

Novembermagie

von

Christian Sturke aka. Rorschachhamster

Diese magischen Gegenstände für das Old-School-Rollenspiel entstanden im November 2018 und wurden von ihm auf seinem Blog rorschachhamster.wordpress.com veröffentlicht. Alle Illustrationen in dieser Datei hat der Autor erschaffen. Nicht, weil er es kann, sondern weil er es wollte. ^_^

Die Schriftart der Kapitelüberschriften ist Bruce, von Bill Roach, unter eine SIL/OFL Lizenz gestellt.

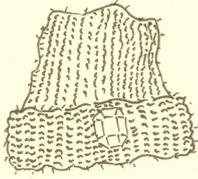
Inhaltsverzeichnis

Angoramütze des Totengräbers.....	2
Aufgeladener Schriftrollenbehälter.....	2
Brosche des Kammerjägers.....	2
Friedensbecher.....	2
Fußkettchen des Rhythmus.....	2
Gemme des Heiligen.....	3
Glaskrönchen der Tierbezauberung.....	3
Haarnadel des heimlichen Stiches.....	3
Handschuhe des Trinkers.....	3
Hundestola der Tollwut.....	3
Kamm der Selbstverteidigung.....	4
Kästchen der Dekonstruktion.....	4
Katzenfellschuhe des Verschwindens.....	4
Kerzenhalter des roten Scheins.....	4
Kreisel des Ausgangfindens.....	4
Krönchen des Thronfolgers.....	4
Medaillon des Thor.....	4
Messer des Meerespferdes.....	5
Messingherme.....	5
Ohring der Ausspähungsrevanche.....	5
Rachebecher.....	5
Reichsapfel des Hochkönigs.....	5
Ring der Freunderkennung.....	6
Schachtelfigur des Ptah.....	6
Siegelstempel der Himmlischen Autorität.....	6
Spange der Fesselung.....	6
Tembetá des Morgensterns.....	7
Unglücklicher Ohring des Glücklichen Ausgangs.....	7
Walreif des Raben.....	7
Wehrauchschwenker des Göttlichen Anwesens.....	7

Inhaltstabelle nach Mächtigkeit der magischen Gegenstände zur Zufallsbestimmung:

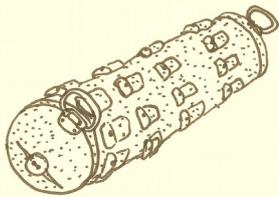
W20	Schwach
1	Angoramütze des Totengräbers
2	Aufgeladener Schriftrollenbehälter
3	Brosche des Kammerjägers
4	Friedensbecher
5	Fußkettchen des Rhythmus
6	Gemme des Heiligen
7	Glaskrönchen der Tierbezauberung
8	Haarnadel des heimlichen Stiches
9	Handschuhe des Trinkers
10	Hundestola der Tollwut
11	Kamm der Selbstverteidigung
12	Katzenfellschuhe des Verschwindens
13	Kreisel des Ausgangfindens
14	Messer des Meerespferdes
15	Rachebecher
16	Ring der Freunderkennung
17	Schachtelfigur des Ptah
18	Spange der Fesselung
19	Tembetá des Morgensterns
20	Walreif des Raben
W7	Mittel
1	Kästchen der Dekonstruktion
2	Kerzenhalter des roten Scheins
3	Medaillon des Thor
4	Messingherme
5	Ohring der Ausspähungsrevanche
6	Siegelstempel der Himmlischen Autorität
7	Unglücklicher Ohring des Glücklichen Ausgangs
W3	Stark
1	Krönchen des Thronfolgers
2	Reichsapfel des Hochkönigs
3	Wehrauchschwenker des Göttlichen Anwesens

ANGORAMÜTZE DES TOTENGRÄBERS



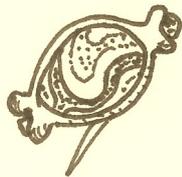
Diese weiche Mütze aus Angorwolle, besetzt mit Sarder, erlaubt es dem Träger, gegen die Kräfte von Untoten mit einem +2 auf den RW bestehen, selbst wenn normalerweise gar kein Rettungswurf erlaubt ist, bis auf Furcht, dort erhält der Träger einen Abzug von -2 auf den RW.

AUGELADENER SCHRIFTROLLENBEHÄLTER



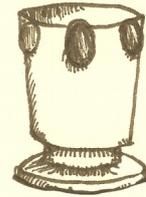
Wer versucht diesen mit Amethyst verzierten Schriftrollenbehälter aus Loden mit Extrataschen für 20 Münzen zu berühren, ohne das Befehlswort zu kennen, erhält einen elektrischen Schlag für 1W2 Schadenspunkte und muß einen RW ablegen, um ihn nicht sofort loszulassen.

BROSCHÉ DES KAMMERJÄGERS



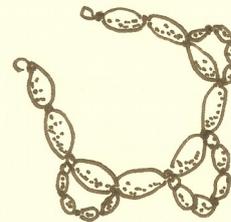
Diese achatene Brosche mit Bronzefassung erzeugt eine Aufmerksamkeit, die es dem Träger unmöglich macht von giftigem Ungeziefer überrascht zu werden. Alle normalen Lebewesen, wie Schlangen, Skorpione und Spinnen zählen hierzu, aber keine Monster oder Riesenversionen. Die Brosche funktioniert auch nicht gegen ungiftige Varianten, Würgeschlangen zum Beispiel.

FRIEDENSBECHER



Wenn dieser massive, mit Lapislazuli verzierte Edelstahlbecher mit Wein gefüllt wird und freiwillig und ohne Zwang von mehreren Personen geteilt wird, unterwerfen sich diese dem Willen des Besitzers. Er kann ihnen einmal in den nächsten 24 Stunden einen *Befehl* geben (Wie der Erweiterte-Original-Edition-Zauber) und diese führen ihn ohne Rettungswurf aus, wenn er gleichzeitig das Befehlswort äußert.

FUßKETTCHEN DES RHYTHMUS



Diese Fayenceperlenkette, die um das Fußgelenk getragen wird, kann einmal pro Tag dafür benutzt werden, um für 2W6 Runden einen Rhythmus zu stampfen. Alle Verbündeten innerhalb von 9m erhalten einen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe, aber einen Abzug von -1 auf alle Rettungswürfe. Der Benutzer kann sich aber nur mit halber Bewegung fortbewegen, während er stampft.

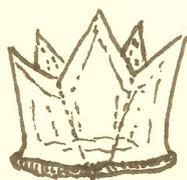
GEMME DES HEILIGEN



Diese Elfenbeingemme mit dem Bildnis eines Heiligen in Achatfassung erhöht den RW gegen Krankheiten oder Gifte um +2 für einen rechtschaffenen Träger. Chaotische Träger erhalten einen -2 Abzug auf RW gegen Zauber von rechtschaffenen Klerikern.

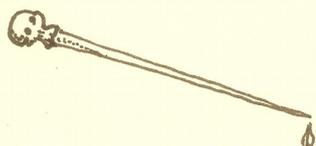
Wird ein neunstufiges Gesinnungssystem genutzt, wirken die Auswirkungen entsprechend auf gute bzw. böse Wesen.

GLASKRÖNCHEN DER TIERBEZAUBERUNG



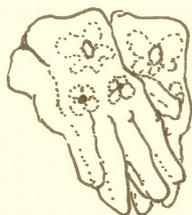
Dieses filigrane Krönchen aus feingeschliffenem Glas erlaubt es dem Träger dreimal pro Tag *Tierbezauberung* zu wirken, aber nur auf kleine, harmlose Tiere, wie Frösche, Vögel, Kaninchen, Mäuse etc. Die Wirkung hält jeweils für 1W6 Phasen an.

HAARNADEL DES HEIMLICHEN STICHES



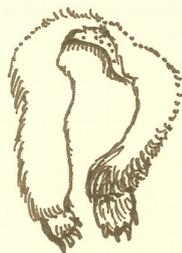
Diese Messinghaarnadel kann einmal am Tag für einen heimlichen Stich benutzt werden, der 1 TP Schaden verursacht. Dieser Stich wird durch Illusionen verschleiert, aber sowohl das Opfer als auch jeder in bis zu 9m Entfernung, der explizit den Anwender oder das Opfer beobachtet, kann einen RW machen, und bei Erfolg die kurze Handbewegung des Anwenders erkennen.

HANDSCHUHE DES TRINKERS



Diese silberbestickten, mit Amethyst verzierten Handschuhe erlauben es dem Träger, die Wirkung von Rauschmitteln und eingenommenen Giften zu verzögern, bis der Träger die Handschuhe abnimmt. Alle RW oder Auswirkungen treten dann aber auf einmal ein.

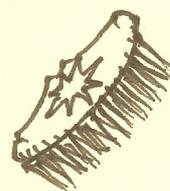
HUNDESTOLA DER TOLLKUT



Dieser Schal aus schwarzem Fell macht den Träger immun gegen jede Form der Verzauberung, abgesehen von Wut und

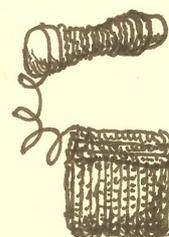
ähnlichen Effekten. Wenn der Träger allerdings auf seine halben Trefferpunkte fällt, und jedesmal wenn er weniger TP hat und Schaden erleidet, muß ihm ein RW gelingen, oder er gerät in einen Kampfrausch, der erst aufhört, wenn er das ihm am nächsten stehende Lebewesen im Nahkampf getötet hat.

KAMM DER SELBSTVERTEIDIGUNG



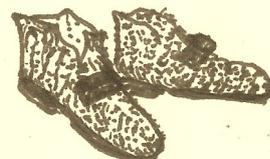
Dieser feingeschnittene Alabasterkamm scheint harmlos genug, aber er kann zerbrochen werden, um einen Hagel aus Steinsplittern in das Gesicht von Gegnern zu sprühen. In einem 3m breiten, 180°-Feld vor dem Nutzer muß jeder einen RW machen, bei Mißlingen ist die betreffende Person für 2W6 Runden geblendet und erleidet 1W4 Schadenspunkte.

KÄSTCHEN DER DEKONSTRUKTION



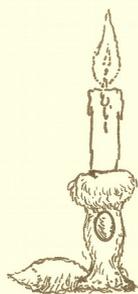
Dieses merkwürdige Kästchen aus Bronzedrahtspirälrollchen, mit einem Griff an einer Bronzefeder, kann einmal pro Tag eine Mechanik stilllegen. Ein Dieb erhält einen +20%/+4 auf den Versuch ein Schloß zu öffnen oder eine Falle stillzulegen, wenn der Dieb allerdings den Mechanismus genau analysiert, kann der SL diesen Wert auch höher ansetzen. Einem magischen Konstrukt, auf das dieser Gegenstand angewendet wird, muß ein RW gelingen oder es verliert den Gebrauch eines zufälligen Körperteils.

KATZENFELLSCHUHE DES VERSCHWINDENS



Diese weichen, aus dem Fell einer Katze geschusterten Spangenschuhe können ihren Träger einmal am Tag verschwinden lassen - er wird für 1W6 Runden unsichtbar und unhörbar, ansonsten wie der Zauber Unsichtbarkeit.

KERZENHALTER DES ROTEN SCHEINS



Dieser mit Fuchsfell und einem roten Spinell verzierte Kerzenhalter erlaubt es in seinem Feuerschein unterschriebene Verträge innerhalb von 24 Stunden zu verändern, und zwar alle Kopien die es gibt. Allerdings muß dem Anwender für jede Änderung (eine andere Summe, eine andere Formulierung) ein RW gelingen, oder er verliert sich in den legalistischen Anforderungen, so daß ein zufälliges anderes Ergebnis erscheint. Ein gewürfelter W6 deutet an, wie groß der Fehler ist. Von 1 – minimal oder 6 – völlig gegensätzlich. Der Spielleiter entscheidet die Details.

KREISEL DES AUSGANGFINDENS



Dieser kleine Elektromkreisler kann angeschwungen werden und er bewegt sich für 1W4 Runden in Richtung des nächsten Ausgangs mit einem Bewegungstempo von 12. Er kann nur auf glatten Oberflächen benutzt werden und kann keine Treppen nach oben steigen. Unter freiem Himmel funktioniert der Kreisler wie ein ganz normales Spielzeug.

KRÖNCHEN DES THRONFOLGERS



Dieses filigrane Band aus Adamant schützt den Träger vor jeglichem körperlichen Schaden, indem er ihn in eine unbewegliche, unzerstörbare Statue verwandelt. Jedesmal, wenn ein Angriff in irgendeiner Form Schaden verursachen würde, sei es körperliche Angriffe, sei es Magie, verwandelt sich der Träger für eine Runde ohne tatsächlich irgendwelchen Schaden zu erleiden. Auswirkungen, die keinen Schaden verursachen, sind davon allerdings nicht betroffen.

MEDAILLON DES THOR

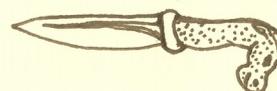


Dieses Eschenholzmedaillon schützt vor Blitzschlag oder erzeugt ihn. Es besitzt 1W6+1 Blitze aus Edelstahl als Einlegearbeiten. Jedesmal, wenn ein Blitz oder elektrischer Effekt den Träger treffen würde, verwandelt sich einer der Blitze in Asche und der Effekt betrifft ein zufälliges anderes Wesen innerhalb von 3m, oder er trifft den Boden, wenn sich kein geeignetes Ziel in der Nähe befindet.

Alternativ kann der Träger einen der Blitze herbeirufen, um einem Gegner in bis zu 18m Entfernung 6W6 Schaden zu verursachen, aber nur unter bewölktem Himmel.

Wenn alle Blitze verbraucht wurden, zerfällt das Medaillon zu Asche.

MESSER DES MEERESPERDES



Dieses feine Messer mit einem Alabasterpferdekopf als Griff kann einmal pro Woche einem Pferd in das Hinterteil gestoßen werden, was normalen Schaden verursacht, aber dieses auch für 1W6 Stunden in einen Fischschwanz verwandelt. Das Pferd kann mit seiner normalen Bewegung schwimmen und Wasser atmen, aber es kann sich an Land nur noch schleppend fortbewegen (3m).

MESSINGHERME



Diese Messingstele, 200 Pfund schwer, mit dem bärtigen Kopf des Hermes, ist ein besonderer Wegstein. Jeder, der ihn in feindlicher Absicht auf den Aufsteller passiert, muß einen RW ablegen oder für den Rest des Tages (Genauer: Bis zum nächsten Sonnenuntergang oder -aufgang) sich in eine zufällige, aber völlig falsche Richtung bewegen, mindestens in einem 90°-Winkel zu der richtigen Richtung. Diese Bezauberung kann nur mittels *Magie zerstören* gebrochen werden, wenn der Zauberende kein Anhänger des griechischen Pantheons ist. Zu versuchen, die Stele zu klauen, ist übrigens ein aggressiver Akt gegen den Aufsteller in diesem Zusammenhang.

OHRRING DER AUSSPÄHUNGSREVANCHE



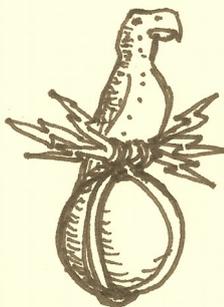
Dieser Ohring in Form einer massiven Glaslinse wirkt ähnlich wie ein Amulett gegen Ausspähung, aber es verhindert die Ausspähung nicht vollständig, sondern es erzeugt einen Lichtblitz in den Augen des spähenden Wesens, dem ein RW gelingen muß oder es erblindet für 1W6 Tage. Gelingt dem ausspähenden Wesen der RW, dann kann es Einzelheiten der Umgebung erkennen, aber der RW muß jede Runde wiederholt werden.

RACHEBECHER



Dieser Schädelbecher erzeugt einen geringeren Fluch, wenn eine geringe Menge Blut einer Person zusammen mit Wein daraus getrunken wird. Die Person fühlt sich 24 Stunden lang verfolgt, und hat besondere Angst vor dem Trinkenden, was einen Abzug von -2 auf alle RW und Angriffswürfe gegen den Nutzer erzeugt. Der Rachebecher kann nur einmal pro Woche verwendet werden. Der Rachebecher ist ein chaotischer/böser Gegenstand, und gute/rechtschaffene Kleriker bzw. Paladine verlieren eine Erfahrungsstufe, wenn sie ihn benutzen.

REICHSAPFEL DES HOCHKÖNIGS



Diese polierte Stahlkugel stellt eine Weltkugel dar, auf der ein Adler mit Blitzbündel thronht. Sie erhöht sowohl die Auswirkungen von magischen Szeptern um das Doppelte (Spielleiter entscheidet, was das genau heißt), auch verleiht der Reichsapfel einen +4 Bonus auf alle Rettungswürfe, wenn er in der linken Hand und das Szepter in der rechten Hand getragen wird. Außerdem kann der Träger beliebig oft einen Befehl zaubern.

RING DER FREUNDERKENNUNG



Dieser Ring aus versteiftem Hundefell mit aufgesetztem Bergkristall erlaubt es dem Träger sich zu konzentrieren, um zu erfahren, wer innerhalb von 9m seine Freunde sind. Allerdings bedeutet die Abwesenheit von Freundschaft nicht, das diejenige Person irgendwie feindlich oder auch nur negativ gegenüber dem Träger eingestellt ist, lediglich, das er den Träger nicht als Freund ansieht.

SCHACHTELFIGUR DES PTAH



Diese Figur aus Fayence kann sich auf Befehl in eine kleine Kiste und zurück verwandeln. Sie hat ein Fassungsvermögen von einem Liter, groß genug für einen Trank oder eine handvoll Münzen. Wird die Schachtelfigur in ihrer Figurform zerschlagen, kommen die Gegenstände zum Vorschein, aber sie sind ohne Magie nicht in der Figur wahrzunehmen.

SEGELSTEMPEL DER HIMMLISCHEN AUTORITÄT

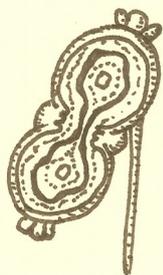


Dieser Siegelstempel aus feinstem Porzellan erzeugt eine machtvolle Aura, die Geister, Drachen und andere Himmlische Wesen positiv beeinflusst - sie werden von sich aus keine aggressiven Handlungen gegen den Träger starten. Sollte der Träger sich allerdings als unwürdig herausstellen, werden solche Wesen alles in ihrer Macht stehende tun, um den Siegelstempel an eine würdige Person weiterzugeben. Auch Mitglieder der irdischen Bürokratie, die den Stempel als das erkennen, was er ist, handeln normalerweise ähnlich.

Das erzeugte Siegel kann, auf ein Stück feinstes Seidenpapier mit hervorragender Tinte gedruckt und respektvoll überreicht, diese Effekte einmalig für eine Begegnung erzeugen - aber auch hier muß der Nutzer eines solchen Siegels sich der großen Verantwortung als würdig erweisen.

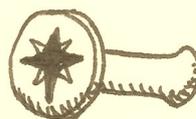
Untote und andere üble Höllencreaturen dagegen reagieren feindlich sowohl auf das Siegel als auch den Stempel und greifen einen Träger bevorzugt an.

SPANGE DER FESSELUNG



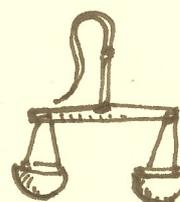
Diese Messingspange mit Chalzedon erlaubt es jemanden fest an sich zu binden. Läßt sich jemand freiwillig die Spange an seiner Kleidung anbringen, so wird er automatisch vom Anbringenden bezaubert. Ist dieses unfreiwillig, bekommt er einen Rettungswurf. Die Bezauberung bleibt bestehen, bis die Spange abgenommen wird - was der Bezauberte auch selber tun kann, wenn er sich unter normalen Umständen ebenfalls von einer Spange befreit hätte, im Bad zum Beispiel.

TEMBETÁ DES MORGENSTERNS



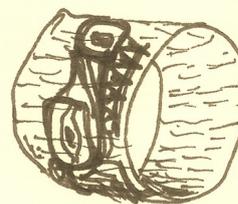
Dieses Kupferpiercing für die Unterlippe schützt den Träger davor, von einem Effekt eines Untoten sofort erschlagen zu werden - allerdings nur von besonderen Kräften, wie Energieentzug oder dem Schrei einer Todesfee. Dieser Schutz hält aber nur bis zum Aufgang des Morgensternes und der Charakter ist in dieser Zeit ohnmächtig, und stirbt wenn der Effekt nicht irgendwie in der Zwischenzeit negiert wurde.

UNGLÜCKLICHER OHRRING DES GLÜCKLICHEN AUSGANGS



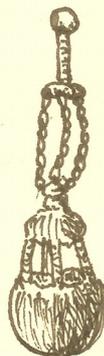
Dieser massive Silberohrring in Form einer hängenden Waage hat eine besondere Macht - einmal pro Woche, wenn der Träger objektiv mehr davon hätte, das ihm etwas nicht gelingt, als das es ihm gelingt, schlägt die Aktion automatisch fehl (Dies muß der Spielleiter natürlich genau abwägen, aber es kann einen Spieler vor einer groben Fehleinschätzung schützen - und es muß immer eindeutig positive Auswirkungen haben).

WALREIF DES RABEN



Einmal pro Woche kann der Träger dieses Armreifen aus Walbein eine Lüge erzählen, die geglaubt wird, und auch vollkommen logisch klingt und den Träger in einem außerordentlich gutem Licht darstellt. Allerdings erzeugt das Nutzen dieses Gegenstandes die Aufmerksamkeit von allen Geistern und Wesen, die schon von Rabe beschwindelt wurden. Für eine Woche nach dem Nutzen des Reifens wird die Wahrscheinlichkeit für Zufallsbegegnungen für den Träger verdoppelt.

WEIHRAUCHSCHWENKER DES GÖTTLICHEN ANWESENS



Dieser machtvolle Weihrauchschwenker, aus der Krallen eines besiegten Dämonen aus grauer Vorzeit geschnitzt, gibt einem guten/rechtschaffenen Kleriker einmal im Jahr die Macht, eine persönliche Audienz bei seiner Gottheit zu erhalten. Er nebelt dabei unter Verbrennung von mindestens 5 Dosen Meditationsweihrauch einen Tempel ein und kann bis zu 1 Charakter des gleichen Glaubens pro 6 Stufen mitnehmen. Wenn alle notwendigen Regeln, die natürlich je nach Religion variieren, eingehalten sind, dann ist die Gottheit normalerweise freundlich gestimmt und verleiht dem Kleriker oder einem seiner Begleiter einen Wunsch oder hilft ihnen auf andere Weise. Nach 1W6 Phasen kehren die Ebenenreisenden automatisch zurück.