

WARLORDS DS: MAGISCHE GEGENSTÄNDE 001

von „Bruder Grimm“ Mathias

Eine Auswahl magischer Gegenstände aus Etherien, doch mit etwas hintergrundspezifischer Anpassung sicherlich für alle Dungeonslayers-Fantasy-Welten geeignet.

Dungeonslayers ist ein Copyright von Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

DIE GEWÄNDER VON THYATIS

Diese prächtigen Reliquien sind die Hinterlassenschaften von Thyatis, dem ersten Hochmagier der Elfen, der einst unter Aufopferung seines eigenen Lebens Lord Bane in die Eiswüste verbannte.

Es heißt, sie seien irgendwo in Ehlariel, Ylarie oder auf der Insel der Dämmerung verborgen.

DIE ROBE DES THYATIS

Wert: 6884 GM

Eine schillernd blaue Robe, besetzt mit Symbolen von Eis und Kälte, die als runenbesetzte Robe mit +3 magischem PA-Bonus gilt. Obwohl der Stoff fein und dünn wie Seide ist, ist er sehr haltbar und unter fast allen Witterungsbedingungen angenehm zu tragen, da die Robe dem Träger Schutz vor Elementen +I verleiht.

DIE KRONE DES THYATIS

Wert: 7356 GM

Dieses filigrane Diadem aus Platin und Bergkristall war einst das Insignium der elfischen Hochmagier, verleiht seinem Träger Abklingen +II, Herausforderer der Elemente +I und erhöht dessen Zaubern-Wert um +1. Es heißt, die Krone unterstütze Wasser- und Kältezauber besonders gut, doch dieses Gerücht basiert lediglich darauf, dass Thyatis solche Zauber bevorzugte.

DIE SPHÄRE DES THYATIS

Wert: 11356 GM

Wird diese klare Kristallsphäre mit den Myriaden schneeflockenartigen Einschlüssen in der Hand gehalten, verleiht sie ihrem Träger Herr der Elemente +II sowie Elementen trotzen +II.

DER STAB VON THYATIS

Wert: 7094 GM

Dieser schneeweiße Magierstab mit seinem Knauf aus Platin und Bergkristall lässt sich als

Kampfstab einsetzen, der dauerhaft als *Frostwaffe* verzaubert ist. Es genügt jedoch, in ihn einer Hand zu halten, um seinem Träger das Wirken des Zaubers *Frostball* (Kälteversion des *Feuerballs*) zu ermöglichen und ihm Arkane Explosion +I zu verleihen.

Setboni:

2 Teile: AU +1

3 Teile: GEI +1

4 Teile: Magieresistent +II

BLUTHHELM

Wert: 4756 GM

Dieser Metallhelm +1 wurde aus rotem Eisen geschmiedet und in Blut gehärtet. Er verleiht seinem Träger Blutschild +I und fängt an, vor Blut zu triefen, wenn dieses Talent eingesetzt wird.

CHAOSKLINGE

Wert: 4067 GM

Die ersten Krummschwerter +2 dieser Art wurden von Dämonenschmieden auf einer anderen Ebene gefertigt. Ihr Einsatz verzerrt das Gefüge der Realität, wodurch sie ihrem Träger Glückspilz +III verleihen und ein getroffener Gegner GEI+AU würfeln muss, oder er ist verwirrt für W20 Kampfrunden wie durch den Zauber *Verwirren*.

TODESSCHILD

Wert: 5665 GM

Der erste Turmschild +1 dieser Art wurde für Thangorin, Anführer der Todesritter vom Schädelwacht-Pass, gefertigt. Seine bronzebeschlagene Vorderseite war als furchteinflößende schädelartige Fratze gestaltet, und alle weiteren Todesschilder folgten diesem Design.

Der Träger eines solchen Schildes zehrt vom Tod um sich herum, als besäße er einen (zusätzlichen) Rang im Talent Todeskraft.

STICHDOLCH

Wert: 4652 GM

Ein Stichel Dolch wird üblicherweise aus Elfenbein gefertigt, gerne wird auch behauptet, aus Drachenzahn. Für einige dieser nadelspitzen Dolche +2 mag das sogar zutreffen. Die Verzauberung macht sie stabil wie Stahl, außerdem verleihen sie, solange in der Hand gehalten, je +1 auf Hinterhältiger Angriff und Verletzen.

GEWÖLBESCHLÜSSEL

Wert: 4730 GM

Dieser Schlüssel ist ein Replikat eines Schlüssels zur kaiserlichen Schatzkammer von Selentien – selbstverständlich wurde das dazu passende Schloss längst ausgetauscht. Als Amulett getragen verleiht er +3 auf alle Würfe zum Öffnen von Schlössern und Mechanismen und zum Entschärfen von Fallen. Außerdem kann sein Träger den Zauber *Wandöffnung* anwenden, wenn er den Schlüssel an eine zu passierende Wand drückt.

SPINNENBOGEN

Wert: 6090 GM

Dieser Dunkelelfenbogen +1 (siehe Bruder Grimms Waffenkammer; ansonsten wie Elfenbogen) wird von den Dunkelelfen des Todeswaldes sowohl zur Jagd als auch im Krieg als Scharfschützenbogen eingesetzt. Er verleiht seinem Träger Kletterass +1, selbst wenn er nur über der Schulter getragen wird, und ein getroffener Gegner muss AGI+ST würfeln oder er ist für W20/2 Kampfrunden verstrickt wie durch den Zauber *Netz*.

SCHÄDELMASKE

Wert: 5500 GM

Diese Knochenmasken findet man besonders häufig in der Grafschaft Skel und bei den Kannibalenstämmen Colis Tarns. Idealerweise handelt es sich tatsächlich um die Gesichtsplatte eines Untoten, vorzugsweise eines Lich, aber einige sind auch kunstvoll aus Knochen oder Elfenbein in die Form eines skelettierten Gesichts geschnitzt. Der Träger einer Schädelmaske kann die Zauber *Skelette erwecken* und *Kontrollieren* wirken.

WILDFEUER-SPHÄRE

Wert: 5000 GM

Kristallsphären als Zauberfoki finden sich bei den Hochelfen recht häufig. Eine Wildfeuer-Sphäre bedient sich eingedämmter Chaosenergie und gilt als noch akzeptable Schwarzmagie. Wird diese schwarze, von vielfarbigen chaotischen Blitzen durchzuckte Sphäre in der Hand gehalten, erhält ihr Träger je +1 auf Zaubern und Zielzauber sowie Arkane Explosion +II

MAGIERSCHWERT

Wert: 4257 GM

Magierschwerter sind schlanke und leichte Langschwerter +1, die mit der Leuchtkraft einer Fackel grünlich glühen. Die meisten kommen aus Selentien und Lysea und sind bei Zauberwirkern hoch geschätzt, denn sie verleihen, solange in der Hand gehalten, +1 auf Zielzauber, +3 auf Würfe zum Magie spüren und Abklingen +I.

ZWERG AM STIEL

Wert: 4550 GM

Ein besonders grausiges orkisches Kriegsbanner, in das die Knochen eines besiegten zwergischen Truppenführers eingearbeitet werden. Der Träger dieses Banners erhält Schlachtruf +I, jedoch erhöht sich der Bonus jedes Schlachtrufes des Trägers auf +2 für jeden davon betroffenen Ork. Außerdem müssen bei jedem Schlachtruf alle Feinde im Umkreis von 20 Metern GEI+VE würfeln, um nicht für W20/2 Kampfrunden (Zwerge: W20 Kampfrunden) panisch die Flucht zu ergreifen wie durch den Zauber *Terror*.

TROLLRING

Wert: 1500 GM (Größerer 2750 GM; Ultimativer 4000 GM; Minderer 500 GM)

Trollringe sind einfache, aus den Wirbelknochen von Trollen geschnittene Ringe. Der Träger eines Trollrings regeneriert jede Runde automatisch 1 LK. Größere Trollringe regenerieren 2 LK pro Runde, Ultimative Trollringe 3 LK. Es gibt auch Mindere Trollringe, die nur 1 LK pro Minute regenerieren.

