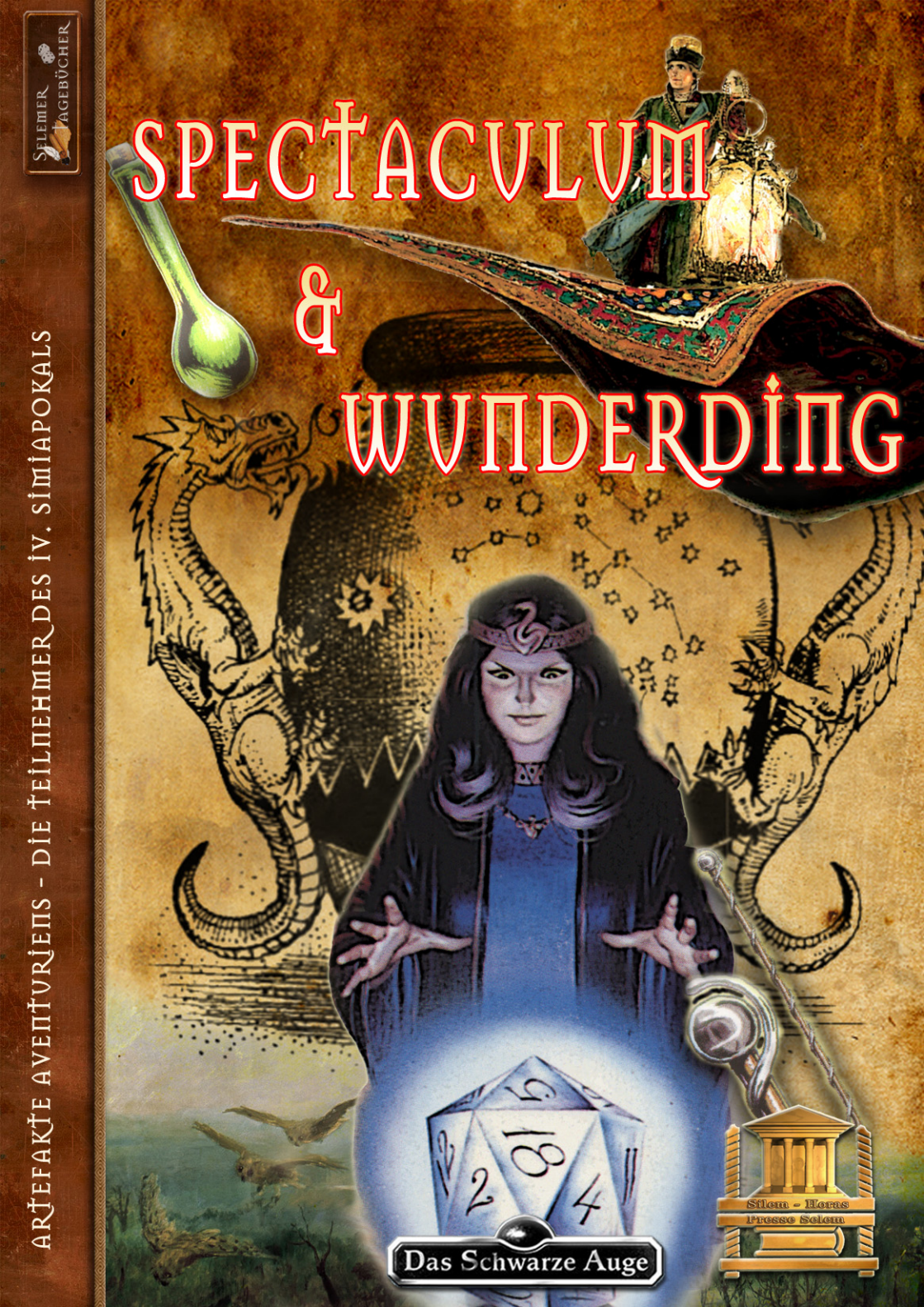
Selemer Tagebücher

Spectaculum & Wunderding



Artefakte Aventuriens - Die Teilnehmer des IV. Simiapokals

Das Schwarze Auge

Silem - Horas
Presse Selem

Inhaltsverzeichnis

Akharims Reiseartefaktset - Simon Seber	2
Al'Manach zayîr Fa'wähkeh - Peter Hägenläuer	5
Das Geistergefäß des Magister Jelianus - Tjorven Müller	11
Das Unsichtbare Feldherrenzelt - Uwe Mechenbier	15
Der Geckenhut - Stefan Albiez	17
Der Große Balsamandrion - Stefan Albiez	19
Der Kelch der Goblins - Markus Weisenhorn	21
Die bannende Hand - Stefan Albiez	24
Die Schlinge der Herrschaft - Stefan Albiez	26
Dimmaringen – Der Nebelring - Marc Thorbrügge	29
Quatschquackelpflongdongs Tarnmantel - Joachim Stellhorn	32
Feysala bianda, Das Lied der Heimat - Volker Schäfer	35
Der Elfenbogen "Immertreu" - Frank Winter	37
Lindariel Bilderweber - Markus Weisenhorn	40
Froschgesicht - Gudrun Schürer	43
Artefakte und Geschenkartikel - Gudrun Schürer	49
Phexjes Holzfuchs - Claas Rhodgeß	55
Shîazerzalim - Volker Schäfer	61
Blakharaz's Richterbolzen - Stephan Huber	62
Albenhammer „ Margh' Pyr" - Stephan Huber	62
Finger der Finsternis - Stephan Huber	63
Die Weiße Rüstung - Niklas Forreiter	64
Das Zauberschwert Flammenzunge - Joachim Stellhorn	69
Die Zwergennase - Sidney Ristock	71
Schlafsüß - Sidney Ristock	73
Haken des Fuchses - Sidney Ristock	75
Die Brosche des Tulef ibn Rashid - Enrico Kliemann	77
Der Stab des verrückten Druiden - Moritz Mehlem	79
Erpelgriebs Erstaunliche Erfindungen - Diana Rahfoth	87

Akharims Reiseartefaktset

Von Wanzen überfüllte Wirtshauszimmer, vor Dreck starrende Kleidung und ungepflegte Haare. Dies alles gehört von nun an der Vergangenheit an, denn der wohlbekannte Artefaktmeister Jaldil Akharim hat die Lösung: Akharims Reiseartefaktset. Eine Zusammenstellung von drei äußerst praktischen Artefakten. Als erstes „Der Schwamm der Sauberkeit", mit dem sich jeder Dreck lösen lässt, als zweites „Der Stein Ungezieferschreck", der dafür sorgt, dass man in jedem Wirtshaus so gut schläft wie in den eigenen vier Wänden, und zu guter Letzt noch „Der Kamm der schönen Haare", welcher die Frisur wieder richtet. Ein Muss für jeden Reisenden. Zu erwerben bei Magister Akharim der Drachenei-Akademie.

Anzeige im Magierkurier

Jaldil Akharim, ein Magier der Drachenei-Akademie in Kunchom, hat ein Händchen für kommerzielle Zauberei. Sein erstes Werk ist das Akharims Artefaktset. Es besteht aus drei Artefakten, die für den (täglichen) Bedarf eines Magus hergestellt wurden. Das erste ist ein Schwamm, mit dem sich jeder Schmutz entfernen lässt. Das zweite Artefakt ist ein schwarzer halbkugelförmiger Stein, der einem lästiges Ungeziefer vom Leibe hält. Zum Schluss befindet sich noch ein Kamm in dem Set, mit dem man seine Haare in eine ordentliche Form bringen kann. Alles zusammen wird in einer Ledertasche mit gepolsterten Fächern für jedes Artefakt geliefert. Die kosten für ein solches Set betragen um die 800 Dukaten. Natürlich ist auch jedes einzeln zu haben, dann kostet der Schwamm 250 Dukaten, der Stein 350 Dukaten und der Kamm 250 Dukaten.

Der Schwamm der Sauberkeit

Dieser Schwamm sieht aus wie ein gewöhnlicher Schwamm, nur dass auf der Unterseite das Siegel der Akademie eingenäht ist. Er ist etwa zwei Fäuste groß und von beigem Farbton. Reibt man mit ihm drei mal über die Kleidung wird selbst hartnäckigster Schmutz gelöst. Auf ihm liegt ganz einfach ein starker SAPEFACTA. Dadurch wird dieser Schwamm zu einem Luxusartikel für reisende Magier.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Tag
Typ und Ursprung: Telekinese, Elementar (Luft), Elementar (Wasser)/ gildenmagisch
Auslöser: Der Schwamm wird drei mal über die Kleidung gerieben.
Astralenergie: 15 / 2
Thesis: bekannt
Komplexität: +11 / 1 ZfP*
Wirkende Sprüche: 1 x SAPEFACTA (7 ZfP*)

Der Stein Ungezieferschreck
Man muss einfach den schwarzen halbkugelförmigen Stein, auf dessen Unterseite das Symbol der Akademie eingemeiselt wurde, auf den Boden legen und sagen „Meide diesen Ort Ungeziefer“ (wahlweise auch „Hau ab du ekliges Krabbeltier“) und schon wird kein Ungeziefer mehr herumstreifen, solange der Stein dort liegt. Dieses Artefakt wurde geschaffen, damit man auch in fremden Gasthöfen nicht von lästigen Insekten geplagt wird.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Tag
Typ und Ursprung: Metamagie, Herbeirufung / gildenmagisch
Auslöser: Losungssatz (s.o.) aussprechen.
Astralenergie: 29 / 3
Thesis: bekannt
Komplexität: +11 / 2 ZfP*
Wirkende Sprüche: 1 x REVERSALIS ARACHNEA KRABBELTIER (5 ZfP*, 8 ZfW)
Varianten: Es gibt Artefakte mit verschiedenen Auslösesätzen zu erwerben.

Kamm der schönen Haare
Dieser einfache Holzkamm, der nur durch das Akademiensiegel zu erkennen ist, ist zum Ordentlichhalten der Haare gedacht. Beim Kauf kann sich der Kunde einen Schnitt aussuchen, den dieser Kamm dann hervorruft, wenn man ihn durch die Haare zieht. Auf Wunsch können auch selbstgewählte Schnitte auf einen Kamm gezaubert werden, natürlich zu einem Aufpreis. Auf Lager hat Akharim die gängigen Haarschnitte.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), zwei Anwendun gen pro Monat
Typ und Ursprung: Form / gildenmagisch
Auslöser: Kamm durch die Haare ziehen.
Astralenergie: 14 / 2
Thesis: bekannt
Komplexität: +8 / 1 ZfP*
Wirkende Sprüche: 1 x PECTETONDO ZAUBERHAAR (15 ZfP*)
Varianten: Wenn man genügend Geld hat, kann man sich die Frisur aussuchen.

Akharims Artefaktset im Heldenleben

- Die einfachste Verwendung ist die, dass ein Held sich das gesamte Set, oder nur ein Artefakt, kauft. Aufmerksam auf das Set könnte er entweder durch eine Anzeige oder durch einen Freund geworden sein.
- Eines der Artefakte ist unwissend in einen normalen Verkaufsstand geraten und die Helden müssen es wiederfinden bevor jemand es unwissend verwendet, was bei der abergläubigen Gesellschaft schnell zu irgendwelchen Hexenprozessen oder ähnlichem führen kann. Doch leicht ist es nicht das begehrte Stück zu finden, denn der

Besitzer wechselt häufig und es ist nur eine Frage der Zeit bis es jemand anwendet. (Hierfür kommen natürlich nur der Kamm und der Schwamm in Frage, da der Stein einen Losungssatz braucht.)

- Eins dieser harmlosen Artefakte wird durch ein gefährliches Stück, welches vom Original nur durch eine kleine Kerbe zu unterscheiden ist, ausgetauscht. Jetzt liegt das Leben des Besitzers in den Händen der Helden.

Al'Manach zayîr Fa'wähkeh

(Tul.: „Das Buch der kleinen Dinge")

„Wie soll ich ein nützliches Artefakt erschaffen, wenn ich noch kaum Sprüche beherrsche?", fragt der Studiosus.
„Wenn Du den Arcanovi gemeistert hast, so kann ein Zauber für dich alle Zauber werden.", antwortet der Weise.
aus „Das Buch der kleinen Dinge - 100 einfache Artefakte für den jungen Magus"
Gegen Ende seiner Ausbildung muss jeder Studiosus die Prüfung zum Magier ablegen, um zu beweisen, dass er die gelehrten Hauszauber ausreichend beherrscht. Erst dann erhält er Siegel und Stab und darf sich fortan Adeptus nennen.
Zur Abschlussprüfung der Studiosi der Drachenei Akademie in Khunchom gehört traditionell natürlich die Erschaffung eines Artefaktes, denn wie sollte man besser die Beherrschung des komplexen Arcanovi Cantus beweisen?

Jahr um Jahr stellt diese Aufgabe die Studiosi vor die schwierige Entscheidung ein machbares und doch möglichst beeindruckendes Artefakt zu entwerfen. Nur ein wahrhaft gelungenes Werk lässt sich anschließend auch gewinnbringend verkaufen und bietet so schon einen ersten Beitrag dazu, die Schuldenlast des Adepten abzutragen. Ein schwieriges Unterfangen, gäbe es nicht das „Buch der kleinen Dinge". Einen abgegriffenen und offensichtlich oft gelesenen Oktav mit zahlreichen handschriftlichen Ergänzungen und mehr oder minder nützlichen Kommentaren. Ehrfurchtsvoll von Studiosus zu Studiosus weitergereicht und von Jahrgang zu Jahrgang vererbt, wird der Oktav längst in einer kleinen Kiste mit zahlreichen weiteren Notizen, Artefaktthesen, Benotungsbeispielen und weiteren hilfreichen Informationen aufbewahrt. Diese enthält daneben auch noch stets recht aktuelle Notizbücher mit Informationen über die Vorlieben und Marotten der aktuellen Prüfer.
Viele Studiosi haben sich schon um die mühsame Erstellung einer Artefaktthese herum gemogelt, indem sie eines der vorhandenen Beispiele übernommen und nur leicht abgewandelt haben. Jahr um Jahr wird die kleine Kiste unter großer Geheimhaltung aufbewahrt und vor allen Lehrern der Akademie versteckt. Gelegentlich bilden sich sogar richtige kleine Geheimgesellschaften die sich dem Schutz und der Erweiterung dieser Sammlung widmen. Überraschenderweise denkt nur sehr selten ein Studiosus daran, dass die meisten der Lehrer früher ebenfalls hier Studiosi waren und daher ebenfalls in das Geheimnis eingeweiht sein müssten. Doch wie auch die Erinnerung an die geheimen Ausgänge aus dem Akademiegelände, scheint dieses Wissen mit dem Alter aus dem Gedächtnis zu entschwinden. Und welcher junge Studiosus kann sich schon vorstellen, dass auch die ehrwürdige Spektabilität Khadil Okharim einst die geschickt getarnten Vertiefungen an der hinteren Akademiemauer zu geheimen Ausflügen in die Wirtshäuser Khunchoms nutzte?

Die Studiosi und wohl auch die meisten Lehrer wären sehr erstaunt zu erfahren, dass die angeblich von dem ansonsten unbekannten Adepten Tarkedin ibn Fasil begonnene Sammlung in Wahrheit seit Generationen von den jeweiligen Spektabilitäten der Akademie verfasst wurde und noch immer regelmäßig ergänzt wird. Eine durchaus sinnvolle Täuschung, denn das scheinbar geheime und potentiell gar verbotene Buch wird immerhin mit deutlich mehr Interesse studiert als alle offiziellen Lehrwerke. Wo man die Studiosi fast mit der Rute zum Studium des „1x1 der Ringkunde" zwingen muss, schleichen nachts heimlich Arbeitsgruppen durch die Gänge der Akademie, um dann in entlegenen Winkeln dicht aneinander gedrängt im Kerzenlicht das „Buch der kleinen Dinge" zu studieren und flüsternd über die Vor- und Nachteile der verschiedenen Artefaktthesen zu diskutieren. Viele Spektabilitäten konnten schon feststellen, dass sich die Studiosi mit ihren Artikeln für das „Buch der kleinen Dinge" oft mehr Mühe geben als für Prüfungsarbeiten. Während gute Ideen nach einigen Jahren unauffällig in das normale Curriculum überführt werden, entfernt die jeweilige Spektabilität unsinnige oder gefährliche Einträge unauffällig aus der Sammlung, sobald der Verfasser die Akademie lange genug verlassen hat.

Szenario Vorschläge:
I. Ein besonders goldgieriger Studiosus hat die ganze Sammlung nach seiner bestandenen Prüfung kurzerhand mitgenommen und plant den Inhalt unter seinem eigenen Namen in Mherwed als Buch zu veröffentlichen. Einer der Verleger dem das Manuskript zur Veröffentlichung angeboten wurde, wandte sich an die Drachenei-Akademie um die Referenzen des Autors zu überprüfen, wodurch die hiesige Spektabilität Wind von der Sache bekam. Da das Werk zahlreiche Geheimnisse der khunchomer Artefaktmagie beinhaltet, will Spektabilität Khadil Okharim die Veröffentlichung unter allen Umständen verhindern. Vorzugsweise ohne dass bekannt wird, dass er von der Existenz des Sammelwerkes überhaupt wusste. Über seine zahlreichen Kontakte heuert er daher vertrauenswürdige Abenteurer an, um die Schriftensammlung unauffällig zurück zu holen.

II. Bei der jährlichen Inspektion der Sammlung entdeckt die Khunchomer Spektabilität als neueste Ergänzung ein kleines schwarzes Notizbuch, welches die Vorzüge der Unterstützung von Ifriitim bei der Artefaktherstellung beschreibt. Dabei beinhaltet es nicht nur die komplette Thesis eines für die Anrufung von Agribelim optimierten Invocatio Maior, sondern auch ausführliche Beschreibungen der dafür notwendigen Paraphernalia und geeigneter Donaria. Der Text verniedlicht gekonnt die enormen Gefahren der Beschwörung des eingehörnten Dämons aus Agrimoths Domäne zur Unterstützung bei der Artefaktherstellung und preist dies als einzig sinnvolle Methode wahrhaft mächtige Artefakte zu erschaffen. Spektabilität Okharim ist höchst beunruhigt und heuert die Helden an um herauszufinden wer versucht dämonologisches Wissen an der Akademie zu verbreiten. Dazu sollen sie sich als Diener, Gast-Studiosi oder Aushilfs-Lehrer in den Lehrbetrieb einschleusen.

Auszüge aus dem „Buch der kleinen Dinge":

Der selbstrostende Dämonentöter für den Notfall
Aus offensichtlichen Gründen nur als einmal anwendbares Artefakt konzipiert, bietet der Dämonentöter im Notfall eine magische Waffe, die auch die Wesen der Niederhöllen zu verletzen vermag. Der Säbel ist für Krieger mit begrenztem Budget gedacht, die zwar nicht wirklich damit rechnen auf Gegner zu treffen die gegen mundane Waffen immun sind, jedoch auch für diesen Fall gerüstet sein wollen.
Um Dämonen verletzen zu können, muss ein Zauber genutzt werden, um die Struktur der Waffe magisch aufzuladen, damit sie nicht nur den physischen Körper, sondern auch die magische Struktur des Wesens beschädigen kann. Den begrenzten Fähigkeiten von Adepten entsprechend werden hier Sprüche benutzt die zwar den gewünschten Zweck erfüllen, die Waffe jedoch bis zur Nutzlosigkeit verrostet oder geschwächt zurück lassen.
Wirkung: Waffe wird für die Wirkungsdauer zur magischen Waffe, danach jedoch unbrauchbar.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher, 1 Ladung
Typ und Ursprung: Objekt, Temporal bzw. Objekt, Elementar (Erz) / gildenmagisch
Auslöser: Schlüsselwort
„Bei den Zwölf! Dämonen!!"

Variante A
Astralenergie: 16 ASP / 1 pASP
Komplexität: 3 / 1 Zfp*
Wirkender Spruch: Eisenrost
Wirkungsdauer: ZfP*/2 SR

Variante B
Astralenergie: 19 ASP / 1 pASP
Komplexität: 3 / 1 Zfp*
Wirkender Spruch: Adamantium (Variante „Zauberstahl")
Wirkungsdauer: ZfP* SR

Variante:
Der fortgeschrittene Kenner des Adamantium kann eine Variante nutzen welche die Waffe nicht beschädigt. Hier bietet sich ein Handschuh oder ähnlich gut „greifbares" Artefakt an, welches mit mehreren Ladungen versehen mehrere Waffen kurz nacheinander in einem Kampf oder eine Waffe in verschiedenen länger auseinander liegenden Kämpfen aufladen kann. Geht auch mit Reversalis Tsornesie!
Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher, eine Ladung
Astralenergie: 25 ASP / 2 pASP
Komplexität: 8 / 1 Zfp*
Wirkender Spruch: Adamantium (Varianten „Zauberstahl" + „Struktur wahren")
Wirkungsdauer: ZfP* SR

Warnender Perlenring
Ein gut verkäufliches Artefakt für die gehobene Gesellschaft. Wie bei allen Schmuckstücken sollte man Silber stets dem Golde vorziehen, da dieses die Magie nicht über sich duldet und nur schwer zu hermetisieren ist.
Der Perlenring bietet ein gutes Beispiel für die Erstellung äußerst praktischer Artefakte unter Anwendung von simpelsten Sprüchen.
Als wirkender Spruch dient der jedem Magier geläufige Flim-Flam Cantus. Der Trick liegt in der Nutzung der vielseitigen und mächtigen Hellsichts-Funktionen die im Arcanovi enthalten sind. Hierbei dient der ausgelöste Spruch nur dazu den Träger über das Vorliegen bestimmter, genau definierter Tatsachen zu informieren. Das Können des Magiers zeigt sich hier in der genauen Formulierung des Auslösers. Als Beispiel sei hier: „Anwesenheit von Gift" genannt.
Gewarnt sei jedoch vor einer zu großen Reichweite. Bei mehr als einem Spann Reichweite kann es zu häufigen Fehlauslösungen kommen.
Perlen wird von Natur aus die Fähigkeit zugesprochen sich in Anwesenheit von Giften zu verfärben, diese Affinität erleichtert die Hermetisierung der Wirkungsmatrix.
Meisterschaft beweist der Studiosus bei der sorgfältigen Formulierung und Definition von Giften. Eine gute Kenntnis der Alchemie ist hier deutlich von Vorteil. Ausdrücklich ausgenommen von der Wirkung sollte die Anwesenheit von Alkohol sein, obwohl dieser ja in hohen Dosen ebenfalls als Gift zu betrachten ist.
Wirkung: Ring leuchtet warnend auf sobald die Hand mit dem Ring sich vergifteter Nahrung oder einem vergifteten Getränk nähert.

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher, eine Ladung
Auslöser: Anwesenheit von Giften, ausgenommen Alkohol und Khunchomer Pfeffer in einem Spann Umgebung
Astralenergie: 11 ASP / 1 pASP
Komplexität: 11 / 0 Zfp*
Wirkender Spruch: Flim-Flam
Besser sichtbar mit Variante „Pulsierendes Licht"

Varianten:
Auf dem gleichen Prinzip sind zahlreiche sinnvolle Varianten möglich. Der Kreativität des Studiosus sind hier kaum Grenzen gesetzt:

- Ein Ring mit dem man „Gäste" auf verborgene Waffen abtasten kann (wobei der Träger tunlichst unbewaffnet sein sollte).
- Ein Ring der beim Klettern vor brüchigen/ unsicheren Felsstücken/ Griffstellen warnt (erfordert allerdings mehrere Ladungen um sinnvoll zu sein).
- Mit einem auf größere Reichweite justierten Auslöser sind Schmuckstücke möglich die vor wilden Tieren, Dämonen oder Attentätern warnen.
- Sehr beliebt ist auch die Warnung des Trägers vor der Anwendung von Magie. Dies kann von „Träger wird Opfer eines Zauberspruches" bis zum spezielleren „Träger wird Opfer von Einfluss oder Herrschaftsmagie" reichen.

- Der paranoide Kämpfer gegen das Böse wird einen Ring sehr zu schätzen wissen, der ihn warnt bevor er einen Gegenstand berührt, der mit dem Applikatus belegt ist und daher bei Berührung einen potentiell schädlichen Fallenzauber auslösen könnte.

Dere-Anker-Schuhe
Festes geschnürtes Schuhwerk welches fast ausschließlich für diejenigen Abenteurer und Magier angefertigt wird, welche einmal Zeuge der zerstörerischen Gewalt von Limbus-Durchbrüchen oder des Zaubers „Auge des Limbus" geworden sind.
Werden die Mauern Deres niedergerissen, so verankern sich die Schuhe mittels des Objectofixo unverrückbar am Boden. Da die Wirkungsdauer des Objectofixo weit länger andauern sollte als jeder normale Sphärendurchbruch, bleibt der Träger von einem verschwinden im Limbus bewahrt und kann unter Umständen sogar noch anderen einen festen Haltepunkt bieten. In Anbetracht der Seltenheit dieser Art von Gefahr, handelt es sich fast ausschließlich um Einwegartefakte.
Keine Sandalen, keine Pantoffel!

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher, 1 Ladung
Typ und Ursprung: Objekt, Temporal/ gildenmagisch
Astralenergie: 12 ASP / 1 pASP
Komplexität: 5 / 2 Zfp*
Wirkender Spruch: Objectofixo
Wirkungsdauer: Bis zum Ende des Limbusdurchbruches (max. ZfP* x 5 SR)

Halsband der Verteidigung durch unsichtbare Tigerpranken
Tigeraugen sind Halbedelsteine die sich auch Studiosi leisten können. In einem Halsband steht ein Paar davon für die ewig offenen und wachsamen Augen eines Tigers. Ein Wort des Trägers ruft einen unsichtbaren Schutz herbei, der einige Hiebe eines Angreifers abwehren kann. Die Assoziation mit Tigerpranken stammt vom ersten Prototypen, der aus unerfindlichen Gründen an Krallenspuren erinnernde Vierergruppen von leichten Kratzern auf den parierten Waffen hinterließ.
Das Artefakt benutzt einen Motoricus um seinen Träger mit unsichtbaren Hieben zu verteidigen. Der Schutz hält durch die begrenzte Anzahl von Paraden nur sehr kurze Zeit an, jedoch kann der Träger sich in dieser Zeit vorwiegend auf die Offensive konzentrieren. Da das Artefakt unabhängig vom Träger agiert, hat dieser, falls er selbst ebenfalls noch pariert, idealerweise zwei Chancen um jeden Angriff abzuwehren.
Der Grund für die geringe Verbreitung dieses Artefaktes sind einige sehr spektakuläre Fehlfunktionen der ersten Feldversuche, die durch unerwartete Aktionen des Artefaktes im chaotischen Umfeld eines Kampfes hervorgerufen wurden. Nicht nur kann das Artefakt ebenso wie sein Träger durch Finten getäuscht werden, gelegentlich wird auch die eigene Waffe (ein schnell bewegliches Metall-Objekt das sich zwangsläufig auch gelegentlich dem Träger nähert wenn er beispielsweise ausholt) Opfer der Zauberwirkung. Die Testpersonen waren wenig erfreut, als ihnen mitten im Kampf die eigene Waffe aus

der Hand geschlagen wurde. Später angestellte Statistiken belegen hierfür zwar nur eine etwa 5% Chance, der Ruf dieses Artefaktes lässt sich aber im Khunchomer Umfeld kaum wieder herstellen.
An Ausländer verkaufen!
Der Käufer sollte darauf hingewiesen werden, dass der Schutz gegen waffenlose Angriffe sowie Tiere völlig wirkungslos ist, da der Motoricus Cantus nicht auf Lebewesen wirkt.

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher, eine Ladung
Typ und Ursprung: Telekinese / gildenmagisch
Auslöser: Schlüsselwort
Astralenergie: 37 ASP / 2 pASP
Komplexität: 8 / 1 Zfp*
Wirkender Spruch: Motoricus (Variante „Unsichtbarer Hieb“ mit Energie für 12 „Hiebe“)
Wirkungsdauer: 1 SR

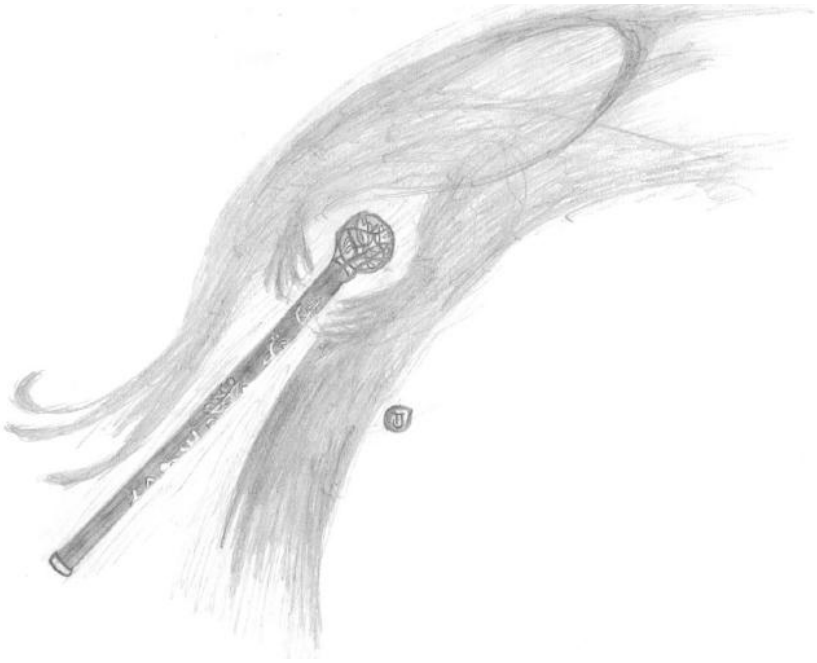
Brosche der Warnung vor unsichtbarer Gefahr
Artefakte die es Nichtmagiern ermöglichen Magie zu entdecken haben meist ein Problem: Sie werden von ungeschulten Trägern oft eingesetzt wenn (noch) gar keine Magie zu entdecken ist und dann wenn es etwas zu sehen gäbe, erkennen sie es nicht. Eine Unterstützung durch einen geschickt gewählten Auslöser ist daher sehr hilfreich.
Die Artefaktthesis beschreibt ein als Brosche geformtes Artefakt welches dem Träger mit Hilfe eines Odem Cantus ermöglicht Magie in seiner Umgebung zu sehen. Das Artefakt löst sich selbständig aus, sobald unsichtbare oder durch Widerwille getarnte Personen in Sicht- und Reichweite kommen. Für Leibwächter und Wächter unbezahlbar!
Sehen deren Arbeitgeber oft anders!

Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher, eine Ladung
Auslöser: Wirkender Spruch Visibili oder Widerwille in (ZfW Odem) Schritt Umgebung
Astralenergie: 22 ASP / 1 pASP
Komplexität: 9 / 0 Zfp*
Wirkender Spruch: Odem (Variante „Umgebung“)
Wirkungsdauer: 3 x ZfP* KR

Das Geistergefäß des Magister Jelianus

„Nun, dann lasst mich einmal sehen. ODEM ARCANUM... Von astralen Kräften durchdrungen, zweifelsohne. Hmm... Zeichen dämonischer Einflüsse kann ich nicht entdecken. Ohne nähere Analyse würde ich es als harmlos einschätzen.“

Beschreibung: Bei dem Gefäß der Geister handelt es sich um ein aus zwei Komponenten zusammengesetztes Artefakt, dessen Gestalt einen jeden Aventurier, so er nicht gerade einem ungebildeten Barbarenvolk entspringt, sogleich an einen Magus denken lässt:



Einen 80 Finger messenden Stab, von runder Form und aus dunkelrotem, beinahe schwarzen Mohagoni geformt, ziert ein runder, perfekt gewachsener Bergkristall von 7 Fingern Durchmesser.

Dennoch gibt es einige Unterschiede, insbesondere die Kugel betreffend, denn diese ist umrankt von jungen Trieben des Stabs, die Zweige, kleine Blätter und Rispen purpurner, fliederähnlich duftender Blüten hervorbringen, die ein grobes Geflecht um die Kugel bilden. Ihr Inneres indes scheint von treibenden Nebelschwaden erfüllt zu sein. Wer ein scharfes Auge besitzt und genau hinsieht kann zudem feine Risse auf der Oberfläche des Kristalls bemerken, die alleine dank des Zweiggeflechts nicht auseinander klaffen.

Die Enden des Stabs sind mit Kappen aus reinweißem Marboblei umhüllt; aus demselben kostbaren Metall sind auch Einlegearbeiten in das Holz des Stabes gefügt, die verschiedene Zeichen arkaner Bedeutung darstellen. So offenbart sich dem Kundigen in

etwas abgewandelter, aber doch klar wiederzuerkennender Form das Zeichen des vollen Madamals in der Pforte Uthar sowie das Zeichen der Bannung, mehrere Apotropen für unterschiedliche Geistwesen und schließlich Satinavs Siegel.

Wirkung:
Dem Geistergefäß wohnen grundsätzlich zwei Wirkungen inne:
Zum Einen handelt es sich um einen semipermanenten Spruchspeicher, der zu den Sonnenwenden auslöst. Zweimal im Jahr, jeweils nach Sonnenuntergang des 1.Praios und des 1.Firun, wirkt das Artefakt einen GEISTERRUF auf die in sich gebundenen sieben Geister, die daraufhin aus dem Stab entlassen werden, um vom Besitzer des Stabs –oder dem, den sie dafür halten- Befehle entgegen zu nehmen; mit dem Aufgang der Sonne am folgenden Tag endet die Wirkung und die Geister fahren wieder zurück in das Artefakt, bis sie wieder von ihrem Herren benötigt werden. Die Bannung der Wesen in die Kugel wird durch die vom Bannkreis abgeleiteten Zauberzeichen gewährleistet, so dass ein Großteil der magischen Kräften in den Marboblei-Anteilen gespeichert ist.

Die zweite Funktion des Artefakts beruht auf einer heutig recht seltenen Variante des ARCANOVI, die den Stab zu einem Zaubertalisman für alle Arten der Geisterbeschwörung und -bannung macht (SRD, S.12), so dass sämtliche mit dem Geistergefäß als Fokus durchgeführte Zauberhandlung mit dem Merkmal Geisterwesen dem Wirker 5 ZfP* zur Verfügung stellen und auch Proben auf den Beherrschungswert im Bezug auf Geister um 2 Punkte erleichtert werden.
Sollte einer der sieben dem Artefakt innewohnenden Geister erlöst oder vernichtet werden, kann der Stab als Fokus auch einen neuen Bewohner dieser Art aufnehmen; nach entsprechender Analyse des Artefaktes ist es möglich einen anwesenden Geist zu den Sonnenwenden durch einen GEISTERBANN +3 in das Artefakt zu bannen.
Auch wäre es denkbar, die Geister durch einen selbst gewirkten GEISTERRUF außerhalb der rechten Zeit aus dem Artefakt zu rufen, zumal die Matrix ja bereits geschwächt ist, allerdings dürfte dies nicht ganz einfach sein. Zudem wären die Geister danach voraussichtlich ungebunden und nicht gezwungen, wieder in das Artefakt zurückzukehren, was unvorhersehbare Folgen haben könnte.
Des Weiteren hat der Schöpfer des Stabs in seiner Weisheit diesem fragilen Gerät Unzerbrechlichkeit verliehen (SRD 18), die allerdings in den Jahrhundert unter rohen astralen Kräften gelitten hat (siehe unten).

Regeltechnisch besitzt das Artefakt eine ARCANOVI- Schwierigkeit von +4 bei 3 ZfP*. Es stecken 170 AsP darin, so dass durch den geringen Marboblei-Anteil noch etwa 13 pAsP in dem Artefakt gespeichert wurden.

Hintergrund:
Das Geistergefäß ist bereits über 800 Jahre alt und entstammt dem um 200 nach Bosparans Fall zerstörten Konzil der Geister im Regengebirge (Meridiana 197, auch Im Bann des Diamanten 136/137).

Inspiriert von den Satuul-Gefäßen der Waldmenschen und mit der einem gefangenen Achaz abgepressten Bergkristall-Kugel gelang es dem Magister ordinarius der Akademie, Jelianus, 7 Geister aus einer altechsischen Grabpyramide des Regengebirges in ein präpariertes Artefakt zu bannen, um sich ihrer Dienste zu versichern. Erhofft hat sich der Magister davon sicherlich Erkenntnisse über die Geheimnisse echsischer Magie, doch entzogen sich die Geister –dem starken Fokus zum Trotz- schleichend seinem Willen und ihre Ratschläge beeinflussten den selbstsicheren Magister so, dass er schließlich ihrer Herrschaft unterlag.
Möglicherweise war es eben jener echsische Einfluss, der zur Zerstörung des Konzils führte, das sich angeblich selbst vernichtete...
Die Jahrhunderte danach lag der Stab unbehelligt nahe des Geländes der ehemaligen Akademie, von den meisten unentdeckt, von den anderen –insbesondere eher abergläubischen Waldmenschen- aufgrund der sich jedes halbe Jahr wiederholenden Geistererscheinungen gemieden.

Besonderheiten:
Eine dritte Funktion ist weniger gewollt als durch die Schwächung der Struktur des Artefakts über die Jahrhunderte zustande gekommen: Mittlerweile sind einige der Geister in der Lage, aus dem Kristall heraus zu wirken, wenn sie auch nicht entkommen können. Diese Labilität hat zunächst durch frei entströmende Magie das erneute Wachstum des Mohagoniholzes angeregt, was zugleich dem physischen Zerfall entgegenwirkte. Bisher hält die Kugel also stand und die jenseitigen Wesen in seinem Inneren, doch ist schwer zu sagen was passiert, wenn es zu weiteren magischen Entladungen kommt.
Dennoch können die Geister auch von innen auf Personen einwirken, so sich diese in direktem physischen Kontakt zum Artefakt befinden, will meinen, die es berühren. Dies könnte sowohl die Beratung sein als auch der Alptraum eines Nachtalps...

Im Artefakt gebannt finden sich die Seelen eines Skrechu und zweier Achazpriester, bei den übrigen Geistern handelt es sich um den echsenfeindlichen Kophta Rashamanu ibn Rashim mit drei Dienern, die bei der Erforschung der Pyramide in den Dunklen Zeiten ihr Leben ließen. Die erzwungene „Enge“ des Artefakts ließ die toten Wesenheiten aneinander geraten und setzt immer wieder starke astrale Kräfte frei, so dass dieser Konflikt durchaus Einfluss auf die oben genannte Strukturschwäche gehabt haben mag.

Szenariovorschläge:
-**Flüsternde Stimmen:** Nach Jahren des Ruhens, in denen die Geister zu jeder Sonnenwende in den nächtlichen Regenwald entlassen wurden, um zum Morgengrauen wieder in das Artefakt gebannt zu werden, wird das Artefakt schließlich geborgen. Dafür bieten sich die Helden an, die sich dann zum Einen mit den Waldmenschen und ihren Schamanen herumschlagen müssen, die sicher keine Fremden bei der Zitadelle wünschen, ja vielleicht muss sich die Heldengruppe gar Angriffen der letzten Wudu erwehren (Meri-

diana 197). Auf der Rückreise sehen sie sich dann einer ganz anderen Bedrohung gegenüber: den Einflüsterungen des Kophta und des Skrechu, denen sie widerstehen sollten. Und wann ist eigentlich wieder Sonnenwende...?

-**Zurück in´s Leben:** Vielleicht entdeckt es aber auch jemand anderes, das Artefakt gelangt auf verschlungenen Wegen in die Hände eines Unkundigen, der es, in Ignoranz der Bedeutung und der Bedrohung, als Hausschmuck oder Gehstock verwendet. Als die gefangenen Seelen beginnen, Einfluss auf den schwachen Geist des Besitzers zu gewinnen, kommen die Helden in die Stadt (sei es nach Hôt-Alem, Sylla, Chorhop oder aber über fremdländische Entdecker gar bis nach Drôl oder Thalusa gekommen; in Brabak hingegen ist Vorsicht geboten, dürften doch sowohl die Magister der Dunklen Halle der Geister als auch die hiesigen Golgariten ein besonderes Interesse an dem Artefakt haben). Während der Besitzer vom Geist des Skrechu angeleitet wird, ein Ritual vorzubereiten, dass es der Echse erlaubt, sein Gefängnis zu verlassen, ist es Aufgabe der Helden das damit verbundene Verschwinden verschiedener Kleinigkeiten und Kostbarkeiten aufzuklären. Als schließlich gar Menschen entführt werden, die dem hungrigen Nachtalp der Echse den Weg in die Freiheit eröffnen sollen, ist Eile geboten, womöglich findet das ganze gar zu allem Überfluss in den Namenlosen Tagen vor dem 1.Praios statt.

Das Finale mag im Kampf gegen den befreiten Nachtalp bestehen, womöglich ist es diesem sogar gelungen wieder feste Gestalt anzunehmen. Sollte der Skrechu allerdings entkommen mag es sein, dass nur der Kophta den Helden noch helfen kann. Doch was mag sein Preis dafür sein? Wo liegt der Weg zu seiner Erlösung?

-**Vernichtet es!** Sollte das Artefakt in die Hände von Borongeweihten gelangen, seien es nun Al´Anfanische oder Puniner, wird ihnen wohl am Herzen liegen, dass die gebannten Seelen vollständig erlöst werden und das frevlerische Artefakt zerstört wird. Dafür werden sicher einige mutige Questadores nötig sein, die (erneut) tief in den Regenwald reisen, um den zerstörten Tempel mit seiner Grabkammer zu finden und die Geister zu erlösen.

-**Jenseits der Schleier:** Ein Abenteuer ganz andere Art könnte es sein, die Geister der Helden selber in die Kugel zu schicken, um mit einzelnen Geister zu sprechen, ohne gleich die heulende Verdammnis auf Dere loszulassen. Dies könnte über Marbos Odem ermöglicht werden. Siehe dazu das Abenteuer „Aus der Asche“.

Varianten: Es ist durchaus denkbar und sogar naheliegend, dass sich die Magier des Konzils viele solcher Gefäße geschaffen haben, auch wenn sich in den meisten Fällen wohl weniger Geister darin finden werden. Auch dürfte die häufigste Form eher der einmaligen Nutzung dienen.

Möglich wäre es sicherlich ebenso, dass einige der Magierinnen und Magier, die die Katastrophe überlebten und die Dunkle Halle der Geister zu Brabak gründeten derlei Gefäße mit sich brachten oder aber Aufzeichnungen darüber besaßen.

Das Unsichtbare Feldherrenzelt

„In den Chroniken der Magierkriege ward zudem berichtet vom reisenden Heereszug des Kriegsfürsten Rhobakur, der sich dem verdammten Zauberer Zulipan anschloss. Sowohl in dessen Gefolge als auch bei den Almadanischen Söldlingen des Schwarzkünstlers war Rhobakurs Zelt bekannt und berüchtigt. Niemand sah je wie er es aufschlug oder sah es im Abbau begriffen. Dennoch hielt der Kriegsfürst zusammen mit Zulipan hier die Stabsbesprechungen ab und hielt Rat vor Gräueltaten. Sollte es sich bei diesem Zelte gar um ein frühes Objecto Obscuro- Aeternom handeln?...“
-aus einer Ausgabe der Encyclopedia Magica *von 866 BF*

Beschreibung:
Es ist nichts zu sehen, allerdings liegt der Geruch von Blut in der Luft. Zu ertasten wären weiches und starres segeltuchähnliches Material und klackernde Holzstäbe.

Wirkung:
Das ganze Feldherrenzelt (in etwa 6 Schritt hoch, bietet Platz für 15 menschengroße Beratende) ist permanent und durchgängig außen unsichtbar (Objecto Obscuro,permanent wirkend, 22 ZfP*). Dies bedeutet, dass auch innerhalb des Zeltes Stehende vor den Blicken Außenstehender verborgen sind. Alleine am niedergedrückten , bei längerem Stand gelblichen Gras erkennt das geschulte Auge das Zelt Rhobakurs.
Mittels des Abraxas „Invisible Constructo“ baut sich das Zelt aus Blutulmenholzstangen, geflochtenem Einhornhaar, Arkaniumspindeln und Heringen aus Amulettmetall unter der Wirkung eines „Animatio“ (18 ZfP*, semipermanent) innert 5 KR knatternd und raschelnd auf.
Im Inneren sind die Zeltwände blutrot und grellgelb, relativ bösartige Mindergeister der Luft und des Humus krabbeln als Windzwacklinge oder Erdbückler an den Innenbahnen oder dem Boden umher. Die Zentralstange des Zeltes ist aus rotlackierter Blutulme, in Arkanium gefassten Gimarilglyphen (Zeichen für Trug, Luft, Schutz) und flatterndem Sylphenhaar gearbeitet. Bei genauerem Hinsehen wabert und schwankt das Innere des Zeltes und kann bei zartbesaiteten Zeltbewohnern zu Übelkeit und Schwindel führen (KO-Probe pro Halbe Stunde Aufenthalt).
Die Temperatur ist stets angenehm und die Luft wirkt frisch. Der Innenraum kann beliebig mit Möbelstücken bestückt werden, diese bleiben natürlich nur solange unsichtbar wie sie INNERHALB des Feldherrenzeltes sind. In zusammengefalteten Zustand sind die Gegenstände flimmernd zu erkennen, ebenso wie darunter befindliche Personen.
Durch den Abraxas „Deconstructo Invisibile“ faltet es sich wieder in Stangen und Tuchmaterial zurück.

Hintergrund und Besonderheiten:

Das Zelt wurde zu Zeiten der Magierkriege von einem Amazeroth-Paktierer erschaffen. Die enorme Menge an gebundener Astralenergie führt zu oben genannten Parenthesen (Mindergeister, Raumverzerrungen). Es soll in der Vergangenheit auch vorgekommen sein, dass wenn das Artefakt auf und um Nodices errichtet wurde, es zu Nebenwirkungen wie beim Unsichtbarkeitselixier F kam.

Szenariovorschläge:

- Ein Kriegsfürst der Wildermark hat Rhobakurs Zelt aus den zerstörten Arsenalen Wehrheims geborgen und Ludalf von Wertlingen erteilt der Runde den Auftrag es für das Mittelreich in Besitz zu nehmen….doch wie findet man ein unsichtbares Zelt.
- Ein Hesindegeweihter aus Gareth, im Umfeld des Pentagontempels, erfuhr über oben genannte ENCYCLOPAEDIA MAGICA Ausgabe vom Artefakt und will es für den Tempel in seinen Besitz bringen. Die Helden wirbt er als Bedeckung zu einer Reise und Expedition rund um unsichtbare Artefakte an. Dass der Priester dabei innerlich vom Widersacher Hesindes korrumpiert wird ahnt niemand…
- Der Heptarch Haffax als militärisches Genie erkennt den Nutzen eines solchen Feldherrenzeltes und entsendet Späher und Legaten auf die Spur des Artefaktes. Werden die Helden schneller als Haffax Schergen sein, wenn das zusammengefaltete Zelt im Besitz eines hügelzwergischen Sammlers in Angbar liegt?

Wert: ca.1.000 Dukaten/ deutlich mehr für Heerführer

Kategorie: Permanenter Spruchspeicher (Infinitum)
Auslöser: 2x Abraxas (siehe Text)
Typ und Ursprung: Umwelt, Illusion, Temporalmagie, Dämonisch (Iribaar), Elementar (Luft),
Telekinese
Thesis: Vermutet (Nachlass des Iribaarpaktierers)
Astralenergie: 98 / 13
Komplexität: +11 / 27 ZfP*
Wirkende Sprüche: Objectum Obscuro, Animatio Stummer Diener, Infinitum Immerdar, Caldofrigo Drachenblut
Varianten: Tarnkappe, Unsichtbarkeitsring

Der Geckenhut

Beschreibung: Ein sehr eleganter, glänzend blauschwarzer Dreispitz mit goldenen Ziselierungen und einer außergewöhnlich großen Federzier. Oder doch ein todschicker Calabreser aus feinstem, blutrotem Filz mit einer riesigen, buntschillernden Feder. Oder ein grünmetallisch glänzendes Samtbarett mit einer ein bisschen überdimensionierten Feder. Oder sonst eine extravagante Kopfbedeckung, die das eigene Erscheinungsbild perfekt abrundet ...

Eigentlich hat der Geckenhut gar keine außergewöhnliche Form – er ist ein alter, etwas löchriger Strohhut mit einer ziemlich zerzausten Feder daran. Dass diese Feder jedoch etwas Besonderes ist, erahnt man an ihrer Größe. Sie hat die Form und Farbe einer typischen Hahnenfeder, bloß dass der zugehörige Hahn etwa die Größe eines Darpatbullen gehabt haben dürfte. Auf jeden Fall sorgt diese Riesenfeder dafür, dass der Hut bei jeder Bewegung bedenklich auf dem Kopf seines Trägers schwankt und man bei jedem Windzug darauf wartet, dass der Hut sich in die Lüfte hebt und davon segelt.

Wirkung: Der Hut verzerrt bei seinem (zukünftigen) Träger die Wahrnehmung derart, dass dieser glaubt, ein außergewöhnlich schönes Kleidungsstück entdeckt zu haben, dass die eigene Erscheinung vorteilhaft unterstreicht. Wie sich der Hut seine Opfer aussucht, ist unklar, aber es handelt sich immer um recht überhebliche, von sich selbst unmäßig überzeugte Personen – was Wunder, dass man vor allem im Horasreich schon öfter von seinem Auftreten erzählen hörte ...

Die Wirkung des Hutes steigert sich beim Aufsetzen, so dass der Betroffene gar nicht anders kann, als den Hut mitzunehmen. In den kommenden Tagen benebelt das Artefakt das Hirn seines Trägers derart, dass dieser sich immer lächerlicher benimmt. Gute Ratschläge oder ernste Ermahnungen dringen nicht an des Ohr des Verzauberten, das Gelächter der Menge wird als unterstützender Applaus vernommen. Schließlich, wenn der Träger gerade dabei ist, sich unsterblich zu blamieren (z.B. bei einem öffentlichen Duell oder einer Volksrede auf dem Marktplatz) löst der Hut einen „Nackedei" auf den Träger aus und schwebt selbst mit der nächsten Brise davon.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Hut ist der Versuch eines alternden Schelmes, ein magisches Artefakt zu schaffen, mit dem die schönen Streiche seiner Jugend zurückkehren sollten. Das nicht allzu überzeugende Produkt wurde von zwei befreundeten Kobolden in einer gemeinsamen Anstrengung „optimiert". Das Gelächter beim ersten Einsatz des Hutes gegen einen typischen liebfeldischen Stutzer sorgte für tagelange Heiterkeit bei der Bevölkerung und war den Kobolden genug Lohn für die Mühen. Seither taucht der Hut überraschend immer wieder an verschiedenen Orten auf. Meistens verkauft ihn dann ein vor Ort befindlicher Schelm (denn von denen wird der Hut GEFUNDEN) entweder direkt an das nächste Opfer oder an einen Huthändler.

Wert: Das Opfer zahlt gerne 5 Dukaten und glaubt dann noch ein gutes Geschäft gemacht zu haben, jemand anderes würde das Ding nicht geschenkt nehmen. Der tatsächliche Wert dürfte allerdings deutlich höher liegen – eine entsprechende Magierakademie könnte leicht um 50 Dukaten dafür bereitstellen.

Szenariovorschläge: Ein Bekannter der Helden, der Sohn ihres derzeitigen Gastgebers, bringt den Hut vom letzten Ausflug auf den Markt nach Hause. Es gilt nun, zu verhindern, dass der Gute den Ruf der ganzen Familie ruiniert.

Der Große Balsamandrion

Als der Wirt der „Goldenen Feder" kurz vom Polieren seiner Theke aufblickte, um zu schauen, wer da gerade so schwungvoll die Türe zur Gaststube öffnete, konnte er sich ein kurzes Grinsen nicht verkneifen. Dann knurrte er: „Wir haben geschlossen!" „Aber Berosch, für alte Freunde hast du doch immer eine Türe offen, oder?" kam die Antwort von dem kräftig gebauten Mann, der sich gleich aus seinem dicken Reisemantel schälte. „Freunde? Seit wann?" kam die prompte Antwort. Verblüfft hielt der in eine grünschillernde Tunika gehüllte Mann beim Ausziehen der Handschuhe inne und schaute den zwergischen Wirt ungläubig an. Der Zwerg kam weiterhin ernsten Blickes hinter seiner Theke vor und baute sich vor seinem Gast auf. Dann aber hielt er es nicht länger aus. Mit einem breiten Grinsen umarmte er den gut drei Köpfe größeren Mann: „Jalescha, Liebes, komm, schau doch, wer gerade gekommen ist!" rief er dann seiner Frau zu, die auch gleich den Kopf aus der Küchentüre streckte. „Der dicke Balsamandrion ist mal wieder da!" „Noch immer der Große!" protestierte der derart Angekündigte, während die Wirtin jauchzend ankam, um ihn ihrerseits stürmisch zu umarmen.

„Der Große Balsamandrion" ist ein klassischer Quacksalber, Zahnreißer und vor allem auch ein Hochstapler. Schon einige Jahre reist er in seinem schreiend bunten Wagen kreuz und quer durch das zentrale Mittelreich und die angrenzenden Gebiete.
Neben den üblichen Wundertinkturen (wie Haarwuchsmitteln) bietet er auch praktische medizinische Hilfe an, sei es beim verbinden von Wunden oder eben beim Zahnreißen. Zu seiner Ehrenrettung sei gesagt, dass er sich dabei nach Kräften und bestem Wissen bemüht und dass er noch nie jemandem wissentlich Schaden zugefügt hat. Dabei ist ihm klar, wie bescheiden die ihm zur Verfügung stehenden Mittel sind und daher ist niemand verblüffter als er, wenn seine Behandlung wider Erwarten durchschlagenden Erfolg zeigt.
Seit kurzem hat er nun aber endlich eine Erklärung für die wundersamen Heilungen erhalten: eine befreundete Hexe erklärte ihm, dass er schwache magische Fähigkeiten besitzt, die sich unter anderem in Form von besonderer Heilkraft zeigt. Dies erklärt für Balsamandrion (der seinen früheren Namen Gumblad Sinkgruber selbst schon fast vergessen hat) endlich auch den besonderen Sinn für Magie bzw. magische Gegenstände, den er schon lange zu spüren glaubt.
Seit dieser Eröffnung widmet er sich daher verstärkt dem zweiten Standbein seines Geschäftes: dem Handel mit zaubermächtigen und wundersamen Gegenständen. Dabei macht Balsamandrion selbst keinen großen Unterschied zwischen hübschen Folkloreartikeln aus dem Bornland, abartig verdrehten Wurzelstücken aus den schwarzen Landen und verbrauchten Einmal-Artefakten aus Khunchomer Herstellung. Er tauscht und handelt dabei rein nach Gefühl – und unter einem Haufen Schrott mag sich so das eine oder andere Kleinod verbergen. Allerdings legt er Stücke, in denen er wahre Magie vermutet nicht jedem beliebigen Kunden vor. Und wer ihm nicht sympathisch ist, der bekommt höchstens die garantiert unmagischen Objekte zu Gesicht.

Einsatz im Spiel:
Balsamandrion kann im ländlichen Bereich Nordaventuriens quasi überall als Ergänzung innerhalb eines Abenteuers eingesetzt werden. Er ist ein fröhlicher Geselle, mit dem man gerne das Lagerfeuer teilt und der die Nacht mit Hilfe der vielen Geschichten von seinen Reisen verkürzen kann. Seine Warenliste kann die unwahrscheinlichsten Sachen enthalten – umgekehrt fehlen oft Dinge, die man bei einem „normalen" Händler auf jeden Fall erwarten würde.
Ist ein Magier bei der Gruppe, und benimmt sich dieser freundlich gegenüber Balsamandrion, so wird dieser vielleicht seine Schatztruhe öffnen und um die Analyse eines Objektes darin bitten. Vielleicht können ihn die Helden überreden, eines der Stücke an sie zu verkaufen – wobei es wahrscheinlicher ist, dass er ihnen das Stück als dank für einen Gefallen überlässt, also zum Beispiel als Dank für die Rettung vor Räubern oder die Eskorte durch orkisch besetztes Gebiet.
Möchte man ein komplettes Abenteuer rund um Balsamandrion gestalten, hier ein Szenariovorschlag: Ein Schwarzmagier beschwört eine finstere Wesenheit. Das Ganze geht glimpflich aus, doch die Obrigkeit sucht nach eventuellen Komplizen. Wer hatte zum Beispiel die Paraphernalia besorgt, darunter ein großes Korallenbruchstück und eine verbrannte Straußenfeder. Die Spur führt zu einem fahrenden Händler, dem die Helden früher schon mal begegnet sind...

Der Kelch der Goblins

(Göttliches Artefakt)

Geschichte:
Die Goblins lebten bereits vor den ersten menschlichen Siedlern in den Gebieten, die heute als Nostria und Andergast bekannt sind. Man sagt sogar, dass sie ein eigenes Königreich errichtet hätten. Ein Relikt ihrer einst hochstehenden Kultur ist der heute noch stehende Stein von Nosteria. Doch erreichte im Jahre 873 v.BF Sanin der Ältere auf seiner Erkundungsreise diesen Landstrich. Der berühmte Admiral des Kaisers Belen-Horas ließ einige Siedler zurück, als er ins Kaiserreich wegen der Trollkriege, die dort gefochten wurden, zurückkehren musste. Diese Siedler gründeten zunächst Nostria, Salza und Andrafall. Von diesen ersten Siedlungen aus bemächtigten sich die Menschen immer größerer Gebiete, gründeten immer neue Ortschaften, vermehrten sich unaufhörlich. Dies alles verlief nun auf Kosten der Goblins, die immer weiter zurückgedrängt wurden, getötet wurden, an den durch Menschen eingeführten Krankheiten starben. Selbst der große Goblinkrieger Chruuk Zorkai konnte dieser Entwicklung keinen Einhalt gebieten.
Mailam Rekdai, die ‚Große Mutter', Göttin der Fruchtbarkeit, Heilkunde, Nahrung und des Friedens sah nun die Zahl ihrer Kinder durch Menschen Mond für Mond schwinden. Orvai Kurim, ‚Herr der Jäger', Gott des Krieges, der Chruuk Zorkai unterstützt hatte, konnte diese Entwicklung auch nicht aufhalten. Und so gab die ‚Große Mutter' einer auserwählten Dienerin ein Geschenk: einen einfachen groben Kelch aus Stein. Wer nun Wasser aus diesem trinkt wird geheilt, er lebt. Und bis heute ist für die Goblins letztendlich das einzige, was zählt, zu überleben, egal ob als Herrscher oder als Sklave.

Der Kelch der Goblins:
Bei dem Kelch handelt es sich um ein ein Spann hohes Gefäß aus Stein mit einem Durchmesser von fünf Fingern, das nur sehr grob bearbeitet ist. Einen halben Finger über dem Boden verjüngt es sich leicht, so dass es wie ein Kelch wirkt und auch diesen Namen trägt.
Wer aus diesem Kelch Wasser trinkt (nichts anderes) erhält sofort 10 LeP dazu. Es wirkt jedoch nur einmal am Tag pro Person. Außerdem schließt Wasser, das aus ihm auf Wunden gegossen wird, diese unverzüglich.
Der Kelch entzieht sich jedoch jeder Zauberformel mit dem Merkmal ‚Hellsicht' und so wird seine wahre Beschaffenheit wohl ein Rätsel bleiben.

Szenariovorschlag – Burg Tab:
Diese Schamanin nun, deren Name im Laufe der Jahrhunderte vergessen worden ist, hat den Kelch in ihr Heiligtum gebracht, einer Höhle irgendwo im Steineichenwald, ähnlich Narai Tuschas in der Roten Sichel. Doch waren sie auch dort nicht vor den Menschen sicher. Die nahmen nämlich auch dieses Gebiet ein und errichteten um die Höhle eine

Feste, die Burg Tab. Ob die Erbauer von der Höhle wussten oder ob es reiner Zufall war kann nicht mehr gesagt werden. Doch war den Goblins von da an der Zutritt zu ihrem Heiligtum verwehrt. Und mit der Zeit haben sie es auch vergessen.
In der Burg Tab hingegen lebten Menschen viele Jahr lang, bis Ritter Werdomer die Herrschaft angetreten hatte. Dieser Ritter führte ein ausschweifendes Leben, unterdrückte und quälte seine Untergebenen und ermordete sogar seinen eigenen Vater. Doch dann hat ihn der Zorn der Götter getroffen, die in einer Nacht die Burg zerstört und alle Bewohner getötet haben. Im Laufe der zahlreichen Kriege zwischen Nostria und Andergast haben sich die Spuren verwischt und keiner weiß mehr, wo sich die Ruine befindet. Nun ranken sich viele Legenden um die Ruine Tab und viele Avesgefällige haben sich bereits aufgemacht sie zu suchen, sollen doch noch zahlreiche Schätze aus Werdomers Zeit dort liegen. Aber keiner hat sie bisher entdeckt.
So liegt es nun an wackeren Helden dieses Gemäuer tief im Steineichenwald zu entdecken und seine Geheimnisse zu lüften. Wie dies genau geschieht, dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten: Holzfäller finden sie zufällig und berichten den Helden davon oder diese stoßen selber darauf, als sie vor einem Orktrupp oder einem Troll fliehen. Aber auch könnten sich Indizien auf die Lage der Ruine in alten Schriften in der hintersten Ecke eines Archives finden, in den Liedern von Goblins oder gar in einem Traum. Am idealsten wäre vermutlich der Fund einer Pergamentrolle im Fürstlich Nostrischen Archiv, anhand deren die Helden sich von selbst dann auf die Suche machen oder den Auftrag dazu von einem Hesinde-Geweihten oder einem anderen daran interessierten Aventurier erhalten. Da gilt es dann in den Steineichenwald zu reisen, zahlreiche Gefahren zu bestehen, goblinsche Wegelagerer zu besiegen, Trolle zu überwinden und vielleicht eine Nacht in Engasal am Ingval zu verbringen.
Die Mauern der Ruine sind bereits eingebrochen und überwuchert, ein Turm steht noch, ist aber mit Ranken überzogen. Von weitem ist sie wegen der hohen Steineichen nicht zu sehen, der Turm wirkt beinahe wie so ein Baum. Die Stockwerke in diesem sind jedoch schon eingefallen, weshalb man in ihm nicht hochklettern kann. Einzig eine Giftschlange ist dort und greift den ersten an, der den Turm betritt.
In der Mitte der Ruine, an einer Stelle unter all dem Gestrüpp, befindet sich eine Öffnung, unter der sich eine Treppe verbirgt, die unter die Ruine führt. Der tieferliegende Raum ist quadratisch mit einer Seitenlänge von beinahe acht Schritt. Die Jahrhunderte sind hier nicht spurlos vorbeigezogen, Wurzeln haben bereits an vielen Stellen die von Menschenhand errichteten Wandmauern durchbrochen.
Hinter einer der Seitenwände befindet sich ein Hohlraum, diese Mauer sollte also demoliert werden. Dahinter führt ein Gang tiefer in den Berg hinein, die Wände sind hier nur noch natürlicher Fels. Dann öffnet sich eine große Halle, in welcher sich gegenüber des Eingangs ein unförmiger Steinblock befindet, der von zwei doppelgesichtigen Statuen in Goblingestalt flankiert wird. Die Wände sind überzogen mit typisch goblinschen Ritzzeichnungen. Dargestellt ist einmal der Goblin-Krieger Chruuk Zorkai, der über einem Haufen toter Menschen steht. An einer anderen Stelle sind die Goblin-Gottheiten Mailam Rekdai und Orvai Kurim zu sehen, denen von einfachen Goblins geopfert wird. Auf diesem Steinblock zwischen den beiden Statuen findet sich nun dieses Artefakt.

Andere Szenariovorschläge:

- Über all die Jahrhunderte könnte der Kelch von Schamanin zu Schamanin weitergereicht worden sein. Doch ist er nun gestohlen worden und die Helden müssen ihn zurückbringen.
- Die Helden geraten in Gefahr, werden in einen Kampf verwickelt oder werden auf sonstige Weise verwundet. Eine Schamanin ist nun in der Nähe, die die Helden mit dem Kelch rettet.
- Die Helden stoßen auf einem im Sterben liegenden Goblin. Dieser bittet sie, ihn in ein bestimmtes Dorf zu bringen, damit ihn die dortige Schamanin mit dem Kelch retten könne.

Die bannende Hand

Beschreibung:
Eine kleine, nach menschlichem Vorbild gestaltete (linke) Hand in abwehrender Geste aus Gold oder, bei größeren Ausführungen, aus Holz oder Gips mit Goldüberzug. Die kleineren Exemplare sind als Amulette mit einer Öse versehen und werden gerne um den Hals getragen. Größere Exemplare werden aufgestellt oder an die Wand gehängt.
Die Anhänger und Amulette versprechen Schutz gegen die unheilige Magie, wie diejenigen sagen, die an die Wirkung glauben. „Die bannende Hand des guten Gottes" taucht in neuester Zeit auf und verbreitet sich langsam über den Norden Aventuriens. Gerade in Tobrien klammern sich viele an jeden Strohhalm und so gibt es bereits einige Fälschungen und Nachahmungen der Originale.

Wirkung:
Ein echtes, also geweihtes Amulett entzieht der Umgebung tatsächlich die Magie. Damit schützt es einerseits den Träger, in dem es die (schädliche) Magie absorbiert und die Verursacher der magie schwächt. Um es zu aktivieren, muss der Gläubige seine Hand auf den Talisman legen und „Schütze mich vor der unheiligen Magie" sagen. Leider wirkt das Amulett nur einmal, doch der verkaufstüchtige Geweihte, bei dem man die Artefakte immer wieder neu weihen lassen kann, verspricht denjenigen, die dazu bereit sind (die festen Glaubens sind usw.) die Verkündigung eines Cantus, eines Gebets, mit dem man dann das Artefakt selbst aufladen kann.
Hintergrund und Besonderheiten: Auch die Geweihten des Namenlosen haben die Macht, Gegenstände mit einer anderen Liturgie aufzuladen. Tridekarion Ivashar hat im Auftrag des Namenlosen begonnen den Norden des Mittelreichs mit Artefakten zu überfluten, die teilweise (bei weitem nicht alle!) die Liturgie „Schwindende Zauberkraft" tragen. Außerdem scheint es, als habe er eine bei weitem schwächere Variante der Liturgie erschaffen, die nur kurzfristig die Magie der Umgebung blockiert, dabei aber wirksam gegen die Vollendung von Zaubern oder Flüchen eingesetzt werden kann. Dieser „kleine Zauberbann" ist vor allem bei den Amuletten zu finden, die um den Hals getragen werden.

Wert:
Die Amulette werden an Gläubige bzw. Hilfesuchende verschenkt, wobei aber eine Spende im materialwert (also um 5 – 10 Dukaten) erwartet wird. Ärmere kommen nur nach längerem Besuch des Tempels und nach Beweis der Loyalität in den Genuss der Gabe. Im Endeffekt ist aber der Preis extrem viel höher, geht es doch im Endeffekt um den Verlust der eigenen Seele.

Szenariovorschläge:

- Irgendwann fällt es den entsprechenden Stellen auf, dass hier jemand eine neuartige Form des Amuletthandels betreibt. Vor allem bei erwiesener Wirksamkeit der Artefakte werden die Kirchen darauf aufmerksam. Gerade die Hesinde- aber auch die Praioskirche haben großes Interesse daran, zu erkunden, was hier gespielt wird. Ist es Magie? Ist es göttliches Wirken? Und dann, von wem? Da die Untersuchungen eher vorsichtig und im Verborgenen stattfinden sollen, werden externe (also die Helden) angeheuert. Dabei bedient man sich gut angesehener Leute, die möglichst schon einmal einen Dienst für die Kirche erledigt haben und die auch von ihren Möglichkeiten in der Lage sind, Licht ins Dunkel zu bringen (z.B. Analysefähigkeit von Magiern).
- Alternativer Vorschlag: Gerade in den Grenzgebieten zu den schwarzen Landen und zu den Orks ist man über jede Hilfe froh. Hier kommt es gelegentlich zu Vermischungen verschiedener Kulte. Die magiebannenden Hände werden hier mit Praios in Verbindung gebracht. Tatsächlich gibt es sogar schon Orte, wo einzelne Praios-Geweihte eine Vermischung mit dem Kult des Namenlosen betreiben. Hier müsste man mal nach dem Rechten sehen, aber vielleicht stolpern die Helden auch nur zufällig auf eine solche Gemeinde und schafft es das Lügengespinst der Dreizehnten zu zerreißen?

Die Schlinge der Herrschaft

Beschreibung:
Ein starkes Lederband, das zu einer Schlinge geknüpft ist, ähnlich den Wurfschlingen, die die Weidener Kuhburschen verwenden. Das Leder sieht sehr alt und brüchig aus, bei näherer Untersuchung offenbart sich aber eine gute und stabile Qualität. Bei sehr genauen Untersuchungen und entsprechendem Vorwissen kann man erkennen, dass es sich um Drachenleder handelt, in das Aberdutzende winzige Glyphen unbekannter Machart eingelassen sind.

Wirkung:
Wirft man die Schlinge einem Tier über den Kopf, so wird es sofort gefügig und benimmt sich wie gut dressiert: Es gehorcht im Rahmen seiner Möglichkeiten den Befehlen seines Meisters (und das ist in diesem Fall derjenige, der das andere Ende der Schlinge in seiner Hand hält). Der Rahmen der möglichen Kommandos oder Aufträge wird dabei von den Werten eines gut ausgebildeten Tieres seiner Gattung bestimmt, wobei zu bedenken ist, dass das Tier durchaus willens ist, den Befehl auszuführen, in aber erst einmal kennen bzw. verstehen muss. Ein Wildpferd z.B. ist zwar theoretisch in der Lage, alle Bewegungen der Hohen Schule auszuführen, aber so lange es nicht weiß, was es tun soll, wird es die Kommandos nicht umsetzen können.
Die Wirkung der Magie hält so lange an, bis die Schlinge vom Hals gelöst wird. Anschließend verfliegt die Wirkung rasch und das Tier wird sich grundsätzlich wieder wie zuvor benehmen. Je nach Verhalten des „Dompteurs“ während der Zauberdauer mag das Tier ihm gegenüber Furcht oder Zorn zeigen. Am offensichtlichsten ist, dass das Tier deutlich geschwächt ist – je länger die Wirkung genutzt wird, desto stärker.
Die unter der Wirkung des Zaubers „gelernten“ Befehle bzw. Bewegungsmuster sind dem Tier hinterher noch im Gedächtnis, allerdings oft negativ. Regeltechnisch bedeutet das, dass es zwar weniger Abrichten-Proben als normal braucht, um das Tier wieder auf diesen Stand zu bringen, dass aber alle Proben grundsätzlich um mindestens 2 Punkte erschwert sind.

Hintergrund und Besonderheiten:
Der Ursprung dieses Artefakts befindet sich wohl im Dunkel der Geschichte. Die Glyphen ließen Verbindungen zu den Echsen vermuten, allerdings hatte noch keine ausreichend kompetente Analysemagierin Gelegenheit, die Schlinge zu untersuchen. Der ANALYS ist deutlich erschwert, da die wirkenden Sprüche heute unbekannt sind. Zum einen findet sich ein Basisspruch, der dem ARCANOVI recht ähnlich ist, aber eine blutmagische Komponente aufweist – was bedeutet, dass die Energie zum Wirken des gespeicherten Spruches aus der Lebensenergie des Opfers gezogen wird!
Zum anderen weist der wirkende Spruch deutlich das Merkmal Herrschaft auf. Kennern des Zaubers HERR ÜBER DAS TIERREICH würden die Parallelitäten sicherlich auffallen, nur sind dies meist Naturmagier, die mit Artefakten wenig am Hut haben.

Große Verblüffung dürfte bei einer solchen Untersuchung allerdings entstehen, wenn – wohl nur durch einen Zufall möglich – herauskommt, dass das Artefakt genauso gut auf Menschen anwendbar ist. Zu was für einer Zeit mag es Zaubersprüche gegeben haben, die zwischen Tieren und Menschen keine Unterscheidung machen?

Wert:
Sollte jemand die Schlinge in die Finger bekommen, der nicht weiß, was er vor sich hat, wird er den Wert vielleicht auf 6 Silber schätzen. Sobald aber klar ist, dass hier Magie im Spiel ist und wie diese Magie offensichtlich wirkt, dürfte der Wert auf 60 Dukaten steigen. Fachleute schließlich, die das Artefakt komplett untersucht haben, dürften locker das 10- bis 20-fache bezahlen – oder, je nach moralischen Bedenken, andere Organisationsmaßnahmen ergreifen ...

Szenariovorschläge:
Einem Almadaner Adligen wird ein Shadifhengst angeboten. Außer dem erschöpften Zustand des Pferdes gibt es wenig zu bemängeln, eher im Gegenteil: Das Tier ist lammfromm und zeigt sämtliche Lektionen der novadischen Ausbildung. Der Händler, ein schmieriger Tulamide, behauptet, das Tier selbst ausgebildet zu haben, doch der Adliger vermutet eher, dass es sich um Diebesgut oder Kriegsbeute handelt. Da es aber ein derart schönes Tier ist und es fast unmöglich ist, an ein ausgebildetes Novadipferd zu kommen, kauft er das Tier für einen stolzen Preis ab und lässt es zum Rest seiner Herde auf seine Koppel bringen
Schon einige Tage später bereut er diesen Schritt bitter: das deutlich erholte Tier wehrt sich gegen jeden Versuch, es einzufangen oder gar zu satteln. So kommt ein Pferdeknecht sogar zu Tode und ein weiterer wird wahrscheinlich lahm bleiben. Außerdem schwingt sich der Hengst zum Leittier der Herde auf und „beschützt" auch alle anderen Tiere vor den Pferdeknechten.
Der erboste Adlige engagiert nun die Helden als Ermittler, die den Pferdehändler finden sollen und aus ihm herausbekommen sollen, wieso sich das Tier nun so anders verhält ...

Als ein anderer Szenariovorschlag bietet sich an, dass ein Tierfänger, der die Schlinge in den Echsensümpfen bei einem Stamm Achaz eingetauscht hat, das Artefakt auf Grund seiner Wirkungsweise als magisch erkennt und es daher analysieren lassen möchte. Die Kosten für eine intensive Analyse sind ihm jedoch zu hoch, so dass er es bei einer oberflächlichen Analyse belässt. Der untersuchende Khunchomer Magier findet das Artefakt allerdings höchst interessant und nach Rücksprache mit der Akademieleitung unterbreitet er dem Tierfänger ein nicht unbedeutendes Angebot. Dieser bittet sich Bedenkzeit bis zum nächsten Morgen aus, meldet sich aber nicht am vereinbarten Treffpunkt – was daran liegt, dass er mit durchschnittener Kehle im Hafenbecken treibend aufgefunden wird. Die Schlinge ist natürlich verschwunden. Da der Magier inzwischen die Vermutung hegt, dass das Artefakt auch auf Menschen anwendbar sein könnte, schickt ein paar Ermittler (die Helden) aus, um nach dem Verbleib der Schlinge zu forschen. Tatsächlich finden sich bald Hinweise auf den Missbrauch des Artefakts ...

Kategorie: stabiler Matrixgeber (ARCANOVI-Variante, arbeitet mit Lebensenergie des Opfers)
Typ und Ursprung: Herrschaft / vermutlich echsische Hochzivilisation
Auslöser: Umschlingen des Halses
Astralenergie: geschätzt 60 AsP / 3 pAsP
Thesis: unbekannt
Komplexität: unklar
Wirkender Spruch: ähnlich dem HERR ÜBER DAS TIERREICH, aber unter Einbeziehung von Menschen

Dimmaringen – Der Nebelring

„Bei Swafnir, ich lüge nicht! Meine Großmutter Gylna Thurbaldsdottir gehörte zur Otta von Snedja der Hastigen, die ganze Säcke feinen Silberschmuckes herbeizaubern konnte! Nein, eine Seidkona war sie ganz bestimmt nicht. Sie soll einen Ring besessen haben, der sie in eine prächtige Schatzkammer führte. Und das jedes Mal wenn sie ihn ansteckte! Dies tat sie einen ganzen Sommer, doch dann, so erzählte mir meine Großmutter, kehrte sie eines Tages schwer verwundet zurück. Sterbend berichtete sie ihren Leuten von einer Halle aus Schatten und schrecklichen Alfen, die auf goldenen Pferden ritten! Den Ring steckte sich dann so ein gieriger Kerl namens Halmolf ein. Keine Ahnung, was aus dem wurde. Was? Dimmaringen? Nein, davon habe ich noch nie gehört."
- gehört in einer Schenke in Prem, neuzeitlich.

„Als meine Männer aufmarschierten, fassten sich die Heiden an den Händen und riefen ihren stinkenden Walgott an. Dann bildete sich auf dem Dorfplatz, wo die Meute versammelt stand, auf einmal eine dichte Nebelwand, die so schnell wieder verschwand wie sie gekommen war. Doch ebenso waren nun auch die barbarischen Heiden verschwunden. Wie ihr sagtet, oh Erleuchteter, stehen die Nordleute mit wahrlich abscheulichen Dämonen im Bunde."
- Bericht eines Oberst der Sonnenlegion, ca. 430 BF, gefunden im Archiv des Praios-Tempels von Honingen.

*****

Der Ring und seine Kräfte

Ein merkwürdiges Schmuckstück taucht seit Jahrhunderten immer wieder in Thorwal auf. Dimmaringen (thorwalsch für: „Der Nebelring") ist ein einfacher Ring aus Gold, dessen Herkunft im Dunkeln liegt. Es gibt zwar Lieder aus den ersten Jahren nach Jurgas Landung, in denen ein magischer Ring vorkommt, der Dimmaringen sein könnte, aber ein gesicherter Ursprung ist nicht bekannt.
Von seinen Kräften flüstern die Thorwaler jedoch gleichsam respektvoll wie begehrend. Denn wer immer sich den Ring ansteckt, den umhüllen bald dichte Nebelschwaden. Lichten sie sich wieder, sind Dimmaringen und sein Träger verschwunden. Sie befinden sich dann nicht mehr auf Dere, sondern in einer der zahllosen Feenwelten.
Dabei scheint der Ring willkürlich vorzugehen und wechselt nach einem bestimmten Zeitraum die Feenwelt, zu der er führt. Dies kann innerhalb weniger Herzschläge passieren, oder erst nach vielen Götterläufen. Meist liegt die Zeitspanne jedoch bei einigen Tagen, in denen Dimmaringen seinen Träger immer wieder zu derselben Welt führt.
Ebenso willkürlich gewährt Dimmaringen die Rückreise nach Dere. Meistens reicht es, ihn einmal abzuziehen und wieder anzustecken, manchmal muss man dies öfters wiederholen, oder einige Minuten warten.

Es können auch mehrere Personen mit dem Nebelring reisen. Sie müssen sich dazu nur gegenseitig berühren und es muss ein ungebrochener Kontakt zum Träger bestehen. Es kann also theoretisch eine lange Menschenkette mit dem Ring reisen, die sich einander an den Händen hält, wenn sich in ihr der Ringträger befindet. Tatsächlich hat auch die Kraft des Ringes seine Grenzen und wie viele Leute mit ihm reisen können, ist ebenso willkürlich wie der Zielort.
Bleibt der Ring in einer der Feenwelten zurück, findet er nach einiger Zeit von alleine seinen Weg zurück nach Dere. Dabei taucht er fast immer in Thorwal auf, manchmal auch im hohen Norden oder in Albernia.

Abenteuerliches

Dimmaringen kann der Ausgangspunkt für viele zauberhafte Abenteuer mit Bezug zu den Feenwelten sein. Eine rein weltliche Angelegenheit ist jedoch erst einmal

- Die Suche nach Dimmaringen: Wer die Legenden um den Nebelring kennt, der träumt oft davon, mit ihm in ein reiches Land zu reisen, wo das Gold an den Bäumen wächst. Die Lieder der Thorwaler kennen viele Länder, die nur auf magischen Weg zu erreichen sein sollen. Länder wie Skuggahall, wo unsichtbare Alfen durch düstere Gänge wandern, Glittravagga, wo Edelsteine an Bäumen wachsen, Vargbäck, wo sprechende Wölfe einen uralten Schatz von Jurga Tjalfsdottir bewahren sollen, sowie zahlreiche andere Welten, zu denen Dimmaringen der Schlüssel sein soll. Grund genug, den Ring zu suchen, sobald ein Hinweis darauf entdeckt wird. Die Helden können sich einer mutigen Hetfrau auf der Suche anschließen, oder vielleicht sogar eine eigene Expedition beginnen.
- Der Kampf um Dimmaringen: Natürlich jagen auch andere Menschen nach dem Ring. Konkurrierende Thorwaler, aber auch Abenteurer aus dem Süden können den Helden bei ihrer Suche nach Dimmaringen in die Quere kommen. Vielleicht geraten durch Zufall auch beide Truppen in eine Feenwelt, wenn sie den Nebelring endlich finden und müssen sich gemeinsam gegen die dortigen Gefahren zur Wehr setzen.
- Die Reise mit Dimmaringen: Ist der Ring erst einmal gefunden, können sie sich mit ihm auf abwechslungsreiche Reisen begeben. Neben den oben genannten Welten gibt es noch zahlreiche andere, die den Thorwalern unbekannt sind.
- Dimmaringens Geheimnis: Der Ursprung und der Sinn des Ringes, genauso wie der Grund, warum er sich gerade in Thorwal immer wieder manifestiert, beschäftigen seit Jahrhunderten viele weise Thorwaler. Es ist deshalb möglich, dass die Helden angeheuert werden, um den Ring zu finden und bei ihrem Auftraggeber abzuliefern. Ebenso kann es auch darum gehen, alte Schriften zu sammeln, die auf den Ursprung des Nebelrings hinweisen. Oder es wird der Auftrag der Helden, mit dem Ring durch die Feenwelten zu reisen, um sein Geheimnis zu ergründen.

Regelhaftes

Die Bedienung des Ringes ist äußerst unkompliziert. Steckt man ihn an, wird man von Nebelschwaden eingehüllt und sieht erst in einer Feenwelt wieder klar. Dieser Vorgang dauert üblicherweise nur wenige Herzschläge (6 Kampfrunden). Einem besonders aufmerksamen Menschen (gelungene Probe auf IN+8) kann es noch gelingen, sich in allerletzte Sekunde den Ring vom Finger zu ziehen, um die ungewollte Reise abzubrechen. Wer weiß, welche Kräfte in dem Ring schlummern, kann dies natürlich auch ohne Probe tun.

Wollen mehrere Menschen mit Dimmaringen reisen, müssen sie lediglich, wie oben beschrieben, Kontakt zueinander halten. Die Obergrenze für Mitreisende ist dabei sehr willkürlich, aber kleinere Gruppen schaffen in den meisten Fällen die gemeinsame Reise. Sind größere Menschenmengen im Spiel, würfeln sie mit 6W6, um zu ermitteln, wie viele Personen vom Ring transportiert werden können.

Der Ring ist keinesfalls unzerstörbar. Zwar zeigt er keine Abnutzungserscheinungen durch den Lauf der Zeit, aber wenn man ihn vernichten will, ist es auch nicht schwerer, als bei einem normalen, wenn auch stabilen Ring. Wird Dimmaringen zerhackt oder zerschmettert, dann verdampfen seine Überreste. Sie werden zu einer kleinen Nebelwolke. Wenige Tage, nachdem der Nebelring vernichtet wurde, kehrt er jedoch in die Dritte Sphäre zurück.

Dasselbe geschieht, wenn der Ring in einer der Feenwelten zurückgelassen wird. Tatsächlich kann er in den Feenwelten nicht lange verweilen. Nach 2W6 Minuten ist Dimmaringen wieder einsatzbereit und man kann mit ihm zurückreisen. Danach „wartet" er jedoch nur 2W20 Tage, bevor er nach Dere zurückkehrt. Wird Dimmaringen in einer Feenwelt benutzt, führt er stets zurück in die Dritte Sphäre und nicht in eine andere Feenwelt.

Der Zeitraum, in dem der Ring seinen Träger in eine Feenwelt bringt, bevor er sein Reiseziel wechselt, ist zwar ebenfalls sehr zufällig, aber nicht zu erwürfeln, da die Zeitspanne von einer Minute bis zu zehn Götterläufen reichen kann. Daher ist es besser, wenn sie der Spielleiter einfach nach seinem Belieben der Situation anpasst.

*****

Quatschquackelpflongdongs Tarnmantel

Beschreibung:
Ein grober Ledermantel, der seine besten Jahre scheinbar lange hinter sich hat. Von außen ist er an vielen Stellen zerfetzt und angesengt, und sein Erschaffer war wohl auch kein Riese... (der Mantel ist für einen Träger mit einer Größe von 1 Schritt und 60 Fingern angelegt). Auf der Innenseite sind Reste von fein eingearbeiteten Silberfäden zu sehen, doch welche Symbole sie einst darstellten, wissen nur die Götter.

Wirkung:
Sobald man den Mantel anzieht, wird er mitsamt dem Träger für 3 Spielrunden unsichtbar. Weitere Kleidung und Ausrüstung bleibt jedoch sichtbar. Das Artefakt hat 7 Ladungen.

Hintergrund und Besonderheiten:
Nur wenige wissen, dass der Tarnmantel einen besonderen 'Gast' beherbergt: den Kobold Quatschquackelpflongdong. (Regeltechnisch gilt der Mantel also als beseeltes Artefakt, s. SRD 17ff.) Dieser nervtötende kleine Spaßmacher liebt es, den Menschen durch seinen Schabernack das Leben zu versauern, besonders den arroganten Magiern. Doch eines Tages geriet er an das falsche 'Opfer'. Quatschquackelpflongdong traf auf einen Meistermagus (Meisterhinweis: Hier können Sie eine beliebige Persönlichkeit einsetzen, etwa den Erzfeind Ihrer Gruppe oder das große Vorbild Ihres Spielermagiers), der ihn in seinen hässlichen alten Tarnmantel verbannte, welchen der Magus sowieso schon lange los werden wollte, da er ihn als nicht mehr standesgeemäß betrachtete. Seitdem fristet der Kobold eine bemitleidenswerte Existenz, gefesselt an den Ledermantel, und hat die Hoffnung, eines Tages freigelassen zu werden, fast schon aufgegeben. Aber der Kobold verfügt noch immer über seine magischen Kräfte, so dass es zu seinem letzten sinnvollen Vergnügen geworden ist, dem Besitzer des Mantels Streiche zu spielen.

Wert:
4 Silbertaler / um die 500 Dukaten

Szenariovorschläge:
Die Helden erwerben das Artefakt von einem Basarhändler für viel Gold, um einen Diebstahl durchzuführen oder Ähnliches. Doch den Kobold bemerken sie nicht, denn dieser hält gerade ein Nickerchen (was ihn magisch schwer zu entdecken macht), erwacht aber zufällig gerade dann, als die Helden das Artefakt anwenden wollen. Dieser erfreut sich nach dem langweiligen Dasein auf dem Basar an den spannenden Abenteuer

der Helden, wobei er sie durch allerlei Schelmereien pisackt. Falls die Helden das Artefakt zurückgeben wollen; der Händler ist leider kurz nach dem Handel spurlos verschwunden...
Wenn die Helden versuchen, mit dem Kobold in Kontakt zu treten, und wenn sie seine wildgewordenen Späße ertragen, wird er sich vielleicht mit ihnen anfreunden. Spieltechnisch beträgt seine Start-LO 3. Sie lässt sich steigern, wenn die Helden sich bereit erklären, seinen größten Traum zu erfüllen: Freiheit von dem Artefakt, in dem er seit Jahren gefangen ist. Leider müssen sie dazu den Magus finden, der ihn in das Artefakt verbannt hat.
(Meisterhinweis: Je nachdem, ob es sich bei diesem Magus um einen Feind der Gruppe handelt, muss sie ihn entweder töten, oder, falls er ihnen wohlgesonnen ist, einen kleinen Auftrag für ihn erfüllen, damit er den Kobold in die Freiheit entlässt.)
Sollten Sie, werter Meister, Gefallen finden an komödiantischen Kriminalabenteuern, sei Ihnen folgende Variante empfohlen: Ein Dieb hat den Tarnmantel an sich gerissen, um die Juwelen eines reichen Kaufmanns zu stehlen. Die Helden werden damit beauftragt, ihn zu finden, was nicht sonderlich schwerfällt, da der Einbrecher eine Spur der Verwüstung hinterlässt. Weitaus schwerer fällt es jedoch, den Dieb festzunehmen, da der Kobold seinen Spaß daran hat, die Verfolgung so lang, nervenaufreibend und peinlich wie möglich zu machen... Zu den Fähigkeiten des Kobolds lesen Sie unten "Quatschquackelpflongdongs Schabernack-Arsenal".

Quatschquackelpflongdongs Schabernack-Arsenal:
Der Kobold verfügt über ein großes Arsenal an Zaubersprüchen, um die Menschen um ihn herum in den Wahnsinn zu treiben... Hierbei handelt es sich meist um Veränderungs-, Einfluss- oder Illusionsmagie, niemals jedoch um Schadenszauber. Beispielhaft genannt seien:

- Der Schelmenzauber AUFGEBLASEN, ABGEHOBEN (Wirkung: lässt den Tarnmantel mitsamt seinem Träger für W6 Minuten schweben; der Träger kann versuchen, die Richtung mittels Fliegen-Proben einigermaßen zu steuern; nach Ablauf der W6 Minuten landet der Mantel allerdings wieder sanft auf dem Erdboden)
- Der Zauber HALLUSZINATION, mit dem der Kobold auf dem Mantel eine beliebige, lebensechte Illusion erzeugt, am liebsten bei viel Publikum, also auf einem Marktplatz o.Ä.. Seine Bandbreite reicht dabei von einem Praiosgeweihten, der wie Schürzenjäger der Damenwelt hinterhersteigt, bis hin zu einen Doppelgänger eines Helden, der sich leidenschaftlich gern öffentlich entblößt...
- Der WEIHRAUCHWOLKE WOHLGERUCH, mit dessen Hilfe der Tarnmantel ganz bestimmte Gerüche erzeugt, etwa der Duft eines Schinkens (besonders boshaft, falls Hunde in der Nähe sind), nach Ork, nach feinsten Liebfelder Lavandel-Parfümen, usw.
- Die SCHELMENMASKE, mit der er den Träger des Tarnmantels für W6 Minuten in jemand völlig Fremden verwandelt, es handelt sich jedoch nur um eine Illusion. Am liebsten verwandelt er seine Opfer in ein menschengroßes, auf zwei Beinen laufendes Stinktier; eine Zwergin mit Fistelstimme und langem, walllenden weißen

(Damen-)Bart, oder einfach in eine Karikatur seines Gegenübers. Mit diesem Illusionszauber vermag der Kobold, selbst die Stimme, den Geruch sowie den Tastsinn des Opfers zu verändern; sprich, die Illusion des wirkt so real, dass man etwa beim menschengroßen Stinktier sogar sein Fell streicheln kann.

- Natürlich kann der Kobold auch den VISIBILI-Zauber des Artefakts außer Kraft setzen. Am liebsten tut er dies, wenn der Träger nicht damit rechnet, und lässt dann den Mantel mehrmals 'aufflackern', d.h. für wenige Sekunden sichtbar machen, besonders wenn er beobachtet wird.
- Denkbar sind auch gänzlich nichtmagische Aktivitäten, z.B. könnte der Kobold plötzlich laute Koboldlieder singen, ganze Spottverse auf einzelne Helden dichten, etc. (Lassen Sie sich hier gerne z.B. von dem 'kaputten Kofferradio' aus dem Monty Python-Film "Die Ritter der Kokosnuss" inspirieren)

Kategorie:	einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 7 Ladungen
Typ und Ursprung:	Form / gildenmagisch
Auslöser:	Anziehen des Mantels
Astralenergie:	66 / 3
Thesis:	verbreitet
Komplexität:	+6 / 22 ZfP*
Wirkende Sprüche:	7 x VISIBILI (2W6 ZfP*)
Varianten:	Tarnkappe u.a., SRD 43.

Feysala bianda, Das Lied der Heimat

„….einsam tanzten die Winde über die Weiten der Eisebene. Keine Erhebung war zu erkennen. Nur leere blendend weiße Ebene. Biandal Kristallglanz fror schrecklich.
Ein weiterer Windstoss zerrte an seinen letzten Kräften. Doch selbst wenn er den beißenden Frost aushalten sollte würde er bald verhungert sein.
Noch einmal nahm er seine Kräfte zusammen und wanderte taumelnd weiter, bis ihn die Dunkelheit umhüllte.

Als Biandal die Augen aufschlug erblickte er zur Rechten wie zur Linken steile Eiswände, weiter über ihm der milchig trübe Himmel. Hunger und die Weite der Grimmfrostöde hatten seinen Blick getrübt und so war er in eine Eisspalte gestürzt. Gerade als er versucht hatte sich an der blauschimmernden Wand hochzuziehen sah er im Eis einen silbernen Glanz…"
-aus einer firnelfischen Legende

Beschreibung:
Eine drei Spann lange Handharfe aus lauterem Mondsilber. Im Metall sind helle Bergkristallsplitter und Asdhariarunen eingelassen. Das Instrument leuchtet stets kerzenhell in silbrigem Schimmer und ist handwarm bei Berührung. Bei Kenntnis des Asdharia sind die Runen für Sehnsucht, Weg, Ankunft und ein Eissymbol zu erkennen.

Wirkung:
Nimmt man die nur ein Stein schwere Handharfe und spielt eine der feinen Saiten aus Einhornhaar an ertönt eine helle altelfische Zaubermelodie. Dem Träger von Feysala Bianda können Hunger und Frost nichts mehr anhaben und er wird immer den Weg in seine Heimat finden. Regeltechnisch wirken die Zauber „Leib des Eises" (vgl. Feuerbann mit 18 ZfP*),"Zaubernahrung Hungerbann" (21 ZfP* mit verlängerter WD) und ein verlorenes Hochelfisches Zauberlied zur Orientierung gleichzeitig auf den Spielenden.

Alle Zauber wirken jeweils 12 Stunden auf den Träger und können einmal täglich aktiviert werden, es genügt die Harfe etwa 2 KR lang zu spielen. Die Harfe lädt sich nach einem Tag erneut wieder auf. Nebenwirkungen des Artefaktes sind das beständige silbrige Leuchten und die angenehme handwarme Temperatur, die Feysala Bianda auch im stärksten Eissturm griffig bleiben lässt.

Hintergrund und Besonderheiten:
Die Harfe ist ein jahrtausendealtes, unzerstörbares Artefakt aus den Tagen der Hochelfen oder Fenvar. In den Tagen als die Stadt im Eis, Ometheon, noch nicht von Pardonas Ränken in den Untergang geführt wurde wurde sie erschaffen. Die Eisharfe diente den Zauberwebern und Kundschaftern des Himmelsturmes als Möglichkeit weit in die Klirrfrostwüste vorzudringen. Diejenigen Flüchtlinge, die das Grab im Eis (vgl. Phileas-

son-Saga) schufen nahmen auch dieses Kleinod mit sich, hatten jedoch kein Glück mit ihrem Eissegler und stürzten in eine tiefe Eisspalte. Dort wurde die Eisharfe von o.g. Biandal Kristallglanz gefunden und benützt. Als jedoch diese Firnelfensippe von einem Gletscherwurm ausgelöscht wurde verlor sich die Spur des Artefaktes und so mag sie sich irgendwo in einer eisigen Höhle oder bei einer Sippe von Schneegoblins finden…

Wert:
ca.250 Dukaten / für Nordlandreisende 1.500 Dukaten und mehr

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (Hochelfisch), täglich anwendbar
Auslöser: eine Saite anspielen
Typ und Ursprung: Einfluss, Hellsicht, Elementar: Eis, Eigenschaft, Form; Hochelfische Liedmagie
Thesis: vermutet (Schriften des Himmelsturmes)
Astralenergie: 74/ 6
Komplexität: +6 / ca. 25 ZfP* (hochelfische Zauberweberei und Repräsentation)
Wirkende Sprüche: Leib des Eises (verlängerte WD, 18 ZfP*), Zaubernahrung Hungerbann (21 ZfP*, Hochelfische Variante), Hochelfisches Zauberlied zur Orientierung (ca. 15 ZfP*)
Variante: Der Stab des Weißen Wolfes (SRD S.40)

Der Elfenbogen "Immertreu"

Die Werte
Elfischer Namensbogen (Typ: Bögen)

TP	Reichweiten	TP+	Gew.	Laden
1W+5*	10/25/50/100/200	+3/+2/+1/+1/0	25	3

Bindender Spruch:
Melodie der Kunstfertigkeit in der Variante Objekterschaffung
(Singen-Probe +8/+10/+12 auf TaW 14)
entsprechend ARCANOVI +10 (+6 semiperm. Woche, +1 2 wirk. Sprüche, +3 Schlüsselwort) und 5 benötigten ZfP

Wirkender Spruch:
FALKENAUGE MEISTERSCHUSS mit 4 ZfP*, ohne besondere Variante
Zweimal wöchentlich auslösbar mit den Schlüsselwörtern "Vórima eona" (Isdira: Immer treu)
63 AsP (15AsP Melodie, 48 AsP für 12xFALKENAUGE), davon 6 pAsP

Besessenheit:
Vilay (Isdira: Baumfee) Pinophyta Himmelswölkchen, 15 SikP
In Notsituationen kann die vilay einen Teil ihres Sikarian (max. 10LeP/AsP) bei Kontakt an den Namensträger weitergeben (auszuwürfeln mit 2×W5). In den folgenden nächtlichen Regenerationsphasen entnimmt sie dem Träger die verlorene Energie Stückweise wieder (2 Punkte pro Regeneration bis zum Wiederherstellung des Maximums). Ist der unter FALKENAUGE-Einfluss abgegebene Schuss ein bestätigter Patzer, so muss erneut mit dem W20 gewürfelt werden. Bei einer erneuten 20 erleidet Pinophyta schweren Schaden, und ihre Energie reduziert sich auf einen Punkt. Die beiden Wochenladungen sind in diesem Fall verbraucht, und erst wieder abrufbar, wenn sich die Fee vollständig erholt hat.

Nebenwirkung:
Pinophyta ist zuallererst eins: Besitzergreifend. Danach nur unwesentlich schwächer: Eifersüchtig. Und wiederum nur unwesentlich schwächer: Anspruchsvoll. Sollte der Träger innerhalb kurzer Zeit allzu viele amouröse Abenteuer anstreben, bei denen der/die Partner/in nicht den Ansprüchen der Vilay genügt, so werden dem Schützen sämtliche Fernkampfproben um +4 bis +12 erschwert, je nach Missfallen der Fee (Meisterentscheid). Ist die Eifersucht der Baumfee erst einmal geweckt, so erholt sie sich nur langsam davon, so dass die Erschwernisse eine volle Woche anhalten, es sei denn der Träger des Bogens erfüllt ihr einen

sehnlichen Wunsch. Dies kann ein kleines Geschenk in Form einer ausgiebigen Ölung des Holzes sein, oder eine Nacht in inniger Umschlungenheit. Da sich die vilay außer durch fast unmerkliche empathische Stimmungsübertragung nicht ausdrücken kann, wird der Träger ohne eine umfassende arkane Analyse wohl nichts von ihrer Existenz wissen, und welcher Bogenschütze, selbst wenn er ein Elf ist, geht schon mit seinem Bogen ins Bett.

Beschreibung:
Der gut 1,70 Schritt lange Bogen ist gewirkt aus feinstem Atankiefernholz, in Form gewachsen durch einen HASELBUSCH (Variante: Schnelles Wachstum). Jeder Bogenarm stellt ein in sich verschlugenes, sich nach hinten neigendes humanoides Paar dar, die ihre Arme über die Schultern ausstrecken. Jedes der beiden Paare hält eine Schlaufe der Bogensehne. Nahezu nicht erkenntlich ist im Holz des Griffstücks ein kleiner Isdira-Schriftzug eingebracht: " Vórima eona".

Die Geschichte von Immertreu

Ansamariel Quellenklang, eine waldelfische Bogenbauerin aus dem Sala Mandra, den Salamandersteinen, verlor vor gut 200 Jahren ihr Herz an Imion, einen Legendensänger der benachbarten Lichtersang-Sippe. Als einige schwer verletzte *talari* den Weg in die Sippen fanden, und um Hilfe im Kampf gegen eine Horde marodierender Goblins bat, war Imion einer der ersten, der seine Hilfe anbot und mit den Menschen ging. Ansamariel, die sein Kind unter dem Herzen trug, ließ er zurück, um nie wiederzukehren. Später erfuhr sie, dass er in den Armen einer *talar* sein Leben aushauchte, der er ewige Liebe schwor, wie einst ihr.
Zutiefst verletzt, sorgte ihr seelischer Schmerz für Missklänge im Lied der Sippe, und sie wurde ausgestoßen. Hochschwanger begab sie sich auf die Reise nach einer neuen Sippe, und immer weiter führte sie ihr Weg, bis nahe Trallop, wo sie ihre Reise zur Niederkunft unterbrechen musste.
Pedder Jannske, ein bornländischer reisender Landarbeiter von 20 Götterläufen, neben ihr der einzige Gast in der heruntergekommenen Herberge, in der sie entband, stand ihr als einziger während der Entbindung ihrer Tochter Milmiria bei, und war sofort der für ihn unglaublichen Schönheit Ansamariels verfallen. Aus Dankbarkeit zu Pedder begleitete sie ihn auf seinem Weg nach Westen, wo er ein Stück eigenes Land zur Bewirtschaftung erworben hatte.
Das von ihm in wohlklingenden Worten beschriebene Land erwies sich als Marschgebiet nahe dem Dörfchen Beonfîrn im Grenzgebiet zum Nebelmoor, dem jeder Quadratschritt urbarer Boden schwer abzuringen war. Zwei Jahrzehnte gingen ins Land, und Milmiria blühte auf, doch neben der Schönheit ihrer Mutter hatte sie auch die fröhliche Natur und Rastlosigkeit Imions in sich, und Pedder, inzwischen der Schwermütigkeit Ansamariels überdrüssig, und von der Lebensfreude Milmirias wie von Sinnen, nutzte deren Unbedarftheit und Gutgläubigkeit aus, um sich mehrfach mit ihr im Getreideschuppen zu vergnügen. Als Ansamariel Zeuge eines Aktes wurde, verwüstete sie im Zorn mit einem Haselbusch-Zauber das in Jahrzehnten gewonnene Ackerland, und ver-

ließ den Farmer noch am gleichen Tag, um in Beonfîrn eine Bogenmacherei zu gründen. Ihre Tochter, die ihr ein ebenso großes Leid zugefügt hatte wie Imion und Pedder verstieß sie. Und ihr Lied war wieder ein einziger Wehklang. Sie schwor, ihr Herz keinem anderen Wesen mehr zu schenken, so es ihr nicht absolute Treue bewiesen hatte. Und doch sehnte sie sich nach einem Seelengefährten, auf dass ihr Lied wieder von mehreren Stimmen und Glück begleitet würde.
Und so schloss sie eines Tages die Bogenmacherei ab, und ging in das kleine, nahe gelegene Waldstücken, nur das benötigte Werkzeug und ein kleines Säckchen voller Atan-Kiefer-Samen bei sich, das letzte Geschenk, das sie von Imion erhalten hatte. In der allen Elfen eigenen Gelassenheit und Ruhe säte sie die Samen aus, und über die nächsten Tage begannen die Keime zu sprießen. Dem am schnellsten wachsenden Setzling widmete Ansamariel danach alle Aufmerksamkeit und wirkte ihr *mandra*, um ihn in die von ihr gewünschte Form zu bringen. Durch den melancholischen, innigen Gesang und die fließende astrale Kraft, wurde eine kleine v*ilay*, Pinophyta Himmelswölkchen, angelockt und fuhr in den inzwischen knapp zwei Schritt großen Baum. Ansamariel blieb dies verborgen, und sie begann den Baum abzuschneiden und zu bearbeiten. Erneut griff sie tief auf die in ihr innewohnende Macht zurück und begann damit, ihr Meisterwerk zu schaffen: Einen Bogen, der sein Ziel immer zu treffen vermochte, wenn man sich selbst treu blieb. Pinophyta sog die Emotionen Ansamariels regelrecht auf. Der Schmerz, Zorn und die Trauer der Elfe wurden zum ihrem Schmerz, ihrem Zorn, ihrer Trauer. Nachdem der Bogen vollendet war, ging Ansamariel weiter nach Westen. Beonsfîrn, ihre Tochter Milmiria und alle schmerzlichen Gefühle hinter sich lassend, in dem Wissen, dass es den einen Partner gebe, der sich ihr und dem Bogen als würdig erweisen würde.
Ansamariel kehrte bis jetzt nicht wieder in die inzwischen von Milmiria übernommene Bogenmacherei zurück. Ihr Verbleib, und ebenso warum und wo der Bogen wieder aufgetaucht ist, sind ungeklärt.

Lindariel Bilderweber

(Hersteller magischer Artefakt-Tätowierungen)

Hintergrund:

Lindariel Bilderweber ist ein Auelfe aus Kvirasin. Schon von Kindesbeinen an hat er sich mit besonderer Freude dem Malen von Bildern hingegeben und zeigte ein großes Talent magische Bilder zu entwerfen, die sich unter bestimmten Lichtverhältnissen bewegen oder gar ein Eigenleben entwickeln. Als er dann einmal eine Gruppe Thorwaler gesehen hatte, die allesamt mit Tätowierungen verziert waren, hatte er für sich ein ganz neues Interessensfeld entdeckt. Von da an gab er sich ganz der Körperbemalung hin und zog deshalb nach Riva, wo er eine eigene Werkstatt eröffnete, denn unter den Menschen gab es mehr, die sich ihre Haut verzieren ließen, als unter den Elfen. Und in dieser Kunst steht Lindariel dem Halbelfen Bragan Vaermhager in nichts nach, ist er doch ebenfalls beliebte Anlaufstelle für Rahja-Geweihte, die ihre rituellen Tätowierungen empfangen.
Viel mehr noch aber hat Lindariel Bilderweber eine ganze eigene Art entwickelt um magische Artefakte herzustellen. Nämlich mischt er unter den Farbstoffen, die er benützt, Kohle von Steineichen, die er vorher mit Astralenergie präpariert hat. Manchmal auch andere magische Metalle. Dies ist jedoch ein Geheimnis, das er nur unter Folter preisgeben würde. Keine noch so gut geglückte Überreden-Probe oder noch so mächtiger Zauberspruch könnten ihn dazu bewegen.

Herstellung einer Artefakt-Tätowierung im Detail:
Der Kunde sucht sich ein beliebiges Motiv aus, welches Lindariel mit den speziell präparierten Farbstoffen dann diesem in die Haut tätowiert. – Preis: 1 D für eine Fläche von 2x2 Finger in Schwarz. Pro zusätzlicher Farbe 5 S, falls magisch zusätzlich 1 D, für eine Artefakt-Tätowierung zusätzlich 10 D.
Anschließend wählt der Kunde einen bestimmten Zauber aus, den Lindariel in die Tätowierung fließen lassen soll. Jeder kann max. eine Artefakt-Tätowierung haben. Da der Auelfe der einzige ist, der die genaue Zusammensetzung seiner Farbstoffe kennt, ist er auch der einzige, der aus seinen Tätowierungen magische Artefakte machen und diese auch wieder aufladen kann.
Im Folgenden findet sich eine Liste mit möglichen Zaubern, die verwendet werden können (es wird natürlich empfohlen, diese zunächst im Liber Cantiones selbst nachzulesen):

Adlerauge Luchsenohr	pro Punkt 2 D
Armatrutz	pro Punkt 2 D
Axxeleratus Blitzgeschwind	2 D
Bannbaladin	pro Punkt 1 D
Blick aufs Wesen	pro Punkt 2 D

Einfluss Bannen	4 D
Eins mit der Natur	pro Punkt 2 D
Exposami Lebenskraft	pro Punkt 2 D
Falkenauge Meisterschuss	pro Punkt 3 D
Harmlose Gestalt	4 D
Katzenaugen	pro Punkt 1 D
Movimento Dauerlauf	3 D
Odem Arcanum	2 D pro Punkt
Wellenlauf	5 D

Diese 14 Zauber sind jene, die Lindariel in eine Tätowierung einfließen lassen kann. Natürlich immer nur einen. Jeder Zauber hat einen anderen Preis (zusätzlich zu den Dukaten für die Artefakt-Tätowierung selbst).
Beispiel für die Preisberechnung: Der Held lässt sich eine kleine schwarze Blume tätowieren (1D), die Blüten jedoch in blau (+5S) und es ist eine Artefakt-Tätowierung (+10D). In diese lädt er den Zauber „Wellenlauf" (+5D). Der Held bezahlt also für das gesamte Werk 16D und 5S.
Die in der Liste erwähnten ‚Punkte' meinen ZfP. Bei einem normalen Zauber wird immer geschaut, wieviele ZfP übrigbleiben und anhand dieses Wertes wird die Stärke des Zaubers ermessen. Hier jedoch kommt es darauf an, wieviel der Kunde ausgeben möchte, so stark wird dann der Zauber in seiner Artefakt-Tätowierung. Und der Zauber wirkt natürlich immer nur auf den Träger der Tätowierung.
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie der Zauber in der Artefakt-Tätowierung aktiviert werden kann: entweder der Träger streicht mit den Fingern dreimal über die Zeichnung, fährt das Zeichen eines Kreuzes über sie nach oder aktiviert sie durch einen mentalen (stummen) Wunsch. Der Kunde muss sich für eine dieser drei Möglichkeiten entscheiden, ehe er sich tätowieren lässt.
Sobald ein Zauber aktiviert worden ist, wirkt er solange, wie im Liber Cantiones unter Zauberdauer angegeben ist. Anschließend erlischt der Zauber wieder.
Jeder Zauber einer Artefakt-Tätowierung kann öfters verwendet werden. Bei der Anfertigung der Tätowierung wird ein W6 gewürfelt. Das Ergebnis gibt an, wie oft der erstandene Zauber benützt werden kann, ehe das Artefakt seine Wirkung verloren hat. Also wieviele Ladungen es hat.
Ist eine Artefakt-Tätowierung aufgebraucht, so kann sie wieder aufgeladen werden. Jedoch nur bei Lindariel, da sonst niemand diese Technik beherrscht. Und es kann nur der bereits verwendete Zauber gewählt werden. Die Preise sind dieselben wie bei der Ersterstellung und der W6 wird erneut für die Ladungen gewürfelt.

Lindariel Bilderwebers Werte:
Rasse: Auelf
Kultur: Elfische Siedlung: Waldelfisch beeinflusste Siedlung (Kvirasim)
Profession: Handwerker, Tätowierer
Geschlecht: männl. Geboren: 950 BF Größe: 95 Finger Gewicht: 71 Stein

Haarfarbe: dunkelblond Augenfarbe: hellblau SO: 5
MU: 11 FF: 13 LP: 22 KL: 12 GE: 11 AU: 28 IN: 9 KO: 10 CH: 8 KK: 11
INI: 8 MR: 5
Rüstung: normale Kleidung
Vor-/Nachteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn Sicht, Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang; Sensibler Geruchssinn: 6, Unfähigkeit für [Talent] Zechen
Kampffähigkeiten:
AT/PA Elfisches Jagdmesser (Dolch): 10/8, TP 1W6+2; Elfenbogen: 14, TP 1W6+5
Zauber: Arcanovi Artefakt sowie die oben aufgelisteten Zauber (und nach Bedarf beliebige weitere Elf-Zauber).

Lindariel Bilderweber im Spiel:

Der Auelfe ist sehr freundlich und hilfsbereit, doch bereits sehr an die Menschenwelt angepasst. Er lässt sich nicht übers Ohr hauen, auch wird er bei seiner Preisliste nicht schwanken.
Grundsätzlich ist Lindariel immer in seiner Werkstatt anzutreffen, außer zu zu später oder zu früher Stunde, denn da hält er sich in seinen Gemächern darüber auf. Nicht anzutreffen ist er an elfischen Feiertagen und in den ersten beiden Wochen des Praios, da er sich zu dieser Zeit in Kvirasin aufhält, bei seiner Sippe.
Eine Tätowierung, speziell eine magische oder gar eine Artefakt-Tätowierung dauert sehr lange anzubringen, daher wird er meistens beschäftigt sein. Lange Wartezeiten sind auf jeden Fall zu beachten.

Szenariovorschläge:

- Dem Auelfen könnte etwas gestohlen worden sein, vielleicht präparierte Farbstoffe, die ein Konkurrent studieren möchte. Die Helden werden dann angeheuert es zurückzuholen.
- Eine Rahja-Geweihte, die auf dem Weg war sich von Lindariel ihre rituellen Tätowierungen machen zu lassen, wird Tod aufgefunden. Der Auelfe wird natürlich beschuldigt und die Helden sind zur Stelle um den wahren Täter zu finden.
- Ein Menschenjunge ist von weit her angereist um beim Bilderweber in die Lehre zu gehen, doch weigert der sich Lehrlinge aufzunehmen. Vielleicht könnte die Helden ja seine Meinung ändern, indem sie für ihn irgendwelche Aufgaben erfüllen?

Froschgesicht

Unlängst in Punin, im Laboratorium der Magistra Filoxena Amena de la Viña:
Die Magistra war soeben mit dem Staubwischen fertig, als sie ein Schnauben hörte. Das letzte Objekt ihrer Zuwendung war der Schrumpfkopf, den sie ein halbes Jahr zuvor günstig bei einer Fundsachenversteigerung der Hafenmeisterei erstanden hatte. Vom Vorbesitzer wusste sie nur, dass er in Omlad verschwunden war. Filoxena bemerkte sehr schnell die astrale Aura, die den vertrockneten Schädel umgab und widmete viel Zeit und Mühe auf die arkane Analyse des Artefakts, ohne sein Geheimnis wirklich lüften zu können. Augenscheinlich verwoben sich mehrere Komponenten zu einem archaisch anmutendem Wirken. Die Magistra vermutete, dass das Objekt zum einen sehr alt sein musste, da sie konservierende Zeitkomponenten ermittelt hatte. Zum anderen schien das arkane Gefüge echsischen Ursprungs zu sein, was wiederum nicht weiter verwunderlich war. Der Schrumpfkopf war der einer Echse! Er erinnerte an den eines Achaz, nur schien er zu klein. Allerdings konnte sie auch nicht recht einschätzen, um wie viel so ein Kopf tatsächlich schrumpft. Weiterhin entdeckte sie Strukturen eines Hellsichtzaubers, ähnlich dem eines Memorans Gedächtniskraft. Was sie allerdings nicht heraus bekam, war die Funktionsweise des Artefakts. Arkane Aura hin oder her, der Schädel war und blieb ein lebloses Ding und so stellte sie ihn schließlich enttäuscht ins Regal.
Nun jedoch schien dieses Schnauben aus just jener Ecke zu kommen, wo der Echsenkopf vor sich hin staubte. Sie lauschte einige Augenblicke, ob sich das Geräusch wiederholte, bevor sie vorsichtig noch einmal mit dem Staubwedel über das geschuppte Haupt pinselte.
„Hzzpff!"
Ha! Der Schädel hatte ganz eindeutig geniest! Sie versuchte es noch einmal, aber das Niesen wiederholte sich nicht. Stattdessen ertönte ein Räuspern.
„Hmrrhmrr."
Gebannt blickte die Magierin auf den Kopf und endlich schien sich das Maul ein klein wenig zu öffnen.
„Tzzz, Bluuut."
Wie war das? Blut? Hatte sie richtig gehört? Andererseits war das gar nicht abwegig. Archaische Echsenmagie, das schrie doch förmlich nach Blutzauberei. Hastig holte sie mit spitzen Fingern den halben Mäusekadaver, den ihr Kater in aller Früh in ihre Pantoffeln gelegt hatte, aus dem Abfall und presste im Mörser angeekelt einige Tropfen Blut heraus, die sie in einer Pipette aufnahm. So bewaffnet erklomm sie erneut die Leiter und ließ einen Tropfen des Mäusebluts auf die Schnauze des Echsenhaupts fallen. Keine gute Idee! Blitzschnell schoss die gespaltene Zunge über die Lippen des Reptils und Filoxena ließ vor Schreck die Pipette fallen. Während sie, heftig mit den Armen rudernd, um ihr Gleichgewicht rang, spuckte ihr der Schädel mit einem gezielten Strahl das Blut wieder ins Gesicht. Mit einem entsetzten Aufschrei kippte sie nach hinten und stürzte unsanft mit dem linken Knöchel voran dem Steinboden entgegen.

Als sie wieder laufen konnte, setzte sie ihre Untersuchungen auf dem Labortisch fort, diesmal mit frischem Ziegenblut vom Schlachter. Wieder schleckte der Schrumpfkopf die rote Flüssigkeit begierig auf und spie sie unverzüglich wieder aus. In weiser Voraussicht hatte die Magistra jedoch nach der Applikation sofort ein Tuch über den Schädel geworfen.
„Tzzz, tooot! Giffft!"
Gift? Wieso Gift? Nach kurzem Schmökern in ihrer verstaubten Kopie von Prems Tierleben kam Filoxena der Gedanke, dass die Echse vielleicht kein Blut von toten Tieren mochte. Kurz entschlossen nahm sie ein spitzes Messer, stach sich in den Finger und verabreichte dem Reptil einen Tropfen ihres eigenen Lebenssaftes. Für die Wissenschaft muss man eben Opfer bringen!
„Tzaaaah!", ertönte es wohlig. Nach einem halben Dutzend Tropfen begannen die blicklosen Augen leicht zu glänzen und das Maul öffnete sich soweit, dass Filoxena eine Reihe nadelspitzer Zähne erkennen konnte.
Auch in Filoxenas Augen trat ein Leuchten. „Hab' ich dich, Kröte!" Sie ließ noch einen Tropfen auf die Schnauze fallen.
„Meeehr!"
„Das gefällt dir wohl, Glubschauge?"
„Tzzz, jaaa!"
Die Magierin schaute verdattert auf die herausgestreckte Zunge, deren zwei Spitzen aufforderndzuckten. Konnte es sein, dass der Schrumpfkopf sie nicht nur hörte, sondern sogar verstand?
„Was bist du?", fragte sie.
„Schrumpfffkopfff.", war die Antwort.
Ach!
„Tzzz, mehr Bluuut!", forderte die Echse.
„Ich denke, wir sollten uns erst ein wenig unterhalten! Wer bist du?", wollte die Magierin wissen.
„Tzkrrssk'."
„Was? "
„Tzkrrssk'!"
„Wie? "
„TZKRRSSK'!"
„Deinen Namen will ich wissen!"
„Wozzzu hast du so große Ohren, wenn du trotzdem nicht richtig hören kannst?"
Filoxena war sprachlos. Plötzlich schoss die gespaltene Zunge vor, umklammerte ihren immer noch blutenden Finger und saugte sich daran fest. Erschrocken schüttelte sie den Angreifer ab und sah sich hektisch nach einer Waffe um. Ihr Blick fiel auf den Staubwedel, den sie packte und damit auf den Schädel eindrosch.
„Hzzpff!"
Die Schläge schienen das Ding nicht zu stören, wohl aber die Federn. Mit einem bösen Lächeln pinselte die Magistra die Echsenschnauze ab.
„Hzzpff! Lass das!"
„Woz-z-zu?", fragte sie gehässig.

Statt zu antworten schlossen sich die Kiefer des Schädels mit einem vernehmlichen Klacken um den Staubwedel und trennten einen ordentlichen Federbusch fein säuberlich davon ab. Nachdem er die Federn wieder ausgespuckt und auf dem Tisch verteilt hatte, klapperte der Echsenkopf noch ein paar mal bedrohlich mit den Zähnen.
Filoxena hatte genug. „Du tanzt mir nicht auf der Nase herum! Du nicht!"
Fluchend suchte sie eine eine alte Hutschachtel und stopfte das Artefakt hinein. Als sie den Deckel schließen wollte, ertönte dumpf ein Zischen. „Tzzz, also gut. Lass uns reden! "
„Ich will überhaupt nicht mehr mit dir reden, du vertrocknete Murmel!"
„Ich kann dir aber großes Geheimnis verraten."
„Ich glaube dir nicht. Was für Geheimnisse solltest du denn schon kennen?"
„Ich weiß, wo der Seelenstein des Goldenen ist."
„Du lügst!"
„Tzzz, nein!"
„Doch!"
„Tzzztzzz, nein!"
„So, wo soll der denn sein?"
„Erst raus holen!"
Nun doch neugierig geworden, holte die Magistra den bissigen Echsenschädel vorsichtig aus der Schachtel hervor und setzte ihn zurück auf den Tisch. „Und?", fragte sie.
„Erst Bluuut!"
„Erst Geheimnis!"
„Tzzz, schwach! Brauche Bluuut!"
„Staubwedel oder Hutschachtel?"
„Mausgesichtige Sumpfranzzze!"
Filoxena war empört! Diese Kreatur wagte es auch noch, sie zu beschimpfen! Bebend vor Zorn schleuderte sie dem Schädel die schlimmste Schmähung ins Gesicht, die ihr gerade einfiel: „Du, du.., du Froschgesicht!"
„Froschgesicht, das gefffällt mir!", erwiderte die Echse sichtlich geschmeichelt. „Du darfst mich Froschgesicht nennen."
Mit Schmeicheln, Drohen, frischem Blut, Folter mit dem Staubwedel und Dunkelhaft in der Hutschachtel gelang es der Magistra nach und nach Froschgesichts Geschichte aus ihm herauszulocken: Offenbar wurde er zur Zeit des alten Echsenreichs Ciszk'Hr, das nach Filoxenas Verständnis in den Sümpfen von Selem gelegen haben musste, von einem Echsenmagier erschaffen. Der Schrumpfkopf bezeichnete ihn als seinen Meister, der aber V'sars Gefallen gefunden habe. Nach einigem Herumraten beschloss Filoxena, diese Redewendung müsse bedeuten, dass der Magier inzwischen verstorben sei. Froschgesicht war es eine große Ehre, von seinem Herrn getötet zu werden, um ihm fortan sozusagen als Chronist zu Seite zu stehen. Mit Erschrecken musste die Magierin feststellen, dass der Kreatur wirklich gar nichts entging und dass sie auch nichts wieder vergaß. 53 Gläser Raschtulswaller habe sie sich einverleibt, seit sie den Schädel erstanden hatte. Und wenn sie wissen wolle, wohin der dritte Band ihres Codex Albyricus verschwunden sei, müsse sie sich schon eine angemessene Belohnung einfallen lassen. Wenn das Artefakt wirklich so alt war, wie es behauptete, musste sich in dem vertrockneten Schädel eine unschätzba-

re Menge von Wissen angesammelt haben. Filoxena war geneigt, ihm zu glauben, da ihre arkane Analyse Zeitkomponenten immenser Kraft gezeigt hatte. Froschgesicht erklärte, sein Herr habe ihn vor Ssad'Navvs Zugriff geschützt. Ganz eindeutig war das Artefakt beseelt, offenbar von dem Geist des ehemaligen Trägers des Kopfes. Jedenfalls war ihr da ganz eindeutig ein unvergleichlicher Schatz in die Hände gefallen.
Das Problem war nur, dass der Schädel überaus eigensinnig war und zudem auch noch hin und wieder flunkerte oder zumindest reichlich übertrieb. Die Geschichten, die er über sein Dasein in den letzten 3000 Jahren von sich gab, waren nicht nur haarsträubend, sondern auch widersprüchlich. Nach einigen 'peinlichen Verhören' kristallisierten sich aber einige Eckpunkte heraus, die sie für glaubwürdig hielt.
Zusammen mit seinem Meister oder dessen Nachfahren – für Froschgesicht scheint das keinen großen Unterschied zu machen – gelangte der Schädel nach Yash'Hualay, dem späteren Khunchom, und von dort aus nach Maraskan, wo er bei einem eher urtümlichen Stamm landete. Im Besitz des Schamanen genoss er dort großes Ansehen und hatte, nach eigenen Angaben, auch einigen Einfluss als 'Berater'. Allerdings wurde der Stamm überfallen und Froschgesicht als Beute verschleppt. Diese Art von Überfällen war offensichtlich eine gebräuchliche Sitte unter den Achazstämmen des maraskanischen Dschungels, denn dieses Schicksal sollte sich noch mehrere Male wiederholen, bevor der Schädel schließlich in menschliche Hände fiel. Klugerweise behielt Froschgesicht sein kleines Geheimnis für sich und wechselte als exotisches, aber nutzloses, Kleinod mehrere Male den Besitzer, bis er schließlich in der Bibliothek der Akademie zu Tuzak etliche Zeit als Briefbeschwerer diente. In der Rocktasche eines diebischen Studenten begleitete er diesen ins Festumer Exil. Nach Filoxenas Einschätzung war das zu Kaiser Retos Zeiten. Seinen weiteren Weg konnte sie allerdings nicht wirklich entschlüsseln, da Froschgesichts echsischer Geist die Welt der Menschen nicht so recht zu fassen vermochte. Seltsame Namen, zu viele Gesichter, die letztendlich alle gleich aussehen, eine merkwürdige Zeitrechnung nach unbekannten Götzen. Das alles ist ihm einfach zu fremd. Oder will er die Magistra nur wieder an der Nase herum führen?

Eigenarten
Der Schädel ist etwa faustgroß, von dunkelgrau-grüner Farbe und genau genommen eben keiner: Der Schädelknochen wurde nach dem Tod des gar nicht so unglücklichen Dieners entfernt, bevor der Balg geleert, getrocknet und mit Sand gefüllt wurde. Tatsächlich besitzt der gedächtnisstarke Schrumpfkopf gar kein Gehirn. Dafür, wie die magische Analyse der Magistra ganz richtig ergeben hat, liegt auf ihm eine Variante eines *Unberührt von Satinav* und ein dem *Memorans Gedächtniskraft* ähnlicher Zauber, der ihm die schier unbegrenzte Fähigkeit verleiht, sich Dinge zu merken. Zumindest behauptet er das.
Zudem handelt es sich um ein beseeltes Artefakt. Die Vermutung liegt jedoch nahe, dass jener alte Echsenmeister mit voller Absicht den Geist seines verblichenen Dieners in den sandgefüllten Kopf gebannt hat. Eine loyale und willige Seele. Eine Echsenseele, was nicht vergessen werden sollte. So manche menschlichen Eigenschaften sind dem Echs

vollkommen fremd und werden auch nicht so recht wahrgenommen. Herzensangelegenheiten zum Beispiel, oder Mitleid. Dabei kann das Artefakt durchaus selbst denken und mitunter recht scharfsinnig, aber eben auf echsische Art.
Aktiviert im eigentlichen Sinn wird der Schädel nicht. Aus dem Blut, auf das er so begierig ist, zieht er die Kraft zu Sprechen. Zum ‚Überleben' braucht er es nicht unbedingt. Außerdem schmeckt es ihm.

Verwendung
Der Umgang mit Froschgesicht erfordert etwas Fingerspitzengefühl. Zudem ist er zumindest in einer Hinsicht ein treuer Jünger des Phex: Ohne Gegenleistung geht gar nichts! Bluuut ist immer guuut, ein Platz in der wärmenden Sonne auch nicht zu verachten – am besten auf der Fensterbank, wo es etwas zu sehen gibt. Oder vielleicht ein kleiner Ausflug, da ihm doch oft sooo langweilig ist.
Einmal handelseinig geworden, weiß der Echsenschädel viel über alte echsische Kultur, die Geographie der Selemer Sümpfe und Südmaraskans und aus dem Nähkästchen der ehemaligen Tuzaker Schule des Wandelbaren zu plaudern. Durch den Umgang mit Echsenmagiern und Schamanen lässt sich auch einiges Wissenswertes aus den Bereichen Magie und (echsischer) Götterglaube in Erfahrung bringen. Und wer sonst spricht noch die Sprache der Echsenpriester von Yash'Hualay? Zudem war er vielleicht Zeuge von Ereignissen der jüngeren Zeitgeschichte. Am Ende kann er gar Interessantes über die Skrechu berichten, da er doch lange Zeit auf Maraskan verbracht hat.

Szenarien
Froschgesicht überredet Filoxena, ihn mit einer Truppe vertrauenswürdiger Helden in den maraskanischen Dschungel / die Waldinseln / die Selemer Sümpfe zu schicken, um

- einen Schatz zu bergen, sei es ein Haufen Gold oder ein wirklich lohnendes Artefakt (der Schrumpfkopf des Echsenmeisters, tzzz?). Neben den Gefahren der Reise durch die grüne Hölle lauern natürlich noch die Konkurrenten in Gestalt gewissenloser Sklavenjäger.
- einen Echsenmagier zu finden, der Bereiche von Froschgesichts Geist, die von seinem Meister einst magisch versiegelt wurden und zu denen er selbst keinen Zugang hat, zu entschlüsseln. Vielleicht enthüllt sich ein großes Geheimnis und die echsische Geschichte muss neu geschrieben werden, vielleicht handelt es sich auch nur um den Platz des Geleges des Meisters, inzwischen versunken und vergessen.
- zu verhindern, dass jener finstere Geselle, der in Omlad so plötzlich verschwunden ist, auf der Suche nach Schätzen eine alte echsische Tempelanlage entweiht und damit ein grässliches Ungetüm aus grauer Vorzeit befreit.
- einen Echsenpriester zu finden, der dem Geist des müden Froschgesichts endlich den Weg zu *V'sar* weisen kann.

Das Artefakt wurde entwendet und die Magistra bittet eine Gruppe mutiger Helden um Hilfe. Die Spur führt zu

- einer Bande skrupelloser Kopfjäger, die für die Al'Anfaner Arenen Achazgladiatoren fangen wollen. Von Froschgesicht erhoffen sie sich Hinweise, wie sie ihre Opfer dingfest und gefügig machen können.
- einem echsenbesessenen Collega, der der Versuchung einfach nicht widerstehen konnte. Froschgesicht hat ihn gemeinerweise durch Lügen dazu gebracht, aus uralten Aufzeichnungen einen Zauber zu rekonstruieren, der ihn angeblich mit allen Echsenwesen, von der Schildkröte bis zum Drachen, sprechen lassen kann. In Wirklichkeit wird er sich in einen mordlüsternen Maru oder etwas ähnlich Unangenehmes verwandeln. Er, und nicht nur er, schwebt in höchster Gefahr!
- einen fanatischen Collega, der den Schädel rituell verbrennen will, da das Echsengezücht mit Stumpf und Stiel ausgerottet werden muss. Froschgesicht schwebt in höchster Gefahr!
- einer Bande fanatischer Echsenkultisten, die in Froschgesicht ihren neuen Propheten sehen.
- Filoxena ist in Bedrängnis. Sie wird verdächtigt, in ihrem Laboratorium ein tödliches Gift hergestellt zu haben, dem schon mehrere Puniner Bürger zum Opfer gefallen sind. Unbemerkt auf seinem staubigen Regal aber war Froschgesicht Zeuge, wie ein nächtlicher Eindringling die Beweise in ihrem Labor versteckt hat. Es gilt, den wirklichen Täter zu finden.
- Filoxena wittert ihre Chance, durch dieses bemerkenswerte Artefakt endlich eine Audienz bei Khadil Okharim, dem berühmten Artefaktmagier und Leiter der Khunchomer Drachenei-Akademie, zu bekommen. Da sie schon mehrmals vorstellig geworden ist und inzwischen nicht einmal mehr zum Secretarius vorgelassen wird, bedarf sie der Hilfe diplomatisch geschickter Helden.

Übrigens

Falls Froschgesicht das Geheimnis vom Seelenstein des Goldenen, also Pyrdakors Karfunkel, tatsächlich kennt, verbietet ihm selbstredend seine Echsenehre, es zu verraten. Und schon gar nicht einem *Säugetier*!

Artefakte und Geschenkartikel

Wer in Punin den Weg vom Hafen zur Vinsalter Pforte nimmt, passiert vielleicht einen unscheinbaren Laden, direkt zwischen der Schlachterei Darbelmoos und der Schreibstube Mietfeder. Auf einem Schild hinter dem einzigen Fenster steht Kontor für Arkania, Objekte des häuslichen Bedarfs und akademische Dienste, Präsente, F.A. de la Viña. Die Front des Hauses ist sehr schmal und dementsprechend winzig der Ladenraum, der sich dahinter verbirgt. Nach einer Tür hinter der Verkaufstheke erstreckt sich das Anwesen noch über weitere zwei Räume, darunter ein Laboratorium, was nur die wenigsten Kunden zu sehen bekommen. Außer jener Theke, hinter der einige Truhen an der Wand stehen, ist der Raum nur mit einem Schreibpult und zwei unbequemen Holzstühlen möbliert. Ein neugierig gewordener Passant wird die Tür jedoch verschlossen finden. Neben dem wuchtigen schmucklosen Türklopfer gibt ein mit Kreide geschriebener Schriftzug den Hinweis: Bitte klopfen. Nur Kunden! .

Geöffnet wird dem Kunden von einer etwa 40 Jahre alten Domna, die ihn zunächst durch ein Binoculum gründlich mustert, bevor sie ihn mit den Worten „Wollt Ihr etwas kaufen? " begrüßt. Die Sehhilfe passt ausgezeichnet zu dem straff gezurrten Haarknoten und der in respektablem Grau gehaltenen Robe der Magistra. Denn diese ist es höchstpersönlich: Filoxena Amena de la Viña, Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes, Adepta maior der Akademie der Erscheinungen zu Grangor und Magistra minor der Akademie der Hohen Magie zu Punin. Kann ihr Gegenüber dann glaubhaft versichern, sich mit ernsthaften Kaufgedanken zu tragen, wird sie ihn einlassen und ihm ihr Angebot in Form einer Liste präsentieren.

Haushaltswaren	
Reinigungsverstärkte Kleiderbürste	*5 D ~~8 D 10 D~~*
Frisurenkamm	*10 D, 1 D (3)*
Poliertuch mit Glanzgarantie	*8 D, 1 D (3)*
Sicherheitsleuchtkiesel	*2 S*
Würzlöffel	*8 D, 8 S (3)*
Schreckkatze	*25 D, 1 D (1)*
Sicherheitsschatulle	*25 D, 8 D (3)*
Versiegelungsring	*10 D, 3 D (3)*
Vertrauliche Tinte, 1 Flux	*5 S*
Translationsmonokel	*20 D, 10 D (3)*
Wahrheitsmonokel	*20 D, 5 D (3)*
Sicherheitsmausefallen	*15 D, 3 D (3)*
Schutzschirm, wasserfest	*5 D ~~10 D 20 D~~*
Gesundheit	
Stärkungsstein	*25 D, 3 D (3)*
Ruhe sanft	*15 D, 2 D (3)*
Entgiftungspastillen, Arange, 5 St.	*5 S*
Entgiftungspastillen, Lakritz, 5 St.	*5 D*
Überfallmütze, Wolle	*18 D*

Besonderes (untadeliger Leumund vorausgesetzt)	
Kraftgürtel	*15 D, 5 D (3)*
Konstitutionsgürtel	*15 D, 5 D (3)*
Allzweckschlüssel	*20 D, 5 D (3)*
Türenspäher	*20 D, 3 D (3)*
Stimmgewaltbonbons, 5 St.	*2 S*
Feuerschriftkreide	*1 S*
Geschenkartikel	
(auch Sonderanfertigungen)	
Schreibfeder mit Meeresrauschen	*2 S*
Schreibfeder mit Vogelgesang	*2 S*
(Star oder Nachtigall)	
Dufttüchlein, Zeder auf Leinen	*3 S*
Dufttüchlein, Rose auf Seide	*15 S*
Dienste (Preis nach Aufwand)	
Artefaktanfertigung	*zzgl. Material*
Arkane und alchimistische Analyse	
Vernichtung von Artefakten	
Astrologische Beratung	

Das Sortiment enthält einige Ladenhüter. Kein Mensch, Elf oder Zwerg braucht eine ‚Reinigungsverstärkte Kleiderbürste'. Wer soviel Wert auf eine gepflegte Erscheinung legt, hat auch Personal, das sich um den Zustand der Garderobe kümmert. Auch der ‚Schutzschirm, wasserfest', der gleichermaßen vor Regen und magischen Angriffen schützt, ist nicht gerade der Renner. Der ‚Frisurenkamm' dagegen ist bei Damen wie Herren der Puniner Gesellschaft sehr beliebt. Nach einem hitzigen Duell oder einem amourösen Abenteuer ein Strich durch das Haar und die Frisur sitzt wieder perfekt. Gern gekauft werden auch die zwitschernden Gänsefedern und das ‚Ruhe sanft', das einem schnarchenden Zimmergenossen unter das Kopfkissen gelegt wird. Bei Artefakten wie dem ‚Allzweckschlüssel', die nach Filoxenas Meinung auch zu unlauteren Zwecken verwendet werden können, behält sich die Magierin eine Gesinnungsprüfung vor, nicht selten mit Hilfe eines Blick in die Gedanken oder gar eines Respondami Wahrheitszwang.
Eine Besonderheit ihres Angebots stellen die Mietartefakte dar, die in der Warenliste durch zwei Preise gekennzeichnet sind. Dabei handelt es sich um Objekte, die sie mit einem permanenten Spruchspeicher belegt hat und ihren Kunden gegen ein – ihrer Ansicht nach – angemessenes Pfand (erste Preisangabe) überlässt. Sind die gespeicherten Ladungen verbraucht, nimmt sie das Artefakt zurück oder lädt es bei Bedarf gegen eine vergleichsweise geringe Gebühr (zweite Preisangabe) mit einer gewissen Anzahl von Ladungen (in Klammern) wieder auf.
Die Magistra ist, um es diplomatisch zu formulieren, eine ernste Person mit strengen Prinzipien. Wer sie kennt, dem fallen vielleicht Begriffe wie miesepetrig, griesgrämig, mürrisch, missgelaunt und sauertöpfisch ein. Tatsächlich ist sie durch und durch humorlos. Jeder Scherz, jede geistreiche Pointe ist an sie ebenso verschwendet wie das charmanteste Lächeln. Dabei hat sie eine untadelige Reputation und gilt als äußerst zuverlässige und verantwortungsbewusste Vertreterin ihrer Zunft. Möglicherweise ist es aber gerade eine gewisse Verkrampftheit in ihren durchaus ehrenwerten Moralvorstellungen, die in manchen Personen einen nahezu unwiderstehlichen Drang hervorruft, etwas wirklich Kindisches zu tun. Etwa die Sitzfläche ihres Laborschemels mit Orazalkleber zu bestreichen. Gegen so manche Person hat sie übrigens bereits Hausverbot verhängt, Kunde hin oder her.
Weilt Filoxena außer Haus, wird sie von ihrem ebenso mürrischen, weil unterbezahlten, Gehilfen Alonzo Severio Sfizio vertreten. Ein Handelsabschluss mit dem betagten Diener ist mitunter schwierig, zum einen, weil er schon recht schwerhörig ist, zum anderen weil er nur begrenzte Handlungsbefugnis besitzt. So hat er nur Zugang zu ‚unbedenklichen' Waren unter einem bestimmten Verkaufspreis, alles andere ist fest verschlossen in den Truhen, die ebenso magisch versiegelt sind wie die Kasse. Zu zahlen ist deshalb passend, Wechselgeld gibt es nicht.

Verwendung
Der Umgang mit der Magistra ist zwar alles andere als erbaulich, aber von ihrem Handwerk versteht sie etwas. Vom Geschäftlichen allerdings eher weniger, weshalb in ihrem Kontor gute Artefakte zum vergleichsweise geringen Preis erhältlich sind.

Die Artefakte sind durchweg mit dem Arcanovi Artefakt hergestellt, die Formel Applicatus Zauberspeicher verwendet Filoxena wegen der geringen Wirkungsdauer nur in Ausnahmefällen. Neben den Zaubern, die in ihrem Angebot Verwendung finden, kann die Magierin in der Regel alle Formeln mit den Merkmalen Hellsicht oder Illusion in der gildenmagischen Repräsentation und auch einige in elfischer Repräsentation auf einen geeigneten Gegenstand aufbringen. Wegen der Vielfalt der Möglichkeiten sei auf die Spielhilfen Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen, FanPro/Ulisses, 2003 und Liber Cantiones, Ulisses, 2008, verwiesen. Dauer der Herstellung und Kosten sei dem Meisterentscheid überlassen, wobei der Preis meist deutlich unter dem „handelsüblichen" liegt.

Die Liste in Filoxenas Laboratorium ist ausführlicher als die im Verkaufsraum:

Artikel	Thesis	Perm.	Lad.	Anwendung
Haushaltswaren				
Kleiderbürste	Sapefacta Zauberschwamm	x	3	Bürste über den Ärmel streichen; die Kleidung wird tadellos sauber
Frisurenkamm	Pectetondo Zauberhaar	x	3	Kamm durch das Haar ziehen, das die gewünschte Frisur unverzüglich annimmt
Poliertuch	Reflectimago Spiegelschein	x	3	Durch Polieren erhält die Oberfläche für 1 Stunde einen spiegelnden Glanz; geeignet für Paraderüstungen
Leuchtkiesel	Flim Flam Funkel	-	-	Durch Reiben erstrahlt der Stein für 10 Minuten wie eine Fackel
Würzlöffel	Delicioso Gaumenschmaus	x	5	Durch dreimaliges Umrühren erhält die Speise einen aromatischen Geschmack
Schreckkatze	Horriphobus Schreckgestalt	x	1	Berühren fremde Finger die Geldkatze, schlägt sie jeden Dieb (bis MR 6) in die Flucht
Sicherheitsschatulle	Widerwille Ungemach	x	3	Berühren fremde Finger den Verschluss der Schatulle, überfällt den Dieb (bis MR 8) großer Ekel
Versiegelungsring	Custodosigil Diebesbann	x	3	Bricht eine nicht benannte Person das so gestempelte Wachssiegel, geht der Inhalt in Flammen auf
Vertrauliche Tinte	Cryptographo Zauberschrift	-	-	Der Text wird bereits beim Schreiben verschlüsselt und nur durch Nennen des vereinbarten Losungswortes wieder lesbar
Translationsmonokel	Xenographus Schriftenkunde	x	3	Nach dem Putzen des Monokels können 2 Minuten lang fremde Schriftzeichen gelesen und verstanden werden
Wahrheitsmonokel	Illusionen auflösen	x	3	Durch das Putzen des Monokels werden nicht permanente Trugbilder aufgelöst, sofern sie nicht durch *Protectionis Kontrabann* geschützt sind
Sicherheitsmausefallen	Objectovoco	x	3	Nach Auslösen kann die Falle 3 Ja/Nein-Fragen beantworten; geeignet zur Überwachung des Personals; Achtung: Verletzungsgefahr!

Schutzschirm, wasserfest	Gardianum Zauberschild	-	-	Nach dem Aufspannen und Drehen des Griffes schützt der Schirm innerhalb von 5 Minuten vor dem Wirken von Schadenszaubern (bis zu 25 SP)
Gesundheit				
Stärkungsstein	Balsam Salabunde	x	3	Dreimal in einem Schank klaren Wassers geschwenkt und dieses getrunken, wird eine Wunde geheilt (7 LP)
Ruhe sanft	Silentium	x	3	Geknotet und unter das Kissen gelegt, kehrt für eine Stunde Stille ein
Entgiftungspastillen, Arange	Klarum Purum	-	-	Lutschen; ernüchtert nach dem Genuss eines halben Schanks Premer Feuer (bis zu Giften St. 3)
Entgiftungspastillen, Lakritz	Klarum Purum	-	-	Lutschen; neutralisiert die meisten Gifte (bis zu St. 8)
Überfallmütze, Wolle	Armatrutz	-	-	Auf das Haupt gezogen schützt sie den ganzen Körper wie eine Rüstung (RS + 4)
Besonderes				
Kraftgürtel	Attributo Körperkraft	x	3	Kräftigt den Körper nach dem Schließen der Schnalle für 1 Stunde (KK + 3)
Konstitutionsgürtel	Attributo Konstitution	x	3	Kräftigt die Konstitution nach dem Schließen der Schnalle für 1 Stunde (KO + 3)
Allzweckschlüssel	Foramen Foraminor	x	3	Öffnet jede verschlossene Tür oder Truhe (bis Komplexität 7)
Türenspäher	Penetrizzel	x	3	Geputzt und an eine Tür gedrückt, erlaubt sie einen Blick in den dahinter liegenden Raum; geeignet zum Ertappen untreuer Ehemänner
Stimmgewaltbonbons	Reversalis Silentium	-	-	Lutschen; die Stimme gleicht für 15 Minuten dem Gebrüll eines Orkans; geeignet für Heeresführer
Feuerschriftkreide	Menetekel Flammenschrift	-	-	Das Geschriebene erscheint für 1 Minute als Flammenschrift
Geschenkartikel				
Schreibfeder mit Geräuschen	Vogelzwitschern Glockenspiel	-	-	Lässt beim Schreiben das Rauschen des Meeres oder das Zwitschern der Vöglein ertönen; permanent
Dufttüchlein	Weihrauchwolke-Wohlgeruch	-	-	Nach dem Entknoten des Tüchleins entfaltet sich 6 Stunden lang der gewünschte Duft (s. Etikett)

Die Magistra bietet auch astrologische Beratung als Dienstleistung an, was aber selbstverständlich nicht das Geringste mit Wahrsagerei zu tun hat. Selbst nutzt sie diese Fähigkeit, um günstige Sternenkonstellationen zur Herstellung ihrer Artefakte zu bestimmen. Ihre Kunden nehmen diese Leistung meist in Anspruch, um den geeigneten Zeitpunkt für Geschäftsverträge, Eheschließungen oder wichtige Unternehmungen zu erfahren.

Eine Beschreibung der mannigfaltigen Fähigkeiten und Kenntnisse der Magierin würde den Rahmen dieser Publikation sprengen, deshalb seien nur einige Werte zur Orientierung genannt: Analys Arcanstruktur (15/15/15), ZfW 7; Applicatus Zauberspeicher (15/12/12), ZfW 12; Arcanovi Artefakt (15/15/12), ZfW 16; Blick in die Gedanken (15/15/13), ZfW 5; Destructibo Arcanitas (15/15/12), ZfW 7; Respondami Wahrheitszwang (13/15/13), ZfW 6; Alchimie (13/15/12), TaW 7; Sternkunde (15/15/15), TaW 12

Szenarien

Lohnende Geschäfte
Filoxena wundert sich, dass ihre Mietartefakte zunehmend seltener den Weg zurück in ihr Kontor finden und beauftragt die Helden, der Sache nachzugehen. Tatsächlich steckt eine Hehlerbande dahinter, die das, oft lächerlich geringe, Pfand hinterlegt, die Ware aber zum Vielfachen weiterverkauft. Der Kopf der Bande ist ein Magiedilletant, der mit Hilfe des Zaubers *Schelmenmaske* die Artefakte im Kontor erwirbt. Wahrscheinlich gehen auch noch weit schwerere Vergehen auf sein Konto...

Die ganz besonders vertrauliche Tinte
Der Magistra ist bei der Herstellung ihrer ‚Vertraulichen Tinte' ein Fehler unterlaufen. Selbst oft genug von Mindergeistern belästigt, hat eine Charge der Tinte eine besondere Anziehungskraft auf die kleinen Elementargeister entwickelt. Beim Niederschreiben bestimmter Stichworte, wie „nass" oder „hell", manifestieren sie sich in Form einer Pfütze oder einer knisternden Entladung, die das Papier durchweicht oder verkohlt, auf jeden Fall unbrauchbar, zurücklässt. Leider wurde der Fehler erst bemerkt, nachdem Dom Marcopol, der berühmte Verfasser von Reiseberichten, einige Flux davon gekauft hat. Die Helden sollen dem Autor nachreisen, bevor seine Aufzeichnungen für das bereits angekündigte Werk *Durch das wilde Kalifat* vollends ein Opfer der Elementchen werden.

Der verschwundene Schützling
Filoxena hat die zehnjährige Tsabina in ihre Obhut genommen, bis deren Eltern für das mäßig magisch begabte Mädchen einen Platz in einer renommierten Akademie gefunden haben. Eines Tages ist das Kind verschwunden. Die Magistra vermutet eine Entführung und bittet die Helden um Hilfe. Tatsächlich ist Tsabina nach einem kleinen Missgeschick im Labor der Magierin weggelaufen – direkt in die Arme der Spionin Rahel saba Shandrabal. Rahel ist hinter einem Artefakt her, das Filoxena kurz zuvor erworben hat: Einem hübsch verzierten Brieföffner. Die Novadi weiß, dass in dem Kleinod der gefährliche Zauber *Imperavi Handlungszwang* gespeichert ist und dieser durch das Öffnen eines Briefes, der auch den auszuführenden Befehl enthalten kann, ausgelöst wird. Den genauen Mechanismus, vermutlich ein geschriebenes Losungswort, kennt sie jedoch nicht und hofft, dass ihn die Magistra durch eine magische Analyse aufklärt. Deshalb gewinnt sie das Vertrauen Tsabinas, die für sie spionieren und ihr dann den Brieföffner bringen soll. Das Artefakt will sie einem Schreiber in der Reichskanzlei, zu dem sie bereits – vor-

geblich – zarte Bande geknüpft hat, zum Geschenk zu machen und so an einer empfindlichen zentralen Stelle des Reichs einen willigen, wenn auch unfreiwilligen, Diener zu platzieren. Das leichtgläubigen Mädchen konnte sie überzeugen, dass die Magistra Böses im Schilde führt. Sie wird nach kurzer Zeit wieder auftauchen und versuchen, den Auftrag auszuführen – es sei denn, die Helden durchschauen und verhindern den Plan.

Eingenistet
Die Helden flüchten sich vor der Stadtwache in Filoxenas Kontor. Ihnen wird der Einbruch in die Akademie vorgeworfen, bei dem wertvolle Dokumente gestohlen wurden. Selbstverständlich sind sie unschuldig, aber ein Augenzeuge beteuert, sie am Tatort gesehen zu haben. Mit großer Überzeugungsarbeit können die Helden die Magistra für sich gewinnen. Unter deren Anleitung begibt sie sich in die Lehranstalt, um Beweise für ihre Unschuld zu finden.

Verschleppt
Filoxena wurde entführt und der verzweifelte Alonzo wendet sich an die Helden.

- Eine eher harmlose Diebesbande brachte im Auftrag von „echten Bösewichtern" ein Artefakt in ihren Besitz, das sich als äußerst gefährlich erwies. In ihrer Not entführen sie die Magistra, die ihnen bei der Entsorgung des Undings helfen soll, dann allerdings lieber ihre Entführer schikaniert. Die Helden sollen die Magierin finden, sie überzeugen, den Dieben zu helfen und am besten noch den wirklichen Übeltäter stellen.
- Filoxena befindet sich in der Gewalt von Paktierern und soll ein Artefakt analysieren, von dem sich die Beschwörer entscheidende Vorteile erhoffen. Noch weigert sie sich standhaft, aber die Schurken schrecken vor nichts zurück, um sie zum Einlenken zu zwingen. Für die Helden ist es ein Rennen gegen die Zeit.

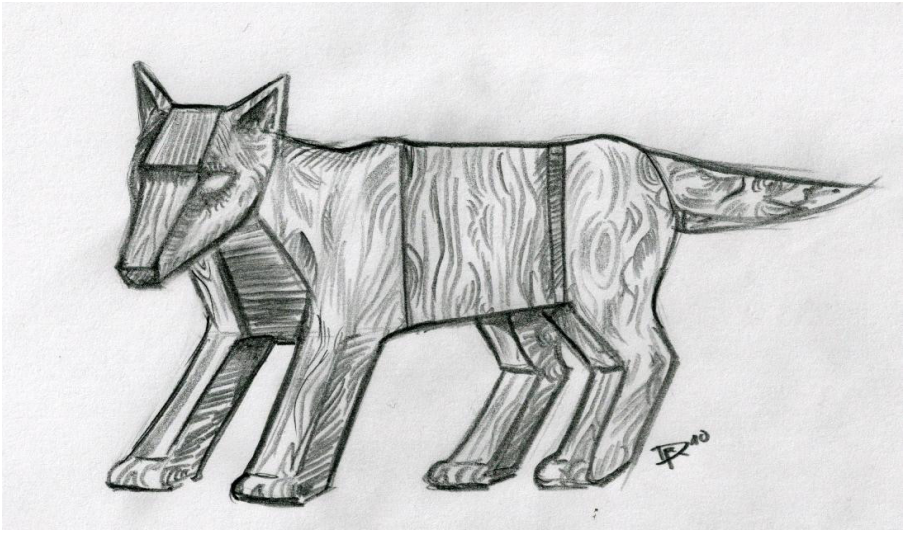
Ehrgeizige Ziele
Filoxenas heimlicher Traum ist es, zu der berühmten Drachenei-Akademie Kontakt aufzunehmen. Mehrmals hat sie schon in Khunchom vorgesprochen, allerdings ist sie nie weiter als bis zum Secretarius gekommen, was an dem missbilligendem Blick liegen mag, mit dem sie durch ihr Binoculum über ihre spitze Nase hinweg seine unseriöse Kleidung musterte. Unter Vermittlung der Helden möchte sie sich deshalb, am Secretarius vorbei, direkt mit Seiner Spektabilität Khadil Okharim in Verbindung setzen. Es gilt, mit viel Diplomatie und Raffinesse ein Treffen zu organisieren (siehe auch den Beitrag Froschgesicht).

Phexjes Holzfuchs

Autor: Claas Rhodgeß

„Ein Spielzeug, dazu nicht einmal das Neueste. Nicht mehr als ein Stück geschnitzten Holzes. Der hölzerne Fuchs wirkt abgegriffen, eines seiner Beine scheint bereits einmal abgebrochen und nur von unkundiger Hand wieder angefügt worden zu sein. Die Warnung des aufgeregten Magiers dieses Kinderspielzeug ja nicht anzufassen erscheint mir tatsächlich ein wenig übertrieben. Irgendetwas von animalischer Besessenheit, einer daimoniden Korruption hat er gefaselt …“

- Aus dem Tagebuch des Juan de Guilla, 1022 BF



Beschreibung:
In der Tat erscheint dieses harmlos anmutende Artefakt rein äußerlich alles andere als von dämonischen Kräften durchwachsen. Und doch schlummern unter dieser friedfertigen Oberfläche eine verdorbene Macht und sogar eine animalische Seele. Der Holzfuchs, für den sich auf den ersten Blick außer verspielten Kindern bestenfalls noch Sammler von Holzfiguren interessieren dürften, ist etwas mehr als fünfzehn Finger lang, glatt geschliffen und schmiegt sich in die Handfläche. Die Schnitzerei ist recht einfach gehalten, keine besonderen Verzierungen, keine Einlegearbeiten, nur eine Tierfigur, die aus einem zusammenhängenden Stück Rotbuche gefertigt wurde. Das rechte Hinterbein der Statuette wurde einstmals nach dem Abbrechen erneut angefügt. Im ersten Moment geht von ihr eine beruhigende Wirkung aus, die Sorgen und Ängste zu vertreiben scheint.

Vorgeschichte:
Die Geschichte des dämonischen Fuchses begann im Jahre 1016 nach Bosparans Fall im Horasreich.
Zu dieser Zeit lebte in der Hafenstadt Grangor ein Bube von acht Jahren, der auf den Namen Phexje zu hören pflegte. Bereits in seinem sechsten Lebensjahr, hatte das Schicksal den Jungen nicht nur mit dem Verlust seiner Eltern, sondern auch mit dem seiner Gesundheit gestraft. Eine äußerst seltene Form der Blauen Keuche hatte sich des jungen Körpers bemächtigt und die Lebenserwartung drastisch gesenkt. Nach zwei Jahren in der unpersönlichen und lieblosen Obhut des städtischen Waisenhauses machte das Kind die Bekanntschaft des gutaussehenden und bei den Frauen beliebten Bettlers und Gauklers Phexdan, der an Jahren kaum mehr als das Doppelte des kleinen Phexje maß. Und doch dauerte es nicht lange, bis die beiden mehr verband als eine innige Freundschaft: Kein Jahr nach der ersten Begegnung waren aus zwei Fremden Blutsbrüder geworden und das einstige Waisenkind stand unter dem Schutz des stadtbekannten Bettlers. Als Phexdan von der tödlichen Krankheit seines jungen Schützlings erfuhr, gewann die freundschaftliche Liebe ein weiteres Mal an Tiefe. In einer Nacht, die auf den Tsatag Phexjes folgte, gab der junge Mann seinem Blutsbruder das Versprechen nur allein für ihn zu leben, sich nicht einmal von anderen berühren zu lassen. Diesem einmal gegebenen Wort, wollte er so lange treu bleiben, bis entweder der Junge im Kampf gegen seine Krankheit unterlag oder aber die Einwilligung zu einer Verbindung mit einer Frau gab. In den nächsten drei Jahren stellte Phexdan seinem jungen Freund drei Mädchen vor, doch dieser schüttelte jedes Mal nur den Kopf. Keiner dieser Menschen war gut genug für seine Vaterfigur, seinen Beschützer, seinen besten Freund. Doch weitere elf Monate später, als Phexje sein zwölftes Lebensjahr vollendete, brach eine Frau von einem Tag auf den anderen in das Leben der Beiden ein, die Phexdan wahrhaftig zu lieben begann und die von Phexje tatsächlich gemocht wurde. Die Dame, welche ob ihrer Vorliebe für die Farbe Rot in dem eher gedeckten Grangor rasch an Bekanntheit gewann, wurde für den kleinen Horasier rasch zu so etwas wie einer großen Schwester. Sicher, sie verbrachte viel Zeit mit Phexdan, doch besuchte sie Phexje beinahe eben so oft. Ihr gegenüber zeigte das Kind seine bereits zu diesem Zeitpunkt ausgeprägt vorhandene Affinität zu Phex und die damit verbundenen Talente. Der Fuchs befand sich nicht nur in seinem Namen. Die Rotgekleidete gab einer Bitte von Phexje nach und besuchte mit ihm den Handwerkermarkt. Stände reihten sich aneinander, die Marktschreier versuchten sich gegenseitig in der Lautstärke, mit der sie die verschiedensten Waren anpriesen zu überbieten und Bedienstete kauften für das Mittagsmahl ihrer Herren ein. Doch inmitten dieses Trubels, der lauten Rufe und des dreisten Feilschens lag in der Auslage eines Schnitzers ein kleiner, hölzerner Fuchs, glatt geschliffen und von geübter Hand hergestellt. Dieser Fuchs, dieses Holzfigürchen fand an jenem Tag seinen Weg in die Hände des Knaben, finanziert durch die Geliebte von dessen Blutsbruder, die der Meinung war, nichts passe besser zu dem kleinen, diebischen Fuchs als – ein Fuchs. Von diesem Zeitpunkt an wurde der hölzerne Wächter der Nacht zum steten Begleiter Phexjes, der ihn auch gern als stumpfe Hiebwaffe gegen jene einsetze, die es wagten ihn zu ärgern oder

gar zu spotten. So war es kaum verwunderlich, dass der leblose Freund bald Gebrauchsspuren aufwies, die ihrer Art nach auch von einem halben Jahrzehnt hätten stammen können. Doch ewig ist nur Satinav, das musste auch das Herrchen des Holzfuchses erfahren, als das Atmen ihm immer schwerer fiel und seine Lunge ihm schlussendlich vollständig den Dienst versagte. Mit dem letzten Atemzug keuchte er seinen endgültigen Segen für die Verbindung Phexdans mit der Dame in Rot. Der Fuchs, der selbst in jener letzten Stunde an der Seite des Jungen weilte, rutschte aus einer schlaffen Hand über die Bettkante und schlug auf dem Boden auf, wo sein rechter Hinterlauf abbrach. Doch noch während der Totenwache für das Kind, die in wechselnden Rollen von den zahlreichen Bettlern der Grangorer Straßen übernommen wurde, geschah, was als undenkbar galt: Von einer Sekunde auf die andere gewann das Gesicht des Knaben an Farbe und ein lebensspendender Atemzug dehnte die Brust – die Seele des Jungen war in den wundersam geheilten Körper Phexjes zurückgekehrt. Nur die Wenigsten wissen um die Wahrheit hinter diesem göttlichen Wunder, denn tatsächlich war es keine göttliche Kraft, die dem verstorbenen Jünger Phexens die Lebenswärme durch die Adern fließen ließ, sondern die Verzweiflung und der Schmerz Zurückgebliebener, die nicht gezögert hatten mit Erzdämonen zu paktieren: Die Seele des Jungen war gewaltsam aus den Hallen Borons zurück in die dritte Sphäre gerissen worden. Das zweite Leben Phexjes aber war vollständig verändert. Das Versprechen, das er von seinem Blutsbruder erhalten hatte, war erloschen und die Besuche Phexdans wurden immer geringer. Das Paar, dem er in den letzten, den schwersten Sekunden seines ersten Lebens seine Zustimmung gegeben hatte, zog sich mehr und mehr zurück und ließ ihn allein. Im Jahre 1020 BF verlor sich die gemeinsame Spur des Jungen und des Fuchses. Es gibt allerdings Gerüchte, dass ihre Wege sich irgendwann unter traurigen Umständen getrennt hätten.

Erschaffung & Besonderheiten:
Was aber ist nun an dem Holzfuchs das Besondere? Wie erfuhr er seine arkane Kraft? Der Hintergrund der Entstehung dieses Artefakts ist tragischer als bei den meisten anderen seiner Art. Nachdem die einzigen Menschen, die Phexje als eine Art der Familie angesehen hatte über ihre Liebe den jungen Grangorer zu vergessen schienen, suchten Phexje Rachegedanken heim. Seine Träume wurden zunehmend wilder und schauriger. Seine schon immer vorhandene Angst vor der Dunkelheit und vor dem Alleinsein steigerte sich ins Unerträgliche. Diese Schwächen und die durch die Wiederbelebung ohnehin vorhandene dämonische Affinität erweckten die gierige Aufmerksamkeit der Diener des Blakharaz: Eine eigentlich reine Seele, die eines Kindes, dazu noch eines phexbegabten Kindes, aalte sich geradezu in dem Gedanken an Rache. Zu Anfang nur leise und selten, doch mit der Zeit immer lauter und öfter leiteten die dämonischen Mächte ihre Einflüsterungen über die kleine Holzfigur des Fuchses hin zu dem Jungen. Und tatsächlich – der Gedanke sich mit seinem Fuchs zu unterhalten war dem jungen Phexje nicht neu, er hatte immer mit seinem liebsten Spielzeug geredet, ihm seine Sorgen und Ängste anvertraut. Neu war nur, dass der Fuchs zu antworten begonnen hatte.

Dieses kindliche Vertrauen in die Worte des Spielzeugs war es, das den Jungen tiefer in den Sog der Rache lenkte. Schon bald war er geschickt in einen minderen Pakt gelockt worden und schließlich wurde der Gedanke an Rache zu einer Obsession. In einem finalen Akt bot ihm die instrumentalisierte Fuchsstatuette, der einzige Freund, der ihm geblieben war, die einzige Konstante in seinem Leben seine Hilfe bei der Rache an, unterbreitete ihm ein Angebot, dessen Preis eine Seele war, die nur durch dämonische Hilfe in der dritten Sphäre existierte. Der Knabe stimmte dem Pakt zu: Das einst unschuldige Spielzeug wurde zu einem dämonisch-pervertiertem Artefakt generiert. Im Wesentlichen veränderte sich der Fuchs zu einem semipermanenten Spruchspeicher mit einem Anwendungsintervall von einem Tag, dessen genaue Wirkung im entsprechenden Abschnitt ausführlich erläutert ist. Doch auch Dämonen sind nicht unfehlbar. Während des Schaffensprozesses geriet der Geist eines gerade erst verstorbenen, treuen Haushundes in das Artefakt, angezogen durch das mächtige, arkane Wirken und das verwachsene Holz der okkupationsbegünstigenden Buche, sodass er, ehe er sich versah eingeschlossen war in einem Gefäß mit dämonischen Mächten. Der einzige Lichtblick für die animalische Seele sollte der junge Phexje werden, der sich seinem Fuchs mit Liebe und Hingabe widmete. Im Jahre 1020 BF verlor sich die gemeinsame Spur des Jungen und des Fuchses. Es gibt allerdings Gerüchte, dass ihre Wege sich irgendwann unter traurigen Umständen getrennt hätten. Zerstört werden kann der Fuchs, wie alle Artefakte mittels eines DESTRUCTIBO, dessen Kosten sich auf die Hälfte der zur Erschaffung des Artefaktes aufgewendeten belaufen. Ein Artefakt wie dieses ist daher nur von mehreren Magiern gemeinsam zu vernichte

Wirkung:
Als Auslöser dient diesem unscheinbaren und doch verderbten und auf Rache ausgelegten Artefakt die Berührung eines zweibeinigen Wesens. Der Anwender wird bei der Berührung des Spielzeugtieres zuallererst tiefgehende Beruhigung verspüren. Seine Ängste und Sorgen werden verborgen unter einem Schild von Mut und Zuversicht, ausgelöst durch den offensichtlichen Zauber des Artefakts, den ÄNGSTE LINDERN. Zugleich und von dem Nutzer unbemerkt, löst die Berührung auch den zweiten, verdeckten Zauber des Gegenstandes aus, einen ATTRIBUTO, der keine guten Eigenschaften, sondern tatsächlich eine Schlechte erhöht. Konkret handelt es sich dabei um die Rachsucht, die durch den ATTRIBUTO mit Hilfe eines INFINITUM IMMERDAR pro Anwendung permanent (solange man den Holzfuchs bei sich trägt) um 1 erhöht wird – bis zu einem Maximalwert von 13. Dieser Wert sinkt, sobald man sich von dem Holzfuchs trennt, mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Woche
Neben dieser vorgesehenen Wirkung des Artefakts kann sich die Seele des Hundes durch Gedankeneinflüsterungen in Form von Hundegeräuschen bemerkbar machen. Je nach Situation oder Menschenschlag meint der Betroffene Bellen, Winseln, Jaulen oder Knurren zu hören, dessen Quelle sich nicht ausmachen lässt. Darüber hinaus ist es der Seele intuitiv möglich den ÄNGSTE LINDERN, gespeist von der Energie des Artefakts in sein Gegenteil zu verkehren, wenn der aktuelle Besitzer den animalischen Vorstellungen des Hundes

über einen guten Menschen widerspricht. In diesem Fall werden die Ängste des Betroffenen verstärkt, beziehungsweise der Betroffene wird empfänglicher für Ängste jeglicher Art. Bei einer magischen Untersuchung mittels eines ODEM ARCANUM, wird bei einer Probe mit 0 ZfP* offenbar, dass es sich bei dem Holzfuchs um einen magischen Gegenstand handelt. Bei einer Probe mit 4 ZfP* lässt sich auch erkennen um welchen Zauber es sich dabei handelt. Besteht der Spieler die Zauberprobe sogar mit 8 ZfP*, so wird er auch der gefangene Seele des Hundes ansichtig. Bei 12 übrig gebliebenen Zauberfertigkeitspunkten, stößt der entsprechende Spieler auf einen verdeckenden Nebel, den zu durchdringen ihm zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht möglich ist. Erst bei einer bestandenen Probe mit 17 ZfP* durchdringt er auch diesen Schutz und erkennt den dämonischen ATTRIBUTO. Aus diesen Werten resultiert, dass jeder durchschnittliche Magier vorrangig erkennen wird, dass der magische Gegenstand Kinder beruhigen soll – eine durchaus erfreuliche Wirkung.

Wert: 1 Dukate/1850 Dukaten

Szenariovorschläge:

- Der Fuchs ist von seinem derzeitigen Aufenthaltsort entwendet worden, da Gerüchte besagten, dass der Gegenstand magisch sei. Entweder – je nach Jahr in dem die Helden agieren - kann sich Phexje oder stellvertretend Phexdan an die Charaktere wenden, um Phexjes liebstes Spielzeug wiederzufinden. Möglicherweise befindet sich der Fuchs auch gar nicht mehr im Besitz des Kindes, sondern bei einem Sammler von Holzfiguren. Denkbar wäre auch, dass sich der Dieb an die Helden wendet, da ihm der Gegenstand aufgrund der Hundegeräusche und Ängste zu unheimlich ist.
- Das Artefakt ist, zusammen mit einem Dutzend anderen, an eine Magierakademie gelangt, wo sich die Untersuchenden immer intensiver anfeinden. Man ruft die Helden als Außenstehende zu Hilfe um der Sache auf den Grund zu gehen, da man magische Sabotage befürchtet.
- Ein Held, am besten natürlich phexgläubig, kauft den niedlichen Fuchs durch Zufall bei einem Händler auf dem Markt und erlebt die Auswirkungen des Artefakts in allen Vor- und Nachteilen. Früher oder später sollte ihm bewusst werden, dass er die Holzfigur besser rasch wieder loswerden muss, die Frage ist nur, ob er sich bis dahin nicht schon zu tief in die erweckten Rachegelüste verstrickt hat. In diesem Fall ist es an seinen Gefährten herauszufinden, was passiert ist.

Kategorie:	semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI)
Intervall:	1 Tag
Typ und Ursprung:	schlechte Eigenschaft/dämonisch
Auslöser:	Berührung eines Zweibeiners
Astralenergie:	315/32
Thesis:	unbekannt

Komplexität: +10 / 8 ZfP*
Wirkende Sprüche: ÄNGSTE LINDERN; INFINITUM IMMERDAR/ ATTRIBUTO (Verborgen durch INFINITUM IMMERDAR/SCHLEIER DER UNWISSENHEIT: Rachsucht bis Maximalwert 13); REVERSALIS ÄNGSTE LINDERN (Hundeseele, nach Meisterentscheid)
Material: Rotbuche
Bruchfaktor: Unzerbrechlich (Als Zusatz während der Artefakterschaffung)

Holzfuchs © 2010 Diana Rahfoth

Shîazerzalim

Einst sangen die Fenvar, in den Tagen bevor Sie vergessen war, von Shîazerzalim.
Jenes mystische Langschwert mit der Simia die Kreaturen zwischen Lichtwelt und der materiellen Welt bekämpfte und mit deren Hilfe er einen Spalt ins Diesseits schlug.
Doch gerade jene Klinge die den Lichtelfen den Weg wies ist nun selbst von Vergessen und Dunkelheit umhüllt. Glaubt man den Hochelfischen Fragmenten aus Simyala ist diese Waffe jenes Stoßschwert dass es dem Dhaza ermöglichte das Alte Volk zum Verderben zu verführen.
So wurde Simia mit jedem Hieb, den er zur Verteidigung Salamandras führte selbst verwundet.
Nicht am Körper, doch vielmehr am Geist.
Sollte es der Schar des Dhaza gelingen diese Waffe dem Dunkel zu entreißen um Sie erneut gegen die Elfen zu führen?
Läge es nicht im Interesse des alten Volkes, Helden zu finden die es vor dem Griff des Namenlosen in Sicherheit bringen?

Beschreibung laut den Simyalafragmenten:
Shîazerzalim ist ein schmales Langschwert. Die Klinge misst 80 Halbfinger in der Länge und 2 Finger in der Breite. Sie besteht aus einem silbrig-grauen, aus sich selbst leuchtenden Metall unbekannter Herkunft. Die Blutrinne ist 0,5 Halbfinger breit und von gelblich leuchtenden Zeichen übersät. Diese Zeichen scheinen der Typografie des Asdharia ähnlich, lassen sich aber nicht eindeutig dem Asdaharia zuweisen. Die Paradestange besteht aus getriebenem Silber und auch der Griff ist von einem spinnwebenähnlichen, silbrigen Metall umwickelt. Der Knauf schließlich besteht aus einem grünen Edelstein der zu einer Weinrebe geschliffen wurde.

Eigenschaften die sich aus den Beschreibungen der Simyalafragmente ableiten lassen:

TP/KK	TP	Bruchfaktor	WM
12/4	1W+5	-2	+1/+1

Besondere Eigenschaften:
In den Liedern der alten finden sich hinweise auf einen Sensatacco Meisterstreich, der es dem Träger ermöglicht mit einer doppelten Wahrscheinlichkeit einen tödlichen Angriff zu führen. Weiteres ist nicht bekannt.
Nachteile von Shîazerzalim:
Die Waffe gilt unter den Elfen als verflucht. Jeder elfische Träger muss daher eine Mu-Probe +3 ablegen um sie überhaupt zu benutzen. Trägt er Sie dennoch erleidet er einen Malus von 2 auf alle geistigen Eigenschaften. Zudem ist er anfällig für namenlose Einflüsterungen, was sich regeltechnisch wie die Lektüre des Werkes 13. Lobpreisungen des Namenlosen auswirkt.

Blakharaz's Richterbolzen

Beschreibung:
Einen Bolzen mit Rabenfedern, schwarzem Schaft und einer tiefroten Bolzenspitze. Vereinzelnd kann man im Schaft einige Fratzen sehen die sich aus dem Holz wölben, jedoch wieder verschwinden.
Kategorie: Matrixgeber, gestapelt x 2
Typ und Ursprung: Dämonisch (Blakharaz)/Borbaradianisch
Auslöser: Berühren der Bolzenspitze mit Blut
Komplexität: +8 / 31 Zfp*
Materialien: Nemezijn-Holz, Sanguritkristalle

Wirkung:
Trifft der Bolzen sein Opfer so wird der Agribaal das Holz in den Körper weiter reintreiben, damit der Bolzen nicht mehr herrausgezogen werden kann, sondern nur noch unter Aufsicht eines Medicus. Etwa 1 Sr später stirbt das Opfer an Herzversagen (2w20 Sp, nach 10 Kr 4 w20 Sp etc...)
Astralenergie: 22 / 2
Thesis: unbekannt
Wirkende Sprüche: Arcanovi (Matrixgeber) Herzschlag Ruhe! x2 , mit einem Agribaal Beseelt

Hintergrund:
Azaril hat diese Bolzen zusammen mit Galotta erschaffen, um schnell die Gezeichneten zu beschäftigen oder sogar diese zu töten, wenn ihre Wege sich weider kreuzen.

Albenhammer „Margh' Pyr"

Beschreibung: ein nachtschwarzer Albenhammer
Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (täglich)
Typ und Ursprung:Hochelfisch (Nachtalbisch)
Auslöser: Treffen mit der Spitze in dem Fleisch des Opfers
Materialien: Endurium, Stahl, Arkadium

Wirkung:
Wird das Opfer mit der Spitze getroffen so wird es infiziert mit Wundfieber, ausserdem hat es eine lähmende Angriffskraft, was zur folge hat, das sein AT & INI Wert um 12 Zfp* sinken.
Astralenergie: 80/ 3
Thesis: unbekannt
Komplexität: +12/47 ZfP*

Wirkende Sprüche: Fluch der Pestilenz,Plumbumbarum

Hintergrund:
Bei der Wettfahrt zwischen Beorn und Phileasson wurde dieser Hammer im Kampf gegen die Nachtelfen von einem Mitglied Phileasson's erbeute.

Finger der Finsternis

Beschreibung: ein schwarzer Ring mit schneeweissen Verzierungen
Kategorie: Ladungsbasierender Spruchspeicher, 3 Ladungen
Typ und Ursprung: Hochelfisch (Nachtalbisch)
Auslöser: den Ring in die Höhe zeigen
Materialien: Endurium, Stahl, Arkadium

Wirkung:
es bildet sich eine schwarze Halbkugel von dunkelste Dunkelheit (abzüge von 10 Punkte auf AT/PA) in denen die Anwesenden ausser den Artefaktträger eine Schlechte Eigenschaft in Höhe von 15 Punkte für 8 Tage.
Astralenergie: 44/1
Thesis: unbekannt
Komplexität: +7/12 Zfp*
Wirkende Sprüche: Dunkelheit, Schwarzer Schrecken

Hintergrund:
Dieser Ring wurde von Ryl'Mhagra erschaffen, einen Nachtalb der Rache geschworen hat als zum erstmal im Himmerlsturm Phileasson eingetroffen sind und dabei ihren Mann getötet haben. Ryl' Mhagra verfolgte danach die Truppe und wartete in Bonrland auf ihre Chance die sie mit der Schalcht am Rabenpass bekam.

Die Weiße Rüstung

"Gerade hatten wir das schwarze Plateau erklommen, als Elissa, die tapfere Amazone, bereits mit gezücktem Säbel auf den Feuerteufel zu stürmte. Doch der Schurke schleuderte ihr eine machtvolle Flammenlanze entgegen. Sie schrie gequält auf und wurde zu Boden geschleudert. Ich zog sie hinter einen Fels und wollte den rettenden Balsam beginnen, als sie ihre Hand auf die meine legte. Ihren stummen Blick verstand ich sofort: Wir durften nicht zulassen, dass dieser wahnsinnige Zauberer ein weiteres Dorf niederbrannte und noch mehr Unschuldige sterben mussten. Jetzt hatten wir die Gelegenheit! Nach einer kurzen Bitte an die Herrin Peraine sprang ich auf, schlug mir auf die Brust, sprach das Zauberwort, das den illuminierten Gardianum auslöste und rief unsere Frauen und Mannen herbei. Die Schergen des Feuerteufels waren Herumtreiber und ohne die gefürchteten Flammen ihres Herrn, die meinen Zauber nicht durchdrangen, konnten sie unseren braven Kämpferinnen nicht gefährlich werden. Dennoch waren sie in der Überzahl und hielten uns von ihrem Meister fern. Der Feuerteufel durfte aber nicht entkommen! Mit einem Lob der stürmischen Rondra auf den Lippen erhob ich meine linke Faust, streckte drei Finger aus, das Zeichen des Lichts, und warf einen strahlenden Blitz auf unseren Widersacher. Der Feuerteufel brüllte, wand sich und fiel auf die Knie. Seine Schergen blickten mich erschrocken an und wichen zurück. Da stürzten wir uns umso entschlossener auf die Feinde und erschlugen auch den Feuerteufel."
- aus dem Vademecum Aiosophons von Durndâl

Beschreibung:
Die genaue Gestalt der ursprünglichen Weißen Rüstung ist nicht bekannt, ihre Existenz geht lediglich aus den Aufzeichnungen eines Magiers namens Aiosophon von Durndâl hervor, die die Magierin Duridanya von Methumis vor einigen Jahren in der Bibliothek der Akademie des Magischen Wissens entdeckte. Damals hat sie sich zum Ziel gesetzt, die Taten Aiosophons zu sammeln und vor allem die Rüstung, die er bei seinen Heldentaten trug, zu rekonstruieren. Sie studierte seitdem intensiv die Objektmagie und Thaumaturgie und hat bereits einige Fortschritte hinsichtlich der Artefaktthesen gemacht.
Den Hinweisen Aiosophons zufolge handelte es sich wohl um eine weiße Lederrüstung, bestehend aus einem Brustpanzer sowie Arm- und Beinschienen. Vermutlich waren alle Rüstungsteile verzaubert, doch für die linke Armschiene und den Panzer waren besondere und komplexe Artefaktthesen verwendet

Illuminierter Gardianum
Kategorie: Matrixgeber
Typ und Ursprung: Antimagie / gildenmagisch
Auslöser: Schlüsselwort
Astralenergie: 14/1
Thesis: unbekannt
Komplexität: +9 / 3 ZfP*
Wirkende Sprüche: Gardianum, Flim Flam
Varianten: Es ist unsicher, welche Variante des Gardianum Aiosophon nutzte, Duridanya hat sich für die Variante entschieden, die sowohl gegen zusätzliche Zauber als auch gegen Dämonen wirkt.

worden. Diese erwähnt und beschreibt Aiosophon relativ häufig, so dass man vermuten kann, dass er sie persönlich entwickelt hat und sie die Kernstücke seiner Rüstung darstellen.
Für die Rekonstruktion plant Duridanya einen Lederpanzer, der Torso und Schultern bedeckt. Ergänzt durch einen stabilen hohen Kragen, der vor Würgeangriffe oder Vampirbissen schützt, so wie die Rüstung Aiosophons es bei seinem Kampf gegen den Blutsäufer von Kabash tat. Der Panzer wird durch Symbole für Bannung, Schutz und Licht aus Silber und Perlmutt geschmückt. Die linke Armschiene soll den gesamten Unterarm vom Handgelenk bis zum Ellenbogen schützen und mit den Symbolen für Schaden, Licht und Geist punziert sein.
Perspektivisch möchte Duridanya eine Rüstung zusammen-stellen, deren Teile allesamt verzaubert sind. So schweben ihr eine Kappe des unbezwingbaren Willens (Psychostabilis), Bein-schienen der Gewandtheit (Attributo) sowie eine Armschiene des tödlichen Stichs (Sensattacco) vor.

Wirkung:
Die Rüstung bietet natürlich den profanen Schutz einer Lederrüstung mit zusätzlichen Arm- und Beinschienen und einer wattierten Kappe. Je nachdem wie sie letztlich von Duridanya hergestellt werden kann, was möglicherweise auch von Ihren Helden abhängt.
Der Panzer wird mit einem illuminierten Gardianum verzaubert. Hierin verbindet sich der Flim Flam mit dem Gardianum gerade so, dass die antimagische Kuppel des Gardianum erleuchtet wird. Dies sieht eindrucksvoll aus und hilft etwaigen Kampfgenossinnen genau abzuschätzen, wie sie sich in einer Auseinandersetzung bewegen müssen, um vom Gardianum geschützt zu bleiben. Der Gardianum kann natürlich auch so modifiziert werden, dass er gegen weitere Zauber oder auch Dämonen schützt. Der nicht allzu große astrale Aufwand legt es nah einen unempfindlichen Matrixgeber zu nutzen, so dass die Zauberwirkung für magisch Begabte stets zur Verfügung steht. Das Schlüsselwort lautet Luminigardis.
Auch bei der linken Armschiene liegt ein gestapelter Zaubereffekt vor. Hier kombinierte Aiosophon vermutlich Fulminictus, Blitz dich find und Flim Flam in der Variante Lichtblitz. Wird das Artefakt ausgelöst explodiert ein Blitz vor den Augen des Zielobjekts, dessen Blendeffekt durch den Blitz dich find deutlich erhöht ist, das Ziel erhält zudem empfindlichen Schaden durch den Fulminictus. Eine eindrucksvolle Demonstration magischer Macht, vor allem für den Betroffenen. Ein Stück weit jedoch auch für weitere Kontrahenten, die zwar nur den Effekten des Lichtblitzes, den der Flim Flam hervorbringt, ausgesetzt sind, aber dennoch des deutlich stärkeren Effekts auf das Zielobjekt gewahr werden können. Die nötige Geste entspricht der Zaubertechnik des Fulminictus, doch anstatt einer Faust streckt der Träger der Armschiene drei Finger aus, ein Handzeichen für Licht.

Aiosophons Strahlende Faust
Kategorie: wieder aufladbarer Spruchspeicher (Arcanovi), eine Ladung
Typ und Ursprung: Schaden, Kraft Einfluss, Umwelt / gildenmagisch
Auslöser: komplexe Geste
Astralenergie: 26 / 2
Thesis: unbekannt
Komplexität: +8 / 5 ZfP*
Wirkende Sprüche: Fulminictus, Blitz dich find, Flim Flam
Varianten: Eine Version mit mehr Ladungen wird von Duridanya angestrebt

Die erste Version der Armschiene verfügt nur über eine Ladung. Duridanya versucht derzeit etwas Mondsilber oder gar Amulettmetall zu beschaffen, deren Verwendung Versionen mit weiteren Ladungen deutlich leichter machen würden. Die Artefaktthesis wäre mit vertretbarem Aufwand an einigen Stellen anzupassen.

Hintergrund und Besonderheiten:
Duridanya von Methumis ist eine mittlerweile recht erfahrene Contramagierin an der Akademie des Magischen Wissens. Doch schon seit einiger Zeit war sie vom Alltag in der Akademie gelangweilt und suchte eine neue, eine bedeutende Aufgabe. Diese fand sie schließlich in den Aufzeichnungen Aiosophons von Durndâl (917-961 BF). Sein poetischer Stil und die Schilderungen seiner Heldentaten ließen Duridanya den Entschluss fassen, die verschollenen Artefaktthesen seiner Weißen Rüstung zu rekonstruieren. Sobald entsprechende Rüstungsteile verzaubert sein sollten, würde sie das Erbe Aiosophons antreten. Sei es als magische Unterstützerin eines geeigneten Recken oder persönlich, als Trägerin der Rüstung.
Über Aiosophon selbst ist überraschend wenig bekannt, da dieser erst mit seiner Magusprüfung den Namen Aiosophon angenommen hatte und sich kurz darauf zudem von Durndâl nannte. Nach dem Ort, an dem er nach eigener Aussage seine erste Heldentat vollbrachte, als er den Niederhöllischen Kapuzenmann von Durndâl besiegte. Nachforschungen Duridanyas zufolge lassen es wahrscheinlich erscheinen, dass es sich um den Adepten Alricio Spindata handelt, aber das ließ sich nicht endgültig klären. Ein peinlicher Fall von Mäusefraß im Archiv der Akademie hat die entsprechenden Akten zerstört. Dem frei zugänglichen Vademecum der Tepheara von Methumis (913-985 BF), die für ihre Forschungen über den Namenlosen bekannt war, ist zu entnehmen, dass Aiosophon mit ihr in Kontakt stand und vielleicht sogar ihr Schüler war. Zudem darf vermutet werden, dass er einige Zeit in der Asservatenkammer der Pfeile des Lichts zu Beilunk tätig war, wo ein Alricio von Methumis in den Unterlagen auftaucht. Dies könnte auch eine Erklärung für dessen thaumaturgischen Kenntnisse sein.

Wert:
Eine vollständige Lederrüstung kostet um die 12 D, mit den nötigen Verzierungen sicherlich noch einige Dukaten mehr. Hinzu kommen 50-60 D pro pAsP, der in die Verzauberung der Rüstungsteile investiert wurde. Soweit die Rüstung also nur die beiden dargestellten Artefakte umfasst, beträgt ihr Gesamtwert um die 200 D.

Szenariovorschläge:

- Die größte Schwierigkeit Duridanyas ist, dass sie zwar über solide Grundkenntnisse der Thaumaturgie verfügt, aber keineswegs kompetent genug ist, die Rüstung allein herzustellen. Die Artefaktthesen für den Illuminierten Gardianum und die Strahlende Faust sind durchaus anspruchsvoll und Duridanya kann dafür kaum auf Bekanntes zurückgreifen. Hier könnten die Helden sowohl als Rüstungsbauer, Goldschmiede und auch Thaumaturgen einspringen.
- Am Ehesten kann man Duridanya natürlich in Methumis treffen, gleichwohl ist das auch an vielen anderen Orten in Aventurien möglich. Sie unternimmt gelegentlich Reisen, um wichtige Materialien für die Rüstung zu beschaffen oder um sich wissenschaftlich auszutauschen. Naheliegend wären also zum Beispiel Punin oder Khunchom, deren Magierakademien als führend in der Thaumaturgie gelten. Ebenso möglich wäre aber auch beispielsweise H'Rabaal, wo sie persönlich versucht, das seltene Iryanleder zu beschaffen. Sie ist jederzeit als angenehme und gelehrte Zufallsbekanntschaft in einem gehobene Gasthaus einsetzbar, aber auch drängendere Konstellationen kommen für ein Aufeinandertreffen mit den Helden in Frage. So könnte sie sich in Schwierigkeiten gebracht haben, aus denen die Helden sie befreien können, oder umgekehrt, hilft sie den Helden, die von einem unangenehmen Zauber betroffen sind, den Duridanya aufzuheben weiß.
- Das Beschaffen der Zutaten (Iryanleder, Mondsilber, Amulettmetall oder auch thaumaturgische Schriften) kann den Helden als klassischer Auftrag einer Magierin erteilt werden.
- Für die Rekonstruktion der Rüstung ist Duridanya auch bereit über die Gildengrenzen hinaus zu kooperieren. Dies kann gildenpolitische Probleme formaler Natur mit sich bringen, aber auch Streit über Gildengeheimnisse entfachen. So wäre es möglich, dass Duridanya einen Puniner Kollegen nach Methumis holt, der versucht die hochgerühmten Analysen Schwarzer Augen der Akademie zu kopieren. Sei es, weil er selbst ein Schurke ist, oder, weil finstere Hintermänner ihn dazu zwingen.
- Auch hat Duridanya ein Interesse daran mehr über Aiosophon zu erfahren. Die Helden könnten also nach weiteren Quellen forschen oder vermeintlich von ihm begangene Heldentaten untersuchen. So existieren Berichte von Wandelnden Toten in der Domäne Clameth, die von einem Magus besiegt wurden, dessen Beschreibung auf Aiosophon zutreffen könnte. Das Ergebnis kann sowohl die Bestätigung einer weiteren seiner Heldentaten sein, als auch Erkenntnisse ans Licht befördern, dass der von Duridanya so geschätzte Aiosophon nicht ganz so heldenhaft war, wie sie annimmt.
- Der praiosgläubige Robarius Werdogan, Magister Magnus in Methumis, könnte die Strahlende Faust als lästerliche, magische Imitation eines Götterfürstlichen Blendstrahls empfinden. Als sich dann auch noch zweifelhafte Schriften Tephearas über den Namenlosen bei Duridanya finden, die sie sich unerlaubt bei ihren Recherchen über Aiosophon kopiert hat, droht ihr eine ernstzunehmende Untersuchung ket-

zerische Umtriebe, bei der sie dringend heldenhafte Unterstützung benötigt. Die hinzugerufenen Pfeile des Lichts finden es zudem nicht unbedingt begrüßenswert, dass womöglich Artefaktthesen aus ihrem Bestand rekonstruiert werden sollen.

- Duridanya ist keine Kämpferin und ihe Leidenschaft für den Kampf gegen Ungeheuer lebt sie eher in der Studierkammer als auf dem Schlachtfeld aus. Daher wird sie auch nach würdigen Trägern der neuen Zauberrüstung suchen und vielleicht in einem Ihrer Helden finden. Doch auch wenn eher kein Interesse daran besteht, einen Recken vergangener Tage zu imitieren, könnten Ihre Helden etwa als Lohn einzelne Rüstungsteile überlassen bekommen. Vielleicht einen leicht misslungenen Prototypen mit störender Nebenwirkung oder aber ein eigens für eine Heldin angefertigtes Stück.
-

Das Zauberschwert Flammenzunge

Beschreibung:
Ein Bastardschwert mit gezackter Klinge, die wie eine lodernde Flamme noch oben schießen. Der Griff besteht aus hartem Iryanleder, eine der wenigen Materialien, die eine derartigen Hitze, wie sie Flammenzunge versprüht, standhält. Manchmal glüht das Schwert blutrot auf, riecht nach Schwefel oder Asche.

Wirkung:
Spricht der Träger den Namen des Schwertes laut aus, hitzt sich das Schwert stark auf und glüht rot wie eine lodernde Flamme, so dass es beinahe alles durchdringen kann, ob Rüstung, Holz oder Stein. Bis zu 13 Mal ist dies möglich.

Hintergrund und Besonderheiten:
Das Artefakt weist seit seiner Erschaffung durch einen finsteren Drachenkultisten einen Makel auf: Es ist besessen von einem Azzitai, der bei einem bedauerlichen Unfall in die Klinge gebannt wurde. Seitdem ist er derjenige, der Flammenzunge kontrolliert. Ohne sein Einverständnis kann die Zauberwirkung der Waffe nicht aktiviert werden. Dafür verlangt er einen hohen Preis vom Träger des Schwertes: Sei es das drei Tropfen vom Blut eines Kindes, sei es die Schändung eines Ingerimm-Heiligtums; der Dämon folgt dabei keinem großen Ziel, sondern es entspricht vielmehr seiner Natur, Chaos zu säen und Schritt für Schritt die zwölfgöttergefällige Ordnung Aventuriens zum Einsturz zu bringen.

Wert:
20 Dukaten / 400 Dukaten

Szenariovorschläge:
Die Helden konfrontieren einen Erzschurken, der im Besitz von Flammenzunge ist, und damit im Kampf fast unbesiegbar. Sie brauchen einen verdammt klugen Plan, List, Magie und einen starken Schwertarm, um ihn zu überwinden. Doch als er schließlich in seinem Blute liegt, fällt seine Waffe den Helden vor die Füße und wartet nur darauf, einen neuen Träger zu finden...

Kategorie:	einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 13 Ladungen
Typ und Ursprung:	Form / gildenmagisch
Auslöser:	Aussprechen des Namens des Schwertes
Astralenergie:	99 / 13
Thesis:	verbreitet
Komplexität:	+6 / 22 ZfP*
Wirkende Sprüche:	13 x CALDOFRIGO + 13 x ADAMANTIUM
Varianten:	-

Kategorie:	einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 7 Ladungen
Typ und Ursprung:	Form / gildenmagisch
Auslöser:	Anziehen des Mantels
Astralenergie:	66 / 3
Thesis:	verbreitet
Komplexität:	+6 / 22 ZfP*
Wirkende Sprüche:	7 x VISIBILI (2W6 ZfP*)
Varianten:	Tarnkappe u.a., SRD 43.

Die Zwergennase

Beschreibung:
Eine lebensechte, etwa eigroße Nachbildung einer Angroschim-Nase.

Wirkung:
Denkt man fest an einen Gegenstand und reibt dabei die Nase an seiner eigenen, erwacht das Artefakt buchstäblich zum Leben. Es stößt schnüffelnde Laute aus und rotiert in der Handfläche, bis seine Nasenspitze eine Richtung weist. Je näher man dem Objekt der Begierde kommt, desto aufgeregter beginnt das Kleinod zu schnüffeln.
Die Reichweite hängt stark von der Vertrautheit des vorgestellten Gegenstandes und seiner Größe ab, beträgt allerdings maximal 1800 Schritt. Arkanes Werk scheint einen besonders intensiven „Duft" auszuströmen.

Hintergrund und Besonderheiten:
Manch ein lang verloren geglaubter Gegenstand konnte geborgen und manch ein Dieb überführt werden. Mittlerweile erfreut sich die einfache Variante dieses Artefakts großer Beliebtheit unter den etwas zerstreuteren tulamidischen Zauberkundigen und bei manch gut betuchtem Aventurier.
Ursprünglich soll die Zwergennase eine Auftragsarbeit eines khunchomer Thaumaturgen für einen schatzsuchenden Angroscho gewesen sein. Der Sage nach habe der Angehörige des kleinen Volkes höchst brüskiert das Weite gesucht, nachdem der Magier, um die Funktionsweise zu demonstrieren, die Nase nach seinem kürzlich verloren geglaubten goldenen Federkiel suchen lies und diese prompt auf den Angroscho wies.
Die Thesis ist gegen gute Marawedhi in der Drachen-Ei Akademie zu Khunchom einzusehen. Dort liegt auch die Original-Zwergennase verborgen.
Man munkelt, zuletzt habe man sie den Sieben Gezeichneten, den Bruchstücken Bastrabuns Bann nachzuspüren, anvertraut.

Wert:
Original: 1,5 Dukaten / 1500 Dukaten
Varianten: je nach Arbeit 12 bis 600 Dukaten

Szenariovorschläge:
Neben den offenkundigen Moeglichkeiten - Die Drachen-Ei Akademie sendet eine Heldengruppe mit der Zwergennase aus um ein verschollenes Artefakt zu bergen – sind die kreativen Einsatzmöglichkeiten vielfältig.
Eine bereits aktivierte Variante könnte den Helden zugespielt werden. An deren Ziel wartet bereits eine Kontaktperson/ein Hinterhalt oder ein unbekannter Helfer spielt ihnen so einen wichtigen Hinweis zu.
Es könnte auch eine misstrauische Gestalt durch eine ganze Stadt voller labyrinthartiger Gässchen und großen Menschenansammlungen zu jagen/beschatten sein.

Vielleicht nutzt man die Angroschim-Nase auch um einen Dieb unter Verdächtigen zu entlarven oder ein Original von einer Fälschung zu unterscheiden.

Varianten:
Weniger mächtige Varianten dieses Artefakts sind in vielen Formen erhältlich.
In Gestalt eines Südweisers oder als simple Kette mit einem Anhänger in Keilform.
Meist allerdings auch nur ein einziges Mal binnen kurzer Zeit zu gebrauchen.

Schlafsüß

Beschreibung:
Eine Spieluhr, eingefasst in einer reichverzierten, mit schwarzem Samt beschichteten, kleinen Truhe. Eingraviert findet sich Marbos Zeichen auf dem Deckel. Unterhalb des Truhenbodens ist ein Aufziehmechanismus eingelassen. In der Truhe selbst ist der Aufbau des Spieluhrmechanismus zu bestaunen. Mit bestandener Feinmechanikprobe konstatiert man:
Die silberne Walze mit ihren winzigen Erhebungen dreht sich während des Spielens. Dabei streifen diese Erhebungen eine Reihe verschieden starker kleiner Metallplättchen und versetzen diese in Schwingung. Hierdurch werden wie beim Schlage auf die Stimmgabel Töne erzeugt.

Wirkung:
Zieht man die Spieluhr auf und hebt den Deckel, ertönt ein Wiegenlied. Wer immer auch der Melodie lauscht, fällt binnen weniger Sekunden in einen sechsstündigen, tiefen und erholsamen Schlaf. Der Schläfer regeneriert augenblicklich 12 LeP und 6 AsP. Eine mögliche Wunde schließt sich und sämtliche Erschöpfung und Überanstrengung ist überwunden. Bei mehreren Personen wird der Effekt aufgeteilt, jedoch wird keine Wunde verheilen.
Lässt man das Lied erklingen noch ehe die Spieluhr vollständig regeneriert ist, so versetzt sie die Lauschenden in Verzückung und entzieht jedem einen Astralpunkt bzw. 2 Lebenspunkte pro Spielrunde. Erst wenn die Spieluhr vollständig geladen ist, verklingt ihre Musik und verlischt ihr Bann.

Hintergrund und Besonderheiten:
Selbst in der Marbo-Kirche ist diese Reliquie nur wenigen Geweihten bekannt. Ist sie doch Quell für manche der sagenumwobenen Wunderheilungen und wird streng gehütet. Was den geweihten Brüdern und Schwestern nicht bewusst ist: Bei der Reliquie handelt es sich in Wahrheit um ein semipermanentes Artefakt mit dem Zauber „Bärenruhe Winterschlaf“ und einer regenerativen Blutmagiekomponente. Es bedient sich, sofern es noch nicht aufgeladen ist, der Lebens- und Astralenergie seiner Zuhörer.
In den Augen der Geweihtenschaft ist die Spieluhr Marbos Werk und Marbos Wille. Ihre eigene stetige Erschöpfung führen sie auf den aufopfernden Dienst an ihrer Herrin zurück.
Die Reliquie soll aus der Zeit stammen, als die Primärliturgie noch bekannt und die Marbo-Kirche mehr als ein Zweig des Boronkultes war. Einst ein Geschenk eines vergebens um eine geweihte Schwester werbenden tulamidischen Thaumaturgen, befindet sie sich zur Zeit in einem geheimen Marbidenkloster irgendwo im Lande der ersten Sonne.

Wert:
75 Dukaten/ 450 Dukaten

Szenariovorschläge:
Die Helden finden einen sterbenden Marbiden. Mit seinen letzten Worten übergibt er ihnen ein kleines Kästchen und eine Warnung, es in keinem Falle zu öffnen. Er ringt ihnen als letzten Wunsch eines sterbenden Geweihten das Versprechen ab, sie werden alles tun um die Reliquie in ein geheimes Marbidenkloster zu bringen.

Haken des Fuchses

Beschreibung:
Ein gewöhnlicher, etwas schäbig wirkender Wurfhaken samt zwei Schritt langem, mit faustdicken Knoten versehenem Seil.

Wirkung:
Ruft man den Hacken des Fuchses, so erscheint in der Hand des Geweihten ein Wurfhaken samt Seil. Wird der Hacken geworfen und das Seil verbleibt am Körper des Geweihten, verlängert es sich wundersam während des Fluges.
Dem Wesen des Herrn Phex gemäß, rollt der Spieler einen W6. Je höher die Augenzahl, desto mehr Effekte treten ein:

1-3: Der Haken findet guten Halt - auch in kleinsten Mauerrissen und Vorsprün gen. Krallen gleich gräbt er sich in Holz und Stein.
4-5: Die Knoten des Seiles wandern aufwärts und ermöglichen es, sich hinaufzie hen zu lassen. Doch Vorsicht, manch ein Finger ist schon an einer scharfen Felskante verloren gegangen.
6: Der Haken fürchtet das Licht des gestrengen Herrn Praios. Sofern Sonnen schein auf den Haken oder das Seil trifft, löst er sich augenblicklich in feinen Nebel auf.

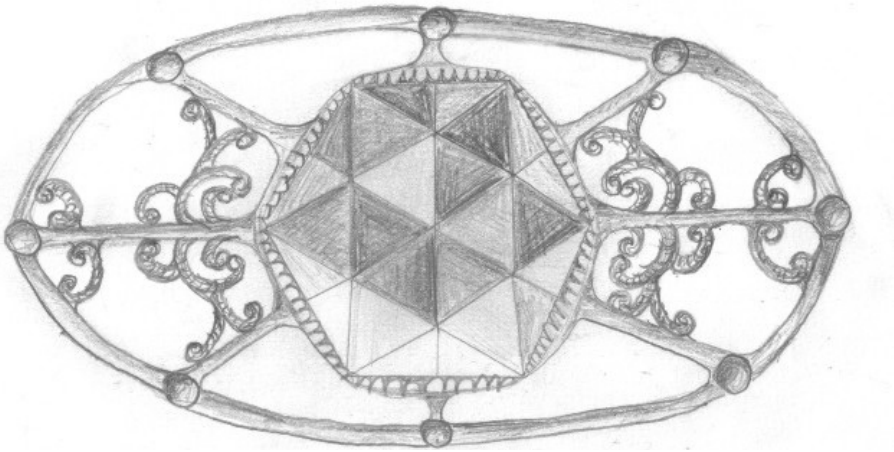
Hintergrund und Besonderheiten:
So wie auch der mondsilberne Schlüssel soll sich der Haken des Fuchses im Rashdul befinden. Ein Anwärter muss sich seiner würdig erweisen, indem er ihn aus einem alten Turmgemäuer birgt. Doch ist die Öffnung unter dem Dachstuhl der einzige Zugang und führt doch nicht zum Ziel.

Szenariovorschläge:
Ein Turm aus glattem Sandstein erhebt sich aus dem Fels. Unter Madas sanftem Lichte mag er das Himmelszelt berühren. Kein Tor ist in Sicht, doch unter dem Dachstuhl erspäht das Auge des Anwärters eine schmale Öffnung.
„Bei Feqz, darin muss er sich befinden. Ich habe den Turm erreicht und dies obwohl mir einzig jener Sinnspruch mit auf meine Suche gegeben wurde – Der Weg des Fuchses führt zu den Sternen. Was ist näher an den Sternen als ein Turm auf dem Gipfel eines Berges?“
Elle um Elle gelingt der Aufstieg Richtung Sternenhimmel. Kleine Nägel und Knochen zieren die Außenwand als der Geweihte durch die schmale Öffnung gleitet. Staub tanzt unter seinem Schritte und der moderige Geruch von Jahrhunderten dringt an seine Nase. Eine hölzerne Wendeltreppe führt knarzend in das Kellergewölbe. Fackelschein erhellt einen kreisrunden mit edlem Brokat und Fell geschmückten Saal, in dessen Mitte sich eine marmorne Tafel erhebt. Das Gestein erstrahlt von einer Feuerzunge gezeichnet: Der Weg des Fuchses führt zu den Sternen.

In die Tafel eingelassen findet sich ein mit Edelstein und Mondsilber verzierter Wurfhaken. Dicke mit Silberfäden durchwirkte Knoten verteilen sich entlang des sich anfügenden Seiles.
Mit geschickter Hand löst er die Reliquie aus der Halterung und späht eine Falle witternd im Saale herum. Jedem Schritt gewahr, schleicht er die Kostbarkeit in Händen die Wendeltreppe hinauf.
Er späht aus der Turmluke und das Madamal schenkt ihm seine beruhigende Kraft. Doch stellen seine Finger fest - Die Knochen und Nägel, die sie beim Erklimmen in den Stein getrieben haben, sind verschwunden.
„Hier ist also Feqzens Prüfung."
Tief saugt er die kühle Nacht in seine Lungen. Aus der Turmöffnung lehnend schleudert er blindlings den Haken auf das Dach und zieht. Er findet Halt. Ein Lächeln umspielt seine Lippen. Von Zuversicht und Wagemut getrieben schwingt er aus dem Turm in die kühle Nachtluft – nichts passiert. In schwindelerregender Höhe an einem Seil an der Außenwand hängend schwinden Kraft und Zuversicht.
Mit schweißnassen Händen zieht er sich am Seil empor und greift nach der Dachkante. Im Augenwinkel erblickt er, woran der Haken Halt fand.
Die Spitze des Turmes ziert ein im Mardalicht funkelndes, pyramidenförmiges Gestänge. Daraus würde er den Wurfhaken lösen müssen. Die Dachziegel treiben kleine Splitter in seine Haut, als er sich endlich hinauf hievt.
„Bei den Niederhöllen, warum konnte ich den Haken nicht einfach am Sims festmachen?"
Er betrachtet das Gebilde, in das der Haken greift.
„Es sieht fast selbst aus wie ein Wurfhaken."
Stirnrunzelnd entfernt er die Turmspitze und zieht mit ihr ein zwei Schritt langes, knotenbewährtes Seil aus der Verankerung.
„Es ist ein Wurfhaken". Verwirrt vergleicht er die beiden Exemplare im Lichte der Mardascheibe. „So gut gearbeitet und von prächtigen Gemmen verziert der eine auch sein mag, ist es doch der schäbige von Wind und Wetter gezeichnete, der beinahe unmerklich im Sternenlicht schimmert." Ihn erfüllt eine sonderbare Gewissheit.
In einem Ruck gibt unter seinen Knien ein Teil des Daches nach. Reflexartig treibt er den Wurfhaken wieder in die Verankerung. Doch war es der Falsche. Ohnmächtig sieht er zu, wie die einstige Turmspitze beinahe von der Kante rutscht. Langsam tastend gleitet er am silberdurchwirkten Seil des falschen Hakens entlang. Nur noch eine Handbreit trennt ihn von der heiligen Reliquie. Durch das Seil fährt ein Ruck und er sieht den edelsteinbesetzten Haken auf sich zu kommen. Er weicht aus, trudelt, rudert mit den Armen und fällt rücklings in die Tiefe. Von Erkenntnis durchdrungen rauscht er seinem Ende entgegen.
„Der Weg des Fuchses führt zu den Sternen."

Die Brosche des Tulef ibn Rashid

Reisen in der Nähe der Gorischen Wüste sind anstrengend. Zum einen sind das die Temperaturunterschiede zwischen Tag und Nacht, zum anderen die immer wieder auftretenden Stürme und der Sand, der sich in jeder Ritze festsetzt.
Tulef ibn Rashid, seines Zeichens Magier der Drachenei-Akademie in Khunchom, unternahm immer wieder Reisen durch Gorien, um Bekanntschaften zu pflegen und Gerüchten nach Artefakten und magischen Phänomenen nachzugehen. Dabei legt er bei Treffen immer größten Wert auf korrektes Auftreten, sowohl in seinem Benehmen als auch in der Garderobe. Und für diese Anlässe schuf er die Brosche, die ihm seine Kleidung von Verschmutzungen aller Art befreit.



Aussehen
Die Brosche des Tulef ibn Rashid besteht aus einem mehrfach geschliffenen Feueropal, der in ein verziertes Silbergestell eingefasst wurde.

Für den Meister

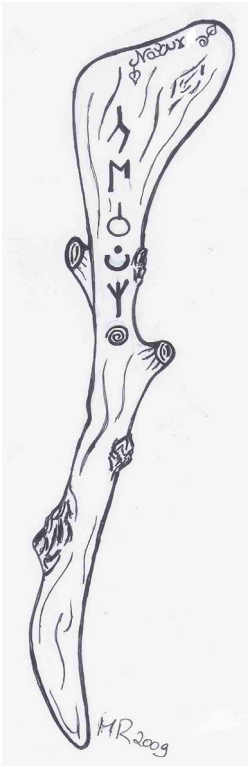
Kategorie:	Artefakt, Arcanovi, aufladbar
Typ:	Telekinese, Elementar (Luft), Elementar (Wasser)
Ursprung:	gildenmagisch
Auslöser:	Anstecken an die Kleidung
Wirkung:	der Träger der Brosche und seine Kleidung werden von jeglicher nichtmagischer Verschmutzung befreit
Astralenergie:	35 AsP / 2 pAsP
Materialwert:	12 Dukaten
Thesis:	bekannt
Komplexität:	+7 / 9 ZfP*
Wirkende Sprüche:	Sapefacta Zauberschwamm
Ladungen:	3

Wo bekommen?
In Gorien gibt es viele alte Magiergräber und vom Winde verwehte Ruinen. Es spricht nichts dagegen, wenn die Helden bei der Erforschung eines dieser Orte das Skelett von Tulef ibn Rashid finden, der vor 3 Jahrzehnten nur einen Augenblick unvorsichtig war und in eine Falle tappte.
Oder auf einem Basar wird den Helden (bevorzugt einem Magier oder Gelehrten) von einem Händler der Nachlass des Tulef ibn Rashid zum Kauf angeboten.

Der Stab des verrückten Druiden

Ein magischer Gegenstand aus den Dunklen Zeiten

Autor: Moritz Mehlem (mit Ideen von Marcel Selinger und Horst Adams)
Illustration: Mareike Robien



Der Druide Grank Wingenback erschuf diesen mächtigen magischen Gegenstand vor langer, langer Zeit in den Dunklen Zeiten.
Grank Wingenback gehörte zur Expedition von Branovalian, dem Saatbringer. Dieser zog 407 v. BF in den urtümlichen Wald südlich von Greifenfurt, um dort in den Besitz von magischem Saatgut zu gelangen, mit dem die Hungersnot in der Region abgewendet werden sollte.
Als einer der unauffälligeren Anhänger des strahlenden Helden fiel es nur Wenigen auf, dass Grank nicht von dieser Unternehmung zurückkehrte.
Der junge Druide hatte sich nämlich vorgenommen, diesen Wald in Zukunft vor jedem Übel zu beschützen. Im Einklang mit der Natur und unterstützt von der inhärenten Magie des Waldes entwickelte er sich unbemerkt von den Menschen der Region zu einem überaus mächtigen Druiden. Er erlernte immer mehr Rituale sowohl der Geoden als auch der Druiden und gab sie an seinen Lehrling Timotheus Steingarten weiter, den er zu seinem Nachfolger heranziehen wollte.
Als er merkte, dass sein Leben sich dem Ende entgegen neigte, beschloss er, einen magischen Gegenstand von großer Macht zu erschaffen, der Timotheus dabei helfen sollte, in die Fußstapfen seines großen Meisters zu treten.
Leider war sein Verstand zu diesem Zeitpunkt schon getrübt und der „Stab des Wingenback“ ist zwar ein sehr mächtiger Gegenstand, der 100 verschiedene magische Effekte auslösen kann, aber es gibt dennoch ein großes Problem: Der Anwender weiß nicht, welcher der Effekte in Kraft tritt, wenn der Stab benutzt wird.
In den Stab ist in mehreren Sprachen das Wort „Natur“ geritzt. Wird dieses Wort laut ausgesprochen, während ein Druide oder Magier den Stab in der Hand hält, wird einer der 100 Effekte ausgelöst.
Der Meister würfelt nun auf der folgenden Tabelle. Einige der Effekte treten sofort in Kraft, andere wiederum können bewusst eingesetzt werden.

Im gleichen Augenblick weiß der Anwender, welchen Effekt der Stab erschaffen hat und ob die Wirkung sofort eintritt. Ist das nicht der Fall, so wird dem Anwender das Befehlswort bewusst und er hat von nun an 60 Minuten Zeit, um den Effekt auszulösen. Tut er das nicht, so wird der Effekt nach Ablauf der 60 Minuten von sich aus eintreten (1-3 auf 1W6) oder er geht einfach verloren (4-6 auf 1W6).
Sollte er sich in seiner Gestalt verändert haben, verwandelt der Stab sich nur 2W20 Minuten nach Einsetzen des Effekts wieder in seine ursprüngliche Form.
Der Stab hat keine Ladungen oder Magiepunkte, sondern kann ganz einfach zwei magische Effekte pro Tag wirken.

(W100)	sofort?	EFFEKT
1		20 l Wasser werden erschaffen und tröpfeln von der Spitze des Stabes herab.
2	ja	Ein zufällig ermittelter Held, ein Monster oder ein Tier in einem Radius von 20 m (mit höchstens 10 LP) stirbt und wird in ein absolut köstlich schmeckendes Grillhähnchen verwandelt.
3	ja	Dem Stab wachsen Wurzeln und er verwandelt sich für 20 min in eine Weinrebe, aus der 5W20 saftige Trauben wachsen.
4	ja	Am oberen Ende des Stabes wachsen 3W6 frische Äpfel.
5	ja	Eine Dampfwolke von 10x10m, die jegliche Sicht verhindert, schießt aus der Spitze des Stabes. (Dauer: 1W20 min).
6	ja	Der Stab entzieht der umgebenden Natur ihre Lebensenergie und fügt sie den Lebenspunktendes Anwenders hinzu. Blumen, Büsche und Bäume in einem Umkreis von 3 m welken gehen ein. Der Charakter erhält 10 LP (sogar über das Maximum hinaus).
7	ja	Der Stab entzieht dem Anwender Lebensenergie und fügt sie der umgebenden Natur hinzu. Blumen, Büsche und Bäume in einem Umkreis von 3 m ergrünen und blühen. Der Charakter verliert permanent 5 LP. Auch die maximale Anzahl seiner Lebenspunkte sinkt dadurch.
8	ja	Der Baum oder Busch, der sich am nächsten am Stab befindet, durchläuft einen kompletten Jahreszyklus in nur 15 min. Sollte die Pflanze Früchte tragen, so können diese geerntet und gegessen werden.
9		Der Stab zeigt noch Norden.
10	ja	Der Träger des Stabes kann 1W20 min lang in absoluter Dunkelheit sehen – wird diese Kraft bei hellem Tageslicht aktiviert, ist er 1W6 h lang blind.
11		So lange er sich nicht bewegt, ist der Träger des Stabes maximal 1W20 min lang absolut unsichtbar.
12	ja	Bis zum nächsten gründlichen Bad riecht der Träger des Stabes nach Fichtennadeln.

13	ja	Die nächsten1W20 min lang lässt der Stab einen summenden Laut erklingen, der für das menschliche Ohr nicht wahrnehmbar ist. Er schreckt Mücken ab, zieht aber leider Hunde an.
14		Die Haut des Anwenders wird 1W20 min lang ledrig, was seinen Paradewert in dieser Zeit um 2 Punkte verbessert.
15		Dem Träger des Stabes wachsen Kiemen und er kann 1W20 min lang unter Wasser atmen.
16	ja	Der Stab verwandelt sich in eine Karotte von 2 m Länge. Um ihn wieder zu bekommen, muss man ihn aus der Mitte der Karotte herausschälen.
17	ja	Am unteren Ende des Stabes wachsen 2W20 extrem scharfe Chili-Schoten.
18	ja	Ein Kleidungsstück des Stabträgers (z.B. Gürtel, Schuh…) verwandelt sich in das Tier, das es einst gewesen ist.
19	ja	Eine schmackhafte Löwenzahnsuppe erscheint in einem hölzernen Gefäß. Sie kann 10 erwachsene Männer ernähren.
20	ja	Eine hölzerne Tür erscheint vor dem Anwender. Geht man durch die Tür, so erscheint man auf magische Art und Weise in einer Küche, die in die Wurzeln einer uralten Eiche hinein gebaut wurde. Hier lebt Elmar, der Wurzelzwerg. Er ist ein außergewöhnlich talentierter Heiler, Alchemist und Koch und wird der Gruppe helfen, solange sie ihn nett behandeln.
21	ja	Ein kleines Cannabis-Feld (5x5 m) erscheint. Der Marktwert richtet sich nach den jeweiligen örtlichen Preisen für Drogen oder Seile.
22	ja	Gacki, ein Hahn von der Größe eines Reitpferdes, erscheint vor dem Träger des Stabes. Er wird ihm loyal dienen, wäre aber auch ein hervorragendes Abendessen.
23		10 min lang kann man sich mit dem Stab einen Pfad durch das dichteste Gehölz bahnen, indem man ihn einfach in die gewünschte Richtung zeigen lässt.
24	ja	Ein Gebiet von 30x30 m um den Stab herum wird zu einer abgelegenen Wüstenregion teleportiert (inklusive aller Charaktere, Pflanzen und Tiere...).
25	ja	Jedes Lebewesen in einem Radius von 10 m wird vollständig geheilt.
26	ja	Innerhalb weniger Sekunden wächst der Person, die den Stab hält, dichtes Haar, was ihn wie einen Yeti aussehen lässt. Die dichten Haare verbessern aber auch seinen Paradewert um 1. Die Haare können problemlos abgeschnitten oder rasiert werden.
27		Der Anwender kann 10 kleine Feuerkugeln abschießen, die jeweils 1W6 LP entziehen. Es gibt keine Parade gegen diese Kugeln.

28	ja	Der Stab schleudert drei Samen zu Boden, aus denen innerhalb von nur 5 Sekunden ein voll ausgewachsener Baum entsteht. 1 – Birke 2 – Buche 3 – Haselnuss 4 – Kastanie 5 – Eiche 6 – Mammutbaum
29		Der Anwender kann 3 Wildschweine herbeirufen, die ihm in einem Kampf beistehen. Nach dem Kampf verschwinden sie wieder.
30	ja	Bis zum nächsten Bad duftet der Anwender nach Honig und Mandeln.
31		Ein Feind des Waldes (oder des Druiden) kann in Stein verwandelt werden.
32	ja	Dem Anwender wächst ein prächtiges Geweih. Sie mögen etwas komisch aussehen, sind aber in einem Kampf sehr nützlich, da sie 2W6 Punkte Schaden anrichten. Das Geweih fällt nach 1W6 Tagen wieder ab und kann dann an einen Knopfmacher oder Kleidungshersteller verkauft werden.
33	ja	Die Natur schlägt zurück! In einem Radius von 1W20 m wendet sich die Natur gegen alles Unnatürliche. Wilde Tiere greifen jeden an, der etwas „Zivilisiertes“ trägt, Pflanzen wachsen rasend schnell und ihre Wurzeln sprengen Gebäude und Straßen, ja attackieren manchmal selbst „unwillkommene“ Menschen.
34	ja	Ein riesiges Pilzwesen namens Fungor wächst direkt vor dem Anwender. Es ist so stark und mächtig wie ein Oger und hat täglich einen Spezialangriff, mit dem er eine Wolke giftiger Sporen absondert. Fungors Reaktion wird mit 1W6 bestimmt: 1-4 – Fungor mag den Anwender und wird bis zu seinem Tod ein treuer Gefährte sein. 5 – Fungor hat seinen eigenen Willen und hilft dem Anwender, wenn er es für sinnvoll hält. 6 – Fungor greift augenblicklich an.
35	ja	In einem Radius von 1W6 km ändert sich die Jahreszeit. 1-4 zur nächsten Jahreszeit 5 – zur übernächsten Jahreszeit 6 – zur vorigen Jahreszeit
36	ja	In einem Radius von 1W20 km wird sämtliche Nahrung schlecht.

37	ja	Ein Insekt in einem Radius von 10 m wächst zu gigantischer Größe an. 1 – Ameise 2 – Fliege 3 – Floh 4 – Laus 5 – Stechmücke 6 – Wespe
38	ja	Alle Humanoide in 10 m Radius verwandeln sich zu 5% in naturliebende Elfen.
39	ja	Alle Humanoide in 10 m Radius verwandeln sich zu 5% in steinliebende Zwerge.
40	ja	Alle Humanoide in 30 m Radius verwandeln sich zu 5% in das Gesetz liebende Menschen.
41	ja	Bis zum nächsten Bad riecht der Anwender nach Knoblauch.
42	ja	Der Stab verwandelt sich in eine Boa Constrictor und greift eine zufällig bestimmte Person, eventuell sogar den Anwender, an.
43	ja	Eine permanente Quelle entspringt vor den Füßen des Anwenders.
44	ja	Alles Papier (auch Spruchrollen,...) in einem Radius von 20 m schließt sich zu einem Baum zusammen.
45		Der Anwender kann Blitze auf alle „Feinde der Natur“ in Sichtweite schleudern.
46	ja	Alle Menschen, Monster, Tiere, Pflanzen... in einem Radius von 30 m werden zu Freunden.
47	ja	Der Anwender ist 24 Stunden lang immun gegen auch die größte Hitze oder Kälte.
48	ja	Eine weise Eule erscheint und beantwortet eine Frage.
49		Berührt man mit dem Stab den Boden, so öffnet sich ein Loch von 20 m³. Dieses füllt sich rasch mit Wasser, das nicht abläuft.
50	ja	Der Druide, der den Stab führt, findet ein Tier, das ihm bis zu seinem Tode treu folgen wird. 1 – Maus 2 – Ratte 3 – Fledermaus 4 – Katze 5 – Hund 6 – Wolf
51		Jedes Lebewesen in einem Radius von 15 m (außer dem Anwender) fällt in einen 2 Stunden dauernden Schlaf.
52		Der Stab wirkt wie ein starker Magnet. Alle metallischen Gegenstände (auch Waffen und Rüstungen) in einem Gebiet von 20x20 m werden von ihm angezogen.

53		Berührt man mit dem Stab einen Boden, so öffnet sich ein Loch von 3x3x3 m.
54	ja	Der Stab explodiert und kleine Holzsplitter fliegen umher. Jedes Lebewesen in einem Radius von 3 m nimmt 1W6 LP Schaden. Nach 2 min beginnen die Splitter sich zu bewegen und fließen im Terminator-Style wieder zusammen. Nach nur 10 min ist der Stab wieder komplett hergestellt.
55		Der Anwender weiß, wenn jemand lügt oder die Wahrheit spricht.
56	ja	Bis zum nächsten Bad riecht der Anwender wie ein Stinktier.
57	ja	Der Anwender und alle, in einem Radius von 8x8 m werden in den nächsten Wald teleportiert. Befinden sie sich schon in einem Wald, werden sie zur nächsten Siedlung teleportiert.
58	ja	Der Stab verhält sich wie ein Magnet, der Glas anzieht. Alle gläsernen Gegenstände in einem Gebiet von 20x20 m werden von ihm angezogen.
59		Der Stab repliziert sich tausendfach und bildet eine Palisade um den Anwender herum. Dieser kann den Radius der Palisade bestimmen.
60		Alle Gefährten des Anwenders werden in den nächsten Baum hineingesaugt. Der Anwender muss etwas ganz Besonderes leisten, um sie wieder frei zu bekommen. Seine Handlung muss eine sein, die der Natur nützt, wie zum Beispiel alle Pferde eines Dorfes zu befreien oder eine Gruppe Holzfäller davon abzuhalten, ihrem Beruf nachzugehen.
61		10 min lang wird jeder, den der Stab trifft, magisch für 1W60 sec festgehalten.
62		Wird der Stab auf den Boden geworfen, so verwandelt er sich ein ein magisches Seil, das so lang ist, wie der Anwender es sich wünscht.
63	ja	Der Anwender erhält permanent die Fertigkeit, mit Pflanzen zu kommunizieren.
64		Eine verschlossene Tür aus Holz, Eisen oder anderen Metallen kann geöffnet werden, indem sie mit dem Stab berührt wird.
65	ja	Der Anwender verströmt ein starkes Pheromon und zieht eine Stunde lang das andere Geschlecht so sehr an, dass er seine 10 Fuß-Stange benötigt, um die Verehrer/innen abzuwehren...
66	ja	Ein ekelhaftes Stinktier erscheint vor dem Anwender. Es kann einfache Befehle ausführen und wird dem Anwender 1W6 Tage lang nicht von der Seite weichen und dürfte ihn in der Zivilisation zu einem Außenseiter machen.
67		Werden die Buchstaben „Natur" auf dem Stab berührt, erhält der Anwender 4 permanente LP hinzu.

68	ja	Der Stab verhält sich wie ein Magnet, der Holz anzieht. Alle hölzernen Gegenstände in einem Gebiet von 20x20 m werden von ihm angezogen.
69		Eine Person, die mit dem Stab berührt wird, stirbt zu 20%.
70	ja	Der Anwender wird für 1W5 Tage in einen Ork verwandelt, der in diesem Zeitraum alles dafür tut, die Natur zu beschützen.
71		Ein Person, die mit dem Stab berührt wird, wird komplett geheilt.
72		Der Anwender kann 1W6 min lang mit Steinen reden.
73	ja	Der Druide wird von einem gewaltigen Wind hinweggefegt. Er kann dem Wind sagen, wo er abgesetzt werden möchte.
74		Der Anwender kann einen Gegenstand (von max. 2x2x2 m Größe) beleben. Der Gegenstand kann einfache Befehle befolgen.
75	ja	Der Anwender erhält permanent die Fähigkeit mit normalen Tieren zu kommunizieren.
76		Der Stab zeigt in die Richtung, in der sich eine Person befindet, die der Anwender sucht.
77		Der Stab zeigt in die Richtung, in der sich ein Gegenstand befindet, den der Anwender sucht.
78		Wirft man den Stab zu Boden, so ruft er die mächtigste Kreatur in einem Umkreis von 100 m herbei. Diese Kreatur behandelt den Anwender 2 Tage lang wie seinen besten Freund.
79		Der Stab muss über dem Kopf wie ein Propeller geschwungen werden. Der Anwender erhebt sich in die Luft und er kann sich mit der Geschwindigkeit eines Drachen bewegen. Der Effekt endet, wenn der Anwender mit dem Stab wieder auf dem Boden landet.
80	ja	Der Anwender und seine Freunde sind 12 h lang immun gegen Hitze, Kälte, Säure und Spruchеffekte.
81	ja	Der Anwender kann sich 1W6 Tage lang doppelt so schnell bewegen.
82		Die Temperatur im Umkreis von 8x8 km klettert 24 h lang auf 45°C
83	ja	Der Anwender fällt für 2W6 h in einen tiefen Schlaf. Während dieser zeit ist er immun gegen alle Angriffe und er kann nicht berührt oder bewegt werden. Beim Aufwachen ist er vollständig geheilt und sein INT-Wert ist permanent um 1 Punkt erhöht.
84	ja	Eine riesige dunkle Wolke bewegt sich über den Stab und es beginnt zu regnen wie aus Eimern. Die Wolke folgt dem Stab 4W6 h lang.
85		Der Stab kann einmalig geworfen werden. Er trifft automatisch sein Ziel und verursacht 1W20 Trefferpunkte. Der Stab kehrt sofort wieder in die Hand des Druiden zurück.

86		Ein Gefährte des Anwenders (nach dessen Wahl) wird für 1W6 min in einen Höhlenbär verwandelt.
87	ja	Der Anwender erhält permanent die Fähigkeit mit magischen Tieren zu kommunizieren.
88	ja	Der Druide verwandelt sich 2W6 h lang in einen Greifen.
89	ja	Die Temperatur im Umkreis von 8x8 km sinkt 24 h lang auf -10° Celsius
90	ja	Die Schwerkraft in einem Würfel von 20x20x20 m um den Stab herum kehrt sich um.
91	ja	Alle Wesen in einem Umkreis von 20 m, die dem Anwender feindlich gesinnt sind, erstrahlen 1W6 Tage lang in einem silbrigen Licht.
92	ja	Transporttiere für den Druiden und seine Gefährten erscheinen und transportieren die Gruppe dorthin, wo sie hin wollen. (Wasser – Delphine; Luft – Greifen; Erde - Pferde)
93	ja	Alle Feinde des Anwenders in einem Radius von 15 m werden von einer starken Windböe zu Boden geschleudert.
94	ja	1W6 h lang kann der Druide sich durch jedes Material hindurch bewegen (Stein, Holz, Glas, Eisen...).
95	ja	Ein magischer Knüppel (Schaden 1W6+4) erscheint in der Hand des Anwenders.
96		Drei kleine Kugeln wachsen an dem Stab. Wirft man sie, so explodieren sie beim Auftreffen und verursachen in einem Radius von 3 Metern 3W6 Trefferpunkte. Die Kugeln können „geerntet“ und bei Bedarf verwendet werden.
97	ja	Der Druide trifft ein Wesen, das ihm bis ans Ende seines Lebens wie ein Freund folgen wird. 1 – Adler 2 – Greif 3 – Flugechse 4 – Gürtelechse 5 – Krakonier 6 – Marus
98	ja	Dem Druiden wachsen 1W6 Wochen lang Flügel.
99	ja	Eine kleine Armee von 20 Riesenameisen erscheint und befolgt einfache Kommandos. Nach 1W4 Tagen löst die Gruppe sich auf.
100	ja	Der Druide ist 24 h lang immun gegen Angriffe mit Fernwaffen (sowohl magischen, als auch normalen).

Fredolyn Erpelgrieb, alchimiebegabter Artefaktmagier aus Gareth

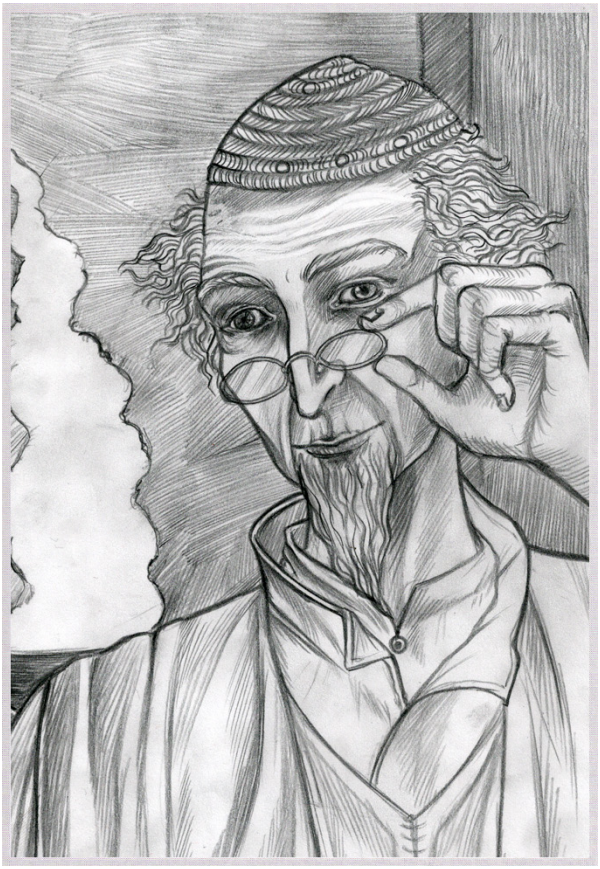
Erpelgriebs Erstaunliche Erfindungen

In Tempelhöhe, dem südöstlichen Viertel von Alt-Gareth schmiegt sich ein schmales, doppelstöckiges Fachwerkhäuschen mit einer schief in den Angeln hängenden Tür an seinen Hausnachbarn. Das schlichte Bauwerk befindet sich in unmittelbarer Nähe des von Blutulmen umsäumten Pentagontempels der Hesinde und lässt von außen nicht erahnen, welch kleine Schätze hier verwahrt werden. Ein unscheinbares, hölzernes Schild, das an einem vorspringenden Balken direkt neben der Tür windbewegt quietscht, verkündet in schnörkeligen Kusliker Zeichen:

Wer sich über die ausgetretene Türschwelle wagt, betritt das erbarmungslos mit alchimistischen Utensilien vollgestellte und dadurch gnadenlos unübersichtliche Reich des Artefaktmagiers Fredolyn Erpelgrieb, der spätestens nach zweimaligem Rufen wie ein kleinwüchsiges, lebendes Kuriosum mit wippendem Zwicker auf dem Nasenrücken und einem eigenwilligen Glasauge die Szenerie der Theke betritt.
Auffällig ist der Geruch, der gleich nach Betreten dieses ungewöhnlichen Geschäfts die Nase des Kunden umweht: eine eigentümliche Mischung aus verbranntem Leder, frischem Backwerk und einer Note bitterer Kräuter.

Fredolyn Erpelgrieb
Nicht nur die staubigen Regale und Schränke, deren Kapazitäten - milde ausgedrückt - überstrapaziert werden, zeugen von einer Ordnungsliebe im Negativbereich. Auch die Optik des hutzligen Kauzes lässt eine chaotische Ader erahnen. Gekleidet ist das kleine, dürre Männlein von etwa sechzig Götterläufen in ein knittriges, graues Gewand mit widerspenstigem Stehkragen und Skapulier, das in seinem Schnitt etwas altmodisch anmutet und zu dem er eine kleine bunte Häkelkappe auf dem schütte-

ren, grauen Haar trägt, das ebenso kraus ist wie der durch Wachs in Form gebrachte Bart. Auf der spitzen, beinahe spatzenschnabelförmigen Nase des Magiers krallt sich der angelaufene Silberzwicker fest, durch dessen dicke, geschliffene Linsen die beiden Augen übergroß wirken und dadurch seinem Gesicht den Charme eines Laubfrosches verleihen, der seinen rechten Augapfel aus bemaltem Glas nicht unter Kontrolle hat. Das Mienenspiel des Männleins dreht den gläsernen Ersatz des verlorenen Sehorgans in alle möglichen und unmöglichen Richtungen. Die tiefen Gesichtsfalten der Jahre stellen sich dem beinahe kindlichen Schalk entgegen, der sich gewitzt auf seine Mimik schleicht, wenn er sich, begleitet von Selbstgesprächen in Zimmerlautstärke, seiner Leidenschaft hingibt: der Artefaktmagie. Auch wenn den Gelehrten bereits die Gebrechen des Alters heimsuchen und er stark schwerhörig ist, stellt sich im Gespräch mit seinen Kunden nach und nach heraus, dass der eigenartige Magus ein Könner auf seinem Gebiet ist. Unglücklicherweise nur sind seine Talente mit einer neugierigen, schaffensfreudigen Weltsicht gepaart, die ihn immer wieder neuartige Kreationen erfinden lässt, die nur auf den ersten Blick (und von Zeit zu Zeit nicht einmal auf diesen) nützlich sind.



Der gebürtige Garether, der sich durch den reichen Nachlass seines Vaters finanziert, erhielt seine Ausbildung an der Drachenei-Akademie in Khunchom, kehrte jedoch in seine Heimatstadt zurück und eröffnete Erpelgriebs Erstaunliche Erfindungen, nachdem einer glückliche Ehe in jungen Jahren mit seiner Auserwählten Asilana Graustein nicht viel Zeit vergönnt gewesen war. Nach kaum zwei Jahren leerte Asilana aus Durst ein unbeschriftetes Glas im Arbeitszimmer ihres Mannes, dessen Inhalt sie fälschlicherweise für Apfelsaft hielt und trat als Flammensäule aus seinem Leben.

Heute ist seine schwergewichtige Haushälterin die einzige Frau in Fredolyns Leben, deren mütterliches Gemüt sich täglich in Schimpftiraden über den ‚Saustall' des Magiers manifestiert.

Anekdoten und Artefakte

Der Mittelpunkt von Fredolyn Erpelgriebs Leben ist das Hantieren mit Artefakten und Rezepturen, die er oftmals zu günstigem Preis anbietet. Daher verwundert es kaum, dass in dem muffigen Laden des alternden Garethers einige wunderliche Erfindungen zu entdecken sind, um die sich zum Teil ebenso merkwürdige Gerüchte ranken. Auch das ab und zu eines der Experimente fehlschlägt ist kein Geheimnis. Einmal soll eine Regenwolke sieben ganze Tage lang nur über dem Haus des Magiers geschwebt und auf ihn niedergeregnet haben. Ein anderes Mal war es ein Dunst des puren Gestanks, schlimmer als Schwefel, faule Eier und der Essenz des Stinktieres zusammen, der sich einen Tag lang hartnäckig in und um Erpelgriebs Häuschen festgesetzt hatte. Hier seien nun einige der nennenswertesten Werke des Erfinders aufgeführt, die neben einer weitreichenden Palette von alchimistischem Gebräu möglicherweise zu erstehen sind.

- **Die fütternde Gabel**

Eine frühe Erfindung des Magiers ist die Gabel, die ihren Besitzer auf Kommando füttert. Einmal abgesehen davon, dass die Sinnhaftigkeit eines solchen Artefakts vermutlich in Abrede zu stellen wäre, ist auch die Thesis des Objekts fehlerhaft. Zwar reagiert das Instrument auf den Befehl Mjam! und das sogar sehr zügig, allerdings ist die Treffsicherheit mehr als dürftig. Seit seinem ersten Testlauf vor etwa zwanzig Jahren trägt Erpelgrieb daher ein Auge aus Glas. Natürlich hat sich schon mehr als nur einer seiner Kunden überwunden und den Garether auf das falsche Auge angesprochen, doch verhinderte bis heute eine hartnäckige Schwerhörigkeit, dass Erpelgrieb den Themenansatz verstand. Der wunderliche Greis hat sich bereits vor Jahren dazu entschlossen schwerhöriger denn je zu sein, sobald jemand auf sein Auge zu sprechen kommt, um keinesfalls zugeben zu müssen, dass eine seiner Erfindungen für diese Verstümmelung verantwortlich ist.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), zwei Ladungen
Auslöser: Schlüsselwörter (‚Mjam' und ‚Satt')
Wirkende Sprüche: 1x ANIMATIO
Wert: 1 Silber/65 Dukaten

- **Die Wetterelfe**

Etwas sinnvoller erscheint dagegen eine Wetterkugel, die – ein wenig frivol – das Wetter des morgigen Tages anzeigen soll. Als Skala für die Messung dient dabei eine unbewegte, weibliche Elfenillusion, die je nach zu erwartendem Wetter splitternackt, in durchnässter, eng anliegender Kleidung oder frierend im Mantel in der Glaskugel zu sehen ist. Unglücklicherweise dachte der alte Kauz während der gesamten Erschaffung an den Spruch: „Kräht der Hahn heut auf dem Mist, ändert sich das Wetter – oder es bleibt wie es ist." Die Genauigkeit der Vorhersage liegt daher bei ungefähr 50%. Drei dieser einmal täglich anwendbaren magischen Kugeln soll Erpelgrieb

dennoch bereits verkauft haben – und das ausschließlich an Junggesellen.
Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), täglich nutzbar
Auslöser: Schütteln der Kugel
Wirkende Sprüche: 3x AURIS, NASUS, OCULUS
Wert: 3 Dukaten/220 Dukaten

- **Die klingenden Schlüssel**

Einer der bisher größten, finanziellen Erfolge Erpelgriebs stellt ein aus Metall bestehender Schlüsselbund dar, der bei Anrufung seines Namens, den man bei Bestellung vergeben darf, wie in Angst zu zittern beginnt. Der tatsächlich praxistaugliche Gedanke hinter diesem Artefakt ist, dass etwaige Schlüssel an diesem Bund bei der Nennung des Namens zu klirren beginnen, was äußerst nützlich ist, wenn man ein Talent dazu hat seine Schlüssel zu verlegen. Der Schlüsselbund des Magiers hört auf den Namen Hal, was bereits mehr als einmal zu Missverständnissen führte.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), drei Ladungen
Auslöser: Rufen des Namens
Wirkende Sprüche: 1x ANIMATIO
Wert: 2 Silber/179 Dukaten

- **Der cholerische Kessel**

Nützlich – wenn auch ein wenig unkonventionell – ist Erpelgriebs persönlicher Teekessel, den er für den Eigenbedarf im Haus hat. Ursprünglich war vorgesehen, dass der Kupferkessel sich von allein erhitzt, wenn man Wasser hinein füllt. Durch eine Aneinanderreihung von Zufällen (Beispielsweise die zu dem Zeitpunkt vorherrschende Sternenkonstellation) hat sich jedoch während des Schaffensprozesses ein Bewusstsein manifestiert, so dass der beseelte Kessel sich nur erhitzt, wenn man die innewohnende Wesenheit mit derben Beschimpfungen wütend macht.
Auslöser: Beleidigungen
Wert: unverkäuflich

- **Die Leckermaul-Tinte**

Fredolyn ist der festen Meinung, dass sich handschriftliche Rechnungen, Drohungen und Mahnungen besser verkraften lassen, wenn der Brief unterschwellig köstliche Gerüche ausströmt. So erfand er wohlriechende Tinte, die nach leckerem, frischem Backwerk duftet und ließ damit geschriebene Werbezettel in Gareth verteilen. Noch Tage später soll man besonders die Kinder der ärmeren Viertel mit tintenverschmierten Mündern durch die Gassen stromern gesehen haben.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Ladung
Auslöser: Auftragen der Tinte auf Pergament
Wirkende Sprüche: 1 x WEIHRAUCHWOLKE WOHLGERUCH
Wert: 7 Heller/55 Dukaten

- **Die fadenlose Stopfnadel**

Kein lästiges Einführen des Zwirns in das Nadelöhr mehr! Dachte sich der Artefaktmagier aus Tempelhöhe und belegte eine einfache Stopfnadel mit Zauberei, so dass sich das zerstörte stoffliche Gewebe durch das die kleine Nadel geschoben wird von selbst wieder repariert. Auch wenn der Gedanke an sich nützlich erscheint, das Preis-Leistungs-

Verhältnis hat bisher dafür gesorgt, dass sich nur sehr wenige Exemplare verkauft haben.
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 3 Ladungen
Auslöser: Führen der Nadel durch Stoff
Wirkende Sprüche: 1 x ACCURATUM ZAUBERNADEL
Wert: 1 Heller/95 Dukaten

- **Die Schüssel der Köstlichkeiten**

Jede Ehefrau, die das Zubereiten von Hausmannskost in arge Bedrängnis bringt, kann Dank des Artefaktkrämers aufatmen. Ganz gleich welch versalzene und ranzige Brühe man in diese Steinschüssel füllt, dem Herren des Hauses wird das Gericht ganz vorzüglich schmecken, zumindest zweimal die Woche.
Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), zweimal wöchentlich nutzbar
Auslöser: Einfüllen von Speise
Wirkende Sprüche: 1 x DELICIOSO GAUMENSCHMAUS
Wert: 5 Silber/250 Dukaten

- **Die Tiefschlafspieluhr**

Keine Mutter würde es freiwillig zugeben, wenn sie ihr brüllendes Kleinkind Nächtens friedlich mit der Tiefschlafspieluhr aus dem Hause Erpelgrieb ruhigstellt, um endlich selbst einmal gegen die düsteren Augenringe anzukämpfen und trotz des Nachwuchses durchzuschlafen. Doch besonders den um ihre Jugend besorgten Damen aus besserem Hause wird nachgesagt, dass besagte Spieluhr hier und da eines der Kinderzimmer zieren soll.
Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), täglich nutzbar
Auslöser: 10 Sekunden nach Starten der Spieluhr
Wirkende Sprüche: 1 x SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF
Wert: 10 Dukaten/340 Dukaten

Szenariovorschläge

- Ein Dieb ist bei Erpelgriebs Erstaunliche Erfindungen eingestiegen und hat eine Tiefschlafspieluhr gestohlen. Seitdem geht der Langfinger jede Nacht erfolgreich ans Werk und lässt die Opfer seiner Einbrüche schlichtweg einschlafen. Die Helden müssen versuchen dem Täter auf die Spur zu kommen und ihm das Artefakt abjagen.
- Ein wildgewordener, aggressiver Stuhl, der ein Eigenleben entwickelt hat, rennt durch Gareth und muss gefasst werden ehe jemand auf den Magus aufmerksam wird (Wohlmöglich noch die Bannstrahler). Um Letzteres zu verhindern müssen die Helden das Artefakt fangen und diejenigen ablenken, die ein Interesse daran haben könnten, Erpelgriebs Geschäft schließen zu lassen – wozu auch mögliche Konkurrenten zählen.
- Der alte Kauz ist untröstlich: Versehentlich hat er seine Haushälterin bei einem alchimistischen Versuch geschrumpft und kann sie nicht wiederfinden. Die Helden werden ebenfalls mit der schuldigen Flüssigkeit in Berührung gebracht und haben die Mission zwischen Stuhlbeinen, Staub und dem chaotischen Urwald von Erpelgriebs Heim nach der dicken Haushaltshilfe im Kleinformat zu suchen.

Zitate

„Jaja, Frau … ähm … äh … - wie auch immer, habe ich Euch schon meine neueste Erfindung gezeigt?“
„Warum genau haltet Ihr Tinte die nach Backwerk riecht nicht für sinnvoll, wenn ich fragen darf?“
„Natürlich könnt Ihr einen Tee bekommen, ja ja! Das Wasser ist schon im Kessel. Ich werde es nur rasch heiß machen. ORKENFRESSE!“

Werte (anpassbar)

Name: Fredolyn Erpelgrieb
Haarfarbe: grauweiß Größe: 1,61 Schritt Augenfarbe: blau
Herausragende Eigenschaften: KL 18, FF 16
Herausragende Talente: Alchimie 17, Pflanzenkunde 17, Magiekunde 19, Malen/Zeichnen 11
Herausragende Zauber: ANIMATIO +20, APPLICATUS +18, ARCANOVI +24, DESTRUCTIBO +10, FORAMEN +8, MOTORICUS +8, ANALYS +11, CUSTODOSIGIL +7, FLIM FLAM +11, OBJECTO OBSCURO +7, ODEM +15, AURIS NASUS OCULUS +8, WEIHRAUCHWOLKE +9, ACCURATUM +7, DELICIOSO +10, SOMNIGRAVIS +8
Wichtigste Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen, Semipermanenz I
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Akademische Ausbildung (Magier), Astrale Regeneration I, Astralmacht 2, Feste Matrix/Neugier 9, Festgefügtes Denken 2, Stubenhocker, Einäugig, Eingeschränkter Sinn (schwerhörig)

Silem - Horas
Presse Selem