

DIE SCHÄTZE DER HIMMELSTÜRMER

Fanmaterial zur vierten Edition
des Rollenspiels Earthdawn

DORP
www.die-dorp.de



Das Lachen eines Kindes.
Die Blüte einer Kirsche.
Die Treue eines Liebenden.
Die schönsten Dinge sind vergänglich.
Am Tag erscheint alles klar,
Doch Schönheit regiert im Zwielficht

IMPRESSUM

Version 1.1

Geschrieben und gesetzt von: Thomas Michalski

Korrektur: Michael Mingers

Titelbild: Bruno Balixa

Innenillustrationen: William McAusland; die Illustration auf S. 6 bearbeitet von Thomas Michalski

DIE URSPRÜNGLICHE SPIELRUNDE:

Calis, ein orkischer Waffenschmied	Michael „Scorpio“ Mingers
Drogo, ein zwergischer Dieb	Andreas Jakob
Kee, eine menschliche Schützin	Natalie Kuhl
Taideni, eine menschliche Magierin	Lina Goerge
Thule, ein menschlicher Krieger	Oliver Klinkhammer
Tinara, eine menschliche Luftseglerin	Néomi Havinga
Thomas, ein Spielleiter	Thomas Michalski

Die Schätze der Himmelsstürmer ist ein inoffizieller Fan-Download für das Rollenspiel Earthdawn. Bestehende Rechte sollen durch diese PDF nicht verletzt werden. Eine kommerzielle Nutzung ist streng untersagt.

Die Schätze der Himmelsstürmer © 2015 DORP GbR.

EARTHDAWN® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FASA Corporation. Copyright © 2014 by FASA Corporation.

Copyright der deutschen Ausgabe © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Some artwork copyright William McAusland, used with permission.

Fragen? Dann wendet euch an thomas.michalski@die-dorp.de

Oder besucht uns doch einmal im Internet unter

www.die-dorp.de

DORP
www.die-dorp.de





INHALT

Impressum	
Vorwort	
Heldenblut	
Waffen	
Fabulos Köcher	
Das Schwert des Si-Pep	
Der Spiegeldolch	
Wächterdolch	
Rüstungsteile	
Orlans Armschienen	
Ausrüstungsgegenstände	
Arztdolch	
Der Schmiedehammer des Ibalin	
Taidenis Wanderstab	
Trauerring	
Matrixgegenstände	
Der Drachendolch des Sejan	
Ephigenias Matrixdolch	
Gegenstände ohne Faden	
Astendarsstaub	
Treuring	
Tänzerdiadem	

VORWORT

2 Die DORP begann ihre Zeit als **Earthdawn**-Webseite. Wo
3 wir uns heute ja gerne mit allem befassen, was irgendwie
4 Rollenspiel ist und in unsere geschmacklichen Nischen
5 passt, so war der Anfang einzig und allein auf die Aben-
6 teurer in Barsaive ausgerichtet.

5 **Earthdawn** hat danach eine weit turbulenterere Ge-
6 schichte erlebt als die DORP. Sicherlich, auch die hatte
7 Höhen, Tiefen und manchen Wandel, aber verglichen mit
8 den Haken, die **Earthdawn** geschlagen hat, vollkommen
9 harmlos. Sechs Verlage, mittlerweile unfassbar viele Edi-
9 tionen, immer wieder Schicksalsschläge, **Earthdawn** hatte
es niemals leicht.

10 Aber nun haben wir dank Ulisses Spiele endlich wie-
10 der eine aktiv betreute, aktuelle deutsche Ausgabe. Und
11 passend zu deren Erscheinen wollten auch wir uns bei der
12 DORP nicht lumpen lassen und haben zum ersten Mal seit
13 acht Jahren einen Download für das Spiel im Zeitalter der
14 Legenden bereitgestellt. Ich habe in diesem Download all
14 die magischen Schätze aus unserer **Earthdawn**-Kampagne
14 vor einigen Jahren hier in Aachen zusammengestellt.
14 Eine Kampagne, in der auch der heutige deutsche Chef-
15 redakteur, Michael, gesessen hat – irgendwie schließt sich
15 hier also jeder Kreis.

15 Ich mag die Schätze und die Konzepte noch immer
15 und bin froh, endlich einen Anlass gehabt zu haben,
16 mich zur Aufarbeitung aufzuraffen. Ich hoffe, euch brin-
gen sie genauso viel Freude! Mir ist dabei bewusst, dass
der ganze Kontext um die „Himmelsstürmer“ für Au-
ßenstehende kaum zu ermessen ist. Dementsprechend
sind die kleinen erzählenden Texte auch aus dem Kam-
pagnenkontext herausgelöst, eigens für diesen Down-
load verfasst und sollen eher den Flair vermitteln, als
von unserer Story erzählen.

Wen *die* weiter interessiert, der findet auf der DORP
übrigens auch **Kees Tagebuch – Das Geheimnis von Kaer
S'kara**, den ersten Teil eines Kampagnentagebuchs, das
aber in trauriger Tradition unvollendet blieb. Ob weite-
re Himmelsstürmer-Materialien einmal den Weg auf die
Seite finden?

Ich verspreche nichts. Aber wer weiß denn schon, was
die Zukunft bringen wird?

Heute wünsche ich euch einfach viel Spaß.

Spaß mit diesem Download, aber auch Spaß mit
Earthdawn, einem der wohl wichtigsten Spiele in mei-
nem Leben.

Thomas Michalski
Aachen, Mai 2015





HELDENBLUT

Der Markt hatte begonnen ihn zu langweilen. Jede Woche war er hier, jede Woche wurden ihm die exotischsten Kräuter, die ältesten Schätze, die kryptischsten Dokumente feilgeboten, doch er war gelangweilt. Da gab es etwas, was einem keiner verrät, dachte Perron sich, wie er durch die Reihen bunter Banner, prunkvoller Stände und schattiger Nebengänge des großen Basars ging. Niemand sagt dir, dass, wenn alles, was dich umgibt, voller Zauber zu sein behauptet, nachher nichts mehr magisch wirkt.

Vielleicht war es an der Zeit, mal wieder auf ein Abenteuer zu gehen. Eine Reise vielleicht, Nachforschungen, eine Erkundung möglicherweise? Aber wohin? Und mit wem? Zula, der Orksteppenreiter, hatte eine Taverne in Kratas eröffnet. Skrita, der T'skrang-Schwertmeister, unterrichtete seine Kunst in Urupa. Und Reena, die süße Reena? Ihre Elementaristin war verschollen, seit sie in Parlainth gegen diesen eigenartigen Dämon gekämpft hatten. Aber auch das war so lange her, dass es fast keine Rolle mehr spielte.

Nein, all das war keine Lösung. Eigentlich wollte Perron heim, realisierte er, sich wie immer in seinem Studierzimmer einschließen und seine Nase in Bücher und Matrizen stecken. Andererseits, er war nun einmal bis zum Hort der Tausend Falschen Worte gegangen, nun konnte er den alten Windling auch noch aufsuchen.

Er trat durch das viel zu niedrige Portal ein, räusperte sich ob der schweren Räucherschwaden, strich seine violette Robe glatt und sah sich um. Zu sagen, ob sich etwas Neues hier befand, war fast unmöglich. Sullys Laden war vollgestopft. Vollgestopft vom ersten bis zum letzten Meter, von der untersten Diele bis zum obersten Deckenbalken. Schriftrollen und Bücher, Broschen, Amulette, Armreife, seltsame Gegenstände ohne erkennbare Funktion, ja sogar eine Sumpfgob-Büste lehnte halb an einem Kistenstapel voller, wenn Perron es richtig sah, goldener Nüsse.

»Ah, der Herr Geisterbeschwörer!«, schallt es aus einem der obersten Fächer. Kurz darauf erschien der Windling, verstaubt wie sein eigener Laden, und näherte sich mit eiligem Flügelschlag dem Kunden. Er wusste, dass Perron es nicht mochte, wenn man ihm zu nahe kam, also hielt er mittlerweile Abstand. Eine Übereinkunft, die sie sich hart erarbeitet hatten. Normalerweise schien Sully fast dazu zu neigen, seinen Kunden unter den Mantel zu krabbeln. »Was kann ich für Euch tun?«

»Ach, Sully«, sinnierte Perron und stieß mit dem Finger gedankenlos gegen ein kleines Diptychon, das auf einem Panel einen arbeitenden Waffenschmied und auf dem anderen seine feiernden Freunde zeigte, »vielleicht sollte ich einfach wieder gehen.«

»Warum so trist, warum so fad?«, fragte der kleine Mann.

»Ich betrüge mich hier, Sully.« Er fing den Blick des Windlings auf. »Ich bin hier, aber meine Abenteuer sind erlebt, meine Gefährten sind im Ruhestand. Hier durch deinen Bestand zu wühlen ist nett, aber mir vorzustellen, wieder selbst in die Welt zu ziehen, nach all den Jahren, wie lächerlich soll ich mich noch machen?«

»Du bist ein Idiot«, verkündete der Windling feierlich.

»Wie meinen?«

»Du bist ein Idiot, wenn du glaubst, deine Legende sei bereits erzählt!«

»Ach komm, meine Legende ... was soll noch kommen. Traurige Nacherzählungen und ein paar Ergänzungen, aber was sonst?«

»Kommt, Freund Geisterbeschwörer«, rief der Windling und führte ihn zum Tresen herüber. »Ich habe etwas, was dich garantiert auf andere Gedanken bringt. Du wirst sehen, trotz all der Strapazen der letzten Jahre, es wird in dir sofort die Lust wecken, die faulen Sandalen wieder gegen beschlagene Stiefel zu tauschen. Wo wir von Stiefeln sprechen, ich hab da noch ein schönes Paar –“

»Sully.«

»Richtig, das Dokument. Hier.«

Perron nahm das kleine Buch und blätterte darin.

»Das Lachen eines Kindes. Die Blüte einer Kirsche«, las er vor. »Sully, was soll ich mit Poesie?«

»Das ist keine Poesie. Junge, ich dachte ihr Geisterbeschwörer würdet euch mit Büchern auskennen«, stichelte Sully, doch ergänzte, den finsternen Blick seines Kunden sehend: »Es ist befasst sich mit den Himmelsstürmern.«

»Wer sind die Himmelsstürmer?«

»Eine Heldengruppe aus einem Kaer, das erst spät geöffnet wurde. Man sagt, sie hätten eine große Reise machen müssen und ganz Barsaive sei ihnen heute eigentlich zu Dank verpflichtet, auch wenn niemand je erfuhr, was sie alles getan haben.«

»Ah, großartig. Also mehr Melancholie hinsichtlich irgendwelcher Abenteuer, die bereits erlebt wurden?«

»Nein, mein Guter«, erklärte der Windling und lächelte nun breit. »Es ist ein Verzeichnis der Schätze, die sie auf ihren Reisen ihr Eigen nannten. Legenden, mit ihrer eigenen Legende verwoben und nur darauf wartend, Teil einer neuen Legende zu werden. Man muss sie nur finden.«

Nun lächelte auch Perron. Fast widerwillig spürte er, wie Neugierde in ihm wuchs.

»Na gut«, sagte er. »Vielleicht schaue ich mir das Buch mal an. Sag, was für einen Wucher verlangst du?«

Sullys Preis war unverschämt. Der Geisterbeschwörer aber, er zahlte ihn gerne.

Es war wirklich an der Zeit, mal wieder durch Barsaive zu reisen.





WAFFEN

FABULOS KÖCHER

Plötzlich stand der Elf auf der Brüstung. Mit zwei schnellen Schritten war er an der Treppe, hatte im Laufen einen Pfeil aus dem Köcher gezogen und dem Kadavermenschen bereits zwischen die Augen gesetzt. Er umfasste den Gobelin, sprang ab und schaffte es, grob bis zur Raummittle zu schwingen, bevor der morsche Stoff riss. Gehockt kam er auf, zog den nächsten Pfeil aus dem Köcher. Die Spitze entflammte, kaum dass er ihn aufgelegt hatte und der Kadavermensch, kaum dass der Pfeil ihn traf. Der Elf ergriff den dritten Pfeil, legte auf und schoss. Der Seilschneider durchtrennte das Tau, das Laminula an den Querbalken gefesselt hatte – und noch ehe der Dämonendiener neben ihr reagieren konnte, ragte der vierte Pfeil des Elfen schon aus seinem Bein.

Fabulos ist ein herausragender Bogenschütze, der zuerst in Märkteburg in Erscheinung trat, dann aber ganz Barsaive bereist hat. Mittlerweile hat er sich zur Ruhe gesetzt und seinen Köcher verkauft, eine eher große, nicht allzu verzierte Lederhülle. Was danach aus ihr wurde, ist unklar, aber zumindest der erste Käufer kehrte niemals von einer Expedition in die Brachen zurück – und seither wechselt der Köcher seinen Besitzer.

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 15

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 400

Schlüsselinformation: Wer ist der Erschaffer des Köchers? (*Fabulos, der Schütze*)

Wirkung: Der Köcher füllt sich in jeder Ruhephase mit 2W6 Pfeilen, bis zu einer maximalen Befüllung von 40 Geschossen.

Rang 2 **Kosten:** 700

Wirkung: Der Träger kann zwei Mal pro Tag *Brandpfeil* einsetzen, ohne dass er dabei Überanstrennungsschaden erleidet; der Rang entspricht dem Fadenrang.

Rang 3: **Kosten:** 1100

Schlüsselinformation: Wie sah das persönliche Wappen Fabulos' aus? (*Ein Stern aus vier Pfeilen.*)

Wirkung: Der Träger findet ein Mal pro Tag einen besonderen Pfeil, den er gerade braucht, in seinem Köcher. Das kann ein singender Pfeil, ein besonders markierter Pfeil, ein Seilschneider, einer mit daran befestigtem Kletterseil oder etwas vergleichbares sein.

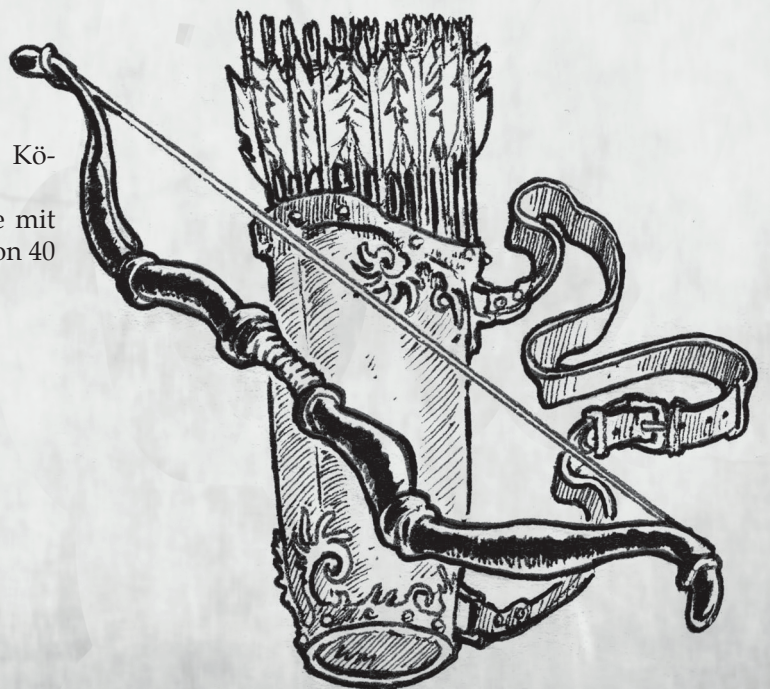
Rang 4 **Kosten:** 1800

Wirkung: Der Träger kann vier Mal pro Tag *Brandpfeil* einsetzen, ohne Überanstrennungsschaden zu erleiden; der Rang entspricht dem Fadenrang.

Rang 5 **Kosten:** 2900

Tat: Der Träger muss sich Fabulos' Wappen eintätowieren lassen.

Wirkung: Der Köcher wird niemals leer.





DAS SCHWERT DES SI-PEP

Die Sonne war noch nicht über die Gipfel getreten, als die zwei Kämpfer einander gegenübertraten. Scrom griff seinen Säbel fester. Diesem arroganten T'skrang würde er zeigen, wer hier der bessere Schwertmeister war. Wind zerrte an ihren Gewändern, als der andere sein Schwert vom Rücken nahm. Eine seltsame Klinge, mit mehr als einem Knauf versehen, sondern regelrecht mit Griffen gespickt. Na, wenn der Verrückte meinte.

Sie beide rannten aufeinander zu, die Klängen weit zum Kampf erhoben. Scrom plante noch seinen ersten Schlag, als der T'skrang plötzlich umgriff, auf unerwartete Weise die breite Klinge plötzlich als Unterarmwaffe zu halten schien und so die Waffe des Orks einfach beiseite schlug. Noch ehe Scrom sich umorientieren konnte, hatte sein Gegner erneut umgegriffen, war um die eine Achse rotiert und trieb die Klinge tief, tief oberhalb des Beckens in seinen Gegner.

Eine eigentümliche Klinge, mit zahlreichen Griffen versehen, die es zu ermöglichen scheinen, die Waffe in jedem nur erdenklichen Winkel zu führen. Ohne Fadenmagie ist jedoch die Verwendung jedes Griffes außer dem eigentlichen Knauf scheinbar zum Scheitern verurteilt, da sich alles andere eher selbst im Weg scheint.

Geschaffen wurde die Waffe von Si-Pep, einem exzentrischen T'skrang-Schwertmeister, der vor der Plage gleichermaßen als herausragender Kämpfer und großer Strategie bekannt war.

Fadenhöchstzahl: 2
Magische Widerstandskraft: 12

FADENRÄNGE

Rang 1 Kosten: 400

Schlüsselinformation: Der Träger muss den Namen der Waffe kennen. (*Das Schwert des Si-Pep.*)

Wirkung: Der durch einen aggressiven Angriff entstehende Malus für den Träger beträgt -1 statt -3.

Rang 2 Kosten: 800

Tat: Der Träger hat diese Waffe in fünf Kämpfen geführt.

Wirkung: Nahkampfwaffen +1

Rang 3 Kosten: 1200

Tat: Der Träger hat diese Waffe in 15 Kämpfen geführt.

Wirkung: Der Schaden erhöht sich um 2 Stufen.

Rang 4 Kosten: 2000

Schlüsselinformation: Wer war Si-Pep? (*Si-Pep war ein großer Kriegstheoretiker in der Zeit vor der Plage.*)

Tat: Der Träger hat diese Waffe in 25 Kämpfen geführt.

Wirkung: Körperlicher Widerstand des Träger +2

Rang 5 Kosten: 3200

Tat: Der Träger hat diese Waffe in 35 Kämpfen geführt.

Wirkung: Würfe des Gegners auf Hieb Ausweichen -3.

Rang 6 Kosten: 5200

Schlüsselinformation: Si-Pep hat ein Buch zu dem Schwert verfasst.

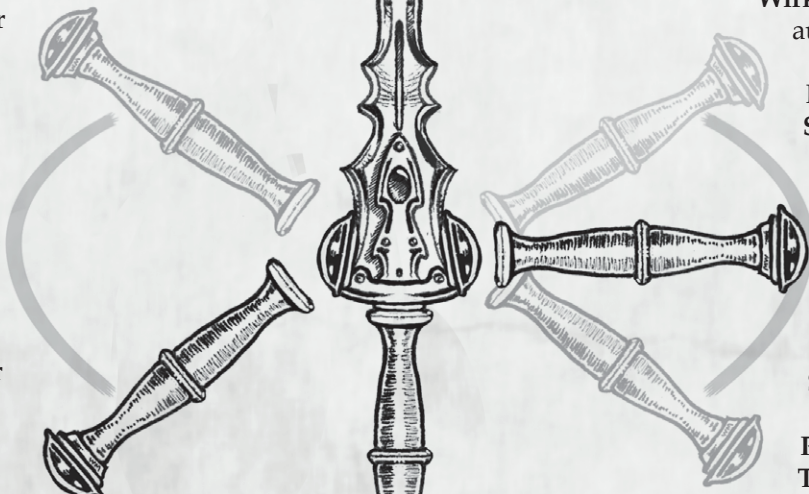
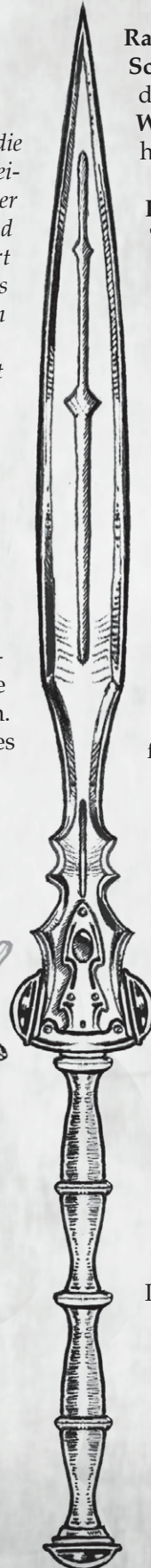
Tat: Der Träger hat diese Waffe in 50 Kämpfen geführt.

Wirkung: Der Schaden erhöht sich um 3 Stufen.

Rang 7 Kosten: 8400

Tat: Lese Si-Peps Buch über das Schwert.

Wirkung: Nahkampfwaffen +3, Initiative +2, Körperlicher Widerstand +4.





DER SPIEGELDOLCH

„Ich habe dich erwartet!“ Der Besessene stand siegesgewiss am andere Ende des Schlafgemachs. Seine bleiche klauenartige Hand krallte sich noch immer um die Kehle des bewusstlosen Norius. Lelia lächelte, machte einige erste Schritte in die Raummitte, hin zu dem großen Wandspiegel.

„Was willst du tun?“, höhnte der Besessene. „Willst du zuerst sterben, oder willst du einige Minuten herauschinden und zunächst den Tod deines Gefährten beobachten? Vielleicht gefällt dir das ja sogar, tief in deiner dunklen Seele?“

Leilas Lächeln wurde breiter.

„Ich zeig dir, was mir gefällt!“

Und damit riss sie den Dolch in die Höhe und rampte ihn der Reflexion des Besessenen genau zwischen die Augen. Dieser kreischt auf und fasste sich an die blutende Wunde, die aus dem Nichts entstanden zu sein schien, während die junge Frau bereits zum zweiten Hieb ausholte ...

Die seltsam geformte Doppelklinge des Spiegeldolchs wirkt trotz ihrer ungewohnten Ausgestaltung seltsam unauffällig, wenn man sich nicht sehr bewusst darauf konzentriert. Sie liegt gut in der Hand und lässt sich hervorragend als normalen Dolch verwenden, doch ruht in ihr ein dunkleres Geheimnis.

Von Lemnos, einem gedungenen Mörder aus Kratas geschaffen, scheint dieser Dolch Dimensionen überwinden zu können, solange ihm nur eine Reflexion als Tor dienen kann.

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 14

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten: 400**

Schlüsselinformation: Was ist dieser Dolch?? (Ein Spiegeldolch)

Wirkung: Der Dolch ist in Reflexionen nicht mehr zu sehen, egal ob das Spiegelbild auf Wasser, Metall, Glas oder etwas anderem zu sehen sein sollte. Dies entspricht der Wirkungsweise des Talent *Gegenstand Verbergen*, die Stufe entspricht dem Fadenrang. Verfügt der Adept selbst über das Talent, erhält er einen entsprechenden Bonus.

Rang 2 **Kosten: 800**

Wirkung: Der Dolch selbst spiegelt nicht mehr und kann den Träger daher etwa im Dunkeln im Schein einer Lichtquelle nicht verraten. Regeltechnisch erhält er das Talent *Heimlicher Schritt* in Höhe des Fadenrangs. Verfügt der Adept selbst über das Talent, erhält er einen entsprechenden Bonus.

Rang 3: **Kosten: 1200**

Schlüsselinformation: Wer erschuf die drei Spiegeldolche? (*Lemnos*, ein Attentäter aus Kratas)

Wirkung: Es fällt schwer, den Blick auf den Dolch zu fokussieren – immer scheint das Auge abgelenkt zu werden. Er trägt erhält einen Nahkampfwaffen-Bonus von +3.

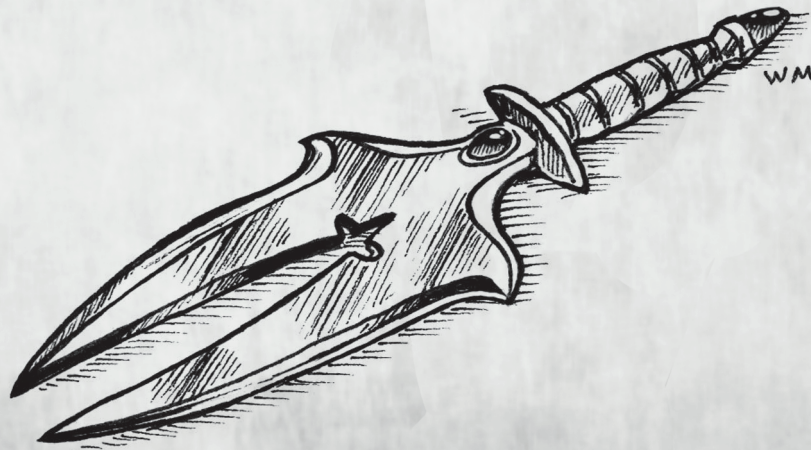
Rang 4 **Kosten: 2000**

Wirkung: Nahkampfwaffen-Bonus von +5.

Rang 5 **Kosten: 3200**

Tat: Der Träger muss mit dem Dolch ein unschuldiges Opfer kaltblütig und zum Selbstzweck ermorden.

Wirkung: Der Dolch verursacht nicht nur Schaden, wenn er in das Ziel gerammt wird, sondern auch in eine Reflexion des Ziels, sei sie auf Wasser, Metall, Glas oder etwas anderem.





WÄCHTERDOLCH

Erschrocken fuhr er in die Höhe, doch kein Feind hatte ihn geweckt. Alares, der Kundschafter in ihrer Gruppe, blickte ihn an.

„Deine Wache, mein Freund, aber gib Acht, dass du uns hier nicht erfrierst. Die Winde aus den Bergen sind eisig.“

„Danke.“ Mühsam blinzelte Lorn den Schlaf aus seinen Augen und wollte sich schon erheben, doch der andere hielt ihn noch zurück.

„Hier“, sagte Alares und drückte ihm den Knauf eines Dolchs in die Hand. „Wird dir nützlich sein ...“

Bei den Dolchen der eisernen Wacht handelt es sich um relativ große Klingenwaffen, die in einem lange vergessenen Kaer gegen Ende der Plage entwickelt wurden. Sie sollten jene schützen, die als Erste wieder hinaustreten würden, um diese alte und zugleich neue Welt zu erkunden. Relativ wuchtig, liegt ihre wahre Stärke nicht darin, im Kampf verwandt zu werden.

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 8

FADENRÄNGE

Rang 1 Kosten: 400

Schlüsselinformation: Der Charakter muss herausfinden, um was es sich bei diesem Dolch handelt. (Ein Dolch der eisernen Wacht.)

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von +1 auf Wahrnehmungswürfe während Patrouillen und der Lagerwache.

Rang 2 Kosten: 700

Wirkung: Der Träger kann eine Anzahl Erholungsproben, die er nicht akut benötigt, in dem Dolch speichern. Die Höchstzahl entspricht dem Fadenrang.

Während einer Nachtwache kann er diese gespeicherten Proben nutzen, anstelle den benötigten Schlaf zu halten.

Rang 3: Kosten: 1100

Wirkung: Der Charakter fühlt sich wohl bei der Wache, wird weder von Kälte noch anderen widrigen Umständen behindert.

Rang 4 Kosten: 1800

Wirkung: Der Träger erhält einen Bonus von +3 auf Wahrnehmungswürfe während Patrouillen und der Lagerwache.

Rang 5 Kosten: 2900

Tat: Der Charakter muss für ein Jahr und einen Tag in seiner Reisegruppe jede anfallende Hundswache übernehmen.

Wirkung: Eine leuchtende Aureole warnt den Träger sicher vor jedem sich nähernden Wesen, das ihm gefährlich werden könnte.





RÜSTUNGSTEILE

ORLANS ARMSCHIENEN

„Pass mal auf“, sagte der Krieger und stützte sich auf etwas, was man wohl nur Zweihandaxt nennen konnte. So wie es aussah, würde eine dritte Hand vermutlich auch nicht schaden. „Pass mal auf“, wiederholte er. „Entweder, du vergisst, was du gerade vorgehabt hast, vergisst, dass du uns gesehen hast und verschwindest kleinlaut, oder aber ...“

Orlan würde später behaupten, seine imposante Gestalt hätte den Dieb verscheucht. Beobachter der Szenerie dagegen suchten die Ursache vor allem darin, dass der Krieger diese Axt dann mit einer Hand zur Drohung gehoben habe.

Orlans Armschienen sind aus Metall gefertigt, sitzen aber bei jedem Träger erstaunlich passgenau am Arm. Ihr Material schimmert leicht golden oder bronzefarben; manche behaupten, Orichalcum wäre in sie eingearbeitet. Zwei Edelsteine, je einer grün und einer rot, verzieren die Oberseite des von Magie erfüllten Rüstungsteils.

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 10

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 400

Schlüsselinformation: Worum handelt es sich bei den Armschienen. (Orlans Armschienen)

Wirkung: Der Träger verursacht mit Zweihandwaffen +1 Schaden.

Rang 2 **Kosten:** 600

Wirkung: Der Träger verursacht mit Zweihandwaffen +2 Schaden.

Rang 3: **Kosten:** 800

Wirkung: Der Charakter erhält, wenn er eine Zweihandwaffe führt, einen Initiative-Bonus von +1.

Rang 4 **Kosten:** 1100

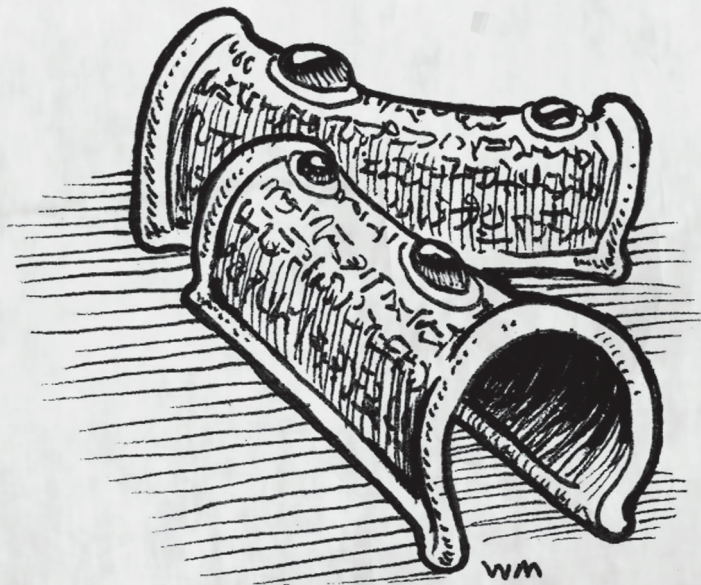
Schlüsselinformation: Wer war Orlan? (Ein berühmter Kämpfer aus Landis.)

Wirkung: Der Charakter erhält, wenn er eine Zweihandwaffe führt, einen Initiative-Bonus von +2.

Rang 5 **Kosten:** 1800

Tat: Meditiere drei Tage ununterbrochen an Orlans Grab.

Wirkung: Der Träger erhält, wenn er eine Zweihandwaffe führt, einen Bonus von +3 auf seinen Körperlichen Widerstand.





AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

ARZTDOLCH

Der Schmerzensschrei hallte weit, weit über die trockene Ebene hinweg. Der Bolzen saß tief in Bergolafs Seite. Der Luftsegler wälzte sich vor Schmerzen hin und her, doch das machte es nur schlimmer. Behutsam ging Nefarius neben seinem Gefährten in die Hocke, musterte ihn eindringlich.

„Ganz ruhig jetzt, großer Troll ...“, murmelte er, dann begann er, die glänzende Klinge seines Dolches langsam entlang des Bolzens in die Wunde zu führen.

Bergolaf heulte auf und Lamira stürzte vor, den Arzt zu stoppen, doch Blorgasch fing sie halbem Weg ab. „Lass ihn machen“, mahnte er im tiefen Bass seiner Zwergenstimme. „Er weiß, was er tut ...“

Auf den ersten Blick unterscheidet den Arztdolch nichts von anderen Klingenwaffen – doch dieser hier wurde niemals zum Kampf geschaffen. Wer sich auf den Waffengang versteht, erkennt dies auch an dem sehr filigranen Schliff der Schneide, die den Anschein erweckt, bei Kontakt mit einer anderen Waffe sofort zu bersten. Diese Klinge ist scharf – unglaublich scharf sogar und eine schwere Lederscheide ist nötig, damit der Dolch sich während einer Reise nicht einfach aus dem Gepäck des Trägers frei schneidet.

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 10

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 500

Schlüsselinformation: Was ist dies für ein Gegenstand?
(Ein Arztdolch)

Wirkung: Wer vom Träger des Dolches behandelt wurde (Wurf auf die Fertigkeit *Arzt* oder adäquate Handlung), erhält einen Bonus von +1 auf seine Erholungsprobe.

Rang 2 **Kosten:** 1000

Wirkung: Wer vom Träger des Dolches behandelt wurde (Wurf auf die Fertigkeit *Arzt* oder adäquate Handlung), heilt Krankheiten, als hätte er einen Gesundungstrank erhalten.

Rang 3 **Kosten:** 1500

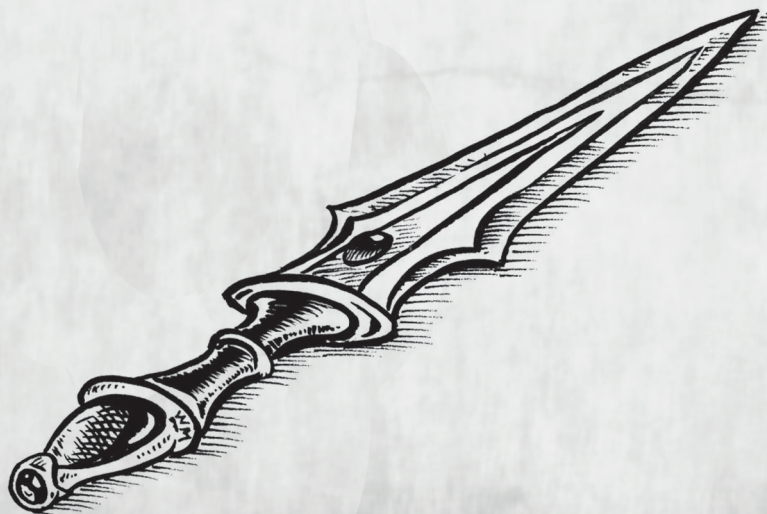
Schlüsselinformation: Wer hat diese Dolche erschaffen?
(*Nefarius*, ein Heiler aus der Zeit vor der Plage.)

Wirkung: Wer vom Träger des Dolches behandelt wurde (Wurf auf die Fertigkeit *Arzt* oder adäquate Handlung), heilt Vergiftungen, als hätte er *Kelix' Breiumschlag* erhalten.

Rang 4 **Kosten:** 2000

Tat: Rette eine Seele vor einem als sicher geltenden Tod.

Wirkung: Wer vom Träger des Dolches behandelt wurde (Wurf auf die Fertigkeit *Arzt* oder adäquate Handlung), kann zwei Wunden pro Tag heilen. Er darf dabei wie üblich über keinerlei Schaden mehr verfügen.





DER SCHMIEDEHAMMER DES IBALIN

„... sind wir gestern noch einem Reisenden begegnet. Wir waren auf ihn aufmerksam geworden, weil wir in der Abenddämmerung die konstanten Schläge von Metall auf Metall hörten, als arbeite jemand in einer Esse. Mitten in den Nebelsümpfen. Wir folgten dem Klang, und dann sahen wir ihn: Ein stolzer Ork, offenbar ein Waffenschmied, stand dort mitten im hohen Gras. Vor sich auf einem Baumstumpf lag ein Schwert, das er offenbar gerade bearbeitete. Wuchtig hallten seine Schläge wieder, doch das morsche Holz darunter barst nicht, und mit jedem Hammerschlag glühte das Metall rötlich auf, als würde ein Schmiedefeuer im Kopf des Hammers lodern.“

Ein imposanter Hammer mit riesigem Kopf und ungewöhnlich filigranem Stiel. Er wiegt eine Menge, selbst für trainierte Arme, und ist vollständig kopflastig. Auf die Seiten des Hammerkopfes sind feine Runen graviert, alte Zeichen, die heute niemand mehr kennt. Der hölzerne Griff ist von einem neu ausschauenden Lederband umwickelt, eine weitere Lederschlaufe am anderen Ende ermöglicht es, das Arbeitsgerät aufzuhängen.

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 12

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 400

Schlüsselinformation: Wer war der Erschaffer des Hammers? (Der Schmied Ibalin)

Wirkung: Der Zeitaufwand für Waffenschmiede-Arbeiten mit dem Hammer wird auf 4 Tage reduziert.

Rang 2 **Kosten:** 600

Wirkung: Waffe schmieden +1.

Rang 3: **Kosten:** 800

Schlüsselinformation: Woher stammte Ibalin? (Aus Ustrect)

Wirkung: Waffe schmieden +2.

Rang 4 **Kosten:** 1200

Wirkung: Der Zeitaufwand für Waffenschmiede-Arbeiten mit dem Hammer wird auf 2 Tage reduziert.

Rang 5 **Kosten:** 1400

Schlüsselinformation: Ibalin war ein Questor.

Wirkung: Der Träger braucht keinen speziellen Amboss für seine Arbeiten. Er kann auf jedem Grund arbeiten, ohne diesen zu beschädigen oder durch einen zu weichen Untergrund Schwierigkeiten zu bekommen.

Rang 6 **Kosten:** 1600

Wirkung: Die Schläge des Hammers erhitzen das zu bearbeitende Metall eigenständig.

Rang 7 **Kosten:** 1800

Schlüsselinformation: Ibalin fiel von seiner Passion ab.

Tat: Finde heraus, wann dies geschah und bringe zu einem Ende, was der Schmied damals nicht vermochte.

Wirkung: Der Zeitaufwand für Waffenschmiede-Arbeiten mit dem Hammer beträgt nur einen Tag. Waffen schmieden +5.





TAIDENIS WANDERSTAB

„Woher kommt Ihr, dass Ihr zu solch später Stunde noch zu Fuß unterwegs seid?“

„Iopos. Dieser Marsch hier, er begann in Iopos.“

„Und wohin des Weges, wenn ich fragen darf?“

„Urupa, Freund Zwerg. Aber nun lasst ich auch weiterziehen, dass ich vor Ende der Woche dort sein kann.“

Nichts verrät, dass dieses knorrige Stück Holz ein magisches Artefakt ist – nichts, außer dass es unter normaler Gewalteinwirkung nicht einmal Kerben erfährt. Einst aber, so heißt es, habe eine Magierin diesen Stab auf langen Wanderungen an ihrer Seite geführt – und ohne, dass sie es gewollt hätte, übertrug sich ihre Magie und ihr Wandern auf das Holz, auf seine Struktur und in die Legende, die man sich nun von beiden erzählt.

Fadenhöchstzahl: 2

Magische Widerstandskraft: 12

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 400

Schlüsselinformation: Wer hat den Wanderstab erschaffen? (*Taideni*, eine Magiern aus einem erst spät geöffneten Kaer.)

Wirkung: Die Bewegungsrate des Charakters erhöht sich außerhalb von Kämpfen um +2.



Rang 2 **Kosten:** 700

Wirkung: Der Träger kann einmal am Tag *Kompasspfeil* einsetzen, indem er sich auf den Stab konzentriert, ihn aufrecht hinstellt und dann loslässt. Er fällt in die gewünschte Richtung, sofern die notwendige Probe geschafft wird und die Bedingungen erfüllt sind. Der Rang entspricht dem Fadenrang.

Rang 3: **Kosten:** 1100

Schlüsselinformation: Wie hieß das Kaer, aus dem Taideni stammt? (*Kare S'kara*)

Wirkung: Die Bewegungsrate des Charakters erhöht sich außerhalb von Kämpfen um +4.

Rang 4 **Kosten:** 1800

Wirkung: Der Träger kann zweimal am Tag *Kompasspfeil* einsetzen, indem er sich auf den Stab konzentriert, ihn aufrecht hinstellt und dann loslässt. Er fällt in die gewünschte Richtung, sofern die notwendige Probe geschafft wird und die Bedingungen erfüllt sind. Der Rang entspricht dem doppelten Fadenrang.

Rang 5 **Kosten:** 2900

Wirkung: Die Bewegungsrate des Charakters erhöht sich außerhalb von Kämpfen um +6.

Rang 6 **Kosten:** 4700

Tat: Der Träger muss Taidenis letzte Ruhestätte finden und von dieser aus alleine einmal quer durch Barsaive zu dem Kaer wandern, in dem sie geboren wurde.

Wirkung: Der Träger erhält an einem Tag, an dem er mindestens 10 Meilen gewandert ist, eine zusätzliche Erholungsprobe.





TRAUERRING

Luminas versuchte sein Schluchzen zu unterdrücken, als er die Schritte auf dem Flur hörte. Er versuchte seine Augen zu trocknen, als er das leise Klopfen vernahm. Und er wusste, dass er gegen seine verheulten Augen nichts tun konnte, als Zhe eintrat. Also machte er, was ihm blieb, und blickte Mitleid suchend auf den Obsidianer, als dieser neben ihm auf dem Boden Platz nahm.

„Was ist es?“, fragte der nur.

Luminas musste sich räuspern, um seine Stimme zu finden.

„Ich schaffe es einfach nicht mehr“, gestand er dann. „All dies. Das Leben im Kaer, im Dunkeln unter der Welt. Meister Bern unterweist uns in all den Regeln des Luftsegelns, aber was bleibt uns hier? Die Plage wütet über uns und eines Tages werden diese Mauern fallen, werden Dämonen über uns kommen und uns unsere Seelen rauben. Ich schaffe es nicht, Zhe, und alles was mir bleibt ist die Frage, wie ich mir ein Ende setze.“

„Dann“, sagte die große steinerne Gestalt, „ist es gut, dass ich hergekommen bin.“

Das Leben während der Plage war niemals leicht. Selbst ohne Dämonen, die für alle Bewohner eines Kaers eine konstant Gefahr bedeuteten, ohne schwindenden Schutz und unberechenbare Magie, waren dort auch die Gemüter der Bewohner jener unterirdischen Anlagen. Die Gefahr, die von einer einzelnen Seele ausging, der jede Hoffnung entwichen war, das Risiko, dass sie etwas Dummes tun könnte, war immens. Um dem vorzubeugen wurden Trauerringe geschaffen, magische Artefakte, die einigen Auserwählten in einem Kaer die Chance geben sollten, die Hoffnungslosen zu finden, bevor es zu spät war.

Auch wenn es Gerüchte gibt über Kaers, in denen jenen, die durch die Ringe gefunden wurden, dann keine Hilfe zuteil wurde. Es heißt in manchem Kaer habe man mögliche Gefahrenquellen so aufgespürt – und sie eliminiert.

Aber dies sind nur Gerüchte.

Fadenhöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 14

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 400

Schlüsselinformation: Was ist dieser Gegenstand? (Ein Trauerring)

Wirkung: Der Träger kann mittels einer CHA-Probe bestimmen, ob jemand in einem Radius von 10 Schritt um ihn von ehrlicher Trauer erfüllt ist. Die Schwierigkeit ist die soziale Widerstandskraft des Trauernden.

Rang 2 **Kosten:** 700

Wirkung: Der Träger kann mit der Probe auch in einer Menschenmenge bestimmen, wer der Trauernde ist.

Rang 3: **Kosten:** 1100

Schlüsselinformation: Wozu diente der Ring? (Leute im Kaer finden, die dem Leben unter Tage nicht gewachsen sind und so die Gemeinschaft gefährden könnten.)

Wirkung: Der Träger darf den Fadenrang auf seinen CHA-Wert addieren, um die obige Probe abzulegen.

Rang 4 **Kosten:** 1800

Wirkung: Wenn der Charakter *Emphatische Wahrnehmung* gegen ein Ziel einsetzt, das von starker Trauer verzehrt wird, sinkt die Schwierigkeit um vier Punkte.

Rang 5 **Kosten:** 2900

Tat: Der Träger muss einen Freund oder Verbündeten aus einer tiefen Identitätskrise führen. Eine Talentkrise ist dabei eine denkbare Möglichkeit.

Wirkung: Der Träger erhält das Talent *Andere Inspirieren* auf Rang 4, wenn er einem Trauernden Mut zuspricht. Besitzt er es bereits, so werden die +4 auf den bestehenden Wert aufgeschlagen.





MATRIXGEGENSTÄNDE

DER DRACHENDOLCH DES SEJAN

„Wassss willsssst du nun tun, ssssterblicher Wurm?“

Der Dämon schwebte über ihm. Mühsam kam Sejan auf die Beine, blickte hinauf zu der schwelenden Masse aus dunklen Wolken, zähem Öl, scharfkantigen Dornen und gierigen Augen.

„Ich ssssspüre, wie deine Macht zerflsssst issssst“, ergötzte sich die Kreatur. „Allessst dir genommen ...“

„Nein“, erwiderte der Namensgeber. „Nein, noch nicht alles“, und umfasste den Dolch mit fester Hand.

Der Drachendolch des Sejan ist keines der wirklich mächtigen Artefakte Barsaives, aber es ist sicherlich eines der Schönsten. Aus einem golden schimmernden Metall gefertigt – es wirkt fast, als sei es Orichalcum, auch wenn es keines ist – und mit zwei Edelsteinen versehen, grün an der Klinge und dunkelblau im Knauf, ist es ein verzierter Schatz, der auch an der Seite eines Königs nicht verborgen werden müsste.

In ihm jedoch wohnt sorgsam gewobene Magie. Eine Matrix, die – wenn sie im Astralraum betrachtet wird – geradezu penibel und akribisch geschaffen wirkt.

Es ist, in jedem Sinne des Wortes, ein edler Schatz.

Fadenhöchstzahl: 2

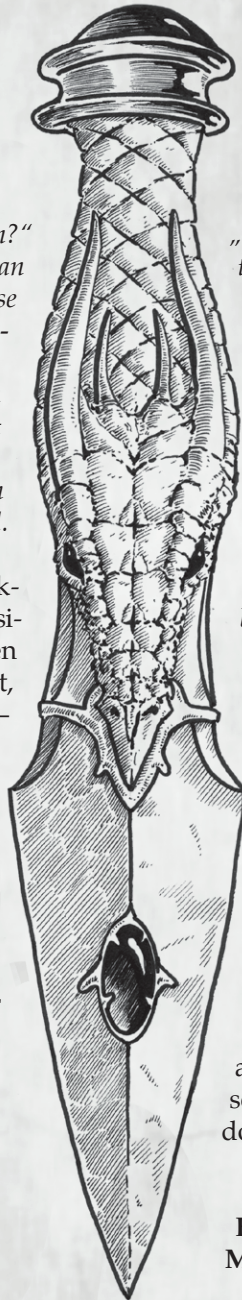
Magische Widerstandskraft: 12

FADENRÄNGE

Rang 1 **Kosten:** 400

Schlüsselinformation: Wer war der erste Träger dieser Waffe? (*Sejan Himmelsstürmer.*)

Wirkung: Der Gegenstand kann als *Standardmatrix* mit einem Rang von 6 für Zauber der Ausrichtung des Dolchträgers verwendet werden.



EPHIGENIAS MATRIXDOLCH

„Du! Du nun sterben, sterben schön!“ Der Steppenreiter blickte voll Blutgier auf das kleine Mädchen, das dort vor ihm im Staub kniete. Ihre Geführten lagen bereits tot danieder. Sie war die Letzte. Widerwillig musste er anerkennen, dass es ein starkes Ding war, nicht leicht unterzukriegen.

Mit unerwartet stolzem Blick stand sie auf, richtete erst die Augen auf, dann das Wort an ihn.

„Dann gewährt mir die Ehre, die dem Anführer einer Schar zusteht und lasst mich meinem eigenen Leben ein Ende setzen.“

Der Steppenreiter schnaubte verächtlich, sie aber blieb fest.

„Gebt mir meinen Dolch. Ja, genau, dieses Messer. Gebt es mir, und ihr werdet den Tod sehen.“

Widerwillig nickte der Anführer einem seiner Geführten zu. Dieser warf der jungen Frau das Messer vor die Füße. Und für einen kurzen Moment hatte der Steppenreiter das Gefühl, gerade einen Fehler gemacht zu haben. Dann wich dieses Gefühl der Gewissheit.

Ein unauffälliges, zierloses Messer mit leicht gebogener Klinge und halbwegs gut in der Hand liegendem Griff. Die Klinge ist dabei kaum länger als jener Knauf und sonderlich scharf ist sie auch nicht. Aber weder die äußeren Werte noch seine Schneidkraft machen Ephigenias Matrixdolch zu etwas besonderem.

Wie sagt man? Es sind die inneren Werte.

Fadenhöchstzahl: N/A

Magische Widerstandskraft: 12

Ein einfacher Matrixgegenstand, der zwei erweiterte Matrizen für Geisterbeschwörerzauber der ersten vier Kreise in sich birgt.





SCHÄTZE OHNE FÄDEN

ASTENDARSSTAUB

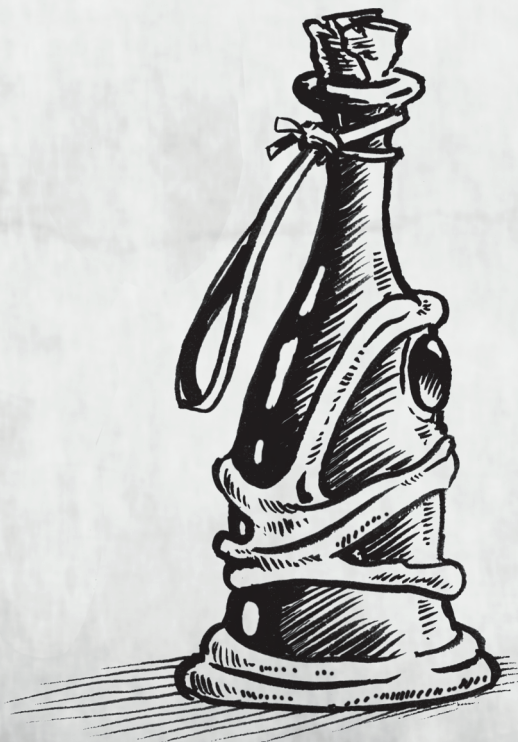
„Wir ... wir sollten wirklich nicht. Tireon, du weißt doch, was ...“

„Nicht doch, Liebes. Ich bin nicht mit leeren Händen gekommen ...“

Ein nicht wasserlösliches, weißes Pulver. Es stäubt schnell und wird daher oft in gut verschließbaren Behältnissen, etwa Flaschen aufbewahrt. Eine Prise davon hemmt die Fruchtbarkeit einer Frau für rund einen Tageslauf. Während dieser Zeit ist es nicht möglich, dass sie auf natürlichem Wege schwanger wird.

Eine gewisse, anregende Wirkung auf Mann und Frau gleichermaßen wird dem Staub ebenfalls nachgesagt, gilt aber nicht als erwiesen.

Preis	Gewicht	Anwendungen	Verfügbarkeit
15	1	5	Ungewöhnlich



TREUERING

„Ich möchte nicht, dass du gehst.“ Meshas Augen waren von Tränen erfüllt, doch ihr Geliebter lächelte nur.

„Drachenaug, Liebstes, ich muss, und du weißt es. Ich bin Adept, ich habe eine Pflicht zu erfüllen.“

„Wie soll ich denn all die Zeit der Ungewissheit überstehen, die du mir bereitest?“, schluchzte sie.

„Aber Drachenaug“, sagte er und lächelte erneut, „das musst du gar nicht.“

Mit diesen Worten sank er auf die Knie, förderte dabei eine kleine Schatulle aus seinem Ärmel hervor und offerierte ihr, was sich darin befand.

Fadenhöchstzahl: N/A

Magischer Widerstand: 16

Ein Träger eines Treuerings kann stets auf etwa 50 Meilen die Position des anderen Rings erspüren. Eine Wahrnehmungsprobe (6) kann dies zudem je Erfolgsgrad um 10 Meilen genauer bestimmen.

Treueringe müssen sich gegenseitig und im gegenseitigen Einverständnis angesteckt werden. Nur der, der einen solchen Ring angelegt hat, kann ihn auch wieder entfernen. Der Ring passt sich dabei dem Träger perfekt an und ist niemals hinderlich oder störend. Er ist jedoch mit bloßem Auge zu erkennen.

Sind die Träger an einem Ort vereint, erhalten beide bei Proben auf *Emphatische Wahrnehmung* einen Bonus von +2.

Treueringe sind selten in Barsaive; manche sagen, nur zwei Ringpaare befänden sich derzeit in den Landesgrenzen.





TÄNZERDIADEM

„Er hat mich gefragt! Er hat gefragt!“

„Wer, sag, und wovon sprichst du?“

„Mich! Gefragt! Er hat –“

„Nun beruhige dich doch mal“, mahnte ihre Schwester.

„Was hat er dich gefragt?“

„Na, ob ich mit ihm zum Sternenfest am Schlangenfluss gehe! Oh, er wird dort mit mir feiern. Er wird ... oh bei den Passionen!“

„Was denn?“

„Er wird tanzen wollen! Oh nein! Schwester, du weißt doch –“

„Keine Sorge, ich weiß, was wir da machen ...“

Ein Geist wohnt dem Diadem inne. Wer es trägt, kann seine Stimme durch feine Vibrationen mehr spüren als hören; sie ist jedoch klar und deutlich zu verstehen. Die Stimme schweigt allerdings, solange keine Musik zu hören ist. Hat sie dagegen die ersten paar Takte eines Liedes gehört, ermisst sie eine geeignete Tanzform und beginnt dann, dem Träger des Diadems die angemessenen Schritte zu übermitteln. Folgt er diesen Anweisungen ohne sie weiter zu hinterfragen, so erhält er während dieser Zeit einen Bonus von +4 auf alle *Tanzen*-Proben, selbst wenn er nicht über diese Fertigkeit verfügt.

Preis
150

Gewicht
1

Verfügbarkeit
Selten

