

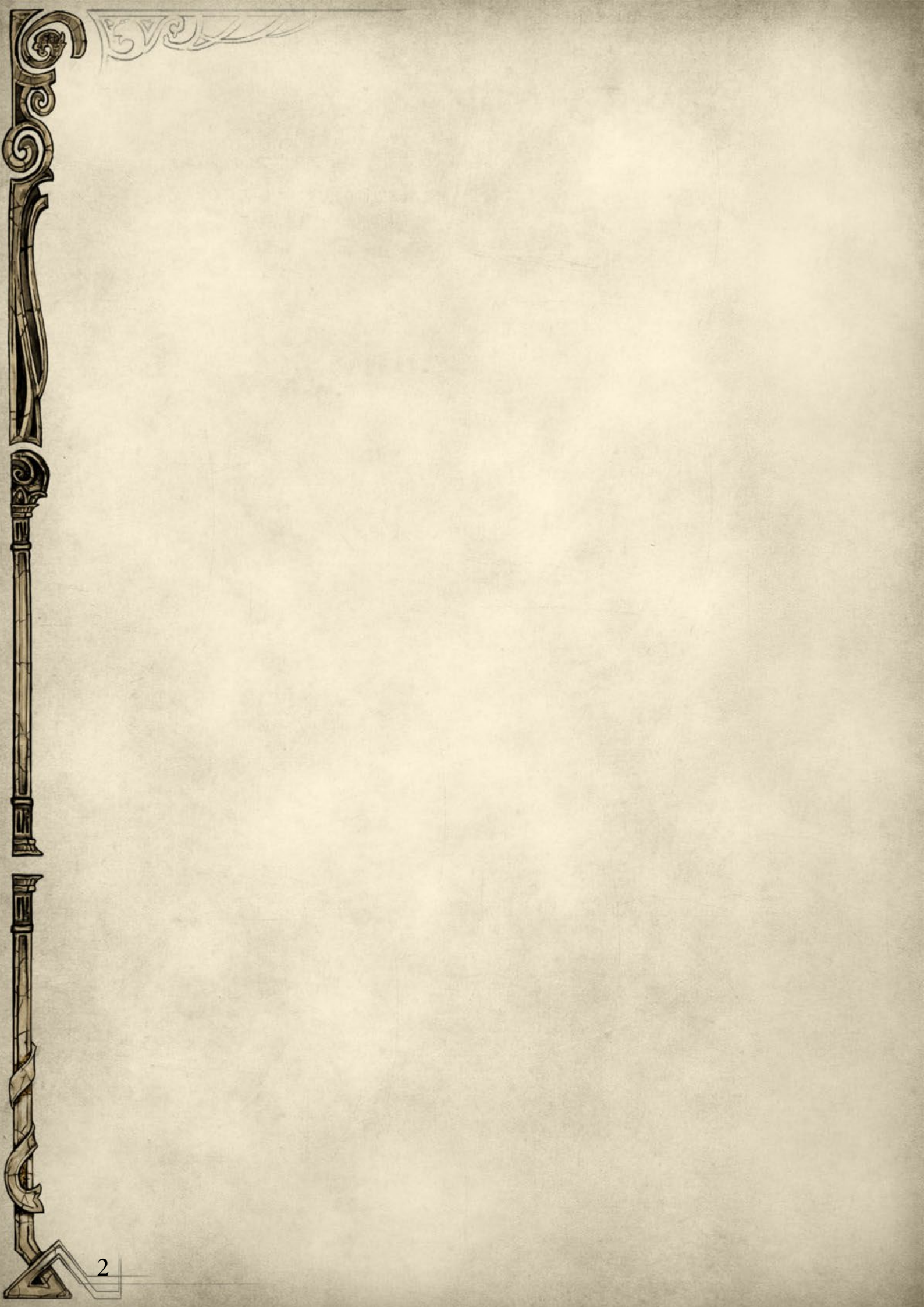
24. April 2021 (v0.2)

ILARIS

Abenteuerbelohnungen

Xaver Stiensmeier

Basierend auf [Michael Schneiders](#) Version



ERSTE VERSION

Überzeugungen sind gefährlichere Feinde der Wahrheit als Lüge
-aus den Chroniken von Ilaris

AUTOR & LAYOUT

Xaver Stiensmeier

LATEX-VORLAGE BASIEREND AUF

Jan Battenfeld

ILLUSTRATIONEN

Bernhard Eisner

LEKTORAT

N/A

FEEDBACK UND SPIELTESTS

N/A

Dank an Ilaris, Lukas „Curthan“ Schafzahl, Michael Schneider, Das Schwarze Auge und natürlich meine beiden Spielgruppen. Dieses Projekt wurde primär in Nacharbeit geschrieben und wird daher wohl die ein oder anderen Fehler enthalten, die hoffentlich in späteren Versionen verschwinden. Dadurch lässt sich auch ein Platz im Lektorat oder Feedback „erkaufen“. Ich hoffe ihr habt viel Spaß beim Lesen!

[Feedback-Mail](#)

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

Inhalt

Profane Belohnungen	5	Dämonische Artefakte	20
Wertgegenstände	5	Dämonische Gegenstände	21
Elixiere und Gifte	5	Dämonische Waffen und Rüstungen	22
Ausbeutung eines Drachen	6	Wunderliche Artefakte	23
Magische Artefakte	7	Altvorderen	23
Magische Gegenstände	7	Berserker	23
Magische Waffen und Rüstungen	11	Regeln	24
Göttliche Artefakte	15	Rüstungseigenschaften	24
Göttliche Gegenstände	15	Materialien	25
Göttliche Waffen und Rüstungen	18	ToDo	25

PROFANE BELOHNUNGEN

WERTGEGENSTÄNDE

EDELSTEINE UND SCHMUCK	
BERNSTEIN	90S
DIAMANT	150S
PERLE	70S
RUBIN	140S
SAPHIR	120S
SMARAGD	110S
AMULETT (SILBER /GOLD)	12/107S
ARMREIF (SILBER /GOLD)	10/105S
HALSKETTE (SILBER /GOLD)	22/155S
OHRRING (SILBER /GOLD)	10/57S
RING (SILBER /GOLD)	8/55S
STIRNREIF (SILBER /GOLD)	17/207S

Nicht jede Anerkennung muss gleich eine 25-fach verbesserte Waffe sein! Schöne Ideen sind: **Personalisierte Gegenstände** (besticktes Taschentuch, Schwert mit Gravur, ausgefallene Arbeiten), **Titel** (Adel und Andere wie *Träger des heiligen Schwertes*, *Sieger des Turniers von Perricum*), **Gefallen, Dokumente, Verbindungen, Zauber-/Liturgiemodifikationen** oder auch **Eigenheiten** (oder die Veränderung von bestehenden Eigenheiten).

ELIXIERE UND GIFTE

GLÜCKSTRUNK	<i>unbezahlbar</i>	Für 8h sind alle Proben des Anwenders um 2 erleichtert; zusätzlich wirft er stets einen w20 zusätzlich und kann bereits mit einer 19 einen Triumph hinlegen	1x
LEVITATIONSELIXIER	700S	Der Anwender wird für 5KR recht schwerelos; damit kann er auf Luft gehen und hoch und weit springen; dafür erleidet er bis zur nächsten Schlafphase 1 Punkt Erschöpfung	1x
SCHIEINTOD	1000S	Der Anwender ist scheinot. Eine Sinnesschärfeprobe(28) oder eine Heilkunde Gifte(24) ist notwendig, um den Scheintod festzustellen	1x
SONNENLICHT-ELIXIER	700S	Heiliges Sonnenlicht in einer Bernsteinflasche; wird die Phiolen so geworfen, dass sie zerbricht, entsteht ein Effekt wie Licht des Herrn (12) jedoch mit Wirkungsdauer 5 Minuten	1x
TRANK DER LUFT	<i>unbezahlbar</i>	Der Anwender erhält die Fähigkeit doppelt so lange die Luft anzuhalten. Die Wirkungsdauer beträgt eine Stunde	1x
TRANK DER MAGIERESISTENZ	650S	Die MR steigt um 4 für eine Stunde. Ist der Anwender ein Zauberer sind auch seine eigenen Zauberproben um -4 erschwert	1x
WACHTRUNK	160S	Der Anwender erhält keine Abzüge durch Erschöpfung für 8 Stunden. Danach erhält er 2 Punkte Erschöpfung	1x
WIEDERHERSTELLUNGSPASTE	600S	Eine wunderliche Paste die beschädigte (nicht zerstörte) Gegenstände vollständig repariert	1x

AUSBEUTUNG EINES DRACHEN

Wird Drache zum ersten Mal verarbeitet, sind hohe Erschwernisse angemessen (-8). Generell sind nur Materialtypen gelistet und nicht Rüstungstypen (ein Materialtyp kann für verschiedene Rüstungen verwendet werden). Ob also z.B. die Perldrachengesteckrüstung in eurem Aventurien ein bekanntes Meisterwerk oder quasi nicht vorhanden ist, entscheidet ihr! Natürlich könnt ihr auch eigene Erschwernisse festlegen für unterschiedliche Drachen-Rüstungstypen, die vom Ilaris Regelwerk abweichen. Generell empfehle ich euch aber, sich an diesen zu orientieren.

DRACHENKNOCHENPFEILE	125S/Stk.	Die Pfeile gehen gegen WS statt WS* zersplittern jedoch immer
DRACHENLEDER-(HAND)SCHUHE	650S	Trefferzone(Hand): Resistenz I(Feuer), Anfällig I(Eis)
DRACHENLEDER-BEUTEL ODER RUCKSACK	750S	Ausrüstung vor Feuer geschützt (Meisterentscheid)
DRACHENLEDER-HELM	850S	Trefferzone(Kopf): Resistenz I(Feuer)
DRACHENLEDER-SCHILD	950S	Resistenz I(Feuer). Seine Härte steigt um 2
FROSTWURMPANZER	2500S	Trefferzone(Brust): Resistenz II(Eis), Durchlässig(Feuer). Dornen(2W6 TP)
GLETSCHERWURMHARNISCH	2500S	Trefferzone(Brust): Resistenz I(Eis). Dornen(1W6 TP)
HÖHLENDRACHENRÜSTUNG	2500S	Resistenz I(Feuer)
KARFUNKEL	???	Zauberer können versuchen sich einen Krafunkel zu unterwerfen, um ihn danach zu einem Zauberspeicher umzuformen. Dies ist gefährlich, da die Drachenseele oft stärker ist als die des Zauberers. Bei ungefähr erbsengroßen Karfunkeln ist dies jedoch bereits gelungen
LINDWURMRÜSTUNG	3500S	Resistenz I(Feuer), RS steigt um 1
PERLDRACHENHARNISCH	3000S	Resistenz I(Feuer), Angepasst I(Wasser)
SEESCHLANGENSCHUPPEN-KÜRASS	3500S	Angepasst II(Wasser), Pflege

Ilmengart hat endlich alles parat, um für den großen Garether Schmiedewettbewerb eine Frostwurmrüstung anzufertigen. Sie ist eine berühmte Meisterschmiedin (PW18). Sie möchte eine Plattenrüstung (Schwierigkeit 20, 2 Wochen) herstellen, dabei aber Schnelle Fertigung (Probe -4) (Ilaris:61) nutzen. Dadurch verkürzt sich die Herstellungszeit damit um ein viertel auf 10.5 Tage, womit sie rechtzeitig zum Wettbewerb fertig wird. Dabei benutzt sie hervorragendes Material (Probe +4) - die Drachenschuppen, mit dem sie aber nicht vertraut ist. Deswegen legt der Meister eine zusätzliche Erschwernis der Probe von -8 fest; sie verarbeitet Drache das erste Mal. Die finale Schwierigkeit ist daher 28. Eine anspruchsvolle Aufgabe für unsere Meisterschmiedin. Ilmengarts Spieler Matt würfelt 10 19 19 und hat damit einen Erfolgswert von 37 erreicht! Da wären noch ein paar Modifikationen drin gewesen, Matt! Ilmengart freut sich aber trotzdem, immerhin hätte eine Niederlage das Ausscheiden aus dem Wettbewerb bedeutet!

In einem Verlies tief unter der Erde findet Gamsbert Joppen einen grolmischen Händler, der ihm eine Perldrachentrüstung für nur 742D verkaufen würde. Die Rüstung basiert auf ein leichte Plattenrüstung(BE 3, RS 3). Die Plattenrüstung verfügt zusätzlich durch den Perldrachenanteil über die Boni RS +1 (Drachenschuppen), Resistenz I(Feuer) und Angepasst I(Wasser), jedoch auch die Schwäche Anfällig I(Eis).

Leider hat Ilmengart bei weitem nicht genügend Dukaten, um den Grolm zu bezahlen, der daraufhin hämisch lachend in einem Höhlengang verschwindet.

MAGISCHE ARTEFAKTE

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

ABATROXENS ZAUBERSCHLÜSSEL	850S	Foramen Foraminor(24) mit Modifikation(Riegel). Auslöser: Schlüssel ins Schloss stecken. Abatroxens Zauberschlüssel geht nach dem Auslösen in Luft auf.	1x
ALPGESTALT KRONE	60S	Alpgestalt(28). Auslöser: Wunde am Träger. Das zu dem Zeitpunkt angesehene Einzelwesen wird getroffen.	3x
AMULETT DER MINDEREN BANNUNG	400S	Wesenheit Bannen(16)	1x
AMULETT DER KONZENTRATION	800S	Attributo Mut(16) mit Modifikation(1xMM).	Tag
AMULETT DES ZAUBERSCHUTZES	1300S	Ein Mindorium-Schutzamulett. Gardianum Zauberschild(24) mit Modifikation(2xMM, Persönlicher Schild)	Woche
ARMREIF DER SCHMERZFREIHEIT	660S	Die Haut des Trägers wird während der Wirkungsdauer blutleerweiß. Eiseskälte Kämpferherz(16)	4x
ARMREIF DER STEINMACHT	1400S	Die Arme des Trägers werden zu Erz. Treffer richten einen Versteinerungseffekt an (der nur weiter Schaden anrichtet). Wie Serpentalis Schlangenleib(16) mit Modifikation(1xMM). Der Zauber gilt als Fertigkeit: Elementar	1x
ARMREIF DES MAGNETISMUS	500S	Kraft des Erzes(16) mit Modifikation(1*MM)	1x
ARMREIF DES SCHUTZKREISES (WESEN)	350S	4 Schritt Schutzkreis gegen (Wesen)(16), der in magischen Zeichen auf dem Boden erscheint mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Träger spricht „Rohal schütze mich!“	1x
BADEMEISTER-STEIN	600S	Handschmeichler Obsidian-Stein. Caldofrigo heiß und kalt(20) mit Modifikation(Zone) betrifft nur Wasser in der Nähe	3xA
BÄRENFELHELM	850S	Attributo Körperkraft(20) mit Modifikation(4xMM). Auslöser: Lautes Brüllen	4x
BAUERNUMHANG	350S	Langer, dunkler Mantel. Harmlose Gestalt(16). Auslöser: Überwerfen	1x
BECHER DER STÄRKUNG	550S	Movimento Dauerlauf(16). Auslöser: Man berührt den Becher mit den Lippen	3x
BECHER DER WÄRMUNG	300S	Caldofrigo heiß und kalt(20) betrifft den Inhalt. Auslöser: Eine Flüssigkeit wird in den Becher gefüllt	Immer
BERSERKER GÜRTEL	200S	Ein einfacher Gürtel mit einer silbernen Brosche. Karnifilo Raselei(16) mit Modifikation(4xMM).	1x
BRILLEN DER HELLSICHT (VERFLUCHT)	150S	Exposami Lebenskraft(24) mit Modifikation(Reinheit der Aura, 2xMM). Danach trifft den Träger jedoch auch ein Blitz dich Find(24) mit Modifikation(2xWirkungsdauer verlängern, 2xMM). Auslöser: Aufsetzen	2x
DAS ALLSEHENDE FERNROHR	1200S	Blick aufs Wesen(16) mit Modifikation(2xReichweite erhöhen)	Woche
DAS AUGE ROHALS	1200S	Sensatacco Meisterstreich(16) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Zerspringen	1x
DAS STERNENAUGE	2200S	Die geschliffene und verzauberte Variante eines gefallenen Sterns. Blick in die Vergangenheit(24) mit Modifikation(1xMM) der Blick gelingt nur in den Sternenhimmel alles andere ist von der Wirkung nicht betroffen	Jahr
DER DRACHENSTEIN	Unbezahlbar	In diesem faustgroßen Ei-förmigem Stein aus einem unbekanntem Material steckt eine uralte und überaus mächtige Form des Aurus Nasus Oculus(24) mit Modifikation(6xMM, Bewegte Illusion, Kontrollierte Illusion, Wirkungsdauer verlängern), der jedoch stets eine Westwinddrachen-Illusion erscheinen lässt	1x
DER FEUERFINGER	1400S	Schwarzer Panzerhandschuh. Wie Flammenschwert(20) mit Modifikation(2xMM)	3xA
DES BANDITEN TRAUM	800S	Ein zwei Mann Zelt. Auris Nasus Oculus(24) der die Sicht betrifft und der das Zelt als einen Felsbrocken erscheinen lässt. Auslöser: „Versteck dich schnell, es wird schon hell!“	3x

DES KOBOLDS GELDKATZ	500S	Seltene Geschenk eines Kobolds. Komm Kobold komm(20). Der Kobold erfährt dabei die genaue Position der Geldkatze und dass der eigentliche Besitzer ein Koboldfreund ist. Er weiß jedoch nicht, wer die Geldkatze geöffnet hat. Ob er bei seinem Eintreffen Maßnahmen gegen den Öffner unternimmt, ist ihm überlassen. Auslöser: Nicht der Besitzer öffnet die Geldkatze	Tag
DESINTEGRATUSSCHLÜSSEL	600S	Der Schlüssel, der jede Tür öffnet. Desintegratus Pulverstaub(20) mit Modifikation(3xMM) betrifft nur die Tür/Truhe/... in die der Schlüssel gesteckt wurde. Auslöser: Ins Schloss stecken	1xA
DIE DREI NÜSSE DER FEENWELT	unbezahlbar	Drei Nüsse; eine heilt eine normale Krankheit, zwei heilen eine magische Krankheit und alle drei heilen eine tödliche Krankheit/Lykanthropie/Vampirismus, etc.	1x
DIE GAUNEREMME	???	Ein schöner Diamant (150S) in einer schlichten Holztruhe. Transversalis Teleport(20) mit Modifikation(Lastenteleport). Teleportiert den Diamanten und Volumen bis zur Größe der Truhe und Gewicht bis 32 Stein zurück zur Holztruhe. Auslöser: Mitternacht; außerhalb der Truhe	Monat
DIE HALSKETTE DER MONDERNTE	400S	Balsam Salabunde(16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Vollmondnacht und Träger schläft	Monat
DIE HALSKETTE DER WIEDERKEHRENDEN QUAL	unbezahlbar	Träger erhält die Eigenheit Déjà vu : Nach einem erfolgreichem Angriff kann der Träger in der nächsten Initiativephase einen Schicksalspunkt ausgeben, um den Angriff identisch zu wiederholen (gleiche Manöver, gleicher Würfelwurf). Die Verteidigung des Gegners wird normal ausgewürfelt. Gleichzeitig beschleicht den Träger außerhalb von Kämpfen oft das Gefühl, dass er schon alles einmal erlebt hätte und zweifelt langsam an der Realität	Immer
DIE KARTE DER UMWEGE	unbezahlbar	Eine Karte von 3 x 3 Spann Größe aus feinem Pergament, auf ihrer Oberfläche glitzert feiner dunkler, roter und goldener Metallstaub, der sich nicht entfernen lässt; sie zeigt immer das Abbild der Umgebung (etwa 2 x 2 Meilen), indem sie aus dem Metallstaub Symbole und Linien für Flüsse, Berge, Wald, Ruinen, Straßen und Dörfer bildet; Rot und Gold markieren immer spezielle Punkte, wie etwa Standort des Kartenträgers, interessante Orte oder z.B. den richtigen Weg über einen Gebirgspass; die Karte ist von einem Agribaal besessen und die gezeigten Orte und Wege stimmen nicht immer oder sind gefährlich	Immer
DIE KITZELFEDER DES LEVIATHAN	2200S	Levthans Feuer(24) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Kitzeln	Tag
DIE MÜNZE DER MARKIERUNG DES TODES	1200S	Fernkampfgriffe gegen den Träger sind wie bei einem Falkenauge Meisterschuss(14) mit Modifikation(1xMM) erleichtert. Stirbt ein Träger während er die Münze bei sich trägt, zerfällt sie zu Staub	Immer
DIE WEHR DER SIEBTEN SPHÄR	1800S	Ein Ring aus Titanium mit Runen der zwölf Götter versehen. Zauberklinge Geisterspeer(16) mit Modifikation(Schnellverzauberung) und Gardianum Zauberschild(16) mit Modifikation(1xMM, 1xSchild gegen Dämonen, Persönlicher Schild). Auslöser: „Bei Praios!“	1xA
DIE ZÄHNE DES FEUERS	400S	Ein Stück roter Kreide. Brenne toter Stoff!(20) mit Modifikation(4xWirkungsdauer verlängern). Auslöser: Zeichnen des elementaren Zeichens des Feuers	1x
ELEMENTAREN PHILIOLEN	2200S	6 (oder 7?) Glasphiole mit jeweils einem Manifesto Element(16)	
ELFISCHE NADEL & ZWIRN	650S	Wie Accuratum Zaubernadel(16) mit Modifikation(Haltbarkeit, 3xWirkungsdauer verlängern)	3xA
ELFISCHES FÜLLHORN	900S	Manifesto Element(16) Wasser	Tag
EULENFLÖTE	200S	Wie Krähenruf(20) mit Modifikation(2xMM) jedoch werden Eulen gerufen. Auslöser: Spielen der Flöte	1x
EWIGE LATERNE	950S	Flim Flam Flunkel(16) mit Modifikation(Variable Helligkeit, 2xWirkungsdauer verlängern)	Tag
EWIGEN FESSELN	700S	Band und Fessel(24) mit Modifikation(3xMM)	7x
FLUCHTHALSTUCH	300S	Koboldmagie. Holterdipolter(16). Auslöser: Berührt den Boden	1x

GEISTERARMSCHIENEN	2300S	Armschienen mit einer Fratze aus Mindorium. Geisterruf(20) mit Modifikation(1xMM, Namensruf). Der gerufene Geist ist an die Armschienen selbst gebunden. Der Geist ist Delian von Wiedbrück, der die Menschheit vor Borbarad warnen möchte. Auslöser: Polieren	Woche
GLÜCKSRITTER-RUCKSACK	1800S	Ein Rucksack und ein Ring. Transversalis Teleport(20) mit Modifikation(Lastentransport). Auslöser: Wird der Ring getragen und „fortuna mutatur“ gesprochen, erscheint nach 5min der Rucksack (mit Inhalt) vor den Füßen der Trägerin (max. Reichweite 4 Meilen)	Tag
GURT DES LEBENS	1500S	Balsam Salabunde(32) mit Modifikation(Sofortige Regeneration). Auslöser: Zerschneiden des Glas-Rubins auf der Gürtelschnalle	1x
HALFTER DES SICHEREN TRITTS	600S	Attributo Gewandtheit(20) mit Modifikation(2xMM)	Woche
HANDSCHELLEN DER WAHRHEIT	120S	Respondami Wahrheitszwang(20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Zumachen der Handschellen um ein Ziel	1x
HÄNGEMATTE DER RUHIGEN NACHT	300S	Sapefacta Zauberschwamm(16) mit Modifikation(Läuseschwamm)	5xA
HEXENKRALLEN ARMBAND	1150S	Hexenkrallen(12)	9x
HEXISCHES LIPPENROT	850S	Satuarias Herrlichkeit(12)	3x
KRAFTGÜRTEL	1200S	Attributo Körperkraft(12)	3x
KUGEL DES DIEBES	700S	Nebelwand und Morgendunst(12)	1x
LEDERHANDSCHUHE DES FALKNERS	750S	Herr über das Tierreich(36) mit Modifikation(3xMM, 3xWirkungsdauer verlängern); nur auf Flugtiere anwendbar	1x
LIPPENBALSAM	150S	Abvenenum reine Speise(28) mit Modifikation(3xMM). Betrifft nur die beim Auslöser betroffene Speise. Auslöser: Berührt Nahrung, Humus oder Flüssigkeiten	1x
MAGISCHER SAMEN	45S	Haselbusch und Ginsterkraut(8 AsP, 20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Mit Erde bedeckt und von Wasser berührt	1x
MONOKEL DER DURCHSICHT	420S	Penetrizzel Tiefenblick(16) mit Modifikation(1xMM)	1x
OHRRINGE DER KOMMUNIKATION	1200S	Gedankenbilder Elfenruf(24) mit Modifikation(Bestimmter Empfänger, Kontakt, 1xMM). Sender und Empfänger müssen jeweils einen der beiden Ohrring tragen.	3x
ONYX-STEIN DER MADA	300S	Analys Arcanstructur(24) mit Modifikation(3xMM)	3x
PANDÄMONIUM-AMULETT	520S	Pandämonium(16) mit Modifikation(1xMM). Das Zentrum des Zaubers ist der Zauberer selbst, der auch attackiert wird. Auslöser: „Niederhöllen steht mir bei!“	1x
PARALYSIS-BROSCHÉ	850S	Paralysis Starr wie Stein(16). Die Wirkungsdauer beträgt nur 5KR.	1x
PFEIFE DES DENKERS	2000S	Attributo Klugheit(24) mit Modifikation(3xMM). Auslöser: Rauchen	Tag
PHIOLE DER WAHRUNG	250S	Unberührt von Satinav(20) mit Modifikation(Wirkungsdauer verlängern). Auslöser: Verschließen	1x
RING – PRINZESSIN FÜR EINE NACHT	750S	Auf dem silbernen Amethyst-Ring liegen drei Zauber. Weihrauchwolke Wohlgeruch(28) mit Modifikation(Geruchsspender, 3xMM), Pectendo Zauberhaar(28) mit Wirkungsdauer 8 Stunden und Transmutare Körperform(28) mit Vorbereitungszeit 2 Aktionen und Wirkungsdauer 8 Stunden. Dabei verändert der Transmutare nicht den gesamten Körper, sondern verschönert nur hier und dort. Auslöser: Drehen des Rings. Alle Zauber werden gleichzeitig verbraucht	1x
RING DER BLUTJUNGFER	200S	Balsam Salabunde(28). Der Ring kann von Nichtmagiern aufgeladen werden. Dafür muss der Ring in frischem Blut gebadet werden (siehe Regeln für Blutmagie). Dabei müssen alle AsP gleichzeitig gewonnen werden. Der Ring ist beseelt und die Blutjungfer kann sich mental mit dem Träger verständigen und auch ihre Gnade abwehren. Eine Teilaufladung ist nicht möglich. Auslöser: Der Träger wiederholt im Geist „Gnade, Blutjungfer!“	1xA

RING DER ERINNERUNG	1900S	Der Ring ist ein zusammengerollter silberner Perldrache. Memorans Gedächtniskraft(20) mit Modifikation(Drachengedächtnis). Die Erinnerungen sind jedoch nur vorhanden, solange der Ring getragen wird. Maximal kann so eine Erinnerung im Ring gespeichert sein	1xA
RING DER NÄCHTLICHEN BOTSCHAFT	440S	Nuntiovolvo Botenvogel(24) mit Modifikation(3xMM). Auslöser: „Schall und Rauch!“	3x
RING DER UNSCHINBARKEIT	1200S	Impersona Maskenbild(16) mit Modifikation(Mal tarnen)	Tag
RING DER UNWIDERSTEH- LICHKEIT	200S	Koboldmagie. Attributo Charisma(28) mit Modifikation(4xMM) und Dichter und Denker(36). Auslöser: „Unwiderstehlich mach mich!“ - dabei werden beide Sprüche gemeinsam ausgelöst	1x
RING DER VERSTEIFUNG (VERFLUCHT)	50S	Levthans Feuer(32) mit Modifikation(3xMM). Der Levthans Feuer wirkt jedoch auf den Träger und die heiße Leidenschaft entbrennt für den nächst Erblickten, der das Interesse eventuell nicht wertschätzt. Auslöser: Anstecken	1x
RING DES BARBIERS	150S	Pectetondo Zauberhaar(24) mit Modifikation(Winterpelz und Katzenfell, 2xWirkungsdauer verlängern). Auslöser: Ring nach rechts drehen (Haar verlängert sich); Ring nach links drehen (Haar verschwindet am gesamten Körper außer Haupt- und Barthaar und wächst auch nicht nach der Wirkungsdauer nach)	Monat
RING DES REGENBRINGERS	900S	Herbeirufung des Wassers(16). Ruft den Diener des Wassers Fluhr, der geneigt ist, den Dienst des Rufenden zu erfüllen (Probe in der Regel erleichtert um +4). Auslöser: „cataracta“	3x
ZWILLINGSRINGE DER TELE- PORTATION	2300S	Transversalis Teleport(20) mit Modifikation(2xMM). Dabei Teleportiert sich der Träger des Rings zu dem jeweils anderen Zwillingring. Beide Ringe haben diese Fähigkeit. Befindet sich der andere Ring außerhalb der Reichweite schlägt der Zauber fehl	3x
SCHLAFSACK DER RUHE	900S	Ruhe Körper, Ruhe geist(16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Person befindet sich in dem Schlafsack und schläft	3x
SCHREIENDER BEUTEL	300S	Diebstahlgesicherter Beutel, der das Gesicht des Diebes in eine lächerliche Fratze verwandelt. Impersona Maskenbild(16) mit Modifikation(Karikatur, Wirkungsdauer verlängern). Auslöser: Berühren des Beutels und nicht der Erschaffer sein	4x
SCHUTZAMULETT VOR MA- GIE	1450S	Psychostabilis(32) mit Modifikation(3xMM, Stabilisierung)	1xA
SEIDENZUNGEN PARFÜM	250S	Seidenzunge Elfenwort(16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Sprühen (die nächste Einzelperson wird getroffen)	1x
SPINNENAMULETT	860S	Spinnenlauf(16) mit Modifikation(1xMM)	1xA
SPINNENFINGER	1350S	Spinnenlauf(20) mit Modifikation(1xMM, Wirkungsdauer verlängern)	3x
SPURLOS-STIEFEL	1400S	Spurlos Trittlos(20) mit Modifikation(1xMM, Zone)	4x
SPURT-STIEFEL	2200S	Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit(16) mit Modifikation(1xMM)	5x
STECKEN DES SCHRECKEN	520S	Krabbelnder Schrecken(32) mit Modifikation(5xMM). Auslöser: Wenn der Ast in der Mitte zerbrochen und das obere Ende mit den Käfersymbolen mittels einer Probe auf <i>Wurfaffen</i> erfolgreich auf einen Kulturschaffenden geworfen und dieser getroffen wird	1x
STIRNREIF DES SCHUTZES	620S	Armatrutz(12)	2xA
TIERGEWAND (HOCHEL- FISCH)	unbezahlbar	der Träger kann sich in jedes Tier seiner Wahl für eine beliebige Zeit verwandeln	Immer
TIERGEWAND (TIER)	450S	Adlerschwinge Wolfsgestalt(16) mit Modifikation(1xMM)	3x
TROLLISCHER ARMEIF	1800S	Wirbelnder Luftschild(16) mit Modifikation(1xMM)	Tag
VERSCHWINDIBUS	600S	Koboldmagie. Transversalis Teleport(12) dabei wird Kleidung nicht teleportiert. Auslöser: Werfen des Jonglierballs	1x
VERSTÄRKTE TUCHRÜS- TUNG	700S	Armatrutz(20) mit Modifikation(2xMM)	4x
VERWESENDE EIER	300S	Koboldmagie. Desintegratus(12)	1x
VERZAUBERTE BANDAGEN	100/S	Balsam Salabunde(12)	1x
WENDEMANTEL	1100S	Accuratum Zaubernadel(12). Auslöser: „Stolz und schön!“	Monat

ZAUBERKERZEN	150S	Kerzen die durch einen Flim Flam Flunkel(16) mit Modifikation(Begleiter) leuchten. Auslöser: Berühren des Dochts	Tag
ZELT DES HEIMLICHEN BEISCHLAFS	1500S	Silentium Schweigekreis(32) mit Modifikation(1xMM, 4xWirkungsdauer verlängern)	3xA
ZWILLINGSSTEINE	550S	Caldofrigo heiß und kalt(20) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Entfernung von mehr als 10m zwischen den Steinen. Dabei erhitzen sie sich direkt bis zur höchsten ihnen mögliche Stufe (in der Regel 3)	1x

MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Nicht jeder magische Gegenstand gilt auch als magische Waffe (siehe Ilaris Regelwerk).

ANTIMAGISCHES SCHWERT	910S	Schwert. Magie unterdrücken (12). Unterdrückt Zauber aller Fertigkeiten	3x
APPORT-SÄBEL	1100S	Säbel. Wie Apport des Stabes . Auslöser: „accio“	3xA
ARA'LARZA	3300S	Wolfsmesser. Blick in die Gedanken (24) mit Modifikation(Kampfsinn). Magische Waffe	Immer
ARKANWEHR	1900S	Schild. Gardianum(16) mit Modifikation(1xMM)	1xA
AXT DES ROTEN KÄMPFERS	1350S	Orknase. Horriphobus Schreckgestalt (24) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Wunde am Ziel	Tag
BLUTFRESSER	1600S	Waqqif (Werte wie Borndorn). Balsam Salabunde (16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Wunde. Träger wird als Ziel ausgewählt. Magische Waffe.	Immer
BOGEN DER HELLSICHT	1200S	Elfenbogen. Exposami (12) und Falkenauge (16) mit Modifikation(1xMM) auf ein durch den Exposami wahrgenommenes Wesen in Reichweite. Auslöser: „salbai“	6x
DÄMONENSCHMETTERER	1400S	Zwergenschlägel mit Modifikation(1xHQ). Frigisfaxius (16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: „Angrax“ und Dämon in Reichweite, der als Ziel bestimmt wird	Tag
DER DRACHENZAHN	1200S	Drachenzahn . Desintegratus Pulverstaub (20) mit Modifikation(2xMM)	Tag
DHAKRÁ'BAR	4300S	Titanium-Zweihänder aus den Zeiten der Drachenkriege mit Modifikation(2xHQ). Hat einen kleinen Karfunkel als Astralspeicher mit maximal 8 AsP Fassungsvermögen. Magische Waffe	Immer
DIE BRUSTPLATTE DER HEILIGEN THALIONMEL	3000S	Eine grüne schwere Platte (schwer). Balsam Salabunde (20) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Vierte Wunde am Träger angeordnet	Immer
DIE DRACHENSCHWINGEN	3500S	Zwei Toschkriil-Säbel mit Modifikation(1xHQ) genannt Feuer und Eis. Die Säbel können zusammengesteckt werden um eine Zweililie zu formen mit Modifikation(1xHQ, WM-1). Die Zweililie gilt als magische Waffe; die einzelnen Schwerter nicht	Immer
DIE SINGVÖGEL	2200S	Wurfdolche . Falkenauge Meisterschuss (28) mit Modifikation(4xMM) außerdem hört der getroffene das Zwitschern eines Singvogels. Auslöser: Ein Ziel das von dem Dolch getroffen wird und überlebt, wird als Ziel des Zaubers bestimmt	Woche
DOPPELGÄNGER	1720S	Maraskanstahl-Nachtwind. Duplicatus(16) mit Modifikation(1xMM)	Täglich
DORNENSCHUSS	1400S	Kompositbogen . Pfeil des Humus (12). Auslöser: „invinculo“	Woche
DRACHENKRIEGSPANZER	2650S	Bronzeharnisch (mittel) mit Modifikation(1xHQ). Leib des Feuers (20) mit Modifikation(Leib aus Feuer)	2x
DRACHENSCHRECK	5200S	Windenarmbrust . Frigisfaxius (16) mit Modifikation(1xMM)	1x
DRACHENWIND	1800S	Langbogen . Katzenaugen(16) mit Modifikation(1xMM) die Augen werden dabei drachenähnlich	Woche
DRAKOR AL'CHARAK	3200S	Scimshar(Kurzschwert). Sensattaco Meisterstreich (20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Dämonische Präsenz (3 Schritt Reichweite). Magische Waffe	Tag
EISZAPFEN	1250S	Eiszapfen (Wurfdolch) mit Modifikation(1xHQ). Diese Waffe wurde magisch von dem Eisdschinn Vasslir erschaffen. Magische Waffe	Immer

ELEMENTARJÄGER	1000S	Schwert. Elementarbann (16) mit Modifikation(Wesenheit Bannen). Auslöser: „Elementar vergehe!“	Monat
FAMERLORS SCHUPPEN	3600S	ein langes Kettenhemd(schwer) aus Arkanium. Aeolitus Windgebraus (20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: „Al'Drakorhim“	Immer
FEUERLANZE	700S	Dschadra. Ignifaxius Flammenstrahl (16) mit Modifikation(1xMM). Der Ring kann auch von Nichtmagiern aufgeladen werden. Dafür muss der Ring in frischem Blut gebadet werden (siehe Regeln für Blutmagie). Dabei müssen alle AsP gleichzeitig gewonnen werden. Eine Teilaufladung ist nicht möglich	1xA
FEURIGER TOD	480S	Hakendolch. Brenne toter Stoff! (20) mit Modifikation(2xMM). Dabei wird der Dolch zerstört. Auslöser: „Infernalis!“	1x
FIR'ALËZA	3300S	Ein Langdolch der aussieht wie ein Eiszapfen. Chameleoni Mikry (20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: 5min mit gezogenem Dolch stillstehen	Woche
FIR'HEOR	1500S	Firnsäbel (Säbel). Frostleib (16) mit Modifikation(Reise ins Eis, Begleiter) Auslöser: „bli'zar“	Täglich
FUNKENSTICH	2500S	Endurium- Degen. Favilludo Funkentanz (16) mit Modifikation(Leuchtender Panzer). Auslöser: „Ach ja?“. Magische Waffe	Tag
GEISTBANN	2400S	Mindorium- Schwert . Magische Waffe	Immer
GEISTERKLINGE	900S	Langschwert mit Modifikation(-1WM). Die Waffe besteht nur aus einem verrosteten Heft, die Klinge flimmert immer in geisterhaftem blau, manchmal ist sie da, manchmal nicht. Ecliptifactus Schattenkraft (16) mit Modifikation(1xMM). Bei Tod des geisterhaften Schattens erhält der Träger eine Stufe Erschöpfung, die nicht regeneriert werden kann, bis der Schatten nach 7 Wochen nachgewachsen ist. Solange kann das Artefakt nicht benutzt werden (Magier erfahren zusätzlich den normalen Effekt). Auslöser: Wunsch des Trägers und Mondlicht	Tag
GEISTFANG	650S – 1900S	Khunchomerstahl- Langdolch. Geister austreiben (24) mit Modifikation(3xMM). Der Geist wird dabei in der Klinge gefangen und kann diese nicht verlassen. Nachts kann er mit dem Träger kommunizieren und ihn verfluchen oder Angebote machen. Der Träger kann die Bannzeit vorzeitig enden lassen, indem er die Worte „Schelach“ spricht. Auslöser: Treffer mit der Waffe gegen einzelnen Geist. Magische Waffe	Monat
GLYNDA'TULUUM (GELBSCHUTZ)	1200S	Großschild. Armatrutz (12). Auslöser: „Arma“	Tag
HAMMER DER MACHT	unbezahlbar	Kriegshammer . Um den Kriegshammer zu erheben, muss eine Kraftaktprobe(32) gelingen. Wirkungsdauer: 24 Stunden oder bis der Kriegshammer vom ursprünglichen Träger selbst berührt wird. Auslöser: „Bleib!“	Tag
HARFE DER FÜNF WINDE	3200S	Ein Pergament mit 5 Strophen liegt bei; 1-4 sind starke Winde aus den vier Himmelsrichtungen Wettermeisterschaft (20) mit Modifikation(2xMM), 5 ist ein Todeslied Windhose (32) mit Modifikation(4xMM, Beweglich). Auslöser: Korrektes Spielen der Strophen. Dabei ist für die ersten vier Strophen Lautenspieler(erfahren) und für die fünfte Strophe Lautenspieler(meisterlich) notwendig. Ansonsten geschieht nichts	Monat
HELM DES DRITTEN AUGES	3200S	ein stark magisch durchdrungener Endurium-legierter Helm, mit kleinen nach hinten gebogenen Hörnern und einem dritten Auge aus Onyx in der Mitte der Stirn. Oculus Astralis (12) und Exposami Auslöser: Streichen über das Onyx-Auge	Monatlich
HERZENSBRECHER	unbezahlbar	Grolmischer-Hammer (Warunker Hammer) mit einem Rubinherz in der Mitte. Wie Balsam Salabunde (32) trifft aber jeden Gefährten und den Träger in 5 Schritt Reichweite. Auslöser: Triumph in der Nahkampffertigkeit mit welcher der Grolmische-Hammer geführt wird	Tag

HEXENHAMMER	<i>unbezahlbar</i>	ein Arkanium- Rabenschnabel . Berührung wirkt wie eingenommener Bannstaub (Berührungen die länger als eine Initiativephase andauern, werden als zwei/drei/... Berührungen behandelt)	Immer
KLINGEN VON RRON'SHUR	<i>unbezahlbar</i>	Zwillingsäbel (Amazonensäbel) mit Modifikation(4xHQ). Zwei eifersüchtige beseelte Klingen, die vor jedem Kampf ein Blutopfer erwarten, bevor sie sich ohne Erschweris führen lassen (1 Wunde). Werden die Seelen ausgetrieben zerfallen die Amazonensäbel zu Staub	Immer
LAUNISCHER SÄBEL	850S	In dem Säbel wurde eine launische Kriegerseele gefangen. Sen-sattaco Meisterstreich (20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Wann immer die Kriegerseele möchte. Meist wenn die Gegner in der Übermacht sind oder unehrenhaft kämpfen. Der Träger kann sich mit dem Geist unterhalten und spürt, dass der Griff warm wird, wenn die Kriegerseele den Zauber ausgelöst hat. Magische Waffe	Tag
LEBENDE RÜSTUNG	800S	Besteht aus einer magischen Flechte und passt sich dem Träger perfekt an, zieht sich bei einem Feuerangriff aber zurück. Schützt wie ein Hartholzharnisch hat aber keine Behinderung. Die Rüstung ist in Wahrheit ein niederer Diener des Humus, der schon lange auf Dere wandelt. Feurige Taten können ihn auch verärgern. In dem Fall schleicht er sich Nachts fort	Immer
LIMBUSBRECHER	1900S	Stoßspeer mit Modifikation(1xHQ). Umbraporta Schattensprung (12) dabei kann in der selben Initiativephase, wo der Gang durch den Limbus geschieht, ein Angriff ausgeführt werden. Dadurch kann es zu Modifikationen im Kampf kommen. Auslöser: „limbus apari“ und Stoß mit dem Speer in die Luft	Woche
MAGNETSTEIN-SCHILD	900S	Buckler. Kraft des Erzes (20) mit Modifikation(2xMM). Dabei wird immer das Schild selbst magnetisch. Auslöser: Kritischer Erfolg bei der Parade mit dem Magnetstein-Schild	Tag
MALMAGAROSCHNA	4500S	Endurium- Felsspalter mit Modifikation(2xHQ). Adamantium Erzstruktur (24) mit Modifikation(2xMM, Zauberklinge). Wirkt automatisch auf die Waffe selbst. Auslöser: Waffe trifft ohne eine Wunde anzurichten	Tag
MASKE DES ROTEN KÄMPFERS	550S	Stählerne Maske. Attributo Mut(20) mit Modifikation(2xMM)	7x
ORKENSPALTER	<i>unbezahlbar</i>	Ein gold- und edelsteinverziertes Wurfbeil . Wie Falkenauge Meisterschuss (36) mit Modifikation(6xMM). Auslöser: Das Beil wird auf einen Ork geworfen. Der Zauber wirkt direkt und verbessert genau diesen Wurf. Wird das Beil auf ein anderes Wesen als einen Ork geworfen, zersplittert der Orkenspalter (wie Desintegratus Pulverstaub)	Tag
ORKPEIN	4200S	Barbarenstreitaxt mit Modifikation(2xHQ). dabei werden immer Orks als erstes als Ziel ausgewählt, danach Gegner und danach Verbündete. Auslöser: Der Träger nimmt einen Ork wahr (es muss kein Ork tatsächlich anwesend sein, der Träger muss dies nur glauben)	Woche
PFEILE DER BLENDUNG	75S	Flim Flam Flunkel (24) mit Modifikation(1xMM, Lichtblitz) dabei explodiert die Lichtkugel eine Initiativephase nach Aufprall des Pfeils und steigt während dieser Initiativephase vertikal 2 Schritt auf (wenn räumlich möglich). Auslöser: Aufprall	1x
PHANTASMA	1200S	ein Breitschwert verziert mit Arkanium-Runen die einen Duplicatus beschreiben. Duplicatus (20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: „Phantasma“	1x
PRAIOS AUGE	3100S	Eine mit Zwergengold verzierte Kugel. Blitz dich find (28) und Modifikation(4xMM). Auslöser: Triumph auf Magieresistenz entgegenstellen. Als Ziel wird der ursprüngliche Zauberer bestimmt	Tag
RIESENTÖTER	1900S	Barbarenstreitaxt . Brazoraghs Hieb(24) mit Modifikation(3xMM)	Immer

RONDRAS HAND	SCHÜTZENDE	4200S	zwei Armschienen und ein Panzerhandschuh mit außerordentlich feinen Verzierungen aus Endurium. Fortifex arkane Wand (20) mit Modifikation(Schimmernder Schild). Auslöser: Armschienen aneinandergeschlagen	Immer
RUNENSCHILD		1100S	Thorwaler-Großschild (Großschild) mit Modifikation(HQ). Gardianum Zauberschild (24) mit Modifikation(3xMM). Bricht der Gardianum Zauberschild während der Wirkungs-dauer zusammen, zerspringt der Schild	3xA
SAAT DES FEUERS		900S	Sklaventod . Wie Flammenschwert mit Modifikation(1xMM)	3x
SATINAVS STREITKOLBEN		650S	Brabakbengel . Desintegratus Pulverstaub (20) mit Modifikation(2xMM)	2x
SCHATTENFÄNGER		2700S	Nachtwind mit Modifikation(1xMM). Chameleoni Mimi-kry (20) mit Modifikation(Tarnung, Andere Tarnen)	Woche
SCHILD DER MEISTER-SCHAFT		unbezahlbar	Amazonen-Schild (Holzschild). Pariert der Träger drei mal in Folge erfolgreich, wird der zuletzt parierte von einem lähmen-den Einfluss-Zauber(24) getroffen, der ihn entwaffnet	Tag
SCHILD DES SCHUTZES		1200S	Amazonenschild . Balsam Salabunde(20) mit Modifikation(2xMM). Auslöser: Träger verliert 2 Wunden durch einen Treffer	Woche
SCHLANGENLEIB DER DRA-CONITER		2500S	eine Lederrüstung aus grünen Schuppen(mittel). Leib des Feu-ers (20) mit Modifikation(Leib aus Feuer). Auslöser: „Draco surgere!“	1x
SCHNEESTURM		2900S	Elfenbogen . Pfeil des Eises (16) mit Modifikation(1xMM)	Tag
SCHÜTZENDE KLINGE		1360S	Parazonium (Kurzschwert). Armatrutz (16) mit Modifikation(1xMM)	2x
SCHWERT DES ROTEN KÄMP-FERS		1700S	Amazonensäbel . Fortifex arkane Wand (20) mit Modifikation(1xMM, Begleiter)	Tag
SEELENSPLITTER		3400S	Magierstab mit einem goldgelben Edelstein. Fulminictus Don-nerkeil (16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Erfolgreicher Angriff	3xA
SKLAVENFÄNGER		1420S	Ein Schweres Wurfnetz . Band und Fesseln (20) mit Modifikation(2xMM)	1x
STAB DES ERZMAGIERS VA-LONION		3100S	Magierstab mit einem eingefassten taubeneigroßen Madaman-ten. Als Astralspeicher ermöglicht der Madamant das Spei-chern von bis zu 10 AsP	Immer
STAB DES WEISSEN WOLFES		2600S	ein langer, weißer Wanderstab (Kampfstab) aus Knochen ei-nes Mammut; der Kopf des Stabes zeigt einen Wolfskopf. Wie Schutz des Dolches (16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Dreimal fest auf den Boden schlagen	Woche
STEINBEISSER		1400S	Endurium- Schwert mit Modifikation(1xHQ). Leib des Er-zes (20) mit Modifikation(Leib aus Erz) aber die Wirkungsda-uer beträgt nur 1 Minute. Auslöser: „Unbeugsamkeit!“	Tag
STURMRUF		1300S	Kriegsbogen . Pfeil der Luft (12). Auslöser: „tempest“	3x
STURMWIND		4200S	Endurium- Tuzakmesser mit Modifikation(1xHQ). Kulmina-tio (20) mit Modifikation(1xMM, Schneller Blitz)	1xA
TELEPORT-DOLCH		400S	Endurium- Wurfdolch . Wie Apport des Stabes (12) dabei tele-portiert der Dolch jedoch. Dennoch kann er nicht zu dir ge-langen, wenn Hindernisse im Weg sind, welche den Apport aufgehalten hätten	Tag
TIHK-TOK		1800S	Ein meisterhaft gefertigter Wurfspeer mit Modifikation(2xHQ). Paralysis starr wie Stein (28) aber die Wirkungs-dauer beträgt nur 5 Minuten. Auslöser: Treffer mit dem Wurfspeer. Der Wurfspeer versteinert dabei mit	Woche
TOMA'HAWK		600S	Merkwürdig.. es ist stumpf und.. aus weichem Holz. Wurf-beil . Leidensbund (16) mit Modifikation(1xMM). Auslöser: Berührt verletzte Person mit der „Klinge“und eine freiwillige Person mit dem Griff	1x

TRAUMBISS	1800S	Arkanium und Mondsilber-Speer mit Modifikation(4xHQ). Der Speer schimmert leicht und wird mit der Zeit immer durchscheinender. Nach 2w20 Tagen ist er gänzlich verschwunden und in die Traumwelt zurückgekehrt. Magische Waffe	Immer
TROLLISCHER HELM DES DRITTEN AUGES	???	ein Helm mit einem dritten Auge aus einem unbekanntem blauen Stein. Oculus Astralis (12) und Blick aufs Wesen (20) mit Modifikation(1xMM, Leuchtende Persönlichkeit). Auslöser: Gedanke. Dabei kann entschieden werden, welche der beiden Zauber ausgelöst werden soll. Schon ein Zauber verbraucht die monatliche Ladung	Monat
TROLLISCHER STEINPANZER	unbezahlbar	Uralte Steinrüstung(schwer) mit Modifikation(+1BE). Der Träger erhält den Vorteil Standfest. Falls er den Vorteil bereits besitzt, bleibt er stets auf seinen Füßen. Auch starke Magie kann ihn nicht umreißen	Immer
TROLLISCHES RUINENSCHWERT	unbezahlbar	Uraltes Breitschwert gefertigt von Trollen in alten Zeiten. Zorn der Elemente (28) mit Modifikation(4xMM) dabei ist das Element abhängig von der Umgebung. Desto mehr von einem Element sich in der Umgebung befindet, desto wahrscheinlicher wird das Gegenelement als Fertigkeit verwendet. Magische Waffe	Monat
WUTENTBRANNT AXT	800S	Echsische Axt. Karnifilo Raserei (24) mit Modifikation(3xMM). Auslöser: Träger richtet mehr als eine Wunde in einem Angriff an. Trifft den Träger	Tag
ZAUBERFRESSER	3200S	Holzschild ; mit Einkerbungen aus Elementar-Zeichen. Elementarbann (32) mit Modifikation(5xMM, Gegenzauber)	3x
ZAUBERWENDER	2350S	ein Khunchomer aus Toschkiril mit einem Griff aus Mindorium. Invercano Spiegeltrick statt deine Hände wird der Khunchomer verwandelt	Monat
ZAUBERSCHUTZ-RÜSTUNG	3300S	Lederrüstung(leicht). Balsam Salabunde (12). Auslöser: Der Träger wird Ziel eines beliebigen Zaubers	1xA

GÖTTLICHE ARTEFAKTE

Die folgenden göttlichen Gegenstände gelten, wenn nicht anders angegeben, als ihrer Gottheit geweiht. Für das Tragen eines solchen Gegenstandes gibt es keine Bedingung, jedoch verliert der göttliche Gegenstand seine Wirkung bzw. kann nicht aktiviert werden, wenn der Träger gegen die Prinzipien der Gottheit verstößt (Meisterentscheid). Göttliche Artefakte werden nur selten und mit großem Bedacht herausgegeben.

GÖTTLICHE GEGENSTÄNDE

AMULETT DER FRIEDVOLLEN AURA	1000S	Tsa. Kirschblütenregen (20) mit Modifikation(2xML) (QS 2)	1x
AMULETT DES FELSENVERTAUTEN	800S	Ingerimm. Vertrauter des Felsens (16) mit Modifikation(Erweiterter Schutz)	1x
AMULETT DES FLAMMENVERTAUTEN	800S	Ingerimm. Vertrauter der Flamme (16) mit Modifikation(Erweiterter Schutz)	1x
ANGEL DES GUTEN FANGS	600S	Efferd. Gesegneter Fang (16) mit Modifikation(1xML)	1x
AQUAMARIN DER SALZWASSERWANDLUNG	400S	Efferd. ein schöner Aquamarin mit einer mittlerweile unleserlichen Gravur. Segen des Plättlings (12)	1x
AQUAMARIN DES QUELLENGESANGS	400S	Efferd. ein schlichter Aquamarin. Hashnabiths Flehen (20) mit Modifikation(Azilas Quellgesang). Auslöser: Der Stein wird vergraben und die Worte „Fußspuren im Morgentau“ werden gesprochen	1x

ARMREIF DES GIFTS DER ERKENNTNIS	1300S	Hesinde. Ein Armreif aus grünem Metall der eine Schlange darstellt deren Fänge auf die Haut der Trägerin zeigen. Gift der Erkenntnis (20) mit Modifikation(2xML). Dabei beißt der Armreif tatsächlich zu, was jedoch aufgrund der filigranen Zähne keinen ernsthaften Schaden anrichtet. Das injizierte Gift ist Arax (32) mit Modifikation(3xHQ). Der Geist bleibt dabei absolut klar, während der Körper potent gelähmt wird	3xA
BERUHIGENDE BLUMEN	800S	Rahja. Ein bunter Blumenkranz aus verschiedenen ländlichen Blumen. Sulvas Gnade (16) mit Modifikation(1xML). Auslöser: In die Mähne eines Pferdes geflochten	1x
BORONS-SIEGEL	300S	Boron. Schutzsegen (20) mit Modifikation(2xML). Der Schutzkreis wirkt gegen Untote und Geister	3x
BORONS-SILBERSCHMUCK	2400S	Boron. Eine schlichte Halskette. Wie Waffenweihe (12) jedoch ist die Vorbereitungszeit 5 Minuten und die Wirkungsdauer bis zum nächsten Sonnenaufgang. Auslöser: „Hilf mir, Boron!“. Der Silberschmuck löst sich dabei auf	1x
BUCH DES DRACHEN	1200S	Hesinde. Entweder Schrifttum ferner Lande (20) mit Modifikation(2xML) oder Wundersame Verständigung (20) mit Modifikation(2xML, Hoftag der Sprachen). Dabei läßt sich das Buch von alleine auf, wenn heiliger Boden betreten wird. Es lässt sich für eine Ladung nur einen der beiden Sprüche auslösen	1xA
DAS FLAMMENHERZ	4200S	Travia. Eine nahezu perfekte Nachformung eines menschlichen Herzens aus purem Rubin in dessen Innerem stets Flammen züngelnd im Herzschlagrythmus pulsieren. Hilfe der Gemeinschaft (20) mit Modifikation(1xML, Permanenz). Der Herzschlag der Gruppe synchronisiert während der Wirkungsdauer	Immer
DELPHIN-AMULETT	600S	Efferd. Das Amulett zeigt einen blauen Efferdstümmeler. Ruf der Gefährten (12)	1x
DER EDELSTEIN DES KRISTALLKLAREN BLICKS	900S	Efferd. Neckeratem (12) jedoch wirkt der Blick durch Wasser wie Luft nur wenn durch den Edelstein selbst geblickt wird	3x
DIE KREIDE DER GESCHLECHTSWANDLUNG	900S	Tsa. Haut des Chamäleons (24) mit Modifikation(2xML, Wirkungsdauer verlängern). Dabei kann auch mehr als nur das Geschlecht gewandelt werden; entscheidend sind die Vorstellungen des Ziels. Auslöser: Mit der Kreide wird ein Geschlechtssymbol auf den Bauch eines Lebewesens gezeichnet	1x
DRACHENKOPF-ANHÄNGER	400S	Swafnir. Anrufung Kaucas . Auslöser: „Sei unser Schutz, die wir keine Angst kennen!“	1
ERNTE-SICHEL	900S	Peraine. Eine Sichel aus Vulkanglas. Pflanzengespür (28) mit Modifikation(2xML, Im Auge des Sturms)	Immer
FEDER DES EHRLICHEN VERTRAGS	500S	Kor. Fluch des Verräters (28) mit Modifikation(3xML, Permanenz). Auslöser: Berührt eine vertragsbrüchige Person die Feder vergeht die Feder in einer roten Stichflamme und der Berührende wird als Ziel der Liturgie bestimmt	1x
FIRUNS MANTEL	800S	Firun. Ein Mantel aus weichem, weißen Polarbärenfell. Wirkt wie Geteiltes Leid (12)	1x
FLASCHE DER REINEN WASSER	400S	Efferd. Tranksegen (12). Auslöser: „Unergründlicher, bitte reinige dieses Wasser und spende uns deinen Segen!“	12x
GEWÜRZE DER SÄTTIGUNG	400S	Peraine. Speisung der Bedürftigen (16) mit Modifikation(1xML). Auslöser: Streuen der Gewürze ins Leere. Die Gewürze fallen auf das erschienene Essen	5x
GÜRTEL DES MEISTERS	2000S	Ingerimm. Ein Gürtel mit Utensilien für jedes Handwerk. Handwerkssegen (24) mit Modifikation(3xML)	1x
HALSKETTE DER ATMUNG	850S	Efferd. Eine Kette die aus weißen Muscheln und drei glänzenden blauen Perlen besteht. Neckeratem (24) mit Modifikation(Gruß des Versunkenen, Wirkungsdauer verlängern). Auslöser: Reiben einer der blauen Perlen. Danach ermattet die geriebene blaue Perle	3x

HAMMER UND AMBOSS-AMULETT	1200S	Ingerimm. Wie Largorax' Hammer (28) mit Modifikation(4xML) jedoch wirkt der Zauber auf einen schon bestehenden Hammer und lässt in ihn die Macht Largorax fahren. Wird der Hammer für eine Attacke verwendet, zerbricht er danach und hat auch keine weiteren Aufladungen mehr	3x
HASENPFOTE DES JAGD-GLÜCKS	1250S	Firun. Jagdglück (16) mit Modifikation(ML)	1x
HEIMSTEIN DER TRAVIA	900S	Travia. Ein handflächengroßer Stein, der mit Symbolen der Travia versehen ist. Weihe des Heimsteins . Auslöser: In das Haus eingebaut. Dabei kann auch ein existierender Stein durch den Heimstein der Travia ersetzt werden	1x
HORN DES KRIEGES	???	Shinxir. Wird das Horn geblasen, hören es nur die Verbündeten in Reichweite und sie wissen intuitiv was mit dem Signalton gemeint ist (z.B. Rückzug, Angriff, Verstecken, etc.)	Immer
HORN DES STURMS	3200S	Rondra. Zorn der Sturmherrin (20) mit Modifikation(2xML)	1x
INGERIMMS EWIGE FLAMME	1200S	Eine Laterne, die Ingerimm geweiht ist, Feuer, welches in ihr brennt, kann durch Umwelt-Einwirkungen nicht ausgehen, es kann jedoch mutwillig gelöscht werden. Heilig	Immer
KELCH DER WUNDER	500S	Rahja. Wie Rahjas geheiligter Wein (12) aber die Wirkung des Kelchs der Rahja springt auf den Kelch der Wunder über	1x
KETTE DES HELFERS	200S	Peraine. Wie Peraines Pflanzengespur (24) mit Modifikation(3xML). Jedoch wirkt die Liturgie nicht auf Pflanzen, sondern auf Kulturschaffende. Auslöser: Der Anhänger wird mit der Hand fest umschlossen und ans Herz geführt. Dadurch erfährt der Träger, ob der Berührte etwa krank, vergiftet oder verletzt ist	12x
KOMPASS DER BÜCHERSUCHE	400S	Nandus. Urishars ordnender Blick (28) mit Modifikation(4xML). Wirkt jedoch nur bei der Suche nach einem Buch. Dabei muss das Buch jedoch dem Suchenden nicht bekannt sein. Ohne Anhaltspunkte - mögen sie noch so klein sein - kommt jedoch auch emit dem Kompass der Büchersuche nicht weiter	12x
KRONE DES INGERIMM	1300S	Ingerimm. Eine Karneol-Krone. Waliburias Wehr (12). Auslöser: Waffe wird an die Stirn (zur Krone) geführt. Lädt sich auf heiligem Boden selbst auf	1xA
LIPPENSTIFT DER RAHJA	1250S	Rahja. Knallroter Lippenstift. Rahjas Wohlgefallen (20) mit Modifikation(2xML)	Täglich
MASKE DES MÄRTYRERS	900S	Rondra. Eine eiserne Maske. Wundersames Teilen des Martyriums (24) mit Modifikation(3x Wirkungsdauer verlängern). Erleidet der Träger dadurch seine neunte Wunde, wird ein Thalionmels Schlachtgesang (28) mit Modifikation(Thalionmels Opfer, 4xWirkungsdauer verlängern) ausgelöst	3x
MONOKEL DER INSPIRATION	2300S	Hesinde. Meisterstück (28)	1x
ÖL DER WIEDERHERSTELLUNG	100S	Ingerimm. Erneuerung des Geborstenen (36) mit Modifikation(1xML, Zerstört, Komplexer Gegenstand). Auslöser: Ein zerstörter einfacher Gegenstand wird mit dem Öl übergossen	1x
PHEXENS SIEGEL	300S	Graues Siegel (20) mit Modifikation(2xML). Auslöser: Brief wird mit dem Wachssiegel verschlossen	4x
RING DER BUCHPRÜFUNG	900S	Nandus. Buchprüfung (28) mit Modifikation(4xML). Auslöser: „Einsicht“	12x
RONDRA'S BOLZENBRECHER	3200S	Rondra. Ein roter Umhang mit goldener Löwenstickerei. Wie Schild der Ehre (20) mit Modifikation(2xML) jedoch treffen die Fernkampfgriffe und Zauber weiterhin nur zerbrechen sie einfach ohne den Geschützten zu beeinflussen	3x
SCHAL DER SCHÖNHEIT	2000S	Rahja. Auge für die Schönheit (12). Auslöser: Zwei Einzelpersonen berühren den Schal gleichzeitig. Auf sie beide wird die Liturgie gewirkt und sie sehen die Schönheit ineinander	3x
SCHALE DES ABENTEURERS	750S	Aves. Segen des Heiligen Isegrein (20) mit Modifikation(2xML)	1xA
SCHLANGENHALSBAND	1300S	Hesinde. Sicht auf Madas Welt (12)	3x
SCHLAUCH DES ABENTEURERS	750S	Aves. Wie Hashnabiths Flehen (20) mit Modifikation(Azilas Quellgesang) wobei das Wasser aus dem Wasserschlauch statt aus dem Boden strömt	1x

SCHLEIER DER GLEICHMUT	Unbezahlbar	Rahja. Schützt den Träger einmalig selbstständig gegen eine Belkelel-Einflüsterung (sei sie profaner oder übernatürlicher Natur) und löst sich dann auf	Immer
SCHMIEDEHAMMER DES ANGROSCH	800S	Wie Heilige Schmiedeglut (16) mit Modifikation(Allmacht der Lohe) wobei der Hammerkopf selbst zu brennen beginnt. Auslöser: „Metall auf Metall, der Hammer prallt, auf Stahl so hart, der Blick so kalt! Angarusch-orum-drosch!“	1xA
SCHUTZAMULETT DER RONDRA	800S	Rondras wundersame Rüstung (20) mit Modifikation(2xML)	12x
SMARAGDHALSKETTE DER RONDRA	550S	Ehrenhafter Kampf (20) mit Modifikation(2xML)	Immer
STEIN DER ERWECKUNG	300S	Tsa. Ein Aquamarin-Amulett. Göttliche Freiheit (28) mit Modifikation(4xML)	3x
TRÄNEN DER HEILIGEN IRMGARD	750S	Rondra; Halskette mit einem blauen Stein. Segnung der stählernen Stirn (28) mit Modifikation(4xML)	2x
TSA'S KLEID DER WANDLUNG	1700S	Ein weißes, unscheinbares Kleid. Unschuldiger Geist (12). Das Kleid löst sich am Ende der Wirkungsdauer auf	1x
WASSER DES KLAREN GEISTES	120S	Tsa. Göttliche Inspiration (20) mit Modifikation(2xML). Auslöser: Waschen mit oder trinken des Wassers	1x
WASSER DES LEBENSCHUTZES	250S	Efferd. Eine kleine, leere Phiole. Wie Segenreiches Wasser (16) mit Modifikation(1xML) wobei die Phiole gefüllt wird (statt Schlucke reicht dann ein Achtel der Füllmenge der Phiole aus). Auslöser: Öffnen der Phiole	1xA
WEIHRAUCH DES BANNFLUCHS	800S	Boron. Ein Weihrauch-Schwenkräucher der Untote vertreibt. Wie Conagas Ruf (28) aber die Reichweite beträgt 30 Schritt und betrifft Untote statt Meeresungeheuer	1x
WIDDER-BECHER	300S	Levthan/Rahja. Ein merkwürdig anmutender Becher, der Widderhörner trägt. Segen der Roten Schwester (12)	5x
WUNDERSAME BANDAGEN	100/S	Peraine. Einfache, gewöhnliche Bandagen. Heilungssegen (12)	1x

GÖTTLICHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

ALETHEIA	4300S	Hesinde. Schwert der Wahrheit; ein Zwergenstahl- Doppelkhunchomer aus den Zeiten der Drachenkriege mit Modifikation(2xHQ). Argelions bannende Hand (24) mit Modifikation(3xML); hebt Zauber bis 32 AsP auf. Lädt sich auf heiligem Boden der Hesinde von selbst auf. Auslöser: „Aletheia“	1xA
AVES WANDERSTOCK	900S	Aves. Verzierter Kampfstab . Weg des Fuchses (16) mit Modifikation(1xML)	1xA
BEONDRING, DER SCHUPPENPANZER	3900S	Swafnir. Seeschlangenschuppenpanzer(schwer). Swafnirs Ruhelied (20) mit Modifikation(2xML)	3x
BLUTZOLL	4350S	Kor. Zyklopenstahl- Morgenstern mit Modifikation(1xHQ). Blutiger Schnitter (12). Auslöser: Der Morgenstern richtet 2 Wunden mit einem Angriff an	3xA
BORONANGER-WURFBEIL	200S	Boron. Ein Silber- Wurfbeil mit Modifikation(2xHQ) und feiner Gravur. Wie Bannfluch des Heiligen Khalid (28) mit Modifikation(4xML) jedoch zerfällt das Wurfbeil nach der Wirkungsdauer zu Staub und vergeht im Wind. Auslöser: „Zurück ins Grab!“. Geweiht	1x
BORONS FOKUS	600S	Boron. Ein maraskanischer Kampfdiskus . Wie Nemekaths Geisterblick (20) mit Modifikation(2xML) jedoch siehst du während der Wirkungsdauer die Lebenden nicht	1x
BRUSTPLATTE DES PROTEKTORS	1700S	Rondra. Kurzes Kettenhemd(mittel). Wie Ritus der Schlachthilfe (16) mit Modifikation(Wirkungsdauer verlängern) jedoch sind nur 4 Angriffe oder Paraden möglich. Lädt sich auf heiligem Boden der Rondra von selbst auf	1xA
DOLCH DER LEBENSSENDENDEN WASSER	2200S	Efferd. Dolch . Segenreiches Wasser (12). Heilig	1xA

DOLCH DER TSA	1400S	Tsa. Goldverzierte Basiliskenzunge mit einem Eidechsenkopf am Knauf. Mondsilberzunge (16) mit Modifikation(1xML). Auslöser: Den Eidechsenkopf streicheln	3x
DREIZACK DER RUHIGEN WASSER	2200S	Efferd. Efferdbart mit Modifikation(1xHQ). Hashnabiths Flehen (12)	1xA
DREIZACK DER TOSENDEN SEE	3200S	Efferd. Efferdbart mit Modifikation(1xHQ). Wie Erwachen des Stroms (20) mit Modifikation(Flutwelle) jedoch kann auch eine Flutwelle auf dem Meer ausgelöst werden. Auslöser: In Kontakt mit dem Wasser und gesprochene Worte: „Große Flut“	1x
FIRUNS BOGEN	3200S	Langbogen aus wundervoll geschnitztem Elfenbein mit Modifikation(1xHQ). Pfeil des Heiligen Isegrein (16) mit Modifikation(1xML). Lädt sich auf heiligem Boden des Firun von selbst auf. Auslöser: Mit dem Pfeil über den Bogen streichen	1xA
FLUSSEHEMD	900S	Efferd. Bläulich-schimmerndes langes Kettenhemd(schwer). Neckera-tem (16) mit Modifikation(Wirkungsdauer verlängern). Auslöser: „Die Versunkenen grüßen dich“	1x
GEGENWEHR	3200S	Rondra. Wunderbar gefertigter Holzschild mit Modifikation(1xHQ). Schwinger des Sturms (16) mit Modifikation(1xML)	1x
HANDSCHUH DES LEBENS	???	Nurti. Heilungssegen (12). Lädt sich nach Meisterentscheid zufällig auf. Dabei scheint es keine verständliche Regel zu geben (der Meister mag hin und wieder (ungefähr einmal pro Abenteuer) einen w20 würfeln. Bei einer 20 hat sich der Handschuh aufgeladen). Auslöser: Berühren einer verletzten Person	1xA
HANDSCHUH DES TODES	???	Zerzal. Wie Phexens Sternenwurf (12) jedoch erscheint statt eines Wurfsterns eine schwarz-wabernde Masse Nichts. Lädt sich nach Meisterentscheid zufällig auf. Dabei scheint es keine verständliche Regel zu geben (der Meister mag hin und wieder (ungefähr einmal pro Abenteuer) einen w20 würfeln. Bei einer 20 hat sich der Handschuh aufgeladen. Bei einer 1 verschwindet der Handschuh hingegen). Auslöser: Die Hand wird in Richtung eines Lebewesens zur Faust geballt	1xA
HELM DES GÖTTLICHEN SCHUTZES	3500S	Praios. Ein goldverzierter Helm der nach hinten geneigte Sonnenflammen darstellt. Goldene Rüstung (16) mit Modifikation(1xML). Geweiht	1xA
HELM DES WINDES	1600S	Kauca/Rondra. Wie Für die Göttin, Für Rondra! (20) mit Modifikation(2xML). Während der Wirkungsdauer nimmt der Wind um den Träger herum an Fahrt auf. Auslöser: Erleiden von 2 Wunden durch einen Treffer. Lädt sich auf heiligem Boden der Kauca/Rondra von selbst auf	1xA
LEUELOR	3800S	Toschkrii- Rondrakamm mit Modifikation(1xHQ). Ehrenhafter Kampf (12). Lädt sich auf heiligem Boden der Rondra von selbst auf	1xA
LICHTBRINGER	2600S	Praios. Zwergenstahl- Sonnenzepter mit Modifikation(3xHQ). Zerschmetternder Bannstrahl (16) mit Modifikation(1xML). Geweiht	3x
MYTHRAELS' STAHLFLÜGELKLINGEN	2800S	Mythrael/Kriegsgott. Zwei Zwergenstahl- Amazonensäbel . Wie Mirakel: Klingenschnitzwerk (28) mit Modifikation(4xML) jedoch sind nur die nächsten beiden Paraden betroffen (wenn nur ein Säbel geführt wird, ist nur die nächste Parade betroffen). Lädt sich auf heiligem Boden der Mythrael/Kriegsgott von selbst auf. Auslöser: Der Träger erhält die 5. Wunde	1xA
NACHTSCHNITT	1200S	Boron. Boronssichel mit Modifikation(2xHQ). Hauch Borons (20) mit Modifikation(2xML). Geweiht	1xA
RONDRA'S SCHUTZ	2100S	Rondra. Küriss(schwer). Wie Schild der Ehre (12) doch betrifft die Wirkung auch das gerittene Pferd (falls vorhanden). „Für Rondra!“	1x
SÄBEL DES LAUSCHERS	1800S	Efferd. Säbel mit Modifikation(1xHQ). Flüstern der Fluten (32) mit Modifikation(5xWirkungsdauer verlängern). Auslöser: „Submurmuras, aqua“	1x
SONNENLEGION-KÜRASS	4200S	Praios. Mirhamer-Stahl-Schuppenpanzer(schwer) mit Modifikation(1xHQ). Goldene Rüstung (24) mit Modifikation(3xWirkungsdauer verlängern) Auslöser: Erleiden der 5. Wunde	1xA
SONNENSCHUTZ	2400S	Praios. Zwergenstahl- Kurzschwert . Wie Praios' Magiebann (24) mit Modifikation(3xML) jedoch erscheint das Auge nicht wirklich, sondern die Schwertspitze erhält den Effekt und leuchtet dabei in weiß gleißendem Licht	1x

SONNENTUNIKA DES PRAIOS	4400S	Seidene Tunika aus rotem Stoff mit goldenen Verzierungen und Sonnensymbolen. Licht des Herrn (12). Auslöser: „Der Morgen vertreibt die Nacht“. Geweiht	1xA
SPEER DER HELDENKRAFT	2100S	Swafnir. Toschkriil- Wurfspeer mit Modifikation(1xHQ). Wie Schicksalsgemeinschaft (16) mit Modifikation(1xML). Geweiht	3x
SPIEGELSCHILD	1600S	Praios. Großschild mit Modifikation(1xHQ). Wie Argelions Spiegel . Der zurückgeworfene Zauber verliert aber eine Stufe Mächtige Magie. Hat der Zauber keine Stufen Mächtige Magie, löst er sich nur auf und wird nicht zurückgeworfen. Auslöser: „Wider Magie!“	1xA
STAB DES MONDFUCHS	1900S	Phex. Mit Mondsilber verzierter Kampfstab in dessen Ende ein Dolch versteckt ist. Dieser Dolch hat Modifikation(2xHQ). Sternenglanz (24) mit Modifikation(3xML). Auslöser: Dreifaches Antippen des Gegenstandes mit der Spitze des Stabes. Die Liturgie kann nur ein einziges Mal von einer Person verwendet werden; selbst wenn noch Ladungen vorhanden sind	12x
STAB DES SILBERFUCHS	2500S	Phex. Kampfstab aus Eisenbaum mit Mondsilber Verzierungen in dessen Ende Platz ein Geheimfach eingelassen ist. Das Geheimfach bietet Platz für eine kleine Schriftrolle oder auch eine kleine Phiole. Wie Phexens Nebelleib (16) mit Modifikation(1xML) jedoch beträgt die Wirkungsdauer nur 8 Minuten	1x
STERNENSCHWEIF	3500S	Phex. Schneidezahn . Phex scheint mit dir! Wann immer Sternenschweif Schaden anrichtet, explodieren die beiden w6 (bei einer 6 werden sie erneut gewürfelt und zusätzlich zum Ergebnis addiert, bis keine 6 mehr gewürfelt wird)	Immer
STURMBRINGER	3200S	Rondra. Zwergenstahl- Langaxt mit Modifikation(1xHQ). Zorn der Sturmherrin (12). Auslöser: „Ignis Caelestis!“ Geweiht	1xA
VARSINYAL	4200S	Hesinde. Eine Degen mit Modifikation(3xHQ) einzigartiger Machart! Goldverzierter Griff, eingelassene Smaragde, edle Parierstange, die dennoch bemerkenswert stabil ist. Ein Meisterwerk! Purgation (20) mit Modifikation(Praios Gnade). Auslöser: Die Klinge Varsinyal wird auf die Schulter eines Magiers gelegt. Geweiht	1xA
WÄCHTER DER WEHRLOSEN	480S	Rondra. Großschild . Wie Ehrenhafter Kampf (24) mit Modifikation(3xML, Ehre der Schlacht) jedoch werden im doppelten Radius der wirkenden Liturgie zusätzlich Angriffe verhindert, wenn sie gegen Kampfunfähige (dazu zählen auch Nichtkämpfer) gerichtet werden (auch hier kann die Wirkung mit der selben Konterprobe ignoriert werden). Auslöser: Schlagen mit der eigenen Waffe auf das Schild	Immer
WOLKENTRUTZ	2300S	Rondra; Zwergenstahl- Ochsenherde mit Modifikation(1xHQ). Wie 12 jedoch wird die Wirkung auf Wolkenstrutz übertragen und gilt nur für den ersten erfolgreichen Angriff während der Wirkungsdauer. Dabei wird zuerst der normale Waffenschaden angerichtet und danach der übliche Schaden von Armalion, der sich durch einen Donnerblitz manifestiert. Auslöser: „Kampf in einem Gewitter und der Gegner kämpft unehrenhaft“	1x
ZERZAL NACHTSCHWARZER JAGDSPIESS	1900S	Zerzal. Elfischer- Wurmspieß mit Modifikation(1xHQ). Wie Lodernder Zorn (16) mit Modifikation(1xML) aber das Feuer brennt schwarz und erscheint aus dem Nichts. Lädt sich nach Meisterentscheid zufällig vollständig auf. Dabei scheint es keine verständliche Regel zu geben (der Meister mag hin und wieder (ungefähr einmal pro Abenteuer) einen w20 würfeln. Bei einer 20 hat sich Zerzals Nachtschwarzer Jagdspieß vollständig aufgeladen. Bei einer 1 verschwindet der Jagdspieß hingegen). Auslöser: Erfolgreiche Umreißen-Attacke	2xA

DÄMONISCHE ARTEFAKTE

Die meisten dämonischen Artefakte haben negative Beierscheinungen, auch wenn sie nicht explizit angegeben sind. Das liegt an der dämonischen Seele, die jedem dieser Artefakte innewohnt und stets danach strebt Chaos zu verbreiten.

DÄMONISCHE GEGENSTÄNDE

ALLZWECK-RING	???	Tasfarel. Fargy'Raff. Der Ring ist stets bereit, dem Träger ein gutes Angebot zu machen. Benötigt er einen Heiltrank, um seinen sterbenden Kameraden zu retten? Eine Waffe? Das gewisse Parfum, das die Dame seines Herzens wuschig macht? Der Ring hat all das und noch mehr, aber der Preis...	Immer
AMULETT DES PRAIOS	???	Blakharaz. Das Amulett erleichtert Menschenkenntnisproben um +4. Begeht der Träger eine Straftat (sei sie auch noch so klein), erwürgt das Amulett des Praios den Träger. Dem Träger muss eine Athletikprobe I(28) gelingen, um das Amulett vom Hals zu reißen (wobei es zerstört wird und seine Wirkung verliert). Eine Probe dauert 1 Aktion. Bis dahin wirkt das Erwürgen pro KR wie: Ertränken (20). Das Amulett kann den Träger dabei auch leicht in eine Richtung ziehen, wogegen der Träger mit einer Konterprobe(KO, 20) widerstehen kann	Immer
ARMREIF DER ZAUBERKUNDE	1400S	Amazeroth. Ylmadath . Der Träger erhält den Vorteil Zauberer III und bis zu drei Zauber seiner Wahl (gesamt 100EP Lernkosten) mit Probenwert 10. Nach 24 Stunden vergeht die Wirkung und der Träger fühlt sich leer und möchte die Macht erneut spüren. Auslöser: „magica veni“	1x
DUKATE DES GOTONGI	1500S	Blakharaz. Gotongi. Der Gotongi wartet auf den Befehl des Trägers und verlässt dann nach 24h die Dukate und kehrt zum Beschwörer zurück. Er verrät ihm, was er gehört und gesehen hat. So kann er den Träger z.B. zu einem Versteck führen, in das die Dukate mitgenommen wurde	1x
ETEMA-SOROPH	???	Tasfarel. Ein Geldbeutel, der nur von seinem Besitzer gefahrlos geöffnet werden kann. Für unbefugte kühlt sich der Geldbeutel auf Niederhölische Kälte ab. Leider frisst der Geldbeutel manchmal ein paar Münzen oder öffnet auch für den Besitzer den Mund nicht	Immer
MADAYRAËEL'S FLUCH	???	Madayraëel. Bronze-Ring mit einem gravierten Wolfskopf. Der Träger verfällt jeden Vollmond in einen Bluttausch: Wie Karnifilo Raserei (12). Nach drei Monaten (und drei Bluträusche) gilt der Träger als mit Lycanthropie infiziert	Immer
OHRRING DES SHARBAZZ	1500S	Belhalhar. Der Sharbazz flüstert dem Träger Taktiken und Pläne in sein Ohr. Auf Anführen erhältst du eine Erleichterung von +8. Jedoch wird der Dämon dich auch in eine ausweglose Schlacht führen, um die Herausforderung zu genießen	1x
RING DES THAZ-LARAANJI	1500S	Belkelel. Laraan. Ein Gestaltwandler-Dämon wird herbeigerufen, der sexuelle Dienste ausführt	1x
RING DES VERDERBEN	???	Agrimoth. Arkhobal. Die Verseuchung der Umgebung wird pro Tag um eine Stufe erhöht: normal/leicht verseucht/deutlich verseucht/stark verseucht/ein kleines Unheiligtum/ein mittleres Unheiligtum/ein mächtiges Unheiligtum. Verlässt der Ringträger den Ort, kann die Natur pro Woche eine Stufe abbauen und das Gebiet langsam zurückgewinnen	Immer
RÜSTUNG DES EISENORK	???	Agrimoth. Die Rüstung ist eine kleine metallene Kugel. Sie verschmelzt mit dem Träger durch Berührung in einem schmerzvollen Prozess und legt sich wie eine zweite Haut über seine. Die Rüstung kann danach nicht mehr vom Träger gelöst werden. Der Träger ist gegen jeden Schaden außer Eis und Wasser immun und erhält keine Wundabzüge mehr. Der Träger leidet permanent unter Schmerzen und muss monatlich eine Konterprobe(KO,28) bestehen (beginnend mit dem Anlegen der Rüstung), ansonsten stirbt er unter Schmerzen und die Rüstung zersetzt den Körper vollständig	Immer
SHURRUSH	???	Belhalhar. Großschild mit Modifikation(Unzerbrechlich). Wie Karnifilo Raserei (12) aber das Schild richtet zusätzlich 2w6TP an. Am Ende der Wirkungsdauer hört der Träger dämonische Einflüsterungen und muss eine Konterprobe(Willenskraft,24) ansonsten nimmt sein Geist andauernden Schaden, der nur durch seelische Heilkunde beseitigt werden kann. Auslöser: Wann immer Blut den Schild berührt (z.B. wenn mit dem Schild eine Wunde zugefügt wird)	Immer

SHURRUSH	???	Belhalhar. Dolch mit Modifikation(3xHQ). Wie Brazoraghs Hieb(24) mit Modifikation(3xMM) und Wirkungsdauer 1 Stunde. Am Ende der Wirkungsdauer hört der Träger dämonische Einflüsterungen und muss eine Konterprobe(Willenskraft,24) ansonsten nimmt sein Geist andauernden Schaden, der nur durch seelische Heilkunde beseitigt werden kann. Auslöser: Wann immer Blut den Schild berührt (z.B. wenn mit dem Schild eine Wunde zugefügt wird)	Immer
----------	-----	---	-------

DÄMONISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

BELSHIRASH'S SPEER	???	Nagrach. Der Stoßspeer mit Modifikation(3xHQ). Der Speer hat stets die Temperaturstufe Grimmfrost. Ein Triumph richtet 2 Wunden extra an. Getötete Wesen werden mit einer Eisschicht überzogen und erheben sich, um auf der Seite des Trägers zu kämpfen. Sie haben dann die Werte von Kriegermumien. Die Angriffe des Wesen richten zusätzlich Erfrieren an	Immer
DIE LEICHENMASKE	???	Thargunitoth. der Träger kann die gesamte Gestalt einer Person annehmen, die er sterben gesehen hat	Immer
DSCHADRAZITTAI	???	Agrimoth. Azzitai. Dschadra mit Modifikation(3xHQ). Permanentes Warmes Blut(12). Geworfen wird die Waffe zu einem Flammenstrahl wie Ignisphaero(28) mit Modifikation(4xMM). Der Dschadra liegt danach im Zentrum	Immer
GULHOM-KEULE	1500S	Asfaloth. Gulhombaal. Ogerschelle. Richtet die Waffe erfolgreich eine Wunde an, springt der Gulhombaal von der Keule auf den Getroffenen über und frisst sich durch die Wunde in den Körper. Reagiert der betroffene schnell, kann er die Made herausreißen (1 Wunde). Die Made beginnt direkt mit der Arbeit und verändert den Körper. Der Betroffene kann gegen die einzelnen Modifikationen Konterproben(KO, 20) würfeln. Nach 24h kehrt die Made in die Niederhöhlen zurück. Ein Fulminictus auf den Träger richtet auch Schaden an der Made an	1x
HANDSCHUH DES SORDUL (VERFLUCHT)	1500S	Belzorash. Sordul. Der Handschuh verwandelt sich in die Klaue des Sorduls und richtet Schaden an wie Hexengalle(28) mit Modifikation(4xMM). Danach bricht jedoch der Sordul aus dem Handschuh hervor und ist frei (was meistens dazu führt, dass er den Träger angreift)	1x
KARAS, DIE NEKROMANTENKLINGE	???	Thargunitoth. Sklaventod mit Modifikation(2xHQ). Getroffene Gegner erhalten den halben/viertel/achtel Trefferpunkte erneut in den folgenden Initiativephasen. Fällt der Schaden unter die WS* des Getroffenen, verfällt er	Immer
KRAKENKLINGE	???	Charyptoroth. Breitschwert mit Modifikation(1xHQ). Der Träger kann auf Wasser laufen. Außerdem kann er Schwimmende vom Wasser nach unten ziehen lassen, wenn ihnen keine Probe Schwimmen I(24) gelingt. Sie können jede Kampfrunde versuchen, wieder aufzutauchen, sonst ertrinken sie	Immer
PANZERHANDSCHUH DES NEKROMANTEN	???	Thargunitoth. Panzerhandschuh(schwer). Der Träger kann Toten eine Frage stellen, wenn er sich eine Wunde zufügt und Thargunitoth das Blut opfert. Für zwei Wunden kann er einen Toten für 10KR erheben und dieser wird ihm einen Dienst erfüllen	Immer
SCHATTENSTAHL DOLCHE	???	Belharhar. Zwei Mordstahl-Dolche. Sie gehen direkt gegen den WS	Immer
SEELLENFEUER	???	Agrimoth. Ein geflammter Andergaster mit Modifikation(8xHQ). Die Abwehrstange ist mit á jour, die Klinge zeichnet Akanthus. Dabei wurde die Klinge angelaufen und die Fehlschärfe ist mit Arabeske versehen. Jede angerichtete Wunde erhöht die Trefferpunkte des nächsten erfolgreichen Treffers um 1w6TP. Die Flamme bricht dabei in Flammen aus	Immer
TOTENMASKE	???	Thargunitoth. Untote (Hirnlose) ignorieren den Träger der Maske vollkommen	Immer
XAARLEROTH'S MIEDER	???	Amazeroth. Xaarleroth. Wie Auris Nasus Oculus(36) mit Modifikation(4xMM, Bewegte Illusion, Kontrollierte Illusion). Jedoch versucht der Dämon alle gegen den Träger aufzuhetzen, um frei zu kommen. Wann immer möglich lässt er Illusionen auftauchen, die den Träger in Schwierigkeiten bringen. Er kann dies jedoch nicht machen, wenn er gerade den täglichen Wunsch des Trägers erfüllt	Tag

ZITTERKLINGE	???	Lolgramoth. Zitterzinn- Barbarenstreitaxt mit Modifikation(Persönliche Waffe, 2xHQ). Auswirkungen von Erschöpfung können ignoriert werden. Die neunte Einschränkung ist dennoch tödlich. Wie Axxeleratus Blitzgeschwind (28) mit Modifikation(4xHQ) jedoch permanent. Der Träger der Waffe muss in jeder Initiativephase mindestens eine Aktion für Bewegung(einfach) aufwenden	Immer
--------------	-----	---	-------

WUNDERLICHE ARTEFAKTE

Die folgenden Artefakte erfordern ein deutlich mächtigeres, high-fantasy DSA. Solche Artefakte mögen gut in die G7 und ähnlich spektakuläre Kampagnen passen, aber weniger in low-fantasy Mittelalter-DSA, wo die Helden primär gegen Schurken, Krankheiten und die banale Ungerechtigkeit der Welt kämpfen. Die einzelnen Artefakte basieren - wie fast alle - auf [Michael Schneiders](#) Ideen, wurden jedoch deutlich abgeschwächt, um sie besser in meine Vorstellung von DSA einzugliedern. Beibehalten habe ich die Struktur, so dass sich einzelne Sets bilden. Ich möchte erneut betonen, dass dies nicht für jede Spielgruppe passt und daher eine vorige Absprache eventuell sinnvoll erscheint. Denkt auch daran, dass ihr Spielern, denen ihr einmal die Macht gezeigt habt, nur noch schwierig mit kleineren Preisen beglücken könnt. Sie verfallen da allzu schnell in die Hände des Gierigen...

ALTVORDEREN

*Drei sind die Dinge, der verlorenen Zeit,
zwischen zweien brennt stetig, der ewige Neid.
Zwei streben und kämpfen, bis in Ewigkeit,
Die Kinder der Mada, zu schlichten den Streit.*

HAMMER DER ZEIT	Temporalmagie. Meteoreisen- Rabenschnabel mit Modifikation(1xHQ). Ein Triumph verlangsamt für dich die Zeit. Du hast sofort eine weitere Initiativephase	Immer
METEOREISEN-AMULETT DES SCHUTZES	Dieses Amulett hat einen versteckten Hohlraum, in dem eine kleine Notiz versteckt werden könnte. Außerdem liegt ein uralter Schutzzauber auf ihm. Der Träger des Amuletts verliert AsP statt LeP, die das Amulett dafür nutzt, Angriffe abzuwehren, die Haut an der Trefferstelle künstlich zu verhärten oder die Wunde direkt wieder zu heilen. Hat der Träger keine AsP (mehr) verliert er LeP	Immer
METEOREISEN-ASTRALKOMPLEXER	Der Komplexer kann in den Kürass eingesetzt werden und ist ein blau leuchtender Stein. Das Artefakt kann nach und nach und ohne Probe mit AsP aufgeladen werden. Dafür speist der Träger in einem 5 minütigen Ritual AsP in das Artefakt. Sobald 128 AsP in das Artefakt gespeist worden sind, kann es ausgelöst werden. Das Artefakt verliert 2w6 AsP pro Woche. Wie Zorn der Elemente mit Modifikation(10xMM). Der Zauber wird in allen Fertigkeiten gleichzeitig ausgelöst und richtet somit: Erfrieren, Niederschmettern, Nachbrennen, Fesseln, Zurückstoßen und Ertränken zugleich an. Auslöser: „Uusi alku“	1xA
METEOREISEN-KÜRASS	Leichte Platte(schwer) mit Immunität(Erz). Die Rüstung wurde von dem Elementaren Meister Kukaeiannaanteeksi angefertigt	Immer
METEOREISEN-PANZERARM (LINKS)	Leichte Platte(schwer). Schadenszauber richten 1w6 zusätzliche Trefferpunkte an	Immer
METEOREISEN-PANZERARM (RECHTS)	Leichte Platte(schwer). Verleiht die Wesenseigenschaft Regeneration I. Jedoch altert der Träger auch doppelt so schnell	Immer
METEOREISEN-SCHILD	Der Meteoreisen- Großschild erschwert Attacken mit Metallwaffen gegen dich um -4	Immer
METEOREISEN-STIRNREIF	Die erste Modifikation Vorbereitung verkürzen ist nicht erschwert	Immer

Bote der Achäer Trägt dein Charakter die komplette Ausrüstung der Altvorderen gilt er als Schreckgestalt III. Ein seltsames, unheimliches Strahlen umgibt ihn.

BERSERKER

Die Schlacht begann und die bevorstehende Niederlage kroch langsam in die Köpfe der kaiserlichen Soldaten. Der heranziehende Nebel, die Hörner der Feinde und die stetige Kakophonie menschlicher Schreie hatten die sonst tapferen Männer und Frauen erzittern lassen. „Erbärmlich“, dachte die groß aufragende Gestalt zwischen ihnen, die nicht recht ins Bild zu passen schien. Ihre schwarze Rüstung hob sich deutlich von den weißen Kaisersymbolen der anderen Rittern ab und auch ihre Bewaffnung war gänzlich ungeeignet für eine solche Schlacht, ja ungeeignet für jede Art des Kampfes. Auf ihrem Rücken trug sie einen übergroßen Zweihänder und in der Hand eine Axt, die eher zu einem Oger gepasst hätte als zu einem Menschen. Nun verließ sie schnellen Schrittes die eigenen Reihen und bewegte sich zielstrebig auf den Nebel zu; dreht sich um. Still aber bestimmt schneidet die Gestalt sich tief mit ihrer Axt in die ungeschützte linke Hand, der bereits ein kleiner Finger fehlte. Der Nebel um sie herum färbte sich langsam rot als würde er sich mit den Blutstropfen

vermengen, die langsam ihre Hand herunterlaufen und geräuschlos auf dem Boden aufschlagen.
-Zhanduka El Zul

BERSERKER-AMULETT		Ein Amulett mit einem eingelassenen Hämatit. Tötet der Träger einen mindestens mittleren Gegner, regeneriert er eine Einschränkung seiner Wahl	Immer
BERSERKER-GÜRTEL UNBÄNDIGEN	DES	Wie Blutiger Schnitter (12). Außerdem färbt sich die Welt um dich blutrot. Wie die Auswirkungen genau sind, ist Meistersentscheid. Auslöser: Der Träger fügt sich eine Wunde zu	Immer
BERSERKER-KÜRASS BLUTIGEN	DES	Leichte Platte(schwer). Wie Das schwarze Fell durch das rote Blut (28) mit Modifikation(4xML)	Immer
BLUTSÄUFERIN, DIE KORS-AXT		Barbarenstreitaxt aus einer dunkelroten Metallegierung mit Modifikation(6xHQ, Schwer 8). Der Träger kann bei einem erfolgreichen Treffer beliebig viele w6 neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Geweiht	Immer
DES BERSERKER GLÜCK (RING)		Dem Träger unterlaufen für eine Stunde keine Patzer im Kampf. Sie gelten als gewöhnlich misslungen. Auslöser: Der Träger fügt sich eine Wunde zu	Immer
HASSDORN, DIE KOR-KLINGE		Zweihänder mit Modifikation(6xHQ, Schwer 6). Erleidet der Träger zwei Wunden durch einen Angriff, erhält er die Eigenheit Hass auf Wesenstyp bis zum Ende des Kampfes, wobei der Wesenstyp gleich dem Wesenstyp des Angreifers ist. Dadurch kann er Schicksalspunkte effizienter gegen den Gegner einsetzen, aber auch vom Meister dazu aufgefordert werden andere Wesen des gleichen Typs zu attackieren. Geweiht	Immer
MASKE DES BERSERKERS		Eine Maske aus einem uralten menschlichen Schädelknochen mit roten Verzierungen. Der Träger kann einem Wesen in bis zu 8 Schritt Reichweite eine Wunde zufügen. Dabei sieht der Betroffene sich kurz selbst in der Maske des Trägers und weißt dann die selbe Verletzung auf, die sich der Träger zugefügt hat. Auslöser: Der Träger fügt sich eine Wunde zu	Immer

Vater des Blutes Trägt eine Heldin die komplette Ausrüstung des Kors setzen zwei Effekte ein:

1. Er kann mit der Maske des Berserkers nicht nur einem Wesen, sondern allen Wesen in bis zu 4 Schritt Reichweite eine Wunde zufügen (dies unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind). Er muss sich weiterhin selbst nur eine Wunde zufügen.
2. Der Träger kann sich selbst in einem halbstündigen Ritual das Herz herauschneiden und Kor opfern (dies richtet keine Wunde an). Er muss sofort eine Zähigkeitsprobe(32) ablegen. Misslingt die Probe verliert er die Beherrschung, kann das Ritual nicht vollziehen und stirbt ohne weitere Wirkung. Gelingt das Ritual wirkt es wie **Thalionmels Schlachtgesang**(32) mit Modifikation(Thalionmels Opfer). Jedoch kann er zusätzlich sämtliche Wunden, die Gegner an ihm verursachen, als Opfergabe betrachten und dafür Artefakte aktivieren, die normalerweise eine entsprechende selbst-zugefügte Wundenanzahl als Auslöser erwarten. Werden dem Träger also zwei Wunden zugefügt, kann er z.B. direkt *Des Berserker Glück* und die *Maske des Berserkers* auslösen. Er könnte natürlich auch zweimal den Masken-Effekt nutzen. Am Ende der Wirkungsdauer ruft Kor den Träger zu sich und die Rüstung verteilt sich über ganz Aventurien. Überlebende werden später berichten, dass Kor selbst in die Schlacht eingegriffen und dass der ehemalige Träger sich nach seinem Tod (der für die Beobachter mit dem Herausschneiden des Herzens eingetroffen ist) nie bewegt hätte.

REGELN

RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

Durchlässig(Schadensquelle)	Die Rüstung lässt die Schadensquelle besser passieren. Gegen diese Schadensquelle kann nur WS verwendet werden
Angepasst(Umgebung oder Fertigkeit) I/II	In genannter Umgebung oder bei genannter Fertigkeit sinkt die Behinderung um I/II. Das letzte Wort hat der Meister
Pflege	Die Rüstung benötigt besondere Pflege. Wird diese Pflege vernachlässigt, kann es nach Meistersentscheid eine zusätzliche Stufe Behinderung geben
Dornen(Schaden)	Trifft eine zerbrechliche Waffe erfolgreich auf die Rüstung, erleidet diese Schaden
Resistenz(Schadensquelle) I/II/III/IV	Verringert den Schaden durch diese Schadensquelle. Wann immer der Träger Wunden erleiden würde, erleidet er 1/2/3/4 Wunden weniger

MATERIALIEN

TOSCHKRILL	3500S	+2TP
------------	-------	------

Waffen-Materialien

EMPTY	Empty	Empty
-------	-------	-------

Rüstungs-Materialien

Todo

Die Reihenfolge beschreibt auch die Priorität.

1. Preise berechnen und eintragen (alle aktuellen Preise sind Überbleibsel)
2. Überall Links einfügen und bestehende überprüfen
3. Rechtschreibprüfung und Neuschreiben von unklaren/umständlichen Beschreibungen
4. Material-Liste und Rüstungsregeln
5. Wunderliche Artefakte (die über normale Regeln hinaus gehen)