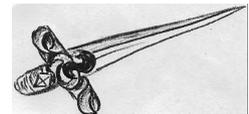


## **Artefakte und magische Gegenstände**

Neben dem üblichen magischen Klimbim wie grunzenden Waffen, scheppernden Rüstungen, einflüsternden Helmen, blitzstrahlschießenden Stäben und knechtenden Ringen hat die el-anroner Forschung einige Eigenheiten hervorgebracht:

### 1. Olohirs Fressbeutel

Der Halblingkleriker *Olohir Wamsdick* fertigte den ersten dieser flickenbesetzten Lederbeutel etwa um das Jahr 750. Der Träger kann täglich Nahrungsmittel aus dem Beutel ziehen und zwar immer genau die fertig zubereiteten Fressalien, die er sich gerade vorstellt. Der Beutel verfügt über genug Nahrung um pro Tag 20 Humanoide, 5 große Wesen oder ein riesiges Wesen durchzufüttern. Darüber hinaus kann der Beutel pro Tag 500 Liter reines Trinkwasser, 20 Liter Bier oder 5 Liter Wein erschaffen. Einmal wöchentlich kann aus dem Beutel eine fetttriefende Gelagemahlzeit (moralische Stärkung) für bis zu 6 menschengroße Personen gezogen werden. Er verliert danach allerdings seine magischen Fähigkeiten für sieben Tage.



### 2. Nachtschattendolch

Den Nachtschattendolch schmiedete *Trivaelia*, die Todestänzerin und erste Anführerin der Assasinengilde<sup>1</sup>, die in der Kanalisation unter Farbenhafen lebte. Diese Waffe ist komplett aus Dunkelmetall der Schattenfinsternis gefertigt, so dass die Klinge nur durch wahrsichtige Magie zu erkennen ist. Der Träger des Dolches kann auch in Dunkelheit sehen. Neumondnächte verstärken die Magie der Waffe.

### 3. Bains Axt (Artefakt)

*Bains Axt*, ein mächtiges Artefakt, ist eine intelligente einblättrige Streitaxt, gefertigt aus rostfreiem gehärtetem Eisen. Im Axtblatt funkeln hunderte scharfkantiger Diamanten. Der Holzschaft ist mit braunen Lederriemen umwickelt. Am Knauf liegen zehn kleine Augen, die denen einer Vielaugenbestie nachempfunden sind.

Solange die Zwerge in Bagduum zurückdenken können, besitzt ihr König diese Axt. Jeder Herrscher fügte einen Edelstein in den Schaft hinzu. *Bains Axt* wurde einst geschmiedet, um ein Zwergenkönigreich zusammen zu halten. Daher ist die Axt mit ihrem momentanen Träger, *Thrain Silberbart*, völlig zufrieden. Die Axt verfügt über einen eigenen Willen. Ihr Träger denkt schlecht über alles elfischen Ursprungs.

### 4. Krone der Rassen (Artefakt)

Die *Krone der Rassen* ist ein uraltes, mächtiges Artefakt. Der genaue Zeitpunkt ihrer Erschaffung ist längst vergessen. Legenden verbinden ihre Herstellung mit dem

---

<sup>1</sup> Wahrscheinlich war *Trivaelia* kein humanoides Wesen sondern hatte „monsterhafte Züge“. Weiteren Gerüchten zufolge diente *Trivaelia* finsternerer Kräften, wohl Dämonen, in der Kanalisation von Farbenhafen. Auch minotaurische Legenden erwähnen sie furchtsam als „Meuchlerin der Unterwelt“.

verschollenen Leichnamsschädel *Illithodinis*, der erbarmungslos Sklavenarmeen in die Schlacht trieb. *Illithodinis* Lebenskraft sei durch die Erschaffung nahezu vollständig verzehrt worden.<sup>2</sup>

Als *Illithodinis* fiel, wurde die Krone zerstört. Wann, wo und wie ist nicht überliefert.<sup>3</sup> *Narson Drüsenedick*, der Portalöffner und *Begründer* El-Anrons krönte sich mit ihr, bis *Tirion Aregfurt* ihn köpfte. Ob *Tirion* sie erneut zerstörte, bleibt Mutmaßung.

Die *Krone der Rassen* besteht aus reinem Gold, doch im Laufe der Zeit wurde sie durch Verunreinigungen der Luft leicht gräulich. In der frontalen Mitte des breiten goldenen Stirnreifes liegt eine 30 cm spitz zulaufende pyramidenförmige Zacke, an dessen Spitze ein faustgroßer geschliffener Feueropal verankert ist. An beiden Seiten der Krone ragt ein ca. 10cm hoher Halbkreis aus dem Kronenreif. Nur an diesen beiden Ausbuchtungen ist die Krone mit einem ca. ½ cm breiten Diamantstaub versehen, der im Licht strahlende Reflektionen hervorruft, die zu dem Anschein führen, ihr Träger sei selbst die Lichtquelle. Zentral auf dem Reif gelegen, d.h., jeweils in fünf cm Abstand zum oberen und unteren Rand, wurden gleichmäßig zwölf je drei cm durchmessende rundgeschliffene tiefgrüne Saphire platziert.

Der Umfang des Kronenreifs passt sich dem Kopf ihres Trägers an.

Das Artefakt verfügt über einige Grundfähigkeiten sowie einen eigenen abgrundtief bösen Willen.<sup>4</sup> Es gewährt ihrem Träger weitere Macht, wenn dieser die Kontrolle über die 13 Edelsteine der Krone übernimmt.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Einige Gelehrte behaupten, die wahre Macht der Krone könne nur von belebten Leichnamen und arkan begabten Leichnamsschädeln entfesselt werden.

<sup>3</sup> Xatnaische Gelehrte meinen, die *Krone der Rassen* sei von einem Halbgott auf einer anderen Materiawelt vernichtet worden und ihre Splitter in alle Winde zerstreut worden.

<sup>4</sup> Grundfähigkeiten (positiv):

- Träger kann einmalig einen geschützten *Saphirpalast* erschaffen.
- Träger kann im Sichtumkreis um sich ein Portal zu einer (zufällig bestimmten) anderen Existenzbene oder Materiawelt erschaffen, durch das willige Wesen, die der Träger ruft, auf die Ebene des Trägers reisen können.
- Träger erhält robustere Gesundheit
- Träger kann Tote beleben und beherrschen
- Träger erhält erhöhte Intelligenz
- Träger wird von einer Aura unheiliger Energie umgeben.

Grundfähigkeiten (negativ):

- Träger kann die Krone nur abnehmen, wenn er ihr seinen Willen aufzwingt
- Träger hält sich für unbesiegbar, er wird leichtfertig, streitlustig und uneinsichtig.
- Träger muss jeden Tag Edelstaub verzehren oder er muss der Krone erneut seinen Willen über jeden Stein aufzwingen.
- Schutz der Krone verlässt den Träger in schwieriger Situation; die Krone ist korrumpiert.

<sup>5</sup> Um die folgenden Fähigkeiten der 13 Edelsteine zu nutzen muss der Träger mit dem Willen der Krone ringen, was einmal täglich möglich ist und eine Stunde dauert. Bekannte Fähigkeiten der dreizehn Steine sind:

- 1\* Portalumkreis vergrößert sich auf beiden Ebenen (Heimat (Ziel)- und Suche Ebene der Portale) auf 10 km.
- 2\* Portalumkreis: 100 km.

### 5. Seidenrüstung

Die Hohepriesterin der Spinnengöttin, *Filfaere T'Wolloch*, knotete die erste Seidenrüstung vor Jahrhunderten. Dieser Schutzpanzer besteht aus abertausenden feinen Spinnfäden, die zu einem weichen, aber stabilem Gebilde verwebt werden. Das silbrig schimmernde Wams passt sich der Größe seines Trägers an. Es wiegt 5 Pfund und behindert nicht die Bewegung. Der Träger soll immun gegen Gifte sein und einmal täglich ein arkanes Spinnennetz wirken können. Zudem kann die Seidenrüstung Spinnenwesen betören.

### 6. Schlangenleder

Das Schlangenleder – eine Lederrüstung – besteht aus den Schuppen eines mächtigen Schlangemenschenmagiers<sup>6</sup>. Überlappende, kleine grüne Schuppen, bedecken Oberschenkel, Oberkörper und Arme des Trägers. Diese Rüstung passt sich der Größe seines Trägers an. Gerüchten zufolge bringt sie ihrem Träger Unglück. Schwermütiger Bardengesang verbindet den tragischen Tod großer Helden mit dem Schlangenleder.

### 7. Schwert der Torma

Früher, so sagt man, existierten verschiedene Ausführungen dieser mächtigen Waffen. Bekannt ist heute nur noch ein Schwert, mit dem Anführer der *Schneepaladine* auf Kreaturen aus dem *Land des Zwilichts* eindroschen. Die Klinge strahlt ein gleißend weißes Schimmern aus. Der Knauf besitzt die Form eines silbernen Drachenkopfes, dessen aufgerissenes Maul (Parierklinge) mit zwei scharfen weißen Zähnen besetzt ist. Die Waffe stärkt die Moral von Truppen. Ihr Träger kann Kältemagie wirken.

- 
- 3\* Träger kann sich die Wesen aussuchen, die er rufen will; er kennt die Spezies auf der „Suchebene“. Er kann mit dem Willen Unwilliger ringen, um ihr Erscheinen zu erzwingen.
  - 4\* Träger kann 3 Portale gleichzeitig öffnen.
  - 5\* Träger braucht keine Nahrung mehr
  - 6\* Träger kann 10 Portale gleichzeitig öffnen.
  - 7\* Träger kann Portale öffnen, schließen und woanders wieder öffnen (Chance auf neue „Suchebene“).
  - 8\* Träger kann sich die „Suchebene“ wählen, von der die Wesen kommen sollen.
  - 9\* Träger kann unwilliger Wesen zwingen, dem Torlockruf zu folgen.
  - 10\* Träger benötigt kein Wasser mehr und altert nicht.
  - 11\* Träger kann 25 Portale gleichzeitig öffnen.
  - 12\* Portalumkreis: 1000 km.
  - 13\* (Feueropal): Träger kann Saphirpalast nach belieben auf- und abbauen. Bis zu 100 Portale gleichzeitig, Portalöffnung auf der gesamten Materia-Welt möglich.

<sup>6</sup> In den *Dschungeln von Oxladarad* lebte um das Jahr 400 der *Rotrobenmagier Orwas'shen'sash*, der seine Forschung Unglückseffekten in der arkanen Zauberei widmete.

### 8. Zwillingssklingen

Die Zwillingssklingen sind zwei Langschwerter xatnaischer Machart. Beide Klingen sind extrem leicht (3 Pfund), perfekt ausbalanciert und können auch als Stichwaffen, wie Kurzscherter, geführt werden.

a) Die Säurenklinge ist das ältere der beiden Schwerter. Es handelt sich um ein Langschwert, dessen Treffer Säure versprühen. Die Säurenklinge strahlt ein leicht grünliches Licht von der Klinge aus. Die Parrierklinge ist einem Blatt nachempfunden, das die Hand des Trägers schützt. Der Knauf ist von grünem Leder umwickelt.

b) Der Elektroschocker ist die jüngere Klinge. Es handelt sich um ein Langschwert, dessen Treffer blitzende Funken versprühen. Diese Klinge ähnelt der Säurenklinge, nur dass sie in leicht bläulichem Licht schimmert und ihr Knauf blaues Leder hat.

c) Beide Klingen, gleichzeitig im Kampf geführt, lassen den Träger von einem schimmernden weißen Licht umgeben. Die Klingen tanzen ihren Gegner schwindelig.



### 9. Raumkrümmungsrobe

Die Raumkrümmungsrobe ist eine geschmeidige Robe, die mit einer dünnen Rinderlederschicht verstärkt wurde. Sie ist dunkelblau gefärbt und bedeckt mit verschiedenen geometrischen Mustern wie Kreisen, Dreiecken, Quadraten, Zirkeln und Spiralen aus echter Bronze. Der Träger der Raumkrümmungsrobe soll durch Raum und Zeit springen können.

### 10. Geomatrix Ausrüstung

*Geomatrix Tar*, ein Zauberer und Vertrauter vom König Tirnons *Celeriel IV.*, entwickelte dieses Set. Die Gegenstände sollten den Paladinen im Schneepaladinenreich Hilfe gegen die Kreaturen des *Lands des Zwielichts* gewähren. Einst gab es drei komplette Sätze dieser Ausrüstung. Sie besteht aus:

a) Geomatrix Panzer: Dieser massive Plattenpanzer wurde aus den Schuppen eines riesigen weißen Drachen gefertigt. Trotz ihrer Robustheit wiegt die Rüstung lediglich 15 Pfund. Diese leichte Rüstung, die Körper, Beine und Arme ihres Trägers bedeckt, strahlt in hellem Weiß, an der Dreck abperlt.

b) Geomatrix Hieb: Dieser Streitkolben wurde aus den Knochen eben jenes Drachen gefertigt und mit einer Eisenschicht überzogen. Der Kopf dieser Streitkolbenwaffe besteht aus den vier Eckzähnen des Drachen, die in alle Richtungen abstehen.

c) Geomatrix Schutz: Dieses große Schild wurde aus einer großen, besonders widerstandsfähigen, harten Rückenschuppe des weißen Drachen gefertigt.

d) Geomatrix Gewand: Dieser weiße Umhang wurde aus Haut und Sehnen des weißen Drachen gewebt und lässt seinen Träger im Schnee schwimmen.

e) Geomatrix Eile: Diese Stiefel, aus dem getrockneten Herzen des Drachen gefertigt, sind von weißer Farbe mit leicht rötlichem pochendem Schimmer.

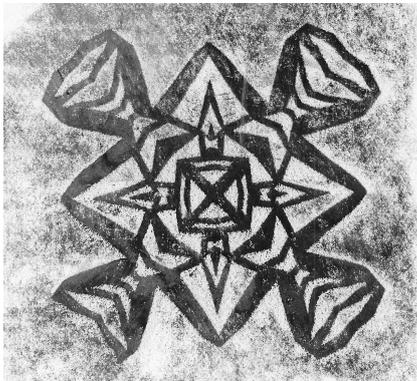
Besitzt der Träger *mehrere der Ausrüstungsgegenstände Geomatrix*, sollen sich die Wirkungen der Ausrüstung verbessern.

### 11. Feenklaue

Die Klinge dieses scharfen Dolches ist aus hartem, braun-rötlich gemasertem Holz gearbeitet, das scheinbar nie verstumpft. Der Griff wirkt befremdlich, weil er aus einem Hirschgeweih gefertigt wurde. Am Knauf steht die gebogene Krallen eines Raubvogels<sup>7</sup> ab, mit der man im Kampf zustechen kann (Rückhandschlag).

### 12. Der Ring der Eiskristalle (Artefakt)

Der Ring der Eiskristalle ist ein unscheinbares mittleres Artefakt. Er sieht aus, wie ein schäbiger Kupfering, den ein Bernstein zierte, in dessen Innerstem ein vierkantiger Eiskristall sich ausbildet und wieder einzieht. Auf die Ringinnenseite sind drei Schneeflocken, von einem Kreis umgeben, eingraviert. Bei Kälte unterhalb des Gefrierpunktes leuchtet diese Gravur bläulich und der Eiskristall wächst langsam aus dem Bernstein heraus.



Schon in frühen Legenden der Donn-Klans im Alten Wald wurde von diesem Artefakt als Kälte- und Schreckensbringer berichtet. Danach soll einst ein verwirrter kultisch geprägter menschlicher Weltversther namens *Shu-Shen Lih* im Urwald eine Kältefeste des Grauens, die Humanoide zu Eisstatuen gefrieren ließ, errichtet haben. Der Ring ruft wohl im Flussschlamm eines Urwaldbachs nach einem neuen, unglücklichen Träger.

### 13. Tranduzk Allibozkar (Artefakt)

Dieses Artefakt ist ein lebendiges Schiff, das erst vor kurzer Zeit zum ersten mal gesichtet wurde. Dieser über 60m lange Koloss wurde aus einem einzigen Stamm gefertigt. Einstige Wurzeln dieses Riesenbaumes aus der Feenwildnis peitschen die See auf. Sie wirken besser als jede gigantische Schiffsschraube, sodass auch bei Windstille *Tranduzk Allibozkar* flinkratlernd durchs Wasser pflügt.

Das Schiff kann bis zu 600 menschengroße Wesen beherbergen. Der Steuermann soll es alleine durch die Kraft seines Willens lenken können. Einige Seefahrer behaupten, das Schiff sei von dem Piraten *Lariordus* erbaut worden und sei von dessen Willen sowie dem Willen des finsternen Feenwildnisgewächses, aus dessen Holz es geschnitzt wurde, abhängig.<sup>8</sup> Handelsschiffe – aber auch Kriegsschiffe des Königreiches Tirnon – die den etwa 60m hohen segellosen knorrigen Mast voll abgestorbener schwarzer Äste erblicken, an denen Stoffetzen im Wind flattern, ergreifen die Flucht oder werden Opfer von *Tranduzk Allibozkars* mysteriöser, von den Toten auferstandener, Feenbesatzung.

---

<sup>7</sup> Gelehrte streiten über die Art dieser Krallen, die meisten Gelehrten halten sie für die eines Adlers oder eines Falken, andere meinen sie müsse von einem unbekanntem Raubvogel aus der Feenwildnis stammen.

<sup>8</sup> *Lariordus* fällte einen der größten Bäume in der Feenwildnis (Reich Düstron). Aus diesem Stamm formte er *Tranduzk Allibozkar*, um das unheilvollste Piratenschiff aller Zeiten zu erschaffen. Er beherrschte die Steuerung des Seeungetüms jedoch nie.

#### 14. Die Wolkenfeste (Artefakt)

Diese faustgroße Festungsnachbildung ist aus Silber gearbeitet, mit *Arcasantan* bestäubt und voll feinstem Detailreichtum. Der Träger<sup>9</sup> dieser Wolkenfeste kann aus dem Artefakt für kurze Zeit eine real existierende Wolkenburg (50m Durchmesser) erschaffen, die über mehrere Stockwerke verfügt. Die Wolkenfeste gleitet wie ein Luftschiff durch den Himmel. Riesenkrähen auf ihren Zinnen vertreiben ungebetene Gäste. Im königlichen Speisesaal servieren unsichtbare Diener köstliche Speisen.

#### 15. Tormas Wille

Hergestellt wurden diese Ausrüstungsgegenstände ursprünglich von *König Astranioel*, dem zweiten König Tirnons. Die Gegenstände sollten *Faustführern* mehr Anerkennung innerhalb ihrer Gemeinde verleihen. Besonders das Faustamulett und die Robe des Glaubens wurden mehrfach von anderen Klerikern der Torma kopiert, da sie relativ einfach herzustellen sind. Die beiden Fäuste sind wohl nur einmal gefertigt worden. Die



Ausrüstung besteht aus folgenden Gegenständen:

a) Faustamulett: Am Ende dieser Goldkette liegt ein kleiner silbernen Faustanhänger. Die Worte des Trägers hallen Zuhörern noch lange im Gedächtnis nach.

b) Robe des Glaubens: Diese einfach gearbeitete Robe ist in einem schlichten braun gehalten und innen mit Schaffell gefüttert. Ihr Träger ist gegen Kälte besonders geschützt. Der Geist des Trägers wird stark und schwerer zu beeinflussen.

c) Tormas linke Faust:<sup>10</sup> Dieser stählerne Fingerhandschuh passt sich der linken Hand des Trägers exakt an. Wenn der Träger ein rechtmäßiges Urteil über eine Person oder ein Wesen ausspricht, geschieht es sofort.

d) Tormas rechte Faust:<sup>11</sup> Dieser stählerne Fingerhandschuh passt sich der rechten Hand des Trägers exakt an. Wenn der Träger eine Waffe schwingt, unterstützt dieser Handschuh die Kampfbewegungen gegen Tormaleugner und Monarchiegefährder.

Besitz der Träger *mehrere der Ausrüstungsgegenstände Tormas Wille*, sollen sich die Wirkungen der jeweiligen Ausrüstung verbessern.

#### 16. Jerex Waerbanis Ungehorsam

Der Dunkelelfenmagier und -dieb *Jerex Waerbani* erschuf dieses Set. *Jerex Waerbani* wurde von seinem eigenen Haus aus T'Wolloch verstoßen. Er führte an der Oberwelt einige Jahre den Oden: die *Klingen der Finsternis* in Ched-Galin. Dort vervollständigte er *Jerex Waerbanis Ungehorsam*. Die Ausrüstung besteht aus:

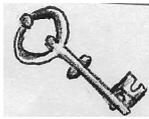
<sup>9</sup> Momentan soll dieses Artefakt in Besitz des Vampirs *Hojak Certa-Del* sein.

<sup>10</sup> Diese Faust gilt seit dem Jahr 698 als verschollen; sie soll damals in den Händen eines *Faustführers* und *Glaubenskrieger* befunden haben, der an vorderster Front den Aufstand der *Anarchistischen Freiheitskrieger* niederschlug.

<sup>11</sup> Letztmalig fand diese Faust Erwähnung in den Händen des Herrschers von Schneegraben um das Jahr 600.

a) Jerex Stocher: Dieser kleine silberne Zahnstocher lässt sich an jedem Ende an kaum sichtbaren Löchern mit Flüssigkeiten (Gift) befüllen.

b) Jerex Schlüssel: Dieser recht einfache Messingschlüssel kann seine Form ändern.



c) Jerex Treue: Dieses Stirnband ist aus festem schwarzen Leder gearbeitet, das sehr zäh gegenüber jeglichen Witterungseinflüssen ist. Am hinteren Ende dieses Stirnbandes ist in das Innere eine Spinne aus Blattgold gearbeitet, die gerade einen Humanoiden verspeist.

d) Jerex Gürtel: Dieser Ledergürtel ist mit einer silbernen Gürtelschnalle versehen, die ein aufgeschlagenes Buch darstellt. In das Leder des Gürtels sind insgesamt fünf kleine Taschen gearbeitet, die jeweils einen Reißverschluss aus Mithril haben.

e) Jerex Hemd: Dieses schwarze Leinenhemd zeugt von höchster Qualität. Es besitzt zwei Manchettenknöpfe aus Kupfer; die jeweils einen Miniaturdolch eingearbeitet haben. Zudem verfügt das Hemd über eine weiße Brusttasche und einen weißen Rüschenkragen. Auf der Brusttasche ist in kupferner Farbe der verschnörkelt geschriebene Name „Jerex“ auf dunkelelfisch zu lesen.

Besitzt der Träger *mehrere der Ausrüstungsgegenstände Jerex Waerbanis Ungehorsam*, sollen sich die Wirkungen der jeweiligen Ausrüstung verbessern.

### 17. Wolfsschädel

Dieser Helm wurde aus dem Schädel eines großen Winterwolves<sup>12</sup> gefertigt. Er besteht aus verwitterten Knochen, die auf der Innenseite bereits vermoost sind.

Er passt sich der Kopfform seines menschengroßen Trägers an.



### 18. Helfende Hand

Dieser schlichte aber robuste Fingerhandschuh ist mit weicher Schafwolle gefüttert. Außen, zwischen den Fingern, liegen kleine klebrige Flächen. Einfache Hand- oder Feldarbeiten verrichten Träger der *Helfenden Hand* schnell und ohne zu ermüden. Viele Halblingsbauern nennen einen solchen Handschuh ihr Eigen.

### 19. Fasanenfederhut

Dieser Stoffhut ist mit sieben bunten Fasanenfedern geschmückt. Der Träger kann fesselnde Geschichten erzählen und seine Zuhörer auch mit den absurdesten Argumenten überzeugen.

### 20. Geisterkatapult

Dieses robuste Katapult ist aus den Knochen von in Xalym gefallenen Goblinoiden gefertigt. Wurfgeschosse, die diese Schleuder abfeuert, werden durch die unheilige Energie gefallener Seelen gefüttert. Fast jeder in der Nähe dieser Unheilseinschläge verfällt in tiefe Furcht.

---

<sup>12</sup> Inspiriert von diesem Schädel sollen auch von weiteren Wesen Schädelhelme erschaffen worden sein, so gibt es zumindest Erwähnungen der Helme: „Bärenschädel“, Löwenschädel“ und „Elchschädel“.

### 21. Immergrünes Moos

Dieser pfundschwere Klumpen fester Walderde ist zu allen Seiten hin mit weichem feinen Moos bewachsen. Wird dieses *Immergrüne Moos* ausgerollt, kann man einmal täglich eine weiche Mooschicht ausbreiten, auf der es sich bequem ruhen lässt. Wer so weich gebettet schläft, wacht am nächsten Morgen grunderfrischt auf. Es gibt jedoch auch Berichte darüber, dass dieses Moos bei seinem Besitzer zu seltsamsten Träumen von Feenwesen und farbenfrohen Wildniserfahrungen führt. Zu häufiger Gebrauch soll den Besitzer entrückt und unwachsam werden lassen. Zumindest grinst ein Moosschläfer auch tagsüber verstrahlt vor sich hin.

### 22. Yeti-Knochenpfeife

Der Magier *Arco vom silbernen Mond* entwickelte diese Knochenpfeife. Für ihre Herstellung benötigt man nur Grundkenntnisse der arkanen Magie.

Die Pfeife ist aus dem halben grauweißen Rippenknochen eines Yeti geschnitzt. Am Kopf der Pfeife prangen hunderte winziger arkaner Miniaturzeichen, die blutrot glühen, wenn man an der Pfeife zieht. Gerüchten zufolge sollen diese Zeichen auf etliche Kräutermischungen hinweisen, die in dieser Pfeife als Tabak geraucht werden können und je andere kleinere Zaubetricks herbeiführen.

### 23. Beletions Schlachtkunst

Hergestellt wurden diese Ausrüstungsgegenstände von dem *Paladin der Eisgipfel* und Faustführer *Beletion von Zweibrücken* im Jahr 790. Das Set besteht aus:

a) Beletions Banner: Dieser Schlachtbanner besteht aus einem drei Meter langen Metallstab, an dessen Ende eine Fahne gehisst werden kann. Diese Fahne erhöht die Moral von Truppen in der Schlacht.

b) Beletions Kelch: Ein Schluck aus diesem goldenen Weinkelch verleiht Mut vor einer Schlacht.

c) Beletions Pracht: Diese mit feinen Tormagebetsgravuren überzogene Plattenrüstung kann auf Wunsch des Trägers helles Licht ausstrahlen.

d) Beletions Bären & Beeren Spiel: Dies Figuren dieses in Tirnon beliebten Startegiespiels verfügen über ein Eigenleben, so dass ihr Nutzer zukünftige Kämpfe simulieren kann, um strategische Vorteile einer angehenden Schlacht zu erfahren.

Besitzt der Träger *mehrere der Ausrüstungsgegenstände Beletions Schlachtkunst*, sollen sich die Wirkungen der jeweiligen Ausrüstung verbessern.

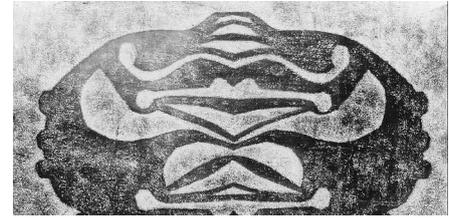
### 24. Grosгри, der Gesetzesbrecher

Der zwergische Schmied *Grugo Bartbart*, der zu Lebzeiten in Farbenhafen eine eigenbrödlerische Schmiedelegende war, fabrizierte eher zufällig dieses intelligente gekrümmte Zweihandschwert.

Zum Erkalten der Klinge verwendete *Grugo* versehentlich eine Mischung aus geweihtem Wasser und Alkohol. Da er merkte, dass irgendetwas mit der Metallreaktion nicht stimmte, legte er die Waffe zum Abkühlen in den Hinterhof, wo ein Blitz in das Schwert fuhr. Das Schwert ist intelligent und spricht Riesisch (mit zwergischem Akzent)

und die Gemeinsprache. Es ist nie länger als fünf Jahre bei einem Besitzer geblieben. Momentan reist Grosgris mit einem depperten Warzenriesen namens *Dernog Maulbreit*, der laut über jeden von Grosgris Witzen lacht.

Bekannt ist, dass die Waffe Elektrizität absorbieren kann und besonders effektiv gegen diejenigen wirkt, die geltendes Recht umsetzen.



### 25. Arcos Arcadium

Dieses Lexikon, *Arcos Arcadium*, findet nur in einer einzigen bardischen Legende Erwähnung. Es ist unsicher, ob es tatsächlich existiert. Gerüchten zufolge soll es sich um ein kleines dunkelrotes Lederbuch handeln, in dem ein Wort nach dem anderen in winziger Miniaturschrift aneinandergereiht ist. Wenn man mit einer Lupe über ein bestimmtes Wort fährt, und sich auf dieses konzentriert, soll das Buch zu dem jeweiligen Wort das Wissen des Magiers *Arco vom silbernen Mond* aufzeigen.

### 26. Ranilos Atlon (Artefakt)

Bardenlieder erwähnen *Ranilos Atlon*, den geschwungenen Poserbogen, bereits in der Frühzeit des *Zeitalters der Humanoiden*. Der Langbogen ist aus silber schimmerndem Holz (*Kachangi*) gearbeitet, gespickt mit goldenleuchtenden arkanen Symbolen. Ihn spannt eine Sehne aus Einhornhaar.

Legenden glorifizieren elfische Helden, die mit diesem Bogen Anführer von Dämonenheeren niederstreckten. Letztmalig fand *Ranilos Atlon* Erwähnung, als der nunmehr verschollene elfische Krieger *Aridinas Eitelschweif* auszog, um Drachen zu jagen. Elfische Gelehrte vermuten diesen Bogen im Hort der uralten Rotschuppenbestie *Rodochadontrox*.

### 27. Arkansaugkristalle (Artefakt)

Es existieren zwei bekannte Versionen dieser hellblau pulsierenden etwa faustgroßen Kristalle, die seit Jahrhunderten in den tormaischen Tempel-Kammern der Städte Tirnon (Ehrenfeste) und Ugars aufbewahrt werden. Jeder arkane Zauberspruch innerhalb des Radius wird absorbiert, verpufft wirkungslos und vergrößert den Wirkradius der Arkansaugkristalle, so dass im Mindesten derzeit um Tirion und Ugars in 30km Umkreis arkane Magiewirken unmöglich ist.

### 28. Umbranas Wildnis

Hergestellt wurden diese Ausrüstungsgegenstände von *Umbrana*, einer Druidin, die ihr Leben dem Eins-Sein mit der Natur widmete. Die Ausrüstung besteht aus:

a) Umbranas Wurzelplatte: Dieser Plattenpanzer aus dunkelbraunem Wurzelholz entstammt der Nordwaldwildnis. Er schützt den Träger besonders vor wuchtigen



Hieben.

b) Umbranas Efeuzelt: Diese einzelne leichte Efeuranke lässt sich zusammenrollen und ist etwa 50m lang. Wenn beide Enden

der Ranke an Bäumen befestigt werden, so entsteht zwischen den Bäumen ein 8m breites Efeuzelt, unter dem bis zu 100 Humanoide vor Wind und Wetter geschützt sind.

c) Umbranas Funkenstein: Aus diesen zwei kleinen Feuersteinen lässt sich kinderleicht auch bei Dauerregen ein prasselndes Feuer entzünden.

Besitzt der Träger *mehrere der Ausrüstungsgegenstände Umbranas Wildnis*, sollen sich die Wirkungen der jeweiligen Ausrüstung verbessern.

### 29. Vectons Schulterklingen

Diese metallenen Schulterklingen, deren Name auf *Vector von Hagadaly* zurückgeht, lassen sich an jeder Metallrüstung befestigen. Sie strahlen dabei in hellem Licht. Dieses Licht trübt im Laufe der Zeit immer mehr ein, bis es schließlich die Umgebung des Trägers in Dunkelheit hüllt.



### 30. Bims Meißel

Dieser metallene Steinmeißel diente einst dem legendären Zwergenbildhauer *Bim Granitklopper*. Mit ihm schneidet man durch Stein als sei es Butter.

Steinskulpturen lassen sich damit spielend nach der eigenen Vorstellung formen.

### 31. Phenax Linse

Diese Linse prägte die tormaischen Niederschriften von *Phenax von Tirnon*. Wer immer diese gelbliche Linse in sein linkes Auge setzt und damit göttliche Bücher studiert, erkennt in Glaubenssätzen einen (vermeintlich) weitaus tieferen Sinn und kann Visionen von zukünftigen Ereignissen erhalten. Seit dem Tod von *Phenax von Tirnon* gilt die Linse als verschollen.

### 32. Achandrisanten (Artefakt)

*Achandrisanten*, sind uralte arkane Artefaktsteine. Mindestens dreimal sollen die Sets bestehend aus je drei verschiedenfarbigen Kristallkugeln (blau, rot, gelb) und der Beherrscherkugel, dem *Acha-Odin-Drasanten*, gefertigt worden sein, vermutlich während des *Zeitalters der Leichname*. Eines der Sets nutzen die *Birkler*. Die Steine erlauben es, über meilenweite Entfernung zu kommunizieren und dabei neben Bildern und Worten auch Gerüche zu übertragen. Mittels des Beherrschersteins, dem *Acha-Odin-Drasanten*, kann man zum Ort der anderen Steine teleportieren und einzelne Steine von der Kommunikation ausblenden.