

Magische Artefakte – Die zweite Fibel der 3 mal 7 Artefakte

© by Jan Hendrik Kleffmann

2.1 Pialeätätius - Die Schale der magischen Kraft

Alle Objekte magischer Natur, alle verzauberten Gegenstände, alle magischen Pflanzen, Steine und Erze, aber auch bestimmte andere Zutaten unterstützen den Zauberer bei der Ausübung seiner Macht. Normalerweise unterstützt jedes in der Schale befindliche Objekt den Zaubernden mit einem dauerhaften und kumulativen Bonus von +5, wobei aber der Spielleiter bei sehr machtvollen Objekten durchaus auch den Bonus erhöhen kann. Zudem wirkt die Schale wie ein permanenter Zaubervermehrer, so dass im Radius der Schale (Radius = Stufe des Zaubernden) dem Zaubernden kein Magiepunktverlust entsteht und ihm auch keine Patzer unterlaufen können. Der Magiebereich ist in diesem Fall vollkommen irrelevant, weil die Schale alles in reine und rohe magische Energie umwandelt.

2.2 Andrusch's langer Arm

Eine Armschiene und Handschuh für den rechten Unterarm, bzw. für die rechte Hand. Alle reinen Essenzmagiekundigen haben +20 auf die Ausübung ihrer Künste. Zudem erweitert diese Schiene die Reichweite von Zaubersprüchen um das Doppelte und dient abschließend noch als +5 Zaubervermehrer.

2.3 Ratzschok

Bei dieser orkischen Kampfklaue, die wie ein Streitkolben wirkt der Stichschäden verursacht, kann auf magische Art und Weise der obere Teil, also die Klaue, an einer sieben Meter langen Stahlkette hinaus geschleudert werden. Die Kralle greift dann automatisch zu und hält unter Umständen ein Opfer fest. Die Klaue hat einen magischen Bonus (+15) und verursacht stets den dreifachen Trefferschaden. Ob die Kralle ein Opfer festhält und sich das Opfer so einfach nicht wieder los reißen kann entscheidet ganz einfach ein offener W100 dessen Ergebnis über dem dreifachen des normalen DBs des Opfers liegen muss. Hält die Klaue ein Opfer fest kann das Opfer versuchen mit seinem ST-Bonus und einem offenen W100 den OB des Angreifers zu überwürfeln. Gelingt dies, hat sich das Opfer befreit. Bleibt die Klaue allerdings geschlossen genügt ein leichter Zug an der Kette und das Opfer erleidet 3W100 Treffer Schaden.

2.4 Borbarans Bogen

Lediglich ein blutreicher Dunländer lässt eine Benutzung dieser Waffe zu. Der Bogen ist eine gemeinschaftliche Arbeit von Aule und Yavanna. Er liefert einen hohen, magischen Bonus (+66) auf den OB und kein Schuss geht jemals fehl, auch nicht, wenn das Opfer in irgendeiner Art und Weise versucht, den Pfeil abzuwehren. Seine Pfeile durchschlagen jedes Schild (Bonus ungültig; Schild kaputt), überwinden jede Parade (OB wird nicht zum DB gerechnet) und jede magische Barriere (Zauber vorübergehend außer Kraft).

Mehr zu Borbaran – siehe Abenteuer „Die Riddermark“

2.5 Niederer Menschenring

Fünf niedere Ringe der Menschen gibt es. Sauron fertigte sie sozusagen als Entwurf für die späteren Ringe der Macht. Jeder einzelne Ring zerrt seinen Besitzer in die Welt der Dunkelheit, in die Geisterwelt. Jeder, der solch einen Ring trägt ist zwar unsterblich, aber unterliegt der Kontrolle der neun Ringe und natürlich dem Einen. Ansonsten verleihen diese Ringe eine kontrollierende Macht über alle Geisterwesen und bei Bedarf kann sich der Träger unsichtbar machen, in dem er einfach komplett körperlos auf die Geisterebene wechselt. Diese Ringe fungieren auch als x6 Magiepunktvermehrer und verleihen seinem Träger die Kräfte des schwarzen Atems (7. Stufe) und des Furchtspruches (10. Stufe). Zusätzlich verhindert ein niederer Ring der Macht jeglichen Patzer und liefert einen Bonus von +30 auf den Defensivbonus und auf 5 ausgewählte Haupt- und/oder Nebenfertigkeiten des Trägers, die zu seinen am meisten verwendeten Fertigkeiten oder berufsbedingten Talenten gehören.

Von den niederen Ringgeistern Mittelerde ist nicht soviel bekannt, wie von den „Neun“, den Nazgul. Lediglich von Dín Othar gibt es eine kurze Niederschrift in Deutsch. Zu finden ist diese in dem Abenteuer-Quellenbuch „Sturm über dem Meer von Rhun“.

Anmerkung: Die niederen Ringgeister eignen sich hervorragend als beständige Gegner für eine Abenteurergruppe, die schon etwas höherstufig sind und etwas mehr Hintergrund haben. Da nur einer der fünf Ringe sozusagen „offiziell“ vergeben ist, hat man dort als Spielleiter viele Möglichkeiten.

2.6 Das rote Schwert

Dieser Krummsäbel wurde von den Númenorern in Umbar gefertigt und stellt ein Geschenk an den Fürsten Mahir dar, der im Jahre 1650 des dritten Zeitalters die Stadt befehligte. Der Säbel verteilt zwei zusätzliche kritische Hitzetreffer gleicher Schwere und seine Klinge scheint ständig zu glühen. Es besteht aus rotem Vulkanglas, aus rotem Laen und verleiht seinem Träger einen Bonus von +25 auf seinen OB. Diese doch recht filigrane und sehr schmuckvolle Waffe wäre, auch wenn sie keine magischen Kräfte in sich trüge, sehr wertvoll, denn in der gläsernen Klinge sind goldene Intarsien eingelegt, die zusätzlich Rubinstaub enthalten. Der Rahmen und der Griff werden ebenfalls von Rubinen, Feueropaln und ähnlichen, roten und rötlichen Edelsteinen geschmückt und besteht sonst aus mehrfach gehärteten Stahl mit einer Decke aus rotem Gold.

Im unteren Knauf sitzt ein riesiger roter Diamant, der, in die Sonne gehalten, einen grellen Schimmer abgeben kann. So können Feinde geblendet und Freunde begrüßt werden. Dieses bestimmte Lichtspektrum ist auf der ganzen Welt einmalig, weil auch der Diamant einmalig ist.

2.7 Fäuste des Feuers

Bei diesem Artefakt handelt es sich um zwei reich verzierte Handschuhe aus schwarzem Leder, die mit Goldintarsien, roten Edelsteinen und Goldstickereien veredelt wurden. Die Handschuhe beginnen wie Fackeln zu brennen, wenn die Fäuste des Trägers gegeneinander geschlagen werden und genauso erlöschen die Flammen auch wieder. Das Feuer ist von normaler Temperatur und auf anderem Wege nicht löschar, auch nicht durch starke Magie. Alle Gegner die mit den Handschuhen getroffen werden erleiden einen zusätzlichen kritischen Hitzetreffer der Klasse A. Es sei noch gesagt, das die Handschuhe den Träger nicht immun gegen die Auswirkung des Feuers werden lassen, also ist ein gewisses Maß an Vorsicht geboten, denn nur Hände und die halben Unterarme werden durch die Handschuhe gesichert, vor dem Schaden der Flammen.

2.8 Wölimar

Es handelt sich hierbei um einen außergewöhnlichen Speer, der bei den Wölim, hoch im Norden von Eriador, als Zeichen der Königswürde steht und den legitimen Führer des Volkes vermach wird. Dieser Speer ist sehr schwer, denn sein langer Schaft wurde aus dem Holz der Steineiche gedreht und ist absolut gerade und makellos. Es heißt, das der Dreher volle einhundert Tage gebraucht hat um diesen Schaft zu erschaffen. Die Spitze ist recht filigran im Vergleich zu dem Schaft und besteht aus Walfischknochen. Die Spitze ist fast 25 Zentimeter lang und hat an den Seiten kunstvoll geschnitzte Widerhaken in der Form von Delphinen und Seelöwen. Ansonsten ist der Speer schmucklos, aber durch seine enorme Schwere verursacht er stets den doppelten Trefferschaden und einen zusätzlichen Hiebschaden der gleichen Schwere. Bei einem kritischen Treffer der Klasse C bis E verursachen die Widerhaken 1, 2 oder sogar 3 Treffer zusätzlich pro Runde, wenn der Speer nach einem Angriff wieder hinaus gerissen wird. Der Speer oder auch die Harpune hat aber noch eine weitere, sehr mystische Kraft. Wenn der rechtmäßige Besitzer des Speeres an einer Waljagd seines Volkes, der Wölim, teilnimmt, ist die Jagd durch den Speer und ihn immer erfolgreich. Stets wird ein Wal erfolgreich gejagt und das Tier wird schmerzfrei, direkt und schnell getötet.

2.9 Wellenschild

Bei diesem Schild handelt es sich um ein sehr leichtes Schild welches bei einem Schiffuntergang auf dem Meer von Rhun eben nicht mit in die Tiefe gerissen wurde. Es besteht aus magisch gehärtetem Bimsstein und schimmert immer in einem bronzenen Schein. Es ist so leicht, das es schwimmt und ist durch eben diese Leichtigkeit schnell zu führen (+15). Das besondere an diesem Schild ist nicht nur seine Machart und der Stoff aus dem es besteht, sondern auch seine Form (die einer brandenden Welle), wobei die von Körper weg gewandte Seite stark angeschärft wurde. Schlägt man nun also entweder mit dem Schild direkt zu oder so gar mit der angeschärften Kante, so verursacht das Schild entweder kritische Stoßschäden oder sogar gar kritische Streichschäden. Ermittelt werden diese Schäden auf ATS5, der Angriffstabelle für Kurzschwerter.

2.10 Corsarenschienen

Die Corsarenschienen sind ein paar derbe Unterarmschienen, die auf der Ober- und auf der Unterseite mit schmiedeeisernen Widerhaken besetzt ist. Diese Widerhaken sind exzellent dazu geeignet um einen Gegner schnell zu entwaffnen (+30 auf die entsprechenden Nebenfertigkeiten). Außerdem erzeugen sie bei waffenlosen Angriffen zusätzlich immer noch einen kritischen Streichtreffer der Klasse „A“ zusätzlich. Die Benutzung der Schienen ist nicht ungefährlich und erhöht die Patzerwahrscheinlichkeit bei allen Angriffen auf 8%. Abschließend bieten diese martialischen Schienen noch einen 25%igen Schutz vor kritischen Verletzungen der Unterarme.

2.11 Schlangenseil

Bei diesem Seil handelt es sich um eine teskische Arbeit. Ein normales Seil wurde mit dem Geist einer Schlange beseelt und mit enormer Intelligenz versehen. Das Seil kann seine Länge variieren und bis zu 10 Meter lang sein. Es bewegt sich von selbst vorwärts und zwar wie eine Schlange. Es ist in der Lage eigenständig Knoten zu binden und sie auch wieder zu lösen. Sollte ein Fremder das Seil nehmen wollen, oder wenn das Seil einen extremen Eigensinnsanfall bekommt, rollt es sich eng zusammen und jeder, der dann nach dem Seil greifen möchte überkommt eine starke Furcht. Schlägt ein WW der 8. Stufe gegen Furcht fehl, zuckt die Hand zurück und derjenige entschließt sich dann doch auf das Seil zu verzichten.

2.12 Der schwarze Bogen

Bei diesem Bogen handelte es sich ursprünglich um eine Arbeit der Elben. Versehen mit Mithrilbeschlägen war es unmöglich einen Fehlschuss zu setzen (kein Patzer) und auch die Pfeile flogen erheblich weiter und dennoch genau ins Ziel (500 Meter ohne Abzug). Der Bogen verfügt über einen magischen Bonus (+20) und ist so hart, daß man selbst im Nahkampf mit ihm parieren kann. Lange Zeit trug Eola von Feuerstadt diesen Langbogen, doch als Dín Othar ihren Leichnam fand und sie mit einem niederen Ring in die Schattenwelt holte, verlor auch der Bogen seinen edlen Bezug. Seine Oberfläche wurde komplett schwarz und aus dem schlicht-eleganten Langbogen wurde ein martialischer, dornenbewehrter Kompositbogen. Alle Pfeile, die nun mit diesen Bogen des Schattenreichs verschossen werden sind vergiftet oder infiziert mit schlimmen Krankheiten unterschiedlicher Intensitäten. Stets sollte der SL entscheiden, welche neue Teufelei an der Spitze jeden Projektils haftet und wie hoch der WW ausfallen muss und natürlich, was bei einem Fehlschlag passiert.

2.13 Die Handschuhe des Verderbens

Diese Handschuhe sind gemacht um zu zerstören was schön und lebendig ist. Jegliches organisches Material, welches mit den Handschuhen berührt wird, muss einen WW gegen die halbe Stufe des Trägers (abrunden) machen um nicht umgehend mürbe zu werden, zu verdorren und abzusterben. Pflanzen gehen ein, Holz zerfällt zu Staub und Wasser verdampft. Berührt man sogar einen Menschen mit den Handschuhen wird ein WW gegen die eigentliche Stufe des Trägers fällig. Umso viele Punkte, wie der WW fehlschlägt muss dann auch das Opfer Trefferschaden hinnehmen und es fühlt sich zusehends kränker und älter.

2.14 Das schwarze Kreuz

Bei diesem Artefakt, welches der niedere Ringgeist Gontran erschuf und besitzt, handelt es sich um die Zusammenfügung von einigen Amuletten, die direkt aus Saurons Schmiede stammten. 7 Amulette gab es, vier wurden vernichtet und die verbliebenen Drei bildeten den Kern des schwarzen Kreuzes. Mit dem schwarzen Kreuz kann ein Anführer seine Verbündeten zu so gut wie allen Taten bewegen. Berührt das Kreuz einen Untergebenen, wird eine Suche-Zauber aktiv (WW gegen die 20. Stufe) so das in den allermeisten Fällen (wenn der WW misslingt) ein Diener der selben Sache alles tun würde, was der Träger des Kreuzes befiehlt. Außerdem erlaubt es das Kreuz, daß die ausführenden Kräfte bei bestimmten Ereignissen, die natürlich der Träger des Kreuzes selbst definiert, in einem Gebiet von 50 Kilometern sicher per Teleport zurückkehren können. Entscheidet also beispielsweise der Träger des Kreuzes, daß seine Vasallen zurück kehren dürfen, wenn sie verletzt worden sind, können die entsprechenden Vasallen noch ihrer Verletzung den Teleport selbstständig aktivieren und nutzen. Die Möglichkeit einer solchen Rückkehr und auch das „Wie“ und „Wann“ und vor allem das „Überhaupt“ entscheidet aber stets der Träger des Kreuzes allein. Erstmalig wird dieses Artefakt in dem Abenteuerszenario „Wieder Mord in Dol Amroth“ am Rande erwähnt.

2.15 Celissas Drachenpanzer

Dieser machtvolle Körperschutz wurde aus den Schuppen des Drachen Peralatagon gefertigt, der auf der Ebene der Dagorlad seine Heimstatt hatte, noch im ersten Zeitalter. Dort wurde er sehr alt und starb und im Gedenken an ihn schuf ein unbekannter Meister der Plätterei diesen umfassenden Körperpanzer. Er schützt zu 30 % vor kritischen Brust-, Rücken und Oberarmtreffern. Er ist altrot getüncht und hat extrem weiche Konturen. Auf der Brust prangt das eingestanzte Wappen der Stadt Schrel Kain am Meer von Rhun. Er behindert weder beim Schwimmen, noch beim Wirken von Magie und trägt sich gemeinhin wie „ohne Rüstung“ wobei er zusätzlich auch noch einen Bonus von +40 auf Bewegung und Manöver liefert.

2.16 Ithilnaur (S.: Mondfeuer)

Bei dieser, für eine Elbenschmiedearbeit, recht groben Klinge, handelt es sich um die erste Waffe, sogar um den ersten Gegenstand der je aus dem Material Ithilnaur geschaffen wurde. Deswegen benannte man dieses Schwert wohl auch nach dem hochgradig magischen Metal. Es glänzt feurig-bronzen bei Tage und während der Nacht silbern und es verleiht seinem Träger einen zusätzlichen OB (+20) und außerdem wirkt es Ork- und Trolltötend. Es handelt sich ebenso um eine heilige Waffe. Das Schwert ist durch die Kriegerin Celissa unter den Orks von Mittelerde inzwischen sehr bekannt, ebenso auch die Schwesterklinge Gyrthnaur (siehe unten).

2.17 Gyrthnaur (S.:Totenfeuer)

Gyrthnaur ist das Schwesterschwert des voran gegangenen Artefakts und besteht aus dem gleichen hoch magischen Metal. Es ist allerdings durch und durch schwarz und schimmert nur ganz wenig. Bei jeder Bewegung zieht die Klinge einen seichten Nebel hinter sich her und man erzählt sich, daß es der Nebel aus dem Totenreich ist, denn die Klinge zerschneidet nicht nur die Luft der Realität, sondern auch immer ein Stück weit das Reich der Toten. Auch Gyrthnaur liefert einen zusätzlichen Offensivbonus (+20). Gegen Untote wirkt das Schwert tödlich, so als wäre es ebenso heilig wie die bekannte Schwesterklinge. Auf Wunsch des Trägers verwandelt sich die Waffe sofort entweder in einen Dolch oder in ein Zweihandschwert.

2.18 Celissas Ring

Dieser magische und recht unscheinbare Ring aus Schwarzmetal ist mit einem makellosen Onyx besetzt. Er verleiht einen Bonus von +20 auf alle magischen Haupt- und Nebenfertigkeiten und wirkt zudem auch als x4 Magiepunktvermehrer.

2.19 Die Schale des sorgsamen Zusehens

Diese silberne Schale hat keine Standfüße und hält sich lediglich durch das Gewicht des eingefüllten Wassers. Nur wenig ist nötig dieses Artefakt seiner Kraft zu berauben, denn wenn sie in Schwingungen gerät, verliert sie die aktuelle Verbindung zum vorab gewünschten Ziel und ist erst 24 Stunden später wieder einsetzbar. Mit dem sorgsamen Eingießen von frischem Wasser und dem konzentrierten Denken an eine Person oder einen Ort kann eine Verbindung dahin auf magischem Wege aufgebaut werden und man so lange zusehen, wie das Wasser und somit die Schale ruhig steht. Die Schale wirkt mit den unendlichen feinen Mustern an der Außenseite sehr mystisch. Innen ist die Schale matt und nichts spiegelt sich. Vermutlich handelt es sich um eine Arbeit der Númenorer aus dem ersten Zeitalter, aber durchaus könnte es auch den Elben zugeschrieben werden, so filigran ist die Schale gemacht.

2.20 Kästchen der Ewigkeit

Bei diesem hölzernen Ranzen handelt es sich um ein wahres Glück für jeden, der bisher unter großen Wanderslasten gelitten hat. Jeder Gegenstand der in das Kästchen gelegt wird, verschwindet ganz in ihm und kann ohne weitere Behinderung durch Gewicht oder Größe transportiert werden. Der Gegenstand muss lediglich, wie auch immer, durch die obere Öffnung von 15x30 Zentimeter passen. Alles andere ist egal, abgesehen von der Begrenzung, daß alle Gegenstände zusammen real nur 777 Kilogramm wiegen dürfen. Der Ranzen ist eine elbische Arbeit und aus dunklem Mallornholz geschaffen und mit goldenen Intarsien versehen. Seine Lederriemen reißen niemals und auch seine Verschlüsse nutzen niemals ab.

2.21 Federstrich

Bei Federstrich handelt es sich um eine etwa 60 Zentimeter lange Feder eines Riesenadlers. Sie wurde mit Bronze veredelt und liegt stets gut in der Hand. Ebenso ist sie magisch und somit selbst unter größten Belastungen unzerstörbar. Man könnte gar mit ihr einen Schwerthieb parieren. Sie ist verzaubert und führt stets die Farbe in ihrem Kiel, welche der

Besitzer gerade wünscht. Außerdem liefert die Feder einen Bonus (+30) auf alle Manöver, die mit Malen, Zeichnen und Schreiben zu tun haben. Die Feder selbst schimmert in warmen Brauntönen und wurde von den Elben Loriens zu dem gemacht, was sie heute ist.

Ende

... der zweiten Fibel der 3 mal 7 Artefakte.