

ΕΙΠΕ ΙΠΟΦΙΖΙΕΛΛΕ ΣΠΙΕΛΗΙΛΦΕ ΓΥΡΑΠΓΕΝΗΠΔΕ ΤΗΑΥΜΑΤΥΡΓΕΠ - ΒΔ.Ι

ΚΛΕΙΠΕ ΡΙΠΓΚΥΠΔΕ



ΓΑΠΡΟΔΥΚΤ

KLEINE RINGKUNDE

Eine inoffizielle Spielhilfe für angehende Thaumaturgen

AUTOR

Christian Hollnbuchner

LAYOUT

Christian Hollnbuchner

COVER UND INNENILLUSTRATIONEN

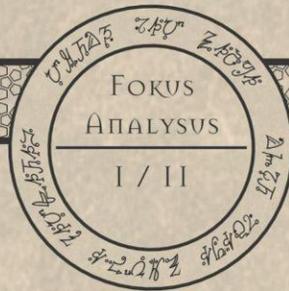
Christian Hollnbuchner

Die verwendeten Grafiken sind © Christian Hollnbuchner mit Ausnahme des Fanprodukt Logos aus dem [Ulisses Fanpaket](#).

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

INHALTSVERZEICHNIS

Fokus Analysis	1
Candelae Horarum	3
Cavaem Tormenta	5
Digitabulum Aerugo	7
Duplicare Clavem Magika	9
Heilun Sefur	11
Inaurem Dulcedo	13
Kamm des Zauberhaars	15
Kranz der Herrlichkeit	17
Lebete Caldofrigo	19
Lucernae Magika	21
Rota Liquatio	23
Serra Signae	25



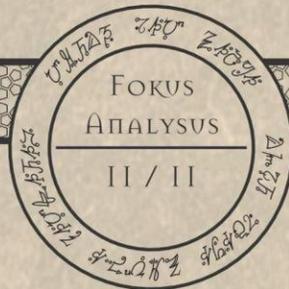
Beschreibung: Ein Amult aus Mondsilber mit Messing oder Bronzeinlegearbeiten an einer feingliedrigen Goldkette, das eine Linse aus buntem Glas umschließt.

Wirkung: Der Talisman unterstützt den Zauber Analys Arkanstruktur, wenn er durch das Amulet gewirkt wird.

Hintergrund und Besonderheiten: Zaubertalismane wie dieser haben ihren Ursprung wohl an der Mageirakademie in Punin, auch wenn die Magister dort ihren Einsatz wohl vehement verneinen würden.

Wert: Verwendet als fein verzierte Lupe etwa 15 Dukaten / etwa 215 Dukaten

Szenariovorschlag: Ein Magier möchte eine besonders aufwendige Analyse eines magischen Artefaktes durchführen. Obwohl er durchaus kompetent ist würde ihm eine kleine Hilfestellung durch einen solchen Zaubertalisman einiges Wert sein. Zu dumm nur, dass das einzige derartige Artefakt von dem er weiß einem erbitterten Konkurrenten gehört. Auf seinen guten Ruf bedacht wird dieser schon die alleinige Existenz des Kleinods vehement bestreiten.



Kuriosa: Unter Magiern fristen diese Kleinodien der Thaumaturgie ganz unverdient ein Schattendasein. Dies mag vor allem daran liegen, dass vielen Magiern, vor allem jenen die sich nicht selbst auf magische Analysen spezialisiert haben, gar nicht oder nur unvollkommen klar ist um was es sich bei diesen Talismanen tatsächlich handelt.

Einem Laien der Artefaktmagie kann es bei mangelhafter Analyse durchaus so erscheinen als ob er einen wesentlich simpleren Matrixgeber in Händen hält. Schließlich müsste er auch bei diesem selbst die Astrale Kraft für den Analyszauber selbst

aufbringen. Da rudimentäre Kenntnisse des Analys aber zum Handwerkszeug der meisten Magier zählen kommt ihnen in Folge dieser Talisman ziemlich nutzlos vor.

Experten der Thaumaturgie und der magischen Analys andererseits wissen durchaus zu schätzen, das mit diesem Schmuckstück selbst die beste Analys noch etwas besser gelingen kann. Natürlich würde keiner von ihnen freiwillig zugeben sich auf solche Hilfsmittel zu verlassen.



Kategorie: stabiler Auxiliator (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Hellsicht, Metamagie

Auslöser: Zaubern des Analys Arkanstruktur

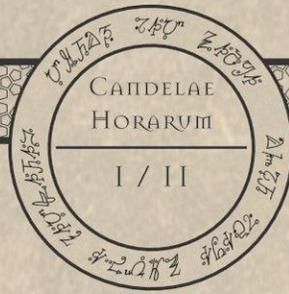
Astralenergie: 64 / 4

Thesis: sehr selten

Komplexität: +5 / 5 ZfP*

Wirkende Sprüche: ANALYS ARKANSTRUKTUR (ZfW 6, 4 ZfP*) In dieser Grundversion stellt der Zaubertalisman 1 ZfP* für den AnalysArkanstruktur zur Verfügung.

Varianten: Von kompetenten Artefakt- und Analysemagiern werden gelegentlich noch wesentlich potentere Versionen dieses Zaubertalismans hergestellt. Diese Schmuckstücke, die mehr als 1 ZfP* zur Verfügung stellen sind dan in der Regel auch nahezu unbezahlbare und unersetzliche unempfindliche Zaubertalismane.



Beschreibung: Eine unscheinbare rechteckige Kerze auf einem Untersetzer aus Holz oder Steingut mit eingelegetem silbernen Motto.

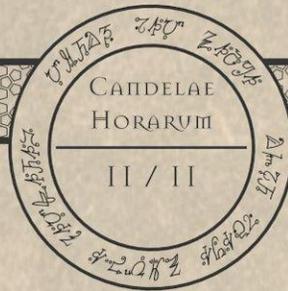
Wirkung: Wenn die Kerze heruntergebrannt ist wird ein AURUS NASUS OCLUS ausgelöst und ein einzelner illusionärer Gongschlag ertönt.

Hintergrund und Besonderheiten: Angeblich stammen Kuriosa dieser Art aus den Hallen diverser Magierakademien, wo sie bei manchem Schüler für Angstschweiß sorgen, wenn der Magister eine Leistungsüberprüfung ankündigt, Fragebögen austeilte und eine dieser Kerzen entzündet.

Wert: Für die Kerze mit Untersetzer aus Porzellan etwa 20 Silbertaler / 130 Silbertaler

Szenariovorschlag: Diese Kerzen werden bei Leibe nicht an allen akademien hergestellt deren Magister sie gerne verwenden. Da sie nur für einen Monat zuverlässig funktionieren müssen die Helden für einen schnellen Transport sorgen.

Eventuell gilt es aber auch, im eigenen Interesse oder im Auftrag eines Komilitonen, eine solche Kerze gegen eine Ähnliche auszutauschen die einige Minuten länger brennt, bevor der Schicksalhafte Gongschlag ertönt.



Kuriosa: Obwohl diese Artefakte strikt für akademische Zwecke erstellt werden finden sich ab und an auch in der Unterwelt Exemplare im Besitz wenig skrupelhafter Individuen. Was weniger verwunderlich ist, wenn man bedenkt, dass man mit diesen Kerzen durchaus auch eine Ablenkung erzeugen oder sich ein Alibi schaffen kann.

Unter den Scholaren der höheren Jahrgänge, besonders bei solchen die sich ohnehin im ARCANOVI für ihre Abschlussprüfung üben müssen, werden diese Kerzen auch gerne für kleine Scherze genutzt. Je nach Humor wird hier im Besonderen gerne die

Geräuschkomponente ausgetauscht und eventuell noch mit einer olfaktorischen Illusion ergänzt. Man hüte sich davor seinen Tagesablauf vorhersehbar zu planen wenn ein solches Schertzkeks in der Nähe weilt!



Kategorie: einmalig verwendbarer temporärer (1 Monat) Spruchspeicher mit einer Ladung (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Illusion

Auslöser: Kerze erlischt nachdem sie heruntergebrannt ist (Reaktion)

Astralenergie: 14 / 0

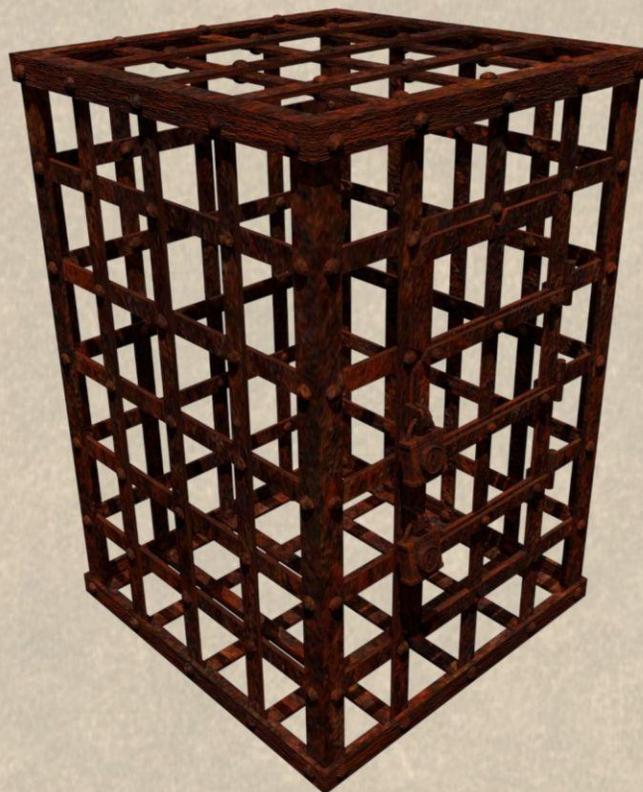
Thesis: verbreitet

Komplexität: +10 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: AURUS NASUS OCLUS der einen einzelnen Gongschlag vortäuscht (ZfW 3, 1 ZfP*)

Varianten: Einige Varianten dieses Kuriosums weisen je nach region kleine Unterschiede auf. So soll es etwa im horasischen eine Variante geben bei der ab entzünden der Kerze eine Stunde lang das Ticken eines Uhrwerks den Klassenraum erfüllt. Im Tulamidisch geprägten Raum gibt es eine ähnliche Variante, bei der jedoch das plätschern einer Wasseruhr zu hören ist.

Natürlich gibt es auch Varianten die eine andere Zeitspanne anzeigen. Manche kürzer, manche aber auch länger als die hier vorgestellte Kerze.



Beschreibung: Ein rostiger Eisenkäfig, gerade groß genug, dass sich ein einzelner Gefangener hinein zwängen kann.

Wirkung: Der Käfig belegt seinen Insassen mit zwei Zaubern. Einerseits ist dies ein REVERSALIS ERINNERUNG VERLASSE DICH, der mit einem EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH kombiniert ist um einem Folterer die Arbeit zu erleichtern.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Ursprung dieser Foltergeräte dürfte wohl in den Schwarzen Landen liegen, wenn man die Zaubern betrachtet die in das Artefakt gewoben wurden.

Wert: Für den massiven aber rostigen Käfig mit Schlössern etwa 30 Dukaten / etwa 2400 Dukaten

Szenariovorschlag: Wann immer Helden in die Fänge eines hochrangigen Borbaradianers oder anderen finsternen Magiers und Paktierers geraten könnte ihnen die Bekanntschaft mit einem solchen Folterinstrument drohen.

Wann immer Gerüchte über dieses niederhöllische Folterinstrument aufkommen sind aber alsbald auch die Bruderschaft der Wissenden sowie der Bund des Weißen Pentagramms an einer Akquirierung interessiert.



Kuriosa: Eine Vielzahl von Schauergeschichten aus den Schwarzen Landen rankt sich um dieses Befragungsinstrument. Manche betreffen seinen Ursprung, andere seine Verwendung und einige auch seinen Verbleib.

Dass der Käfig aus den Schwarzen Landen stammt ist unter Experten unumstritten. Sein Ersteller ist jedoch nicht genau bekannt. Angesichts der Komplexität des Stückes und der Astralkraft die in es investiert wurde, werden jedoch immer wieder Vermutungen laut, dass es von einem Heptarchen oder gar dem Dämonenmeister selbst stammen

könnte. Ganz sicher jedoch stammt es aus jedem Fall aus der Hand eines fähigen Thaumaturgen.

Verwendet wurde der Käfig aus jedem Fall zur Befragung von Kriegsgefangenen. Glaubt man geflüsterte Geschichten aber auch um eigene Spione zu geistigen Höchstleistungen zu motivieren.

Auf jeden Fall ist die Verwendung dieses Artefaktes alles andere als ungefährlich. In Anbetracht seiner Potenz sind unerwartete, wohl auch gefährliche Nebenwirkungen zu erwarten.



Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Woche (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Herrschaft, Einfluss, Dämonisch (Amazeroth)

Auslöser: Schließen der Käfigtür

Astralenergie: 118 / 12

Thesis: sehr selten

Komplexität: +9 / 24 ZfP*

Wirkende Sprüche: REVERSALIS ERINERUNG
VERLASSE DICH (ZfW 19, 15 ZfP*), EIGENE ÄNGSTE
QUÄLEN DICH (ZfW 19, 15 ZfP*)

Varianten: Die Sprüche die auf dem berühmten Original liegen entstammen dem Borbaradianischem Cantus. Gerüchteweise gibt es jedoch auch eine Version welche die Gildenmagische Version der Sprüche verwendet.

Eine Version die im Interval von Tagen anstatt Wochen verwendet werden kann dürfte hingegen, aufgrund der gewaltigen Menge an Astralen Energie die in ein solches Folterinstrument investiert werden müssten, ins Reich der Legenden und Schauermärchen gehören.



Beschreibung: Ein fingerloser Lederhandschuh (in der Regel in Kombination mit einem Mundanen Handschuh für die andere Hand).

Wirkung: Klopft man mit den Knöcheln auf einen metallenen Gegenstand beginnt auf diesen ein EISENRUST zu wirken.

Hintergrund und Besonderheiten: Einmalig wirksame Artefakte dieser Art werden gerne an angeheuerte Handlanger weitergegeben die für einen skrupellosen Magier eine Besorgung erledigen sollen. Gewöhnlich lässt sich besagter Magier auch für den Handschuh entschädigen.

Wert: Für den einfachen fingerfreien Lederhandschuh etwa 5 Silbertaler / 78 Dukaten

Szenariovorschlag: Ein aufstrebender garether Kleinkrimineller hat es geschafft sich als Wachman in einer noblen Villa anheuern zu lassen. Nur ein Eisengitter steht zwischen ihm und der Geldtruhe seines Dienstherrn. Mit einem solchen Handschuh wollte er sich Zutritt verschaffen. Leider ist ihm dieser abhanden gekommen und der almadanische Geschäftsmann der ihn auf Kredit finanziert hat versteht überhaupt keinen Spass wenn es ums Geschäft geht.



Kuriosa: Es gibt nur wenig über diese Artefakte zu erzählen, da in der Regel sowohl ihre Besitzer als auch ihre Ersteller um Verschwiegenheit bemüht sind. Jedoch gibt es eine bemerkenswerte Begebenheit über die in einschlägigen Kaschemmen gerne geredet und auch gelacht wird.

Der notorische Einbrecher und Trickbetrüger Sumudan Timbler soll sich einmal bei einem ruchlosen Kunstsammler als dessen Leibdiener verkleidet eingeschlichen haben. Seine Täuschung war so perfekt, dass er vielleicht nie enttarnt worden wäre, hätte er nicht versehentlich mit einem solchen

Handschuh (in seinem Fall angeblich ein verzauberter Seidenhandschuh) an der falschen Stelle der Eisenverstärkten Tür zum Arbeitszimmer des Sammlers geklopft. Noch während er den Tee servierte fiel diese dann aus den Angeln und er wurde enttarnt. Zum Glück hatte er noch einen zweiten Handschuh mit dem er sich später heimlich befreien konnte.



Kategorie: einmali verwendbarer Spruchspeicher mit einer Ladung (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Objekt, Temporal

Auslöser: komplexe Geste (+3, 2 Aktion)

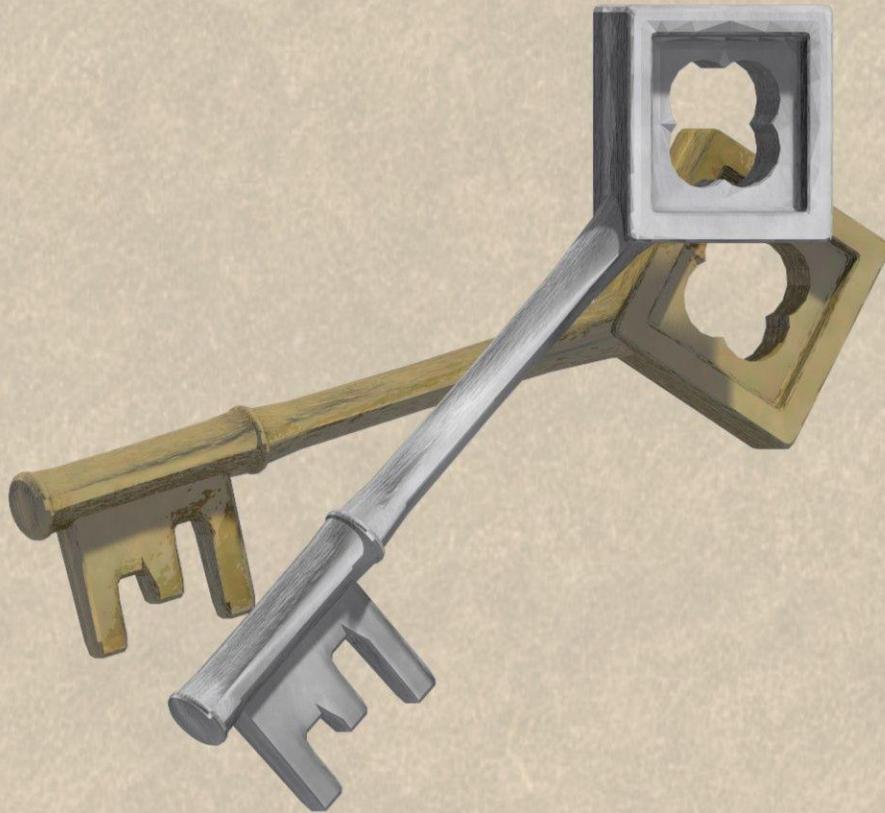
Astralenergie: 14 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: EISENROST welcher ein Objekt von höchstens 2 Stein Gewicht in 1 SR verrosten lässt. (ZfW 3, 1 ZfP*).

Varianten: Obwohl ein solcher Handschuh in der Regel mit einem mundanen Exemplar für die andere Hand kombiniert wird kann es auch vorkommen, dass ein Dieb zwei verzauberte Handschuhe trägt. Manchmal sind diese auch deutlich mächtiger um grössere und massivere Objekte verrosten lassen zu können.



Beschreibung: Zwei Bartschlüssel. Einer aus Silber, der andere aus Bronze.

Wirkung: Dreht man den einen Schlüssel nach links wirkt ein CLAUDIBUS. Dreht man den Anderen nach rechts wirkt ein FORAMEN.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei diesem Kleinod handelt es sich um eine recht seltene Kombination von zwei Teilartefakten mit unterschiedlichem Auslöser. Im Unterschied zu anderen magischen Schlüsseln scheinen diese wiederverwendbar zu sein. Gerüchteweise sind die Schlüssel seit einiger Zeit Teil von Phexen's Hort.

Wert: Für die durchaus wertvollen Schlüssel etwa 10 Dukaten / 550 Dukaten

Szenariovorschlag: Die Schlüssel liegen tatsächlich in Phexen's Hort und ein findiger Diener oder zumindest Anhänger des listigen Gottes könnte sie dort auch finden wenn er denn gerade einen gewagten Einbruch plant. Zu welchen Schlössern könnten diese Schlüssel nur gehören? Bevor sich dies ergründen lässt kehren die Schlüssel aber auf unerklärliche Weise in den Hort zurück. Nur wenn man die Natur der Schlüssel begreift verbleiben sie für die Dauer dieses Vorhabens im eigenen Besitz.



Kuriosa: Nur wenig ist über dieses mehrteilige Artefakt bekannt. Wohl auch, weil die Personen die es nutzen häufig äusserst verschwiegen sind. Jedoch gibt es Gerüchte, dass das Artefakt keines Wegs dazu dienen soll einem mächtgerm Einbrecher die Arbeit leicht zu machen.

Einerseits scheinen nur Einbrecher in der Lage zu sein den Schlüssel aus Phexen's Hort zu entfernen die Großes vorhaben. Andererseits sind die Schlüssel, obwohl durchaus potent, nicht in der Lage die kompliziertesten Schlösser zu öffnen oder wirklich hartnäckige Verfolger auf Dauer

aufzuhalten. Ganz im Gegenteil scheint das Artefakt eher dafür gedacht es einem Begabten Einbrecher zu erlauben eher mittelmäßige Schlösser unauffällig und Schnell zu umgehen und durch das vorübergehende verschließen von Türen zufälliger Entdeckung zu entgehen.



Kategorie: intervallbasierter Spruchspeicher mit zwei Zaubern mit je einer Anwendung pro Tag (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Objekt, Hellsicht, Telekinese

Auslöser: je eine affine Geste (+2, 2 Aktion)

Astralenergie: 75 / 8

Thesis: unbekannt

Komplexität: +14 / 11 ZfP*

Wirkende Sprüche: FORAMEN (ZfW 14, 12 ZfP*) und CLAUDIBUS (ZfW14, 12 ZfP*, 3 Asp).

Varianten: Obwohl unklar ist ob tatsächlich nur ein Schlüsselpaar existiert sind keine Varianten bekannt, die von der beschriebenen abweichen.



Beschreibung: Ein einfaches Bett aus billigem Fichtenholz mit bronzenen Einlegearbeiten an Kopf- und Fussende.

Wirkung: Wenn man die im Kopfbende eingelegte bronzene Schriftzug berührt fällt man für 6 Stunden unter die Wirkung eines RUHE KÖRPER, RUHE GEIST.

Hintergrund und Besonderheiten: Nicht wenige Magier der Gilden beschäftigen sich mit Forschungen zur Regeneration ihrer magischen Kräfte. Zumindest ein bereits etwas älterer Puniner Forscher kam zu dem Schluss das nichts näher läge als ein solcherart verzaubertes Bett zu verwenden.

Wert: Für das Bett ohne Matratze, Laken, Decken und Polster etwa 5 Dukaten / 850 Dukaten

Szenariovorschlag: Dieses Bett ist durchaus ein Unikat, welches den Neid der Kollegen wecken kann. Man stelle sich nur die Überraschung des Besitzers vor als sein Bett, quasi über Nacht, seiner magischen Fähigkeiten verlustig ging. Erst eine genaue Analyse enthüllte, dass sein Bett, womöglich während er selbst im heilsamen Tiefschlaf darnieder lag, gegen eine gute aber völlig unmagische Kopie ausgetauscht worden ist. Das kann man natürlich nicht auf sich sitzen lassen!



Kuriosa: Eigentlich hergestellt um die nächtliche Regeneration der Astralen Kräfte zu fördern, oder zumindest vorhersehbar und planbar zu machen erlangte dieses verzauberte Bett durch eine andere Wirkung des Zaubers unverhofften Ruhm.

Eigentlich ist die mundane körperliche Erholung des Nutznießers nur ein Nebeneffekt. Jedoch ist die Wirkung des gespeicherten RUHE KÖRPER, RUHE GEIST stark genug um sogar kleine Wunden über Nacht zu heilen. Tatsächlich war diese Nebenwirkung einer der ersten Gründe warum einige neidische Kollegen des Erstellers erst über die

Existenz des Artefaktes zu spekulieren begannen.

Eine andere nicht ganz so erfreuliche Nebenwirkung war, dass der Magister bei Verwendung des Heilun Sefur dazu neigte zu verschlafen. Das machte ihn seinen Studenten zwar sympathisch, schädigte aber auch etwas seinen Ruf.



Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Tag (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Heilung

Auslöser: Eine Person legt sich in das Bett (+2, 2 Aktionen)

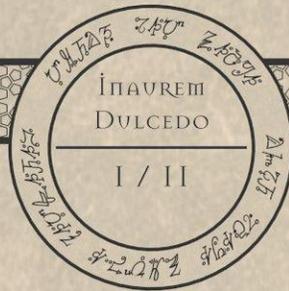
Astralenergie: 120 / 12

Thesis: sehr selten

Komplexität: +11 / 15 ZfP*

Wirkende Sprüche: RUHE KÖRPER, RUHE GEIST welcher sein Ziel für 6 Stunden in einen heilsamen Tiefschlaf versetzt (ZfW 8, 6 ZfP*)

Varianten: Bei diesem Bett handelt es sich um ein Einzelstück. Varianten sind dementsprechend keine bekannt. Sein Ersteller hat jedoch gelegentlich mit dem Gedanken gespielt eine deutlich prunkvollere Version aus magischen Hölzern zu erstellen.



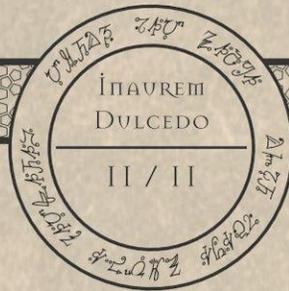
Beschreibung: Ein fein gearbeiteter goldener Ohrherring mit einem eingefasstem Rubin von etwa 5 Karat gewicht.

Wirkung: Wird ein kurzer Schlüsselsatz gesprochen wird der Träger des Ohrherring mit einem ATTRIBUTO (CHARISMA) belegt.

Hintergrund und Besonderheiten: Diese un kurzzeitig wirksamen relativ erschwinglichen Einmalartefakte findet man vor allem in großen Städten mit ausgeprägtem Großbürgertum, aber auch in diversen Varianten auf dem einen oder anderem Adelsball.

Wert: Für den goldenen Ohrherring mit Rubin etwa 30 Dukaten / 45 Dukaten

Szenariovorschlag: Ein aufstrebender garether Handwerksmeister hat seiner Angetrauten ein Paar dieser Ohrherringe zum Geschenk gemacht, damit sie bei gelegenheit an seiner Seite noch glanzvoller auftreten kann. Dummerweise ist ihr einer dieser Ohrherringe bei einem Stelldichein mit einem Liebhaber abhanden gekommen. Als wäre dies noch nicht schlimm genug erdreistet sich dieser nun auch noch sie mit dem Schmuckstück zu erpressen. Obendrein droht noch der Zauber des Rings zu verfliegen.



Kuriosa: Diese kleinen Schmuckstücke erfreuen sich bei den Damen und auch Herren der guten Gesellschaft mancherorts hoher Beliebtheit. Natürlich hält die Wirkung dieser minderen Artefakte bei weitem nicht lange genug für eine lange Ballnacht, worauf ein verantwortungsbewußter Magier natürlich hinweisen wird.

So mancher Kunde bestellt daher auch gleich mehr als ein solches Kleinod. Oft trägt man ohnehin zwei zusammen passende Ohrringe. Andere, man munkelt weniger gut betuchte, Anwender verlassen sich darauf, das der Ohrring ohnehin nur die erste Stunde

eines rauschenden Festes überbrücken muss. Bis die Wirkung auslässt hat man ohnehin genug Berauschesendes zu sich genommen um über kleinere Makel, welche der Ohrring vielleicht kaschiert hat, hinweg zu sehen.



Kategorie: einmali verwendbarer temporärer (1 Woche) Spruchspeicher mit einer Ladung (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Eigenschaft

Auslöser: kurzer Schlüsselsatz wird gesprochen (+3, 1 Aktion)

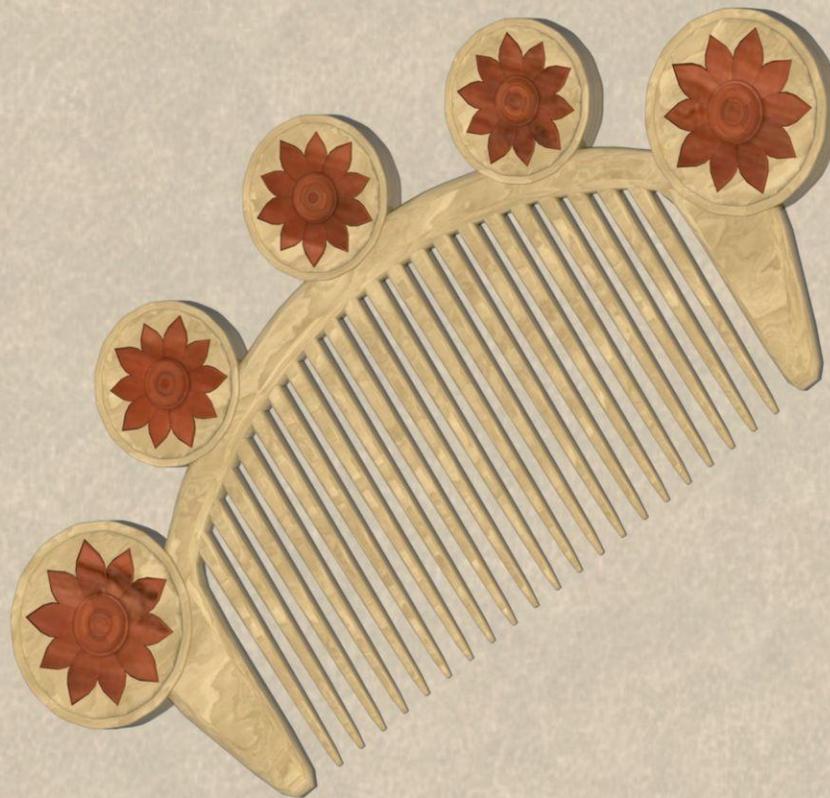
Astralenergie: 17 / 0

Thesis: verbreitet

Komplexität: +10 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: ATTRIBUTO (CHARISMA) welcher das Charisma des Trägers für 1 Stunde um 2 erhöht (ZfW 8, 6 ZfP*).

Varianten: Die genaue Ausführung des verzauberten Schmuckstückes kan sich natürlich von einem Exemplar zum nächsten stark unterscheiden. Jedoch wird in der Regel immr ein Rubin als Schmuckstein eingearbeitet. Gerüchten zufolge soll so mancher Thaumaturg auch Exemplare aus magischen Metallen herstellen welche den zusätzlichen Vorteil bieten sich leichter verzaubern zu lassen als ein Schmuckstück aus Gold.



Beschreibung: Ein Holzkamm aus hellem Wurzelholz mit Einlegearbeiten aus dunklerem rötlichem Holz im Griff.

Wirkung: Sobald man den Kamm in die Hand nimmt, wird man Ziel eines PECTETONDO, der einem das Haar richtet und eventuell auch in geringem Umfang verlängert. Die so erzeugte Frisur hält in der Regel einige Tage.

Hintergrund und Besonderheiten: Obwohl einige eitle Magier zur Herstellung derartiger Kämmen in der Lage sein dürften, geht dieses Konkrete Exemplar auf einen Mirhamer Magier zurück.

Wert: Für den hübschen Wurzelholzkamm und ein feines Tuch in das er eingeschlagen ist etwa 5 Silbertaler / 111 Silbertaler

Szenariovorschlag: Ein Kleinod wie dieses mag einem Einbrecher durchaus auch einmal im Haus eines erfolgreichen Händlers in die Hände fallen. Womöglich löst der Dieb auch den Zauber aus, wenn er den Kamm anfasst. Womöglich wurde ein solcher Kamm aber auch einer gut situierten Kurtisane entwendet und die Helden müssen ihn zurückbringen, bevor ein ungeschickter Dieb seinen Zauber auslöst und verbraucht?



Kuriosa: Bei diesen Kämmen handelt es sich wohl um eines der Harmloseren Artefakte die man gelegentlich auch auf großen Märkten finden kann ohne sie speziell in Auftrag geben zu müssen. Sollten so ein Stück jedoch nicht von seinem Ersteller angeboten werden ist Vorsicht angebracht. Die trifft um so mehr zu, wenn der Verkäufer womöglich gar nicht weise, dass er ein magisches Stück an seinem Stand hat. In diesem Fall könnte die Haltbarkeit nämlich längst abgelaufen und das Artefakt dadurch instabil sein. Auch wenn sich der Zauber dann meist harmlos auf das nächste passende

Ziel entlädt kann es auch zu gewaltsamen Explosionen an Zauberkraft kommen. Verantwortungsvolle Thaumaturgen klären ihre Kunden jedoch über die Begrenzte Haltbarkeit auf, oder ziehen auch ein instabiles Exemplar aus dem Verkehr sollten sie seienr gewahr werden.



Kategorie: einmalig verwendbarer temporärer (1 Woche) Spruchspeicher mit einer Ladung (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Form

Auslöser: Berührung

Astralenergie: 16 / 0

Thesis: verbreitet

Komplexität: +7 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: PECTETONDO ZAUBERHAAR der das Haar auch um 1 Spann verlängert (ZfW 3, 1 ZfP*)

Varianten: Vermutlich gibt es auch Varianten dieses Kamms, die ihren Zauber deutlich kürzer (einen Tag) oder auch länger (einen Monat) speichern und auch einen Kam der die Haarfarbe ändert könnte man durchaus finden.



Beschreibung: Ein frisch gebunder Blumenkranz wie er gelegentlich als Kopfschmuck getragen wird, mit saftigen Blättern und farbenfrohen Blüten.

Wirkung: Sobald man den Blumenkranz aufsetzt wird man selbst Ziel eines SATUARIAS HERRLICHKEIT und erscheint für andere wunderschön und äusserst begehrt.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei diesen Kränzen handelt es sich um eines der seltenen Artefakte hexischen Ursprungs. Konkret stammen sie womöglich aus dem Thorwalschen Kulturkreis, wo sich auch einiger Aberglaube um sie rankt.

Wert: Für den sorgfältig gebundenen Kranz aus frischen Blumen etwa 5 Heller / 111 Silbertaler (aber eher eine Gefälligkeit in entsprechendem Gegenwert)

Szenariovorschlag: Ein Held der einer Hexe einen Gefallen getan hat oder dem sich die Hexe zugeneigt fühlt könnte bei einem Dorffest empänger eines solchen Blumenkranzes werden. Womöglich werden die Helden aber auch von einem eifersüchtigen Schönling beauftragt herauszufinden, warum auf einem alle seine potentiellen Eroberungen einen Konkurrenten umschwärmen.



Kuriosa: Gerade im Thorwalschen gibt es einiges an Geschichten und Aberglauben zu solchen Kränzen. Diese ranken sich meust um eher unscheinbare Maiden und Burschen die zum Dorffest plötzlich geradzu übernatürlich schön und begehrlch wirken und zwar noch bevor man allerseits Getränken zugesprochen hat die einem die Sinne vernebeln könnten.

Eine Hexe wird dabei einen solchen Kranz nur an jemanden vergeben, der ihr wohlwollen genießt. Eine Bedingung die im Thorwalschen, wo man vermeintliche Hexen oft meidet oder ihnen

zumindest mit Vorsicht begegnet nicht al zu oft erfüllt ist.

Natürlich kann es auch sein, dass einem eine Hexe einen Kranz mit gänzlich anderer Wirkung zukommen lässt. So darf sich jemand, der eine Hexe verärgert hat nicht wundern, wenn er etwa unter die Wirkung von SATUARIAS FRATZE fällt. Zumindest sollte er aber froh sein, dass sich die Hexe nur so revanchiert hat ohne gleich einen richtigen Fluch zu wirken.



Kategorie: einmalig verwendbarer temporärer (1 Tag) Spruchspeicher mit einer Ladung (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Eigenschaft, Illusion

Auslöser: Affine Geste (1 Aktion)

Astralenergie: 17 / 0

Thesis: selten

Komplexität: +7 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: SATUARIAS HERRLICHKEIT mit einer Wirkungsdauer von 6 Stunden (ZfW 8, 6 ZfP*)

Varianten: Vermutlich gibt es auch Varianten dieses Blumenkranzes, die ihren Zauber länger (eine Woche) speichern und bei denen die Wirkung deutlich länger anhält. In der Regel hängt dies davon ab, wie mächtig die Hexe, die den Kranz gebunden und verzaubert hat, ist.



Beschreibung: Ein Teekessel aus Silber, mit Gravuren und einigen eingelegeten Ornamenten aus Gold, Kupfer oder Bronze, mit integriertem Teesieb im Deckel.

Wirkung: Die in den Kessel gefüllte Flüssigkeit, üblicherweise Wasser, wird bis knapp unter den Siedepunkt erhitzt und so Tee gekocht.

Hintergrund und Besonderheiten: Dieser Kessel wurde für ein Mitglied der Reichen Garether Bürgerschaft als Schau und Prunkstück gefertigt. Im Inneren des Deckels finden sich zudem eine gravierte Anleitung zu seiner Verwendung.

Wert: je nach Verzierungen bis zu 30 Dukaten / um 180 Dukaten

Szenariovorschlag: Jemand ist kürzlich eines solchen Artefaktes bei einem Konkurrenten gewahr geworden und möchte nun selbst einen solchen Kessel. An den Helden liegt es nun den ursprünglichen Erschaffer oder zumindest seine Thesie für das Artefakt zu finden. Alternativ könnten sie auch versuchen das Exemplar des Konkurrenten zu entwenden und etwa gegen eine Mundane Kopie auszutauschen um diesen noch zusätzlich zu blamieren.



Kuriosa: Nach dem der Kessel aktiviert wurde hält er seinen Inhalt einige Zeit konstant auf Temperatur, bevor er sich nach Ablauf der Wirkungsdauer auf natürliche Weise der Umgebungstemperatur anpaßt. Während dieser Zeit sollte der Kessel nur an den umwickelten Holzgriffen oder mit einem Topflappen angefasst werden, um schmerzhafte Verbrennungen zu vermeiden.

Des Weiteren wäre noch anzumerken, dass der Kessel bei besonders hohen oder niedrigen Temperaturen nicht absolut zuverlässig arbeitet. Zwar schmilzt der Kessel auch bei niedrigen

Temperaturen noch Schnee oder Eis, bringt aber kein Wasser mehr zum kochen. Bei noch tieferen Temperaturen vermag der Kessel womöglich nicht mehr einmal das. Bei sehr hohen Temperaturen im Gegensatz kann es passieren, dass der Kessel seinen Inhalt zu stark erhitzt und sich dieser in flüchtigen Dampf verwandelt.



Kategorie: wiederaufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI), 3 Ladungen

Typ und Ursprung: Objekt, Umwelt, Elementar (Feuer, Eis)

Auslöser: Zwei affine Gesten, der Kessel wird mit Wasser gefüllt und verschlossen (+3, 15 Aktionen)

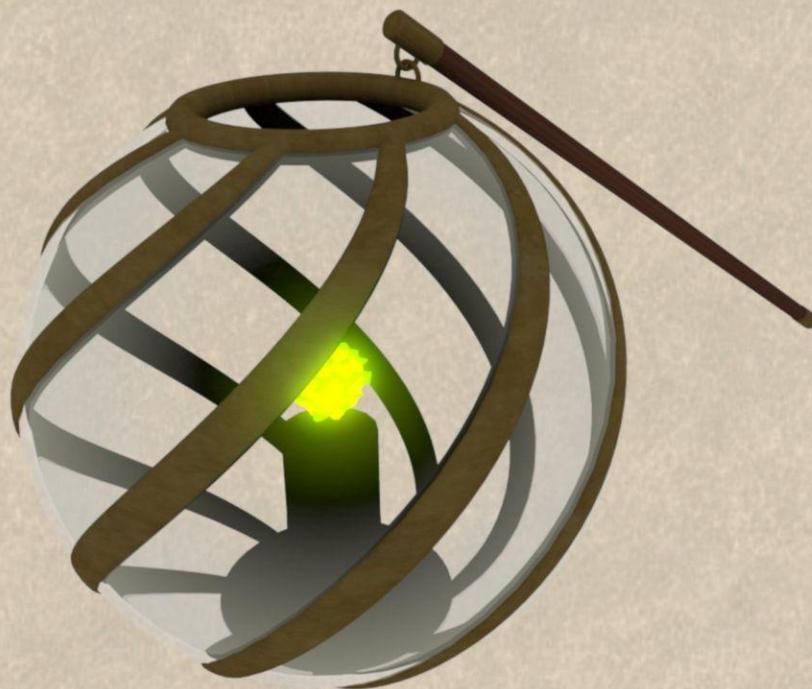
Astralenergie: 43 / 3

Thesis: bekannt

Komplexität: +9 / 21 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x CALDOFRIGO (ZfW 5, 1 ZfP*) Mehr ZfP* bedeuten, dass der Tee länger warm gehalten wird, bzw. dass es möglich ist mehrmals mit einer Ladung Tee zu kochen.

Varianten: Gerüchteweise gibt es auch eine Matrixgeber Variante dieses Arteaktes. Als gesichert dürfte die Existenz von Teekesseln aus anderen Materialien, wie etwa Arkanium, Mondsilber oder schlichtem Kupfer gelten.



Beschreibung: Ein einfache kugelförmige Laterne aus Bronze und klarem Glas in der sich ein kleiner Kerzenstumpf befindet.

Wirkung: Sobald man die Kerze in der Laterne entzündet wirkt vom Zentrum der Laterne aus etwa eine Stunde lang ein bunter kerzenheller FLIM FLAM der sich mit der Laterne bewegt.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei diesen kurzfristig wirksamen Kuriosum handelt es sich um ein Artefakt gildenmagischer Tradition das sich bei den Festen der Reichen und Schönen, besonders in Südaventurien, großer Beliebtheit erfreut.

Wert: Für die einfache Kerzenlaterne etwa 5 Silbertaler / 111 Silbertaler

Szenariovorschlag: Laternen wie diese werden gerne in größerer Anzahl für ausschweifende Festlichkeiten geordert, wenn der eigene Leibmagier etwas überfordert ist. Obwohl sie einzeln durchaus erschwinglich sind, stellt eine ganze Kiste einen nicht unerheblichen Wert dar.

Eventuell ordert aber auch der Leibmagier, und nicht etwa sein Arbeitgeber, die Laternen heimlich um seine magische Kapazität wortwörtlich in ein gutes Licht zu stellen.



Kuriosa: Ein Laie in magischen Dingen könnte dem Trugschluss verfallen, dass die Erschaffung solcher Laternen eine Arbeit für Scholaren ist, dass manche solche Laterne gar Produkt einer Abschlussprüfung sein könnte. Nichts könnte jedoch ferner der Wahrheit sein.

Alleine die meisterliche Beherrschung des ARCANOVI die für die Herstellung temporärer Spruchspeicher notwendig ist, ist jenseits der Fähigkeiten der meisten Scholaren oder auch Adepten. Und auch die Einbindung eines farbigen und beweglichen FLIM FLAM der auch nur kerzenhel leuchten soll in ein

Artefakt ist alles andere als Arbeit für einen Anfänger.

Tatsächlich darf es also nicht verwundern, dass man selbst für derart relativ belanglosen Zaubertand ein ordentliches Häufchen Silbertaler auf den Tisch legen muss.



Kategorie: einmalig verwendbarer temporärer (1 Woche) Spruchspeicher mit einer Ladung (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Umwelt

Auslöser: Affine Geste (2 Aktion)

Astralenergie: 22 / 0

Thesis: häufig

Komplexität: +9 / 0 ZfP*

Wirkende Sprüche: FLIM FLAM mit einer Wirkungsdauer von 1 Stunde in der Variante bewegliche Lichtkugel und andere Farbe (ZfW 9, 2 ZfP*)

Varianten: Einfacher Varianten verwenden einen FLIM FLAM der zwar beweglich ist, aber die für den Zauber normale Färbung aufweist. Auch Lampen bei denen der Lichtzauber länger oder kürzer wirkt sind durchaus üblich.



Beschreibung: Eine sehr einfache Töpferscheibe aus Holz und rostigem Eisen.

Wirkung: Wird ein Gegenstand auf der Scheibe platziert und diese in Drehung versetzt, wirkt auf den Gegenstand ein HARTES SCHMELZE.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei diesem Artefakt handelt es sich wohl um ein Unikat, welches angeblich während der ersten Versuche Formeln aus Borbarad's Kanon zu deborbaradisieren entstand. Ob dies im Detail stimmt ist unklar. Auf jeden Fall ist aber wahr, dass für die Erschaffung die modifizierten Formeln verwendet wurden.

Wert: Für die primitive Töpferscheibe mit deutlichen Gebrauchsspuren etwa 2 Dukaten / 280 Dukaten

Szenariovorschlag: Eigentlich sollte dieses Artefakt in einem Lagerraum der Akademie der Hohen Magie verstauben. Durch einen Fehler in der Buchführung weiß jedoch niemand, wo genau. Vor kurzem begannen äußerst kuriose Töpferwaren auf diversen Märkten aufzutauchen. Nun gilt es, die Spur zu deren Hersteller zurück zu verfolgen und heraus zu finden, ob sich dieser des Artefaktes bemächtigt hat oder ob schlicht ein Magier, der den HARTES SCHMELZE beherrschte, seine künstlerische Ader entdeckt hat.



Kuriosa: Was heute niemand mehr weiß, da der Schöpfer der Artefakte bereits vor einiger Zeit verstorben ist, ist, dass tatsächlich zwei dieser magischen Töpferscheiben erschaffen wurden.

Die eine befindet sich nach wie vor in einem Lagerraum der Akademie in Punin und setzt staub an. Jedoch wird ihr genauer Standort nicht in den Büchern der Archivare geführt. Um sie zu finden müsste man also einiges, an eventuell nicht ganz ungefährlicher Arbeit, investieren.

Die Bücher erwähnen auch nicht, dass die entsprechende Kiste eigentlich zwei dieser Artefakte

enthalten sollte. Das zweite Exemplar, tatsächlich ein Matrixgeber, wurde unlängst von einem Geschäftstüchtigen Magier, der an der Akademie sein Zweitstudium absolviert und dem die Fehler in der Buchführung aufgefallen sind, hinter dem Rücken des Personals an einen magisch begabten Töpfermeister veräußert. Mit dem Erlös finanzierte er sich seine Fortbildung.



Kategorie: intervallbasierter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Tag (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Objekt, Elementar (Wasser)

Auslöser: zwei affine Gesten (+7, 2 Aktion)

Astralenergie: 40 / 4

Thesis: vermutet

Komplexität: +17 / 5 ZfP*

Wirkende Sprüche: HARTES SCHMELZE (ZfW 4, 2 ZfP*)

Varianten: Bei diesem Artefakt handelt es sich wohl um ein Einzelstück. Findet man jedoch die Thesis, die gemeinsam mit dem Artefakt angeblich in der Puniner Akademie verstaubt könnte man entdecken, dass der Schöpfer scheinbar sowohl an eine Matrixgeber Variante für magisch begabte Handwerker als auch an eine Version für größere Objekte gedacht hat.



Beschreibung: Ein fein gearbeiteter Siegelstock aus Silber mit lederumwickeltem Griff. Sofern nicht regelmäßig poliert oft schwarz angelaufen.

Wirkung: Wird der Siegelstock in Siegelwachs gedrückt wird das versiegelte Schreiben mit einem CUSTODOSIGIL belegt.

Hintergrund und Besonderheiten: Hergestellt für regelmäßige vertrauliche Korrespondenz zwischen zwei bestimmten Personen ist der Nutzen dieses Artefaktes in den Händen anderer höchst begrenzt. Ein Schriftkundiger könnte aus dem Siegel dennoch einige Informationen rekonstruieren.

Wert: Für den silbernen Siegelstock etwa 10 Dukaten / 110 Dukaten

Szenariovorschlag: So mancher Spion oder auch rechtschaffener Forscher mag interesse haben seine Schreiben mit einem Siegel wie diesem zu schützen. Auch ein geheimnisvoller Mentor der Helden könnte seine Korrespondenz mit selbigen durch dieses Siegel vor dem unbefugten Zugriff durch dritte schützen. Natürlich ist dies eine kostspielige Anschaffung, da jedes Siegel nur für bestimmte Personen und an einem bestimmten Tag funktioniert.



Kuriosa: Eine ausserhalb von Magierkreisen wenig bekannte Tatsache ist, dass ausser den durch das Siegel explizit berechtigten Personen in der Regel auch der Magier der den Siegelstock erstellt hat damit versiegelte Behältnisse ohne Schaden öffnen kann.

So mancher ambitionierte Magier hat wohl auch gebrauch von dieser Möglichkeit gemacht um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen. Besonders zwischen wohlhabenden, konkurrierenden Händlern und Handelshäusern mag sich hier auch schon das eine oder andere Spionagedrama abgespielt haben.

Echte Profis, wie etwa Experten der KGIA oder des Directoriums wissen natürlich um die Schwächen dieser Artefakte und neigen von Natur aus ohnehin dazu ihre Korrespondenz auch durch andere Mittel doppelt und dreifach abzusichern.



Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Jahr (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Elementar (Feuer), Objekt, Metamagie

Auslöser: Siegelstock wird in Siegelwachs gedrückt (+3, 10 Aktionen)

Astralenergie: 15 / 2

Thesis: sehr selten

Komplexität: +3 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: CUSTODOSIGIL DIEBESBANN welcher den versiegelten Brief(umschlag) bis zur nächsten Wintersonnwende vor unbefugtem Öffnen schützt (ZfW 8, 5 ZfP*, eine zusätzliche befugte Person)

Varianten: Der beschriebene Siegelstock funktioniert nur am Tag der Sommersonnwende und die versiegelten Dokumente können nur von einer bestimmten befugten Person (zusätzlich zum Ersteller des Artefakts) geöffnet werden. Natürlich gibt es varianten die an anderen bestimmten Tagen und für andere Personen funktionieren. Auch eine Variante die als Brandzeichen anstatt als Siegelstock funktioniert liegt nahe.