



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

DER UNGLÜCKSWOLF: DAS VERMÄCHTNIS DES HELION DAMACHT

Ein Kurzscenario

erarbeitet von Sven Drabent
[drabent@gmx.de]

© Sven Drabent



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **“Das Schwarze Auge”** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

BEGLEITENDE WÖRTER

Diese Szene kann sowohl als kleine Abwechslung im langatmigen Verlauf der Bekämpfung der Zorgan-Pocken benutzt werden, als auch um einen neuen Charakter in die entfernten Lande der Nivesen zu holen. Letztlich kann es mit der Gulmond-Suche als wichtiger Bestandteil des Abenteurers in den Plot gezogen werden.

Das Szenario gliedert sich sehr klar in zwei Bereiche. Zum einen der Konflikt mit dem Troll Gwargan und zum anderen die „Schatzsuche“, das Vermächtnis des Helion Damacht. Ob man nun nur eines von beiden oder beide spielen möchte, liegt selbstverständlich im Ermessen des jeweiligen Meisters.

Die vielen Artefakte und Bücher waren eine kleine Angleichung, da ein neuer Charakter nicht hinter den anderen Spielern in meiner Gruppe anstehen und ebenso sein kleines Päckchen zu tragen bekommen sollte. Denn Gegenstände, ob nun brauchbar oder nicht, ob nun sinnvoll oder nicht, letztlich wiegen sie etwas und beschweren die Reise. Somit präsentiere ich den Helden – im Gegensatz zu den allgemeinen Publikationen - relativ viele Gegenstände. Sie müssen dann auswählen, manchmal auch ohne je zu erfahren, was für ein seltenes Kleinod sie da in Händen hielten. Sie müssen also selbst herausfinden, was die Artefakte können, was sie damit wie anstellen müssen um die magische Wirkung entfalten zu können. Mit Büchern müssen sie sich erst eine Weile beschäftigen, bevor sie erfahren, was für regeltechnische Vorteile sie aus ihnen ziehen können. All dies bewirkt, dass sie sich mit den Gegenständen beschäftigen müssen und sie damit nicht nur an Bedeutung gewinnen, sondern auch an Aufwand. Die Magier der Gruppe müssen die Gegenstände analysieren; Analysen können auch kostspielig in großen Städten bei den Akademien oder billigere aber zweifelhafte bei zwielichtigen Lehrmeistern oder sogar Scharlatanen durchgeführt werden. Ich finde, es bereichert das Spiel.

Ansonsten wünsche ich allen viel Spaß bei dieser kleinen Erweiterung für die Phileasson-Saga und hoffe damit auch Anstoß geben zu können, dass die vielen wackeren Meister auch ihre Erweiterungen, Ideen und tollen Artefakte der Allgemeinheit an Spielleitern zugänglich machen.

ABKÜRZUNGEN

GA – Geographica Aventurica
PS – Phileasson-Saga
WdZ – Wege der Zauberei
ZBA – Zoo-Botanica-Aventurica

SZENE MIT DER ERWEITERUNG ZU EINEM KURZSZENARIO

Sinn: Abwechslung, Kampf und Anlass für einen neuen Charakter in dem tiefsten Nivesenlande zu sein.

Zeitpunkt: in den Tagen nach dem 14. Phex 1007 BF

Ort: Tenjos-Berge

EINLEITUNG

Im 3. Abenteuer bei der Sippe der Sairan Hokke wird es von Bombastus Barraculus als dringend notwendig angegeben, dass man nach der Pflanze Gulmond sucht (siehe Anhang), denn sie verhindert sehr gut, dass die Opfer der Zorgan-Pocken am finalen Schub sterben (nur halber Schaden). Auf der Suche nach dieser Pflanze erkennt der halbwegs kundige Fährtensucher, dass die wenigen Bestände erst kürzlich von einem großen Geschöpf abgeerntet wurden: einem Troll. Dieser Troll hat sich eine Höhle in den Tenjos zu seiner Heimstatt erklärt und sich dort, neben sehr primitiven Einrichtungsgegenständen, eine große Schlafstätte errichtet. Als Polsterung verwendete er den Gulmond.

ERWEITERUNG

Einem der Helden hat sein Großvater einen Brief geschrieben. In diesem berichtet der Verwandte von einem gemeinsamen Vorfahr, dessen einzige Hinterlassenschaft eine Nachricht sei, in der er, ein Magier, seine Forschungen in den Tenjos, den singenden Zähnen Ifirns, beendet hat und mit einem Schatz zurückkehren wolle. (Wie dieser Schatz nun aussieht bleibt jedem Meister selbst überlassen; im Anhang finden sich Bücher, Pergamente und Artefakte.)

DIE TENJOS (GA S. 21)

Spitze, schroffe Felsen, die mehrere hundert Meter hoch aufragen können.

Selbst bei den Sairan Hokke hat man sie schon gehört, die klagenden Winde, die durch die Steine pfeifen und einen unheimlichen Klang erzeugen. Die einem nächtens den Schlaf raubten und abergläubischen Seelen zu manch phantastischer Frevlerei Anlass bot. Ynu wäre sicherlich ein Kandidat, dem angst und bang werden sollte. Vielleicht aber auch einem der Helden.

Dies zu benutzen um eine gespenstische Stimmung unter den Spielern zu erzeugen ist eine wichtige Aufgabe um die nötige Vorsicht bei den Helden zu wecken.

GWARGANS HÖHLE

Die Höhle des Trolls liegt einige Meter über Grund. Man muss also ein wenig klettern um den Höhleneingang betreten zu können. In der Höhle selbst herrscht schummrige Dunkelheit. In der rechten Nische ist eine Feuerstelle mit allerlei Vorräten. Die meisten davon sind von dem unangenehmen Trollgeruch so durchsetzt, dass sie kaum jemand als Speise akzeptieren würde.

An der linken Wand, oberhalb des gewaltigen Bettes, in dem auch der Gulmond als Unterlage ruht, befindet sich eine Zeichnung (siehe Anhang). Sie ist viereckig angelegt, mit kleinen Kreisen oder besser Punkten mit feinen Linien verbunden, jeweils die Menge von eins bis neun dargestellt - bis auf die fünf. Letztere fehlt also. In dem Schreiben vom Vorfahr (siehe Anhang) war die Rede davon, dass der Magier als fünftes Kind von neun geboren wurde. Und somit als Krönung in der Mitte, so wie sich ein arroganter Magier sieht, malte er um den Eingang zu seiner Höhle zu öffnen, die fünf Punkte mit den verbundenen Linien in die Mitte des

Vierecks. Nach der sich hebenden Wand, könnte der Troll noch in seine Höhle zurückkehren – und schnell gehandelt könnte man mit einem Hebel im inneren des Geheimzugangs, den Fels sich wieder senken lassen.

In dem Gang findet man einige Säulen, die mit ihrer feinen Ornamentik als wahrlich prachtvoll ins Auge fallen. Die Tür ist eine hölzerne Meisterleistung, die geradezu verwirrend mit ihren verschlungenen Tiergestalten, Kreisen und magischen Symbolen zum Staunen und Schrecken Anlass geben soll. Letztlich ist die Tür jedoch mit keiner Falle versehen und kann geöffnet werden. Der Schlafraum ist bescheiden für tulamidische Verhältnisse eingerichtet. Die Stoffreste, die in dieser trockenen Kälte relativ gut erhalten sind, lassen noch ihre farbige Pracht erahnen. Über der schmucklosen Tür im Norden steht auf Tulamidyda in den Fels geritzt „Schatzkammer“. Doch dort hinter der Tür befindet sich eine raffinierte Falle. Mit dem Blick auf einem unbekanntem Zauberzeichen, wenn die MR dies nicht verhindert, sieht man statt einem wunderschönen, hypnotischen Zauberzeichen einen Berg aus Gold, dem man sich sicherlich zu nähern wünscht. Sollte ein Unglücksseliger dies tun, so stürzt er, den sicheren Tod vor Augen, in die Tiefe eines Brunnenschachtes. Das dieser schon seit Jahrhunderten kein Wasser führt, würde das Ende nur noch mehr besiegeln, sollte man nicht dann doch durch ein weiteres Zauberzeichen Errettung finden. Mit dem Zauberzeichen „Auge des Basilisken“ wird man paralysiert und landet versteinert aber unversehrte gute zehn Meter tiefer auf dem felsigen Grund. Dort ruht die mumifizierte Leiche des Helion Damacht, der grüßend dem Todgeweihten entgegenguckt. In seinem Gewand findet man einen Waqqif und einen Anhänger (Triskele, beide sind im Anhang beschrieben).

An einer anderen Wand des Schlafraumes befindet sich ein Rätsel, welches bei Annäherung erscheint und bei Berührung verschwindet und man dann selbst die Fläche, so als hätte man Kreide an den Händen, bemalen kann.

Dort steht (Handout sieht Anhang):

*Von eins zu zwei,
ihr wollt hinein?
Von zwei zu drei,
ihr kommt nicht rein.*

*Durch eins und zwei,
zur vier man kommt.
Zurück beinahe,
man fünf bekommt.*

*Zum Anfang malt,
die Wand bewahrt,
der Fels sich hebt,
das Herz erbebt.*

Die Lösung ist relativ einfach und doch vielleicht ungemein schwierig. Man muss das wohl bekannteste Zauberzeichen an die Wand malen. Das Pentagramm. Doch nicht als Text – sondern als Piktogramm.

In dem weiteren Zugang, der sich nun spektakulär öffnet, gibt es sowohl einen Arbeitsraum mit der Bibliothek des Magiers, in der neben allgemeinen Bänden auch ein Tagebuch oder besser die Hinterlassenschaft des Magiers zu finden ist (siehe Anhang), eine Arbeit über die Zauberzeichen - sein Schatz. Die Helden können noch eine Küche und einen Ablauf über den sie mit wenigen Muskelbewegungen einen Ausgang freilegen können entdecken. Unweit des Eingangs zur Höhle des Trolls gelangen die Helden wieder an die frische Tagesluft.

Sollte es sich nun ergeben, dass die Helden ohne direkten Kontakt zum Troll die Höhle mit Schatz und Gulmond verlassen können, so ist ihnen die *Kalte Wut* des Trolls sicher und als Meister kann man sich nun in den Rachefantasien eines alten Trolls ergehen.

ANHANG

GULMOND: SUCHKRITERIEN

Hochland +10, Steppe +8, Wald +10

Grundmenge: 2W6 Blätter

Haltbarkeit: W6 +24 Stunden

DOPPELTER GULMOND (ZBA S. 239)

Als Tee aus sechs frischen Blättern und mit Minze eingenommen bringt der Doppelte Gulmond für 4 Stunden KO+3, 15 AuP und 2 LeP. Am 13. Tag der Zorganpocken eingenommen halbiert es den Schadenswurf für diesen Tag. Schwerer Kater am nächsten Tag (KK und GE je -1).

GWARGAN

Der Troll Gwargan ist ein älteres Exemplar seiner Art, groß, kräftig und ungemein einzelgängerisch. Sein Leben in den Tenjos genießt er weit weniger als er zugeben würde, meidet die Menschen wo es geht, schreckt jedoch auch nicht davor zurück den einen oder anderen Jägersmann von hinten mit seiner Keule zu erschlagen.

Sollten die Helden den Kontakt meiden und ihm heimlich das Gulmond aus seinem Nachtlager rauben, gerät er daraufhin in die vielberüchtigte *Kalte Wut*. In dieser Wut würde er selbstverständlich auch zu seiner Axt greifen, einer gewaltigen uralten Axt mit der er dereinst auch in den Kampf zog. Mit seiner überdurchschnittlichen Intelligenz ist er in der Lage planerisch vorzugehen und den Helden Fallen oder Hinterhalte zu stellen. Es wäre auch möglich, dass er eine Herde von Auerochsen durch das Lager der Nivesen treibt bei dem sicherlich mehrere der kranken Nivesen und vielleicht sogar Helden der Saga den Tod finden könnten.

Werte (ZBA S. 182)

LeP: 60 AuP: 120 PA: 11 INI: 1W6+10 GS: 7

Faust: DK: HN AT: 15 TP: 2W6+7

Keule: DK: NS AT: 13 TP: 3W6+7

Axt: DK: NS AT: 13 TP: 4W6+6

Eigenschaften: MU: 20 KL: 10 IN: 12 CH: 12 FF: 6 GE: 10 KO: 25 KK: 32
WS: 13 MR: 7

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Beinarbeit, Auspendeln, Niederwerfen, Befreiungsschlag, Überrennen

Besonderheiten: großer Gegner (4 Schritt)

Vorteile: Dämmerungssicht, Natürlicher RS 2

Nachteile: Aberglaube 6, Neugier 6, Trollwut 12

Bilder: Über die Internetsuche kann man bei den Wörtern „Troll Hunter“ einige recht brauchbare Bilder finden.

Höhle in den Tenjos



HANDOUTS: RÄTSEL

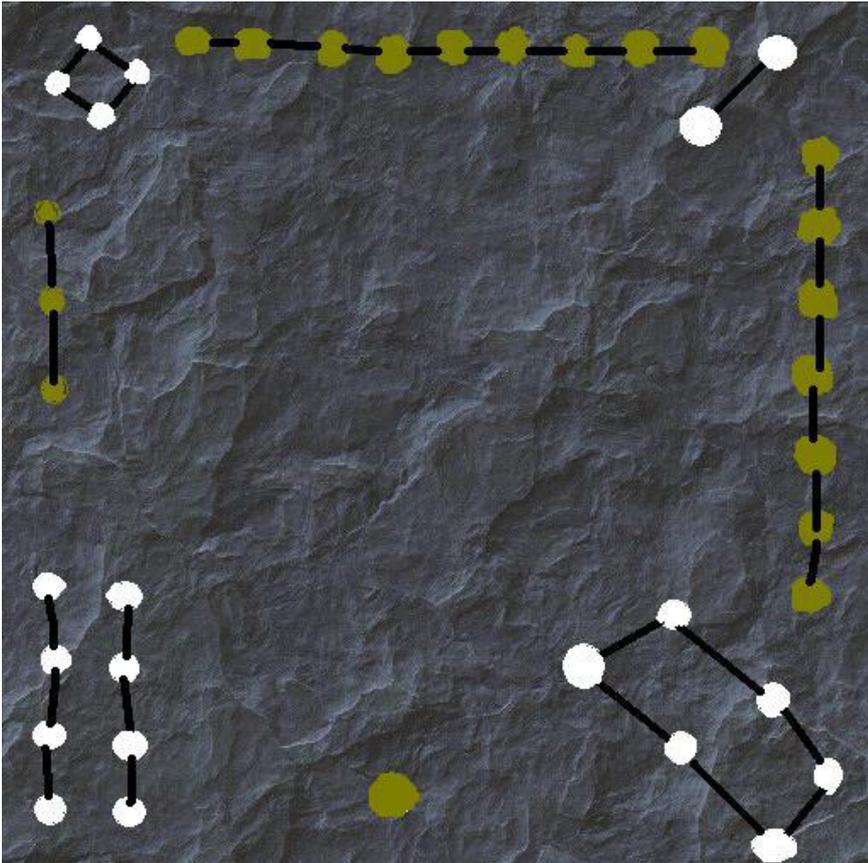
DAS RÄTSEL IM SCHLAFRAUM VON HELION DAMACHT

Von eins zu zwei,
ihr wollt hinein?
Von zwei zu drei,
ihr kommt nicht rein.

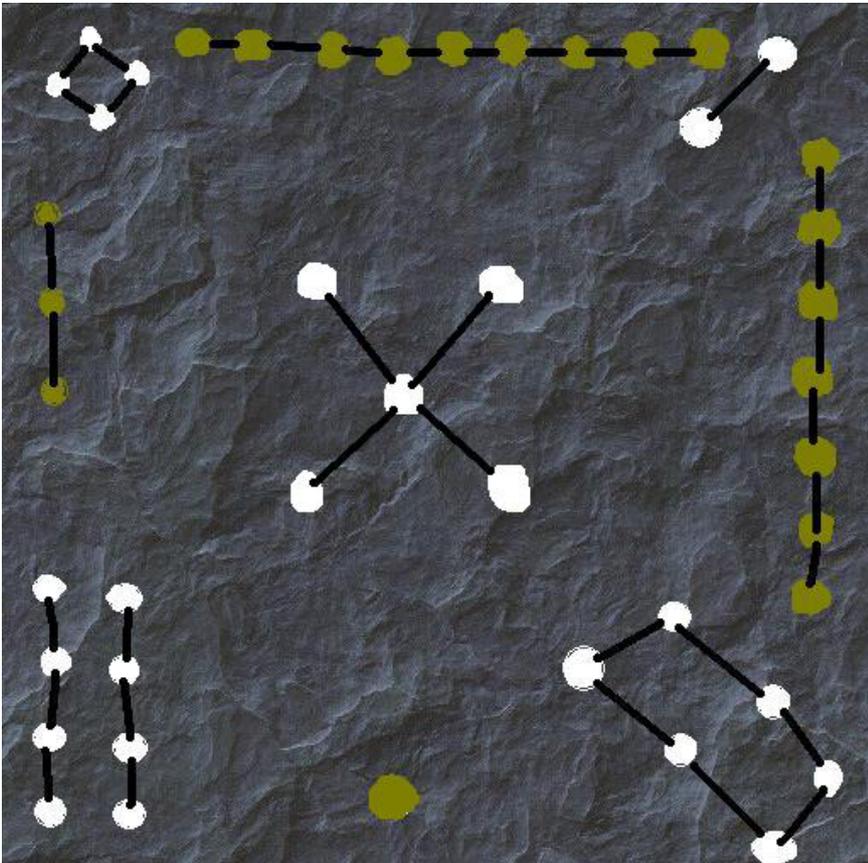
Durch eins und zwei,
zur vier man kommt.
Zurück beinahe,
man fünf bekommt.

Zum Anfang malt,
die Wand bewahrt,
der Fels sich hebt,
das Herz erhebt.

RÄTSEL IN DER TROLLHÖHLE



Mit Lösung



BÜCHER UND PERGAMENTE

TAGEBUCH DES HELION DAMACHTS

Helion Damachts Vermächtnis, sein Tagebuch und sein Werk.

Format: Octavo von etwa 350 eng beschriebenen Seiten umfang. (8 auf 12 Finger; 16 auf 24 cm); 1 Stein oder 40 Unzen.

Auflage: Unikat

Voraussetzung: KL 13, Tulamidya 12

Inhalt: Das Buch beschäftigt sich hauptsächlich mit den Zauberzeichen. Führt ein, lehrt an und bringt Beispiele der Anwendung. Der Zauber APPLICATUS und einige Zauberzeichen sind im Detail besprochen, doch auch einiges andere mehr.

Wert: -

Das Buch im Spiel: Folgende Thesen sind enthalten ARCANOVI (11), APPLICATUS (15), BLENDWERK (10), sowie die Rekonstruktionsmöglichkeit des DESTRUCTIBO, MENETEKEL, TRANSVERSALIS (je ein halbes Jahr Studium und 1 *Magiekunde*-Probe +9 oder bei bereits aktivierten Sprüchen jeweils eine spezielle Erfahrung bis zu einem ZfW von 9). Außerdem finden sich Hinweise zu vielen weiteren Zauberformeln aus den Bereichen Objekt, Form, Illusion und Schaden. Sie ermöglichen jedoch in keinem Fall die Herleitung oder bieten gar die Thesis. Welche Hinweise dies genau sind, bleibt der Entscheidung des Spielleiters überlassen. Trotzdem sollte der Meister dem Leser künftig einen Bonuspunkt beim Entdecken, Anlegen und Entschärfen von, sowie im Umgang mit, magischen Fallen gewähren.

Aktivierung und je zwei Spezielle Erfahrungen in den Talenten Mechanik, Holzbearbeitung, Malen/Zeichnen (je 7)

Folgende SF können verbilligt erworben werden: Merkmal Illusion, Zauberzeichen

Folgende Zauberzeichen können verbilligt erworben werden: *Glyphe der elementaren Attraktion, Glyphe des verfluchten Goldes, Schutzsiegel, Satinavs Siegel, Singendes Zeichen.*

die Zauberzeichen *Glyphe des verfluchten Goldes, Ungesehenes Zeichen* können normal erworben werden.

Rekonstruieren kann man folgende Zauberzeichen: *Auge des Basilisken, Auge der Ewigen Wacht, Markierung des Todes, Zeichen der Zauberschmiede, Glyphe der Elementaren Bannung, Fanal der Herrschaft, Zähne des Feuers, Siegel der Seelenruhe, Hermetisches Siegel* (100/4x6/25 bedeutet, dass man innerhalb von 100 ZE 4 Magiekundeproben um jeweils 6 erschwert ablegen muss, aus denen man 25 TaP* übrig behalten muss.)

Theorien über die Glyphen *des fliegenden Teppichs, dem Großen Schwarm, Mackestopp* (WdZ S. 146) und *Siegel der Ewigen Ruhe* (WdZ 147)

ENCYCLOPEDIA BAND 4 + 6

Aussehen: Es handelt sich um zwei alte, schwere Bände, die die besten Zeiten hinter sich haben.

Format: Folio (20 auf 24 Finger; 40 auf 48 cm) mit 200 Seiten; 2,5 Stein bzw. 62,5 Unzen

Erscheinungsweise: Ausgabe Kuslik (Akademie und Hesindetempel, bis 812 BF) überarbeitet; reich illustriert und illuminiert...

Inhalt: Das Basiswerk der allgemeinen Magie und Nachschlagewerk der gildenmagischen Zauberei. Enthält auch ein Kompendium der bekannten Formeln (Namen und Wirkungen, nicht die Meisterformel oder Thesis), ein Verzeichnis der Akademien, Orden und Bünde sowie bedeutender Zauberkundiger, neueste Forschungsergebnisse u.v.a.m. Zumindest einige Bände sollte jeder halbwegs gebildete Magier sein eigen nennen.

Voraussetzungen: Tulamidya 10; KL 13

Das Buch im Spiel: Magiekunde 2/2+1 pro Band; dazu SE/14 bei Kenntnis aller sieben Bände; Spezialisierung Magiekunde (Magiehistorie) zu halben Kosten; Informationen über Artefakte und Magier; Das Werk enthält keine Thesis, aber Hinweise auf nahezu jeden gildenmagischen Zauber und viele weitere. Ebenfalls Hinweise aus welchen Werken (der Puniner Bibliothek) sich welche Sprüche rekonstruieren lassen.

Die Lektüre aller sieben Bände erlaubt einem Helden einmalig drei spezielle Erfahrungen auf sein Talent *Magiekunde* (18). Die Bände können möglicherweise auch dazu dienen, den Schöpfer eines bestimmten Artefakts, den vergessenen Wohnsitz eines schon lange verstorbenen Lehrmeisters oder andere Dinge in dieser Richtung herauszufinden. Auch das Stichwortlexikon mag immer wieder einmal eine Hilfe sein. Hinweise auf viele Artefakte, Kraftlinien und Knotenpunkte (mit dem handschriftlichen Hinweis, dass seit Borbarads Ende es hier einige Verschiebungen gegeben hat, aber seltsamerweise nicht überall, so haben sich z.B. die Kraftlinien durch Rommilyls nicht verschoben).

Durch Lektüre können folgende SF erworben werden (zu normalen Kosten): *Kraftlinienmagie I, Hypervehemenz, Matrixgeber, Zauberzeichen 10.*

Auflage: 1001 BF

Die aktuelle Neuauflage der Encyclopaedia Magica wurde erstmals von der Academia der Hohen Magie zu Punin erstellt, die fünfzehn Jahrhunderte nach ihrer Gründung durch Fran-Horas zur bedeutendsten Magierschule Aventuriens herangewachsen war. Von Kusliker Seite waren keine Widerworte zu hören, und wenn, dann wurden sie nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen. Auch Kaiser Hal und Königin Amene III. hielten sich im Gegensatz zu ihren Vorgängern 200 Jahre zuvor aus dieser Angelegenheit heraus.

Hinweis: SF *Kraftlinienmagie I* soll laut Einleitung der Phileasson-Saga noch nicht verfügbar sein, wenngleich die letzte Auflage der E. aus dem Jahre 1001 BF stammt. Die vorliegende Ausgabe ist aber eine Kusliker Version und enthält die *Kraftlinienmagie I* somit nicht.

HANDBUCH DER WAHNBILDER

Aussehen: Es ist ein unheimliches und verstörendes Buch über die Möglichkeiten Wahnbilder zu erzeugen. Dieses Buch stammt aus dem reichhaltigen Fundus der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar. Neben einleitenden Worten zu der Stadt selbst, kann man von dem Autor einige Möglichkeiten der Anwendung des Zaubers HALLUZINATION erfahren.

Format: Folio (20 auf 24 Finger; 40 auf 48 cm) mit 150 Seiten; 1,875 Stein bzw. 47 Unzen.

Wert: 40-50 Dukaten;

Voraussetzung: KL 13+, Tulamidya 12

Wirkung: 3 SEs auf HALLUZINATION (14), sofern man ihn schon beherrscht, Ortskenntnis Fasar (jedoch um ca. 800 BF)

Grundlagen der Magischen Analysen

Aussehen: Das Buch ist in einem erbärmlichen Zustand. Nur mit äußerster Vorsicht kann man sich den Inhalt durchlesen. Pauschal kann man sagen, dass pro Leser die Seitenzahl um 5% abnimmt (Zerfall)

Inhalt: Dieses Buch kann als Basiswerk über die Zauber ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR angesehen werden. Es werden ausführliche Fallbeispiele und detailreiche Beschreibungen vorgenommen, die die Deutung und Ergründung der Anwendung dieser Zauber ermöglichen.

Format: Folio (20 auf 24 Finger; 40 auf 48 cm) mit 200 Seiten; 2,5 Stein bzw. 62,5 Unzen

Wert: Aufgrund des schlechten Zustands findet man kaum einen Käufer.

Voraussetzung: KL 13+, Tulamidya 10

Das Buch im Spiel: je 2 SEs auf ODEM ARCANUM (12) und ANALYS (12), sofern man sie schon beherrscht

PERGAMENT „FULMINICTUS“

Aussehen: Mehrere ineinander gerollte alte Pergamente, enthalten eine abgewandelte Thesis zum FULMINICTUS. Alles aus der Feder des Helion Damacht.

Format: Pergamentrolle, 5 Unzen

Voraussetzungen: Tulamidya 12, KL 12, Fulminictus 9, Bedingung für Erlernen: 19 Tage intensives Studium, wenn Magier den FULMINICTUS schon kann, danach anwendbar; Variante *Strahl des Todes* (+5; ab ZfW 9)

Wirkung: die Schadenspunkte steigen auf 5W6+ZfP*, der AE-Verbrauch aber nur auf 4W6+ZfP* ASP

PERGAMENT „HAARWUCHSMITTEL“

Aussehen: Ein altes Pergament, welches mehrmals verwendet wurde. Es wurde nur nachlässig von alten Tintenresten befreit. Eine Wiederherstellung der zuvor verschriftlichen Texte könnte möglich sein.

Beschreibung zur Herstellung und Anwendung eines Haarwuchsmittels

Zutaten: 12 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Unzen reiner Alkohol, 144 Tannennadeln, 1 Alraune, 1 Unze fein gestoßenes Glas vom Fenster eines Peraine-Tempels; Herstellung dauert 5 Tage; Alchimie-Probe+1; alchemistisches Labor erforderlich

Wirkung: Meisterentscheid

Format: ein Pergament, 1 Unze

Wert: W20+30D (für Alchimisten)

PERGAMENT „IM HAREM VON UNAU“

Aussehen: Wirkt zwar alt, ist jedoch in einem Schober, der eine edle Aufmachung hat. Eine Verschriftlichung des Theaterstücks "Im Harem von Unau" - eine Liebestragedie in 5 Akten

Format: Pergamentrolle, 3 Unzen

Voraussetzungen: Tulamidya 6

Wirkung: Betören SE/7, Schriftlicher Ausdruck 0/8, Kulturkunde Novadi kann zu halben Kosten erworben werden

PERGAMENT „ARMATEX“

(Puder des Schutzes)

Aussehen: Ein altes verschmiertes, mit vielen Korrekturen versehenes Pergament.

Inhalt: Beschreibung zur Herstellung und Anwendung des Armatex (Puder des Schutzes)

Zutaten: 1 Unze fein gemahlene Drachenschuppen, 1 Schössling Finage, 7 Alraunen, ½ Unze gelbes Feuerkraut, 2 Tropfen Drachenblut, einen ARMATRUTZ darauf gesprochen

Herstellung: Alchimie-Probe+6; Herstellung dauert 5 Tage; alchemistisches Labor erforderlich

Aussehen der Alchemika: Form: fest, Pulver; Farbe: blaugrau; Geruch: geruchlos; Geschmack: bitter

Format: Pergamentrolle, 2 Unzen

Voraussetzungen: Tulamidya 8, Alchimie

Anwendung: eine nackte Hautstelle kräftig einpudern; der Schutz breitet sich dann über den ganzen Körper aus (auch unter der Kleidung hindurch); bei Einnahme (Essen) 3W6+3 SP; wirksame Menge 1 Unze

Wert: Pergament 3W20 + 40D

Wirkung:

M(10): fürchterliches Hautjucken, für 1W6h FF/GE/KL/IN und AT/PA alle -3

A(2): Haut erhält für 1SR RS2, jedoch in Bewegung eingeschränkt, da Hornplatten wie Schuppen auf Haut erscheinen, FF/GE/CH und AT/PA-3;

B(3): keine Wirkung

C(4): Haut erhält für 1SR RS 1

D(5): Haut erhält für 2SR RS 2

E(6): Haut erhält für 3SR RS 3

F(1): Anw. wird für 1SR völlig unverwundbar, da unzerstörbare Hornplatten wie Schuppen auf Haut erscheinen, bei 20 auf W20; Haut RS 2, doch (weichere) Hornplatten bleiben, CH-2, alles permanent

Analyse der Alchemika:

Analys

+0 ZfP*: lässt Struktur des ARAMTRUTZ erkennen, und ob Trank wertlos(M)

+21 ZfP*: lässt Qualität erkennen

Alchimie (mindestens einfache Laboreinrichtung muss vorhanden sein):

+6 ZfP*: lässt Armatex erkennen, und ob wertlos (M)

+21 ZfP*: lässt Qualität erkennen

PERGAMENT „VERSE ZUR LOBPREISUNG DER ALLWISSENDEN HESINDE“

Aussehen: Das Pergament ist an zwei kunstvollen mit Schlangenköpfen endenden Stäben befestigt, mit denen das Pergament aufgerollt werden kann. Das Pergament ist alt aber in einem guten Zustand.

Format: Pergamentrolle, 3 Unzen

Wert: einige Silbertaler

Voraussetzungen: Tulamidya 8

Wirkung: Götter/Kulte 0/3, Philosophie SE/3

PERGAMENT „DIE KLEINE PRINZESSIN“

Aussehen: Mit zwei Stäben zum einrollen – dabei mit einer lackierten Holzummantelung versehen, sodass das Pergament vor Witterungseinflüssen geschützt ist – versehenes reich illustrierte Ausgabe einer tulamidischen Märchenerzählung.

Format: Pergamentrolle, 3 Unzen

Wert: einige Silbertaler

Voraussetzungen: Tulamidya 9

Wirkung: Sagen und Legenden 1/4, Überzeugen 3/7, Die Spezialisierung von Überzeugen *Öffentliche Rede (Plädoyer)* kann zu halben Kosten erworben werden.

ARTEFAKTE

WAQQIF DES HELION DAMACHT

Aussehen: In mattschwarzer Farbe ruht der Dolch in einer fein ziselierten Scheide am zerfallenen Gürtel des mumifizierten Leichnams seines einstigen Besitzers. Der Griff ist mit vielen kleinen silbernen Nägeln bespickt, die an einen nächtlichen Himmel erinnern. Die Klinge ist schmucklos und nur mit dem matten Schwarz ungewöhnlich anzuschauen aber leider stumpf.

Die Ornamentik der Scheide ist verwirrend und undeutbar. Ein Zauberzeichen kann vermutet werden, entpuppt sich aber als falsch.

Werte: Nach der Schärfung der Klinge entspricht sie einem normalen Waqqif.

TP: 1W6+2 TP/KK: 12/5 Gewicht: 30 Länge: 30 BF: 6 INI: -2 Preis: 120-300

WM: -1/-1 DK: H

Wirkung: Für Kenner ist dieser Waqqif eine gute, elegante Arbeit, die mit den Jahrhunderten nichts an Wirkung verloren hat. In den Tulamidenlanden und vor allem der Khomregion kann man mit einem SO+1 rechnen.

TRISKELE

Aussehen: Es handelt sich hier um einen kleinen silbernen mit einer Lederkette um den Hals zu tragenden Anhänger, der kreisförmig und nur wenige Millimeter stark mit einem Zauberzeichen in verschlungenen Ornamenten recht schön als Schmuckstück zu tragen ist.

Fundort: Man kann dies kleine Unikat in dem verfallenen Gewande der mumifizierten Leiche des Helion Damacht finden. Man kann indes herausfinden, dass es sich bei dem Amulett um ein ehemals magisches Artefakt gehandelt hat, in welchem die Matrix noch stabil ist, jedoch der fachkundigen Aufladung bedarf, die mit dem Element Feuer versehen, noch seinen Sinn und Zweck verbirgt.

Odem:

0 ZfP*: es ist magisch

7 ZfP*: gildenmagische Repräsentation

Analys:

0 ZfP*: es ist magisch.

4 ZfP*: gildenmagische Repräsentation

7 ZfP*: Merkmal des auszulösenden Zaubers ist Eigenschaften

10 ZfP*: Zaubermatrix des *Attributo FF*

12 ZfP*: Auslöser ist ein kurzes reiben zwischen den Händen

15 ZfP*: *Semipermanenz*; da ist aber noch mehr: eine ruhende Matrix in der Ornamentik

Bei Besitz der Sonderfertigkeit Zauberzeichen

Magiekundeprobe:

0 ZfP*: eine ruhende Matrix

5 ZfP*: mit *Satinavs Siegel*

10 ZfP*: Das Zauberzeichen *Fanal der Herrschaft* liegt vor, stabil – muss jedoch mit AsP aktiviert werden.

BRIEF DES GROßVATERS

In dem Brief ist ein wichtiger Hinweis zur Lösung des Rätsels in der Trollhöhle. Nämlich der, dass Helion Damacht der fünfte Sohn von neun war. Fünf ist somit die Lösung des Rätsels. Die Helden sollten aber auch ohne diesen Hinweis auf die Lösung kommen.

An meinen Enkel

Von einem Vorfahr möchte ich nun berichten, dessen Ehrung leider in den Weiten der Zeit verloren ging. Er war ein Tragus von hohem Rang, der sich der Forschung im hohen Norden hingab. Was ihn so weit in diese dunklen Lande trieb, ist wohl auf immer verloren. Einzig ein Schreiben ist von seiner Existenz als Zeugnis geblieben. Es ist ein Brief, über dessen Erhalt ich nur den Zufall oder gar die göttliche Bestimmung benennen könnte und der mir in trüber Stunde aus den alten Papieren meines Großvaters Vater entgegenkam und mir nur aufgrund eines ruhigen Moments den Blick auf die wichtigen Zeilen möglich war. Helion Damacht war sein Name und als fünftes Kind von neun, war sein Schicksal doch so seltsam, dass es ihn fort zu den singenden Zähnen Ifirns trieb, wo er in stiller Demut und Einsamkeit sich der magischen Forschung hingab. Doch war es dann ein Schatz der ihn dort überraschte, denn von großem Reichtum schrieb er und er wollte sodann heimkehren zu den Seinen und den Familiennamen weithin erschallen lassen. Es blieb jedoch das letzte Lebenszeichen.