ein paar Datteln oder einen Schluck Wein in Ehrerbietung der Fruchtbarkeit zu opfern, Tiere nicht nur als Jagdbeute und Trophäenlieferanten anzusehen, oder beim Durchstreifen der Wildnis nicht immer gleich das Haumesser zuhilfe zu nehmen!

Idee: Chrom

Beondring, der Schuppenpanzer

Diese uralte Hjaldinger-Rüstung ist aus den eisenharten Schuppen einer Seeschlange gefertigt. In jede Schuppe ist ein anderes kleines Bild geschnitzt - nicht übermäßig kunstvoll und fremdartig im altertümlichen Stil der Zeichnung, doch zusammen scheinen die Bildchen von den Taten eines großen Helden zu erzählen! Tatsächlich wurde der Schuppenpanzer für Threngar Firlstrom gemacht, ein thorwalscher Held aus der Frühzeit des Kampfes mit güldenländischen Siedlern, der das erste Swafnirkind und auch ein Ahne von Thorstor Ohm gewesen sein soll. Und sowohl hat er die Seeschlange selbst besiegt, die ihre Schuppen für die Rüstung gelassen hat, als auch erzählen die Schuppenbilder Beondrings von seinen eigenen Abenteuern!

Von einem hjaldinger Zauberer (eine Art Schamane dürfte das wohl gewesen sein) bekam Threngar den Panzer geschenkt, um seine Walwut (Swafskari nennen die Thorwaler dieses Übel) zu bremsen und sie vielleicht gar beherrschen zu können - und diese Kraft wohnt der Rüstung noch immer inne. So bleibt der Geist eines Helden, der Beondring in den Kampf trägt, kühl und besonnen (Selbstbeherrschungsproben -2), leidet er gar selbst unter der Walwut oder aufbrausendem Zorn, so fühlt er sich mit der Rüstung deutlich gefeit vor seinen eigenen Aufwallungen (JZ-Proben +3)! Doch hat Beondring während nahezu 2000 Jahren und unzähligen Kämpfen, Schlachten und Abenteuern an Kraft noch zugenommen, so daß sie nicht nur auf den Kämpfer selbst, sondern im Zweikampf auch auf den Gegner wirkt und in der Schlacht gar den kühlen Sinn der Mitstreiter bewahren kann.

Wer den Schuppenpanzer heute besitzt, ist unbekannt - aber einem rondageweihten Recken stünde er gut zu Gesicht, da er auch im wildesten Kampfgetümmel die Gebote der Göttin einzuhalten hilft!

Idee: Chrom

Das Runenschwert Graumalrang

Trolle oder Zyklopen wohl sind es gewesen, die Graumalrang vor undenklichen Zeiten geschmiedet haben, dies könnte man der Klinge gerade noch ansehen. Denn das gewaltige Schwert scheint nicht für menschliche Hände gemacht: der dreihändige Griff, die archaisch anmutende breite Parierstange und die eineinhalb Schritt lange Klinge wirken fremdartig... Letztere ist breit und mit schmaler Hohlklinge versehen, überaus scharf und aus einem dunkelgrauen Metall gefertigt, welches direktes Licht jedoch silberhell spiegelt!

Graumalrang trägt seinen Namen und andere, okkultere Dinge in urtümlicher Runenschrift auf dem Blatt geschrieben - ein wahrhaft gelehrter Betrachter könnte ein Vorform von Angram-Runen und weitere, gröbere Zeichen ausmachen, die zumindest nicht echsischen Ursprungs zu sein scheinen. Allerdings hat sich keiner der letzten Träger des Runenschwertes die Mühe gemacht, den Sinn der Schrift zu entziffern - ist Graumalrang doch ein Schwert für Helden alter Schule, denen Stärke über Eleganz und die Freiheit der Wildnis über die Gelehrsamkeit der Studierstuben geht!

Graumalrang soll erst kürzlich in den Gräbern von *Kaam-Kau-Peh* nordwestlich von Mirham gefunden worden sein: das behauptet zumindest der Söldner, Abenteurer und Schatzjäger Grishal Knochenhand, der das Schwert an seiner Seite trägt. Gemeinsam mit dem tulamidschen Illusionisten Ana Ishmehan ben Jadur und dem al'anfanischen Meisterdieb Keija Khim, der zuvor die Schriftrolle von *Rahas Nusrat* aus den Archiven der Brabaker Magierakademie gestohlen haben soll, sei Grishal nach eigenem Bekunden in die durch alte Flüche versiegelten Katakomben eingedrungen - und sie seien nur mit Hilfe der Bannsprüche des Zauberers und dem Runenlicht Graumalrangs heil aus den Katakomben herausgekommen...

Man mag von dieser Geschichte halten was man will, aber was das "Runenlicht" der Klinge angeht, so hat Grishal Knochenhand recht: die Zeichen auf der Klinge beginnen tatsächlich schwach bläulich zu leuchten, wenn Magie in der Nähe wirkt! Daß Graumalrangs Schein allerdings hell genug zur Orientierung in einer Grabstätte gewesen sein soll, würde bedeuten, daß dort jeder Stein magisch gewesen wäre - nicht um-sonst sind die Gräber von Kaam-Kau-Peh bisher nie geplündert worden!

Regeltechnisches

ANALÜS ergäbe: ein urtümlicher ODEM, welcher einen ebenso alten FLIM FLAM auslöst, wobei die Intensität des Lichts mit Nähe und Intensität der magischen Energien korrespondiert. Diese Wirkung ist durch Runenkraft permanent implementiert - offenbar das

Schwert eines Abenteurers aus einem anderen Zeitalter... (Übrigens könnte es sein, daß der geheime Drachenorden auf diese Klinge ein besonderes Augenmerk geworfen hat und bereits einen zukünftigen Träger für Graumalrang auserwählt hat, der natürlich bemüht ist, das Schwert an sich zu bringen.)

Drakor'ranchel al'charak - Der Drachenzahn des Blauen

Ein kunstvoll gearbeitetes Tuzakmesser aus rötlichem Stahl. Die rasiermesserscharfe Klinge besitzt keine Fehlschärfe und lässt sich in einer mit zahlreichen alt-tulamidischen Ornamenten versehenen Scheide aus blutrotem Schlangenleder verbergen. Der anderthalbhändige Griff ist wie die kurze Parierstange reich vergoldet und mit dunkelblauen Lederstreifen umwickelt. Am Knauf sind seidene Stoffbänder angebracht, die die Eleganz der Kampfbewegungen des Trägers dieser stolzen Waffe dezent unterstreichen.

Die Waffe ist ein Geschenk des Alten Drachen Teclador des Blauen an einen tapferen Kämpfer, der ihm in der lebensfeindlichen Gorischen Wüste im Kampf wider den finsternen Liscom von Fasar beistand. Ob seiner elementar-magischen Natur ist das Schwert nahezu unzerstörbar. Die ihr innewohnende Magie ist es auch, die die Klinge im Kampf gegen widernatürliche Wesenheiten der siebten Sphäre glühen lässt. Die Hitze des Stahls steigert sich dabei stetig, bis der Vergleich der weißglühenden Klinge mit Tecladors feurigem Odem nicht mehr von der Hand zu weisen ist.

Regeltechnisches

TP: 1W+6*; TP/KK: 12/4; Gewicht: 100 Unzen; Länge: 130 cm; BF: -9; INI: +1; WM: 0/0; DK: NS (* gegen Dämonen +1W TP zusätzlich, jede fünfte KR weitere +1W TP).
Wirkende Zauber: "Psychostabilis (Ähnlichkeit)" - MR+2 (+5 gegen Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Verständigung) solange das Schwert in beiden Händen gehalten wird; "Caldofrigo (Ähnlichkeit)" - zusätzlicher Schaden, je heißer die Klinge glüht (nur gegen siebtsphärische Kreaturen)

Idee: Sebastian Meyer

Fir'alêza - Der Eisdorn

An einen Eiszapfen erinnernder Langdolch aus glasklarem Kristall. Die Klinge ist schlank, gerade und ungeheuer scharf. Ohne Parierstange geht sie fließend in einen schmuckvollen Griff über, dessen filigrane Gravur aus alt-elfischen Schriftzeichen den Namen Fir'alêza preisgibt. Die Waffe ist stets kühl und verbirgt ihren Träger vor fremden Augen solange er

sie in Händen hält und bewegungslos verharrt. Besonders effektiv ist dies im Schnee und Eis der winterlichen Natur, doch ist die Tarnung auch in anderer Umgebung noch wirksam, wenn auch nicht so effektiv. Wird der Dolch jedoch in einen Eisblock gerammt oder eine Schneewehe gesteckt, so verfärbt er sich augenblicklich tiefschwarz und schützt so nach dem Glauben der Firnelfen gegen die schrecklichen Kreaturen Pardonas.

Fir'alêza ist ein Geschenk der firnelfischen Schneeläuferin Niamh Fir'shiya an einen Gefährten der legendären Gezeichneten. Sie war zuvor von ihrem Volk ausgeschiedt worden, nach dem "Bildnis des Einhorn" und dem "Auge des Blutes" zu suchen, welches ein "Tor für den Öffner der Tore" schaffen wird - und diese Suche hatte sie nach Weiden verschlagen...

Regeltechnisches

TP: 1W+2; TP/KK: 12/5; Gewicht: 20 Unzen; Länge: 35 cm; BF: 6; INI: -2; WM: 0/-1; DK: H. Wirkende Zauber: "Chamaelioni Mimikry" - Unsichtbarkeit bei Bewegungslosigkeit (Sinnenschärfe +5 pro 3 Schritt Abstand); "Aureolus Güldenglanz (Ähnlichkeit)" - Schwarzfärbung bei großflächigem Kontakt mit Schnee oder Eis.

Idee: Sebastian Meyer

Varsinyal, das Schwert der Dritten

Diese machtvolle Waffe aus dem Schoß der Hesinde-Kirche ist keine magische, sondern eine geweihte Klinge - es heißt, sie sei von einem Teil der göttlichen Macht Nacladors durchdrungen, dem alveranischen Drachen der Wahrheit, der auch Varsinor genannt wird. Varsinyal stammt vielleicht aus den Dunklen Zeiten, vielleicht aus noch älterer Zeit - fest steht, dass das Wissen um die Liturgien und Rituale, mit denen die Klinge einst gesegnet wurde, heute verloren ist.

Die Waffe ist ein einfaches Langschwert in altertümlich bosparanischem Stil mit breiter Parierstange. Einzig auffällig ist der leicht grünliche Schimmer der Klinge und die etwas archaisch wirkenden Schriftgravuren auf beiden Seiten der Klinge: in alt-güldenländischen Buchstaben ist auf der einen Seite ΑΛΗΘΕΙΑ (*alêtheia*, Wahrheit) zu lesen, auf der anderen ΦΑΝΤΑΣΜΑ (*phantásma*, Illusion). Hier beginnt sich auch der seltsame Beinamen des Schwertes zu erklären: denn "die Dritte" ist die Dritte Sphäre, welche sich den Überlieferungen einiger alter Strömungen innerhalb der Hesinde-Kirche zufolge aus eben diesen beiden Elementen - Wahrheit und Illusion oder Schein - zusammensetzt.

Varsinyal nun besitzt die Fähigkeit, Manifestationen in der Dritten Sphäre zu diskriminieren, ihren Wahrheitsgehalt von ihrem Scheincharakter zu trennen und so - in der Erklärung besagter Überlieferungen - die Wirklichkeit selbst auf ihre Ursprünge in der Ersten Sphäre -

Wahrheit und Stillstand - und der Fünften Sphäre - Sinn und Ziel - zurückzuführen. Das mag obskur klingen und Varsinyal hat deswegen tatsächlich auch lange Jahrhunderte unbe- nutzt zu Füßen der Nacladaor-Statue in den Hallen der Weisheit gelegen. Doch hat die Magisterin der Magister - vielleicht mit einer Ahnung von der Rückkehr Borbarads, Alve- raniar des Verbotenen Wissens? - die Klinge bei der Gründung des Heiligen Drachenor- dens in die Hände von Abtprimas Eternenwacht gegeben und ihm jene geheimen Bospara- no(!)-Worte mitgeteilt, welche die Macht Varsinyals wirksam werden lassen: *res quaestio est, responsum mucro* (etwa: Die Wirklichkeit ist die Frage, deren Antwort des Schwertes Schneide ist).

Diese Macht, aus welcher Quelle auch immer sie nun kommt, schenkt der Trägerin oder dem Träger Varsinyals Erkenntnis und Unterscheidungsfähigkeit - wie durch einen Seiden- schleier schneidet das Schwert durch die Wirklichkeit und scheidet Wahrheit von Trug: wird mit der Klinge die Brust eines Menschen berührt oder geritzt (und werden die oben genannten Worte gebetet), so kann der/die Geweihte einerseits die Lebenslügen, Verblen- dungen oder auch Wahnvorstellungen der Person erkennen, andererseits ihre wahrhaftigen Motivationen und 'eigentlichen' Charakterzüge (ob *gut* oder *schlecht* ist dabei aber wieder Interpretationssache!). Bei Berührung der Lippen kann Varsinyal außerdem eine getroffene Aussage verifizieren oder falsifizieren und wer das Schwert an der Seite trägt, durchschaut jede Art von magischer Illusion als solche.

Die 'durchschlagendste' Wirkung erzielt die Klinge aber im Kampf gegen Dämonen, Dai- monide und Paktierer der Domäne AMZ - es ist anzunehmen, dass das Schwert auch zu diesem Zweck einst geschaffen wurde. "*Responsum mucro!*" wird da fast schon zum Kampf- schrei und wo Varsinyal mit einem Geräusch wie das Schaben von Drachenschuppen durch die Reihen der Diener Iribaars fährt, bleibt nur stinkender Qualm und die Wirklich- keit der Dritten...

Varsinyal wurde im Zuge der borbaradianischen Tobrieninvasion in den Händen wagemu- tiger Draconiter vom Zweig der "Eisernen Schlange" gegen die Feinde getragen und ver- hinderte mehr als einmal die Infiltrierung des Widerstands durch Quitslingas oder ehemali- ge Verbündete unter finsterner Beherrschungsmagie. Ob die Klinge allerdings nun sicher im schwartzobrischen Erzhort zu Drachenhaupt verwahrt wird oder in einer der vielen bitte- ren Schlachten in Feindeshand gefallen ist - darüber schweigen sich die Autoritäten des Drachenordens aus...

Nachtwind, die Schattenfänger-Klinge

Das ursprüngliche Vorbild für die eleganten maraskanischen Anderthalbhänder bildete dieses Schwert gleichen Namens: Nachtwind wurde vor etwa 200 Jahren an der frisch ge- gründeten Akademie zu Mirham gefertigt - für eine Meuchelmörderin (oh Wunder), die

sich selbst ebenfalls "Nachtwind" nannte. In meridianischen Gefilden ist "Nachtwind" heutzutage ein Synonym für bezahlten Meuchelmord, sind doch sowohl die magische Klinge als auch der Kampfname über Generationen von Assassininnen und Meisterdiebinnen durch hinterhältigen Mord gleichsam vererbt worden - auch heute gibt es "den Nachtwind", dessen Dienste einige Granden in Al'Anfa in Anspruch nehmen können.

Der Erfolg - zumindest aber der sagenumwobene Ruf - der verschiedenen Trägerinnen Nachtwinds liegt in der Magie des Schwertes begründet, welche bis heute einzig an der Akademie der Variablen Form zu Mirham gründlich genug bekannt ist, um die wirkenden Sprüche gegen teures Gold und andere Gefälligkeit dort alle paar Jahre oder Jahrzehnte zu erneuern. Denn es handelt sich um obskure Schattenmagie, Umbromantie, deren Quellen und Ursprünge weitestgehend unbekannt sind: die Klinge Nachtwind ist ein Schattenfänger, sie zieht bestehende Dunkelheit - wie gering auch immer - zusammen und legt sie wie einen Mantel um ihre Trägerin, gleichzeitig kann sie sich durch Schatten und Dunkelheit schneller und gewandter bewegen - als ob die Finsternis selbst ihr Halt und Sicherheit böte!

Äußerlich hat Nachtwind klassische Gestalt: der überlange Griff ist mit schwarzem Stoffband umwunden, am lederumwickelten Knauf weht eine lange Quaste aus weißer Seide und unterstreicht im Kampf die Bewegungen der Trägerin. Die Parierscheibe ist aus feinem Metallgeflecht gearbeitet und nahe des Heftes sind längs der Klinge drei kleine, runde Steine eingebettet, in denen nebelige Schlieren sichtbar sind. Die Klinge selbst ist einschneidig, gerade und schmal, das Metall geschwärzt. Die Scheide Nachtwinds ist aus mattschwarzem Mohagoni-Holz, einzige Verzierung ist eine mondsilberne Kappe um das untere und eine ebensolche Ringfassung um das obere Ende.

Die Klinge kann nur erobert werden, indem die vorherige Trägerin getötet wird - unter Eingeweihten wird man daraufhin automatisch als nächster "Nachtwind" angesehen und entsprechend behandelt: das heißt, entweder mit goldwerten Aufträgen bedacht oder mit Mordanschlägen aus dem Hinterhalt... Sollte allerdings die vorherige Trägerin besiegt, aber nicht getötet worden sein, so gebietet es der mit dem Schwert überlieferte Brauch, dem Sieger/der Siegerin einen Dienst zu erfüllen, *falls* die Klinge zurückgegeben wird - die Alternative ist ein Leben in Furcht vor der Rache des ehemaligen Nachtwindes.

Regeltechnisches

Werte wie Nachtwind. Wirkende Sprüche unbekannt außer bei bestimmten Magistern zu Mirham. Auslöser ist eine umhüllende Bewegung um den Körper der Trägerin, dann GE+1 (außer im direkten Sonnenlicht). Der "Schattenmantel" gibt einen Bonus von +5 auf Sich Verstecken-Proben, bzw. einen Aufschlag von +7 auf Sinnenschärfe-Proben gegen die Trägerin des Schwertes. Nachteile für Gegner im Kampf je nach allgemeinen Lichtverhältnissen und Meisterentscheid. Die Wirkung hält für max. 1 Stunde an, das Schwert hat 7 Ladungen, bevor es in Mirham neu bezaubert werden muss.

Der Myrmidonen-Stab

Dieses Artefakt bosparanischen Ursprungs lässt die Anwendungen eines traditionellen Stabzaubers auf ein gewöhnliches Thaumatursum vermuten, auch wenn vergessen bleibt, wer es schuf und für wen.

Es handelt sich um ein reich verziertes Rundholz von zwei Spann Länge und anderthalb Fingern Umfang, dessen Enden silberne Kappen zieren. Die Mitte des kurzen Stabes ist ebenfalls mit silbernen Bändern verstärkt. Alle Gravuren und Schnitzereien lassen deutlich den stark güldenländisch geprägten früh-bosparanischen Stil erkennen und besitzen eine kriegerische Symbolik, so dass der Stab wie ein Szepter anmutet.

Wenn mit dem Myrmidonen-Stab der rondrianische Gruß – Schwertfaust aufs Herz – vollführt wird, verlängert sich der Stecken auf die Größe eines Kampfstabes und kann wie ein solcher geführt werden. Dabei liegt er extrem gut in der Hand, das Holz ist geschmeidig und scheint vor Spannung leicht zu vibrieren. Es unterstützt die Kampf-Manöver des Trägers, indem es auf geringste Impulse reagiert und die Bewegung verstärkt. Eine Wiederholung der auslösenden Geste lässt ihn wieder auf die ursprüngliche Länge zusammenschnurren.

Regeltechnisches

Die Auslöser-Geste erfordert eine Aktion. Der Stab richtet 1W+2 TP an, hat einen BF von 3, gewährt INI+2 und erleichtert zudem sämtliche im Stabkampf möglichen Manöver um 2 Punkte. Leider erfordert der Kampf mit dem Myrmidonen-Stab einige Übung: die Patzerwahrscheinlichkeit ist verdoppelt (19 und 20 auf W20) – und zwar so viele Kämpfe lang, wie der TaW Stäbe unter 15 liegt. Bei TaW 11 kommt die verdoppelte Patzerwahrscheinlichkeit also für 4 Kämpfe zum Tragen, danach hat man sich an die Eigenschaften des Kampfstabes gewöhnt.

Varianten

- ☞ In noch stärkerer Analogie zum Stabzauber Doppeltes Maß könnte der Stab ein gewöhnlicher Kampfstab sein, der sich auf 3 Schritt Länge vergrößern lässt. Dann wären ein phexischer Name und Hintergrund des Artefakts angemessener. Als Nebenwirkung wäre vorstellbar, dass der Stab sich nicht auf Befehl, sondern nach einem festgelegten Zeitraum zurückverwandelt.
- ☞ Noch mächtiger wäre ein Stab, der sich mit einer Geste in ein Flammenschwert verwandeln lässt (allerdings nur in der Hand zu führen und nicht fernsteuerbar). Nebenwirkung könnte sein, dass bei einem Patzer die Wahrscheinlichkeit, sich selbst zu verletzen, auf 50% steigt.

- ∞ Harmloser hingegen kann man das Artefakt machen, indem man dem kurzen Stecken die Eigenschaft des Stabzaubers Ewige Flamme verleiht, so dass er sich auf Geheiß in eine unverlöschbare Fackel verwandelt. Sicher nützlich für Dungeonauten der alten Schule ...

Gwenhalyns Wendemantel

Dieser äußerlich schlichte Reisemantel der herumziehenden Magistra Gwenhalyn Gawayn von der Halle der Geistreisen zu Belhanka besitzt einige interessante magische Eigenschaften:

Die eine Seite des Mantels weist auf den Ausspruch »Wind und Wetter!« hin einmal am Tag für 12 Stunden Schmutz, Kälte und Feuchtigkeit ab, so dass er auch in kalten Nächten, in feuchter Witterung und in Sumpfgenden recht guten Schutz gegen natürliche Widrigkeiten bietet. Wenn man ihn aber auf die Innenseite wendet und »Glanz und Glimmer!« spricht, erscheint er nicht nur aufwendig bestickt und verziert, sondern glitzert und funkelt in der ganzen Pracht eines arkanen Festgewandes!

Hintergrund

Ob die Heldengruppe den Mantel als Belohnung bekommt, ihn erbeutet, stiehlt, käuflich erwirbt oder schlicht findet – er kann insbesondere einem Zauberer, einer Magierin oder sonstigem gelehrten Volk, das die Wildnis nicht schätzt und gern repräsentativ auftritt, gute Dienste leisten.

Allerdings zieht ein solches Stück natürlich auch die Aufmerksamkeit von Langfingern aller Art auf sich ... Vielleicht wurde der Wendemantel ja sogar der Magistra Gwenhalyn gestohlen und die Helden sollen ihn zähneknirschend zurückgeben, wenn sie der Magistra einmal begegnen.

Regeltechnisches

Die wirkenden Sprüche umfassen SAPEFACTA, MANIFESTO-Varianten und FAVILLUDO, allerdings ist das Kleidungsstück schon von sich aus hervorragend verarbeitet, so dass nicht allein die Magie für die Wirkung verantwortlich ist. Der Wert ist deswegen auch ohne Kenntnis der magischen Fähigkeiten beträchtlich, zudem ist der Mantel wegen seiner beidseitigen Verarbeitung recht schwer und steif (BE 2).

Varianten

- ⌘ Statt auf »Wind und Wetter!« könnte die schlichte Mantelseite auch auf »Ungesehen, unbemerkt!« hören und den Träger per IGNORANTIA oder gar CHAMAELIONI verbergen.
- ⌘ Ebenso könnte »Schild und Schutz!« den Rüstungsschutz des Mantels per ARMATRUTZ auf RS 4 heben.
- ⌘ Ganz exotisch wäre ein »Wind und Wolken!«-Mantel, der den Träger sanft schweben und mit dem Wind treiben lässt – Flugbewegungen sind ebenfalls möglich, jedoch nur unbeholfen mit geringem Effekt.
- ⌘ Ein »einseitiger« Mantel hätte nur einen Effekt und wäre also ein bisschen abgeschwächt.
- ⌘ Eine mächtigere Variante wiederum wäre ein echter Zaubermantel, der nicht gewendet werden muss, sondern sich automatisch in ein anderes Magiergewand je nach Bedarf verwandelt: Vom Festgewand zur Beschwörer Kutte zum Reisegewand, oder ähnliches. Dann eher ohne weitere magische Eigenschaften.

Die Klängen von Ushan-Pardur

Zwei urtulamidische Kurzschwerter von archaischer Eleganz, leicht gekrümmt mit nach vorn verbreiteter Klinge, die eine auffällige Flammenzeichnung besitzen. Die Griffe sind lang, die kurzen Parierstangen ragen wie Hörner nach vorn. Offensichtlich wurden die Klängen für den beidhändigen Kampf geschaffen.

Die Schwerter benötigen eine Weihe mit dem Blut der zukünftigen Trägerin, um ihre Kräfte richtig entfalten zu können: Schlitzt sie sich mit den Schneiden die Handflächen auf (4 SP, einer davon permanent), umfasst die Griffe fest und spricht über den gekreuzten Klängen die rituellen Worte »Tam rochan-shotadur korachim ushan-pardur!«, so gelten die Waffen fortan als *persönlich* und lassen sich nur von der Trägerin nutzen. Diese fühlt sich im Kampf furchtlos und kampfeslustig und kann mit den Schwertern großen Schaden anrichten. Will jemand anderes die Klängen führen, so richten sie kaum Schaden an und wirken schwer und klobig.

Hintergrund

Die Klängen von Ushan-Pardur wurden im Nachlass des Chimärologen Abu Terfas gefunden, der sie wiederum bei seinen Forschungen über die Magiermogule vom Gadang in einem Magiergrab bei Arkossabad (östliches Aranien) fand.

Die abgenutzte hölzerne Schatulle, in der die Schwerter aufbewahrt sind, ist beschnitzt mit einer wütenden sechsarmigen Kriegerin, die im umfließenden Text als »Rondarra« bezeichnet wird. Ob die Klingen tatsächlich magisch sind und sich einer Form der Blutmagie bedienen, oder ob sie mit einer urtümlichen göttlichen Kraft versehen wurden, bleibt Meis-terentscheid und kann vielleicht den Aufhänger einer Queste bilden.

Regeltechnisches

Die Klingen rauben der Trägerin jedesmal, wenn sie sie zu Beginn eines Kampfes in die Hände nimmt, W4 Lebenspunkte, erhöhen dann jedoch ihren MU um einen Punkt (INI neu berechnen!). Die Waffen selbst haben 1W+3 TP und WM 0/0, und lassen sich sogar (im Gegensatz zu zwei normalen Kurzs Schwertern, mit denen das nicht möglich ist) wie Haupt- und Parierwaffe führen: für die Parierwaffe gilt dann WM 0/+1.

Nach der Blutweihe haben die Klingen einen Loyalitätswert von 15, dulden jedoch keine weiteren Hauptwaffen neben sich – wird an ihrer Statt eine andere Waffe im Kampf verwendet, sinkt die LO um einen Punkt für jeden solchen Kampf. Für jeden Punkt LO unter 10 steigt die Patzerwahrscheinlichkeit um 1 (LO 9 führt zu Patzern bei 19 und 20 auf W20, LO 8 zu Patzern bei 18 bis 20 auf W20, etc.). Mit einer erneuten Blutweihe kann die LO jedoch wieder auf 15 gehoben werden, die Klingen sind besänftigt.

Diese Eigenschaften gelten ausschließlich für die Trägerin, in dessen Blut die Schwerter »geweiht« wurden, andere Träger erleiden TP–3, und WM –3/–3. Allerdings können die Schwerter mit frischem Blut »umgetauft« werden.

Zerbricht eine der beiden Waffen, so zerspringt auch die andere im gleichen Moment.

Varianten

- ☞ Die Schatulle ist statt mit der sechsarmigen Rondra mit einem geifernden Mannbullen beschnitzt und es findet sich der Name »Ras'Ragh«, dem die Waffen geweiht sind. Im Laufe mehrerer Abenteuerjahre erkennt die Trägerin, dass Symbolik und Name dieser Gottheit gewisse Ähnlichkeiten zum orkischen Gott Brazoragh aufweisen ... Was wiederum für Verwicklungen sorgen könnte, wenn die Heldin einmal selbst unter Orks gerät.
- ☞ Wird mit den Waffen eine glückliche AT geschlagen, so fällt die Trägerin für den Rest des Kampfes in einen Kampfrausch.
- ☞ Alternativ verfällt sie bei einer glücklichen AT in Blutrausch.
- ☞ Es ist auch möglich statt der Mut-Erhöhung bestimmte Manöver zu erleichtern (Todesstoß oder Entwaffnen aus der AT oder ähnliches).

- ⌘ Die Klagen rauben der Trägerin bei jedem Kampf, in dem sie eingesetzt werden, 1 pLeP – sie sind dafür aber auch nicht eifersüchtig, wenn eine andere Hauptwaffe im Kampf verwendet wird ...

Weitere Artefakte und Gerüchte

- ⌘ Das magische Flammen(Eis-)Schwert - eine mit CALDOFRIGO nur eine Variante!) belegte Klinge aus dem Tulamidenland.
- ⌘ Der brennende Pfeil - ein mit elementarer Feuerkraft verstärkter Kriegspfeil.
- ⌘ Die Pfeilspitze aus Drachenhorn/einer Drachenschuppe - ein wertvoller Gegenstand von großer Durchschlagskraft.
- ⌘ Die dämonische Flammenpeitsche - ein mögliches Beutestück aus dem Repertoire eines finsternen Beschwörers. Die Peitsche brennt in rußigem Feuer und trifft äußerst zielgenau - mit einer Drittel-Wahrscheinlichkeit (1 und 2 auf W6) wendet sie sich jedoch einmal in einem Kampf gegen den Benutzer selbst...
- ⌘ Das Elfenmesser aus Eisigel-Kristall und seine Perversion ein wunderschön schlanker und eiskalter Dolch, von Firnelfen aus dem Stachel eines jener seltsamen Kreaturen des höchsten Nordens gefertigt, von denen Phileasson Foggwulf berichtete. In neuerer Zeit werden auch gelegentlich ähnliche, aber finstere Explemare gesehen, die aus Splintern der lebenschändenden Theriaknadeln gemacht wurden und böartige Wunden reißen sollen.
- ⌘ Der Echsenkristall - möglicherweise finden die Helden der 7G-Kampagne dieses Kleinod im Palast des Abu Terfas; als eines von vielen kostbaren Schätzen des Zaubers. Die Wahrscheinlichkeit jedoch, daß dieses Artefakt als minderer Fokus für ASF-Beschwörungen diene, ist hoch und so wird seine Kraft nicht ohne ihre Tücken sein, welche allerdings vom Träger des Kristalls nicht ohne weiteres bemerkt werden müssen... Die genaue Wirkung des Kristalls sollte tunlichst von einem saurologisch bewanderten Analysten eruiert werden - evtl. können dann auch Parallelen zu einer der sechs Yash'Hualay-Formeln aus dem LZS entdeckt werden...
- ⌘ Der Schlangenspanzer der Draconiter - ein Lederharnisch oder Teile davon) aus grüngegerbtem Iryanleder, in welches magische Formeln eingewoben wurden: z.B. ARMATRUTZ [RS+4], GARDIANUM 15 ASP], WIDER HELLSICHT [MR+7], KAMPFZAUBER STÖREN [ST 12], FEUERBANN, ANVILARIUM (angewandt auf die Rüstung).
- ⌘ Die nimmerverblühende Rose - Ganz gleich, ob diese wunderschöne weiße Rose mit magischer Kraft (mit Hilfe eines Humus-Elementars vielleicht) oder durch göttliches

Zutun (den Göttinnen Rahja oder Tsa dürfte dies eine Freude sein) in voller Blüte ohne Fehl und Makel bewahrt wird - jedem echten Liebhaber dürfte sie der kostbarste und anstrebenswerteste Besitz sein, um sie seiner Geliebten überreichen zu können! Ein zwergischer oder liebfeldischer Kavalier könnte sich aufmachen, um diese Rose als Geschenk für seine Angebetete in vielen Abenteuern zu erlangen, oder die Schöne selbst könnte sie einem Helden als Beweis ihrer unsterblichen Zuneigung geben... (Idee: Chrom)