

Magische Artefakte – Die erste Fibel der 3 mal 7 Artefakte

© by Jan Hendrik Kleffmann

1.1 Elth (S.: Sinnlos)

Ein eigensinniger Bogen welcher von einem verwirrten und irregeleiteten, dunländischen Schamaninnen-Zirkel erschaffen und verzaubert wurde. Der Bogen besteht aus verzauberter Eibe (OB +30). Bei jedem Schuss allerdings besteht eine 20%ige Chance, daß sich der Bogen bzw. der Pfeil, ein eigenes, willkürlich ausgewähltes Ziel sucht. Grundsätzlich aber nur Lebewesen. Ein Patzer im eigentlichen Sinne ist für den Benutzer unmöglich. Eine weitere Eigenheit des Bogens ist, daß ein mit ihm abgeschossener Pfeil sich in einen gewaltigen Antimateriestrahl verwandeln könnte. Die Chance das dass passiert liegt bei jedem Schuss bei 5 %. Wenn nun ein Angriff mit diesem Strahl geschieht rechnet man seinen normalen F-OB mit dem OB für gezielte Sprüche zusammen und würfelt dann den Angriff auf der entsprechenden Tabelle aus.

1.2 Cirithmarcil (S.: Schwert / Klinge der Berge)

Eine von den Zwergen in fast elbischer Manier gefertigte Klinge. Sie besteht nicht aus Metal, sondern aus feinst geschliffenen, grün-weißem Marmor. Seine magische Natur verhindert ein Abstumpfen der Klinge und ein Kern aus Granit verhindert das Brechen, oder Zerspringen dieser Waffe. Es liefert einen Bonus (+35) auf den OB. Es schneidet normalen Stein wie Butter und wirkt bezüglich auf diese Eigenschaft Trolltötend und verursacht bei allen Wesen welche zum Teil (oder auch ganz) aus Stein bestehen den doppelten Trefferschaden. Außerdem ermöglicht es seinem Träger einmal am Tag sich für eine Stunde in eine Marmor- oder eine Granitstatue zu verwandeln. Als Marmorstatue ist das spionieren in Städten z. B. möglich, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Als Granitstatue prallen fast alle Angriffe einfach ab, lediglich solche, welche auch Stein gefährlich werden könnten, treffen und verletzen auch. Selbstverständlich kann sich der Träger während dieser Zeit nicht bewegen, aber die Verwandlung ist auch jederzeit zu lösen, bzw. löst sich, wenn der Träger von Cirithmarcil trotz Verwandlung verletzt wird.

1.3 Andariel (S.: Pflichtenschwert / Pflichtenklinge)

Ein einzigartiges Schwert, welches aus den Schmieden Bruchtals stammt. Geschmiedet, um mit seinem Träger einen bösen Feind in die Knie zu zwingen und gefertigt aus weißem, fast transparentem Laen mit einem großen blauen Diamanten im Knauf. Es liefert einen hohen Bonus (+50) auf den OB. Permanent ist sich der Träger von Andariel aller Feinde im Umkreis von 10 Meter bewusst. Auf Wunsch hüllt diese Klinge seinen Träger bis zu dreimal am Tag in einen eiskalten Nebel. Jeder Angreifer der sich auf einem Meter nähert erleidet einen Angriff eines Eisballes und jeder Angriff auf den in Nebel gehüllten Träger dieser Klinge ist (-20) modifiziert.

1.4 Laerdiriel (S.: Schlagenstreich / Schlangenklinge)

Dieses Schwert ist eine Gemeinschaftsarbeit der Silvan des nördlichen Dusterwaldes und den Zwergen der Eisenberge und besteht aus schwarzem Stahl. Dieser magische Duellsäbel liefert einen Bonus (+25) auf den OB und durch seine außergewöhnliche Beschaffenheit auch einen Bonus (+10) im Kampf auf den Defensivbonus. Wird ein Gegner mit Laerdiriel getroffen erleidet er grundsätzlich 5 Treffer pro Runde mehr als angegeben, denn die Klinge ist weich und biegt sich um den Körper des Gegners beim Auftreffen des Schlages und verursacht so beim zurückziehen der Klinge lange Schnittwunden. Normalerweise ist die Klinge starr. Auch der Träger erleidet bei einem entsprechenden kritischen Treffer keine Treffer pro Runde.

1.5 **Othmug (S.: Schwarzer Stein)**

Ein schwarzer Kriegshammer welcher von Gontran aus einem Stück gefertigt wurde. Er besteht aus einem Meteoritengestein und stammt aus Moria. Er ist äußerst schwer und dieses Gestein ist stets sehr heiß. Berührt ein neuer Besitzer Othmug das erste Mal, so muss er 1W10 kritische Hitze-Treffer der Klasse „D“ hinnehmen. Sein Stiehl ist perfekt glatt geschliffen, sein Kopf allerdings ist fast unbearbeitet und hat viele Spitzen, Ecken und Kanten, die bei jeden kritischen Treffer stets einen zusätzlichen kritischen Stich-Treffer Klasse „A“ verursachen. Außerdem ist durch seine immense Hitzeentwicklung noch ein weiterer kritischer Hitze-Treffer Klasse „B“ fällig. Außerdem liefert er, auch aufgrund seiner Schwere einen großen Bonus (+60) auf den OB seines Trägers.

1.6 **Marcil-Taleer (S.: Messermantel)**

Dieser Mantel stammt weit aus dem Osten Mittelardes, aus dem Reich der Dyrer. Dreht sich sein Träger schnell um die eigene Achse, schnellen aus dem unteren Saum dieses Mantels 10 kurze aber messerscharfe Klingen, die bis zu 5 Gegner in einem Umkreis von 1,5 Meter treffen und wie Angriffe mit Kurzschwertern abgehandelt werden. Der OB für diese Aktion berechnet sich durch den Bonus für RE und GE +40. Der Umhang wirkt alt und zerfetzt (warum wohl), dennoch liefert er seinem Träger einen weiteren Bonus (+15) auf seinen DB.

1.7 **Himrimnen (S.: Kaltes Wasser)**

Dieses elbische Florett wurde im zweiten Zeitalter von den Sindar, weit im Westen von Eriador gefertigt. Abgesehen von seinem Bonus (+25) auf den Offensivbonus des Trägers kann diese Klinge auf Wunsch seines Besitzers sich in seiner Scheide, die wie ein Wasserschlauch aussieht, in Wasser verwandeln. Dreimal am Tag kann zusätzlich ein Wasserstrahl (+20) abgefeuert werden, der stets den doppelten Trefferschaden verursacht, weil das Wasser sehr kalt ist. Wird das Wasser allerdings gekocht, getrunken, oder gar verschüttet, oder anderweitig fälschlicherweise verwendet ist diese Waffe Geschichte.

1.8 **Naurfan (S.: Feuerwolke)**

Diese Handgelenkschützer aus purem Gold sind mit vielen Rubinen und Feueropaln besetzt. Diese Arbeit der Zwerge aus Moria sollte damals den Träger, einen Schmied, vor der Hitze des glühenden Metalls, welches er zu bearbeiten hatte, schützen. Diese Funktion erfüllten sie auch mit Bravour, denn der Träger verspürt weder an den Händen noch an den Unterarmen die Auswirkungen von Hitze und Feuer. Allerdings hat der erste Besitzer einen schweren Fehler begangen. Nachdem er monatelang, immer wieder mit den bloßen Händen ins Feuer gegriffen hatte und glühendes Metall bearbeitet hatte, kam der Tag eines großen Festes in seiner Sippe. Irgendwann während des Festes schlug der Zwergenschmied die beiden Handgelenkschützer zusammen und all die absorbierte Energie entlud sich in einer gewaltigen Feuerwolke. Je öfter Hände und Unterarme des Trägers mit Feuer in Berührung kommen, desto gewaltiger ist später die Entladung. Pro Berührung (lediglich zweimal pro Tag nützt später auch etwas) steigt der Bonus dieses Odemangriffs. +5 Offensivbonus pro Berührung mit Feuer, oder größerer Hitze (ab 100 Grad). Da es sich um einen Odemangriff handelt wird zwar die Tabelle für Feuerstrahlen verwendet, aber es zählt kein Defensivbonus beim Angegriffen. Außerdem steigt die Reichweite des Angriffs pro Berührung um einen Meter in jede Richtung (Grundreichweite beträgt 2 Meter). Der Träger dieses Artefakts bleibt selbst von dieser Feuerwolke unberührt, da sie sich von ihm in alle Richtungen weg bewegt.

1.9 **Gark (Orkisch: Klaue/Kralle)**

Ein schwerer Panzerhandschuh für die rechte Hand. Die erste Nahkampfwaffe die der Träger damit berührt wird, sozusagen, vom Handschuh angenommen und nur mit dieser Waffe sind

auch folgende Kräfte zugänglich. Für jeden gezielten Angriff den der Träger des Handschuhs ausführt, gilt generell ein Bonus (+20). Die angenommene Waffe kehrt auf Wunsch des Trägers innerhalb von einer Runde in die Hand des Trägers zurück, insofern sie sich im Umkreis von 15 Meter befindet und nicht festgehalten wird, anderweitig fixiert ist, oder sich, für diese Waffe, undurchdringliche Barrieren auf dem Weg befinden. Der Träger kann auf normalem Wege nicht entwaffnet werden und auch kritische Treffer gegen die rechte Hand und den dazugehörigen Unterarm führen nur in 50 % wirklich zu einem Schaden. Der Handschuh ist einer Kralle nachempfunden und kann selbst als Stichwaffe verwendet werden. Es wird die Angriffstabelle für Panzerhandschuhe verwendet, allerdings erzielt der Träger den doppelten Trefferschaden und es werden kritische Stichschäden verursacht.

1.10 Niederer Zwergenring

Auch die Zwerge erschufen sich einige Ringe die sie ihren Fürsten und besten Handwerkern vermachten. Wie viele dieser Ringe es tatsächlich gibt, ist ungewiss. Der Träger einer dieser Ringe erhält einen Bonus (+20) auf alle handwerklichen Fähigkeiten die er bereits ausübt und in der Zukunft noch erlernen wird. Für Handwerker, welche auch Magie für ihre Arbeit verwenden gilt er als x5 Magiepunktvermehrer und verdoppelt die Reichweite und Dauer eines jeden Zauberspruches aus den entsprechenden Berufslisten. Außerdem kann ein Träger mit Hilfe des Ringes drei verschiedene Brücken erschaffen. Eine Eisenbrücke, die jede Last trägt und sei sie auch noch so schwer. Allerdings ist die Brücke maximal 3 Meter lang. Eine Steinbrücke, die eine Last bis zum dreifachen des Körpergewichts des Ringträgers auszuhalten vermag und maximal 33 Meter lang ist und eine Holzbrücke, die bis zu 333 Meter lang sein kann, aber lediglich einmal das Körpergewicht des Ringträgers auszuhalten vermag bis sie in sich zusammenstürzt. Alle Brücken haben Bestand, solange der Ringträger sich auf nichts anderes konzentriert und danach noch entsprechend viele Runden, wie der Ringträger Erfahrungsstufen hat. Für die Herstellung und Reparatur von Gegenständen braucht der Träger eines solchen Ringes nur noch die Hälfte der Zeit und spart u. U. sogar an Material. Der Defensivbonus des Trägers erhält ebenfalls einen Bonus (+15). Außerdem kann der Träger sich bei seinen Arbeiten nie verletzen (in den Finger sägen, mit einem Hammer sich auf den Daumen schlagen u.s.w.) und sei er noch so unkonzentriert. Zauberfehler und ähnliche gravierende Dinge können allerdings schon passieren. Weiterhin kann der Träger eines niederen Zwergenringes durch zusammenfallende Bauten, Steinschlag u.ä. nicht verletzt werden, allerdings eingeschlossen oder von der Außenwelt abgeschnitten werden.

1.11 Sogaserig (S.: Die Bluttrinker)

Bei den Bluttrinkern handelt es sich um einen Waffengurt mit 5 Dolchen. Diese Dolche entziehen dem Opfer stets die doppelte Anzahl an Treffern pro Runde, solange sie in der Wunde stecken bleiben. S. h. wenn ein kritischer Treffer mit Treffern pro Runde erzielt wird, bleibt der Dolch stecken und trinkt. Wird ein solcher kritischer Treffer nicht erzielt, handelt es sich um einen völlig normalen Angriff und es geschieht nichts weiter. Die Anzahl der entzogenen Treffern werden notiert und dann später als Bonus auf den Angriffswert addiert. Bsp.: Ein Angriff erzielt einen krit. Treffer der 2 Treffer pro Runde zur Folge hat. Der Dolch erhöht das auf 4 Treffer pro Runde. Bleibt der Dolch 5 Runden stecken sind das also 20 Treffer und der Dolch kann das nächste Mal mit einem Bonus von +20 verwendet werden.

1.12 Lamilin (S.: Sprachschleier)

Bei dem Sprachschleier handelt es sich um ein magisches Tuch aus grüner Seide. Hält man es sich vor den Mund ist man in der Lage jede Sprache einwand- und akzentfrei zu sprechen. Außerdem muss jemand, der eine Frage durch das Tuch gestellt bekommt wahrheitsgemäß beantworten. Zusätzlich kann fast jede Stimme die der Besitzer jemals vernommen hat nachzuahmen, was auch für Tierstimmen gilt.

1.13 **Thlinghamand (S.: Gewand der Spinne)**

Bei ??? handelt es sich um einen Umhang, Stiefel und Handschuhe welche alle aus den schwarz-blauen Fäden der Riesenspinnen des Dusterwaldes gewebt wurden. Alle Artefakte wirken nur zusammen, haben allerdings unterschiedliche Kräfte. Die Handschuhe sondern auf Wunsch eine klebrige Flüssigkeit ab die es unmöglich macht dem Besitzer etwas aus der Hand zu reißen. Dies gilt für kleinste Gegenstände bis hin zu Personen. Außerdem verleihen diese Handschuhe durch ihre Eigenschaft einen Bonus (+100) auf Klettern. Die Stiefel ermöglichen seinem Träger Sprünge aus dem Stand bis zu 10 Meter hoch wie auch weit. Wird ein solches Manöver anstatt einer Parade ausgeführt geht der Angriff zu 85% daneben. Der Umhang wiederum verleiht seinem Träger die Möglichkeit in der nächsten Runde 300% seiner normalen Handlungen auszuführen. Alle Kräfte sind nur jeweils 3 mal am Tag einsetzbar.

1.14 **Hithurandir (S.: Nebelwandler)**

Dieses sehr leichte Kettenhemd kann von jedem ohne Einschränkungen getragen werden und behindert keine Bewegungen. Dreimal am Tag kann der Träger aus diesem Kettenhemd einen Nebel herauf beschwören, der sich pro Runde einen Meter in alle Richtungen um den Träger ausbreitet. Sämtliche, auf Sicht basierenden, Aktionen der im Nebel befindlichen Personen sind um -30 eingeschränkt. Der Träger ist davon NICHT ausgeschlossen. Allerdings kann der Träger innerhalb des Nebelfeldes verschwinden und an jeder anderen Stelle des Nebels wieder auftauchen. Dies geht rasend schnell und stellt keine Handlung dar. Natürlichen Nebel kann der Träger auf dieselbe Art und Weise ausnutzen. Einmal am Tag kann der Träger sogar Nebelsicht einsetzen um so nicht dem allgemeinen Malus zu unterliegen. Es schützt wie P13.

1.15 **Telulin (S.: Kuppelstab)**

Es handelt sich bei diesem Artefakt um einen hohlen, dreiteiligen Eschenstab der von einer filigranen Kette aus Mithril durchzogen wird und im zusammen geklappten Zustand leicht zu transportieren ist. Am oberen Ende des Stabes befindet sich eine Kristallkugel. Wird diese Kugel vom Sternenlicht erfüllt erstarrt die Kette innerhalb des Stabes und macht ihn zu einem starren, drei Meter langen Objekt des Schutzes. Rammt man diesen Stab in den Boden bildet dieser eine unsichtbare Kuppel von 6 Metern Durchmesser und (logischerweise) 3 Metern Höhe. Innerhalb dieser Kuppel ist alles unsichtbar und es herrscht auch ein stetig gleichbleibendes Klima (20 Grad Celsius). Alle Angriffe, egal ob Magie, Nah- und Fernkampf, oder sonstige Angriffe sind um -75 modifiziert und wird die Kuppel direkt berührt (beispielsweise im Nahkampf) muss der entsprechende Charakter einen kritischen Elektrizitätstreffer der Klasse „C“ hinnehmen. Die Kuppel lässt sich nur einmal pro Nacht errichten.

1.16 **Thorstachol (S.: Panzernadel)**

Bei diesem Artefakt handelt es sich um eine äußerst stabile, magische Stopfnadel, die einen Bonus (+30) auf das Reparieren von Rüstungen liefert. Ab einem Eigenschaftswert von 90 auf Stärke können Lederrüstungen „genäht“ werden, ab einem Wert von 95, verstärkte Lederrüstungen, ab einem Wert von 98, Kettenpanzer und ab einem Wert von 100+ sogar Plattenpanzerungen. Die Nadel selbst besteht aus Eog und produziert bei Verwendung feine Metallfäden, die später das Material zusammenhalten, als wäre die Rüstung wie neu. Selbst magische Rüstungen können so repariert werden, erhalten aber keine der unten aufgeführten Optionen.

Weiterhin hat der Benutzer die Möglichkeit seine Lebensessenz in diese Rüstung einfließen zu lassen, indem er sich, oder einen anderen „Freiwilligen“ in den Finger sticht und sein Blut in die Näharbeiten einfließen lässt. Pro eingesetzten Treffer (maximal 30) erhält der Träger dieser Rüstung eine der folgenden Optionen:

- 1.) Die Rüstung erhält einen Bonus auf Bewegungsmanöver gleich der Anzahl der eingesetzten Trefferpunkte.
- 2.) Die Rüstung erhält einen Prozentschutz gegen kritische Treffer wobei die Höhe des Prozentschutzes gleich der Anzahl der eingesetzten Trefferpunkte ist.
- 3.) Die Rüstung liefert fortan einen Bonus auf den DB in der halben Höhe, wie Trefferpunkte eingesetzt wurden.

4.) Die Rüstung schützt seinen Träger mit „eigenen“ Trefferpunkten in der dreifachen Höhe wie der Anzahl der zuvor eingesetzten Trefferpunkte. Sind die TP's aufgebraucht, erleidet der Träger selbst wieder Trefferschaden.

Die eingesetzten Treffer verliert derjenige, der sein Blut dafür eingesetzt hat permanent und muss dies auf seinem Charakterbogen vermerken.

1.17 Naurgothron (Kh.: Feuerpanzer)

Die Zwerge von Moria haben diese eindrucksvolle Plattenrüstung geschaffen und verzaubert. Der Harnisch besteht aus Mithrilsilber und ist an einigen Stellen mit Feueropalen besetzt. In diesen Edelsteinen haben die Zwerge das Feuer eines Balrogs eingebettet. Diese Rüstung passt sich jedem Träger automatisch an und schützt wie eine volle Platte (P 20), allerdings behindert sie absolut nicht (trägt sich wie OR/P2). Der Träger hat einmal am Tag die Möglichkeit sich in das Feuer eines Balrogs zu hüllen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Jeder Nahkampfangriff ist um -50 reduziert, Angriffe mit Fernkampfaffen sogar um -100. Elementarangriffe mit Feuer haben absolut keine Auswirkung und andere Elementarangriffe machen nur halben Schaden, vorausgesetzt der angreifende Magier ist von seiner Erfahrungsstufe höher als der Träger dieser Rüstung. Ist das nicht der Fall, haben auch solche Elementarangriffe keine Wirkung. Jeder, der sich dem, in Feuer gehüllten, Träger der Rüstung auf 3 Meter nähert, erleidet einen +50 Feuerball-Angriff.

1.18 ??? (Mo.: Das bleierne Herz)

Das bleierne Herz ist ein düsteres Artefakt, allerdings sind seine Kräfte neutral. Es handelt sich um einen Anhänger in der Herzform eines echten Menschenherzens, der durch und durch aus Blei besteht. Dieses Blei stammt allerdings ursprünglich aus Saurons dunklen Schmieden. Das Herz schützt seinen Träger gegen jedes Gift und jede Krankheit (WW +100). Außerdem schützt das Herz seinen Träger wie eine volle Plattenpanzerung (P20). Weiterhin ist sein Träger gegen jede Art von Beherrschungszauber resistent. Damit noch nicht genug, denn das Herz liefert auch einen Bonus (+20) auf den DB und einmal am Tag, kann der Träger des Herzens die Auswirkungen kritischer Treffer bis zu einer Gesamtanzahl von 10 Punkten* vollkommen ignorieren.

- kritischer Treffer A = 1 Punkt
- kritischer Treffer B = 2 Punkte
- kritischer Treffer C = 3 Punkte
- kritischer Treffer D = 4 Punkte
- kritischer Treffer E = 5 Punkte
- kritischer Treffer F = 6 Punkte
- kritischer Treffer G = 7 Punkte
- kritischer Treffer H = 8 Punkte
- kritischer Treffer I = 9 Punkte
- kritischer Treffer J = 10 Punkte

Anmerkung: Zu diesem Artefakt gibt es ein eigenes Abenteuer, dessen Titel ebenfalls „Das bleierne Herz“ lautet. Hier wird zum Hintergrund noch mehr erzählt.

1.19 Die rote Harfe

Bei der roten Harfe handelt es sich um ein außergewöhnliches und sehr machtvolleres Artefakt, vermag sie doch jedem Musiker, Sänger, Spielmann, oder Barden eine gewaltige Macht zu verleihen. Jemand, der die rote Harfe besitzt, kann auf ihr die unterschiedlichsten Lieder spielen und Dinge bewirken, die schwer vorstellbar sind. Zunächst einmal kann der Besitzer jeglichen Zauberspruch nicht als Runen, wie üblich, nieder zu schreiben, sondern verpackt den gewünschten Zauberspruch in Noten. Weiterhin existieren schon sehr viele Lieder, denn die Notenblätter werden nicht unbrauchbar, wie Runenpapier, sondern haben Bestand. Mit dieser Harfe könnte selbst ein junger Barde der 5. Stufe machtvollere Magie, der beispielweise 20. Stufe bewirken, vorausgesetzt er verfügt über die entsprechende Magiepunktanzahl und das entsprechende Notenblatt. Ihm muss lediglich ein Manöver in Musizieren, oder Singen gelingen und der Zauber des Liedes entfaltet seine Wirkung. Je höherstufig der „Liedzauber“ ist, umso schwieriger sollte auch das Manöver sein, allerdings sollte der SL auch stets die äußeren Umstände berücksichtigen und auch, wie oft der entsprechende SC dieses Lied schon gespielt hat. Weiterhin gilt die Harfe als fünffacher Magiepunktvermehrter für Barden

und verleiht einen Bonus (+30) auf Musizieren. Sie ist aus roter Jade gefertigt und ihr Rahmen ist magisch, also unzerstörbar. Ihre Saiten allerdings strafen jeden, der sich arg verspielt, s. h. das jemand, der die Harfe verwendet und einen Patzer (unmodifizierter W100, Ergebnis 01 und 02) erwürfelt, eine Saite abreißt. Diese schnell zurück und peitscht dem armen Opfer ins Gesicht. Dieser erleidet einen kritischen Streichtreffer der Klasse „E“. Danach kann die Harfe nur durch ein entsprechendes, handwerkliches Manöver (Instrument reparieren; Instrumentenbau) repariert werden. Selbst ein Lied zu komponieren setzt die Nebenfertigkeit Komponieren und einige Bögen unbehandeltes Runenpapier/Papyrus voraus. Außerdem muss der Spruch, der in ein Lied gebannt werden soll, einige Male wiederholt werden. Jemand, der eine Eigenkomposition anwendet, muss dafür keine Magiepunkte aufwenden.

1.20 Die Silbersichel

Die Silbersichel ist ein Artefakt welches schon oft den Besitzer gewechselt hat. Geschmiedet haben es die Elben der grauen Anfurten und jedes Jahr wurde die Sichel an den Bauern vergeben, der am wenigsten zu ernten hatte. Denn die Sichel vermochte alle mit ihr geschnittenen Pflanzen zu veredeln. Ein Apfel wurde doppelt so süß, größer und fester, er verdarb nicht und wenn man von ihm gegessen hatte vergingen sogar Erkältungsbeschwerden. Jede Pflanze wurde auf diese Art der Veredelung kostbar und half dem Bauern und seiner Familie über die schwere Zeit. Als Waffe benutzt ist die Sichel unzerstörbar, obwohl sie extrem filigran geschmiedet wurde. Sie besteht hauptsächlich aus Mithril und ist mit grün schimmernden Lean-Intarsien versehen. Sie liefert einen Bonus (+45) auf den OB und kann sogar ohne Abzüge geworfen werden. Jeder Kräuterkundige erhält sogar noch einen Bonus von +3 pro Stufe des Besitzers, auf sämtliche Manöver mit der Sichel, egal ob im Kampf, oder während der Ernte. Abschließend sei noch gesagt, daß die Sichel grundsätzlich bei jedem kritischen Treffer 2 Treffer pro Runde mehr verursacht, als angegeben.

1.21 Die Schattenmäntel

Bei den Schattenmänteln handelt es sich um 5 fast gleich aussehende Capes, die alle aus den feinen, aber extrem festen Fäden der Riesenspinnen gewebt wurden. Es sind Artefakte des Bösen, den jedes lebende Objekt, daß sich in einen solchen Mantel hüllt, oder gehüllt wird erleidet pro Runde einen kritischen Hitzetreffer der Klasse „E“. Das geschieht so lange, bis das Opfer endgültig verbrannt ist. Vasallen des dunklen Herrn allerdings ist solch ein Mantel ein wahrhaft machtvolles Utensil. Es verleiht einen recht hohen Bonus (+50) auf den DB und auf Bewegungsmanöver gleich welcher Art. Außerdem sind die Zauber „Schatten“ und „Dunkelheit“ in dieses Kleidungsstück eingebettet und können bei Bedarf aktiviert werden. Solch ein Mantel schützt außerdem wie eine vollständige Plattenrüstung (P20) und behindert nur bedingt. Zur Zeit besitzen die fünf niederen Ringgeister diese Mäntel, die ihnen von Sauron persönlich zum Geschenk gemacht wurden.

Ende

... der ersten Fibel der 3 mal 7 Artefakte.