



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

AUF DER SPUR DES WOLFES: SELFLANATIL, DIE SILBERKLINGE

Eine Ausarbeitung des Artefakts

erarbeitet von Dietrich Bernhardt
[robak@phileasson-projekt.de]

© Dietrich Bernhardt



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

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

Seflanatil:

hochkomplexes Artefakt mit mehreren Verzauberungen.

Angaben:

Kategorie:

Ritual/Semipermanenter Spruchspeicher/ Infitum/ Semipermanenter Spruchspeicher/ Dauerhafter Zauber

Typ und Ursprung:

diverse / Hochelfisch bzw. Hochelfisch Ritual.

Auslöser:

immer/ automatisch/ immer/ Elfisches Kampflied (Singen probe +2 (+ 5 für Halbelfen +7 für Nichtelfen) Gesang bzw. Astralgeist/ immer

Astralenergie:

60+30+57+88+38 =273AsP 5+3+3+9+8= 28 pAsP

Wirkende Sprüche:

--/Flim Flam/Psychostab/Standfest/Zauberklänge

Wirkung:

Die Waffe ist mit Orima verbunden und Unzerstörbar/

die Waffe leuchtet in der Nähe von Magie auf /

Die MR desjenigen der die Waffe führt steigt um 5 solange er die Waffe führt /

1 mal Wöchentlich wirkt für 20 Minuten ein Standfest (Manövererleichterung von 4 Punkten keine Patzer) \

Magische Waffe die Verletzend gegen alle Wesen des Dharza wirkt die nicht zu gut getarnt sind.

Aussehen:

Eine einhändige Klingenwaffe.

Die Waffe besitzt eine schmale ganz leicht geflammte zweischneidige Klinge ohne Hohlkehle und Fehlschärfe.

Die Klinge endet in einer feinen und äußerst scharf wirkende Spitze.

Die Parierstange gleicht zwei konträr angeordneten goldenen Rosendornen.

Der silberne Griff ist nach dem Stamm eines Rosenstraubes modelliert und endet in einem Knauf der aus einem einzigen großen Rubin gearbeitet wurde. Der Rubin hat die Form einer gerade erblühenden Rose. Von der gesamten Klinge geht ein leichtes Silbernes Leuchten aus, das jedes der unzähligen Details der Verzierung enthüllt.

Wenn man genau hinschaut, so bilden manche der Zeichen von denen das Leuchten ausgeht gemeinsam einen Schriftzug in der wohl vertrauten ornamentenreichen Schrift des Isdira. Du versuchst die Zeichen zu deuten und entzifferst das Wort Seflanatil.

Seflanatil Fechtwaffe oder Schwert:

TP: TP/KK Gewicht BF INI WM DK

1W6+6 12/4 70 Uz -- +2 1/1 N

Besonderheit:

Waffe besitzt 2 Artefaktseelen eine in Orimas Bindung die andere in der Eleganz des Kriegers.

Orimas Bindung:

gewöhnlicher Astralgeist 60 AsP MR: 10

Strebt nach der Rückkehr nach Tie'Shianna ist aber äußerst Geduldig. Hasst das Namenlose. Kann im Traum mit Träger sprechen.

Eleganz des Kriegers:

schwacher Astralgeist: 60 AsP MR 15

tapfer und mutig. Mag keine Verlierer. Mag Menschen. Will Abenteuer erleben. Unterstützt tapfere Streiter.

Will nicht nur Orimas Werkzeug sein.

Wert:

Mindestens 1000 Dukaten für eine reich verzierte exzellente Klinge / Unschätzbar, vielleicht 10 000 Dukaten für eine Magiesensitive kampfunterstützende magische Infitum Klinge die den Geist vor Zaubern schützt und als Waffe gegen Kreaturen des Namenlosen dienen kann oder 400 Dukaten für einen Meuchler samt Purpurblitz wenn der Kult des Namenlosen von dieser Klinge erfährt.

Nebenwirkungen:

Orimas Bindung kann Pech über den Träger bringen.

Orimas Bindung kann bei Träger bis zu 1W6 SP pro KR verursachen.

Artefakt ist immer sauber. Es ist immer glänzend.

Eleganz des Kriegers entscheidet über seine Anwendung selbst.

Erschaffung:

Bezeichnung:	Orimas Bindungsritual	Licht des Zaubers	Kraft des Geistes	Eleganz des Kriegers	Zauber Klinge
Ort:	im Rubin des Knaufs	in den Verzierungen der Klinge	in der Parierstange in Form zweier Rosendornen	im Griff der Waffe	im Silbernen Metall von Spitze und Schneide
Bindender Spruch:	Ritual+? Gespür des Schöpfers +3 Unzerbrechlich +3	Arcanovi (Semipermanent)[jährlich] +5	Infinitum	Arcanovi (Spruchspeicher) [Wöchentlich]+5+6	--
Auslöser:	Dauerhaft	reagiert auf magische Aura Matrixkollaps +4+1	Dauerhaft	Gesang +3 bzw. Astralgeist	Immer
Arc. Probe +...	11+?	+10	5	+14	--
notw. ZfP*	?	+1 ----- +1	(5 Sprüche) +10 (5*Komp C) +5 ----- +15	(3 Formeln) +3 (3*Komp C)+3 ----- +6	--
Kosten Bind. Spruch:	60 AsP	10 AsP	49 AsP	10 AsP	--
Wirkender Spruch:	Ritual	Flim Flam	Psychostabilis	Standfest	Zauber Klinge Geisterspeer
Probenerschwernis wirkende Sprüche:	?	- 4 Arc. ZfP* + 9 Immerlicht + 3 variable Helligkeit	0	Wirk. dauer *2^4: +28/4=+7	+7 Permanenz +7 Verletzend Namenloser
Kosten Wirk. Spruch:	?	20 AsP	8	3*26 AsP für 10*2*2^4=320 KR~20 Min.	8+10*3=38
Gesamtkosten	60 AsP	30 AsP	57 AsP	88 AsP	38 AsP
pAsP	5	3	3	9	8

Artefaktanalyse:

Odem: -8

permanente AeP: -28

ZfP* Auswirkung:

- 1-2 Objekt Magisch
- 3-6 sehr viel astrale Kraft
- 7-9 reine Magie ohne dämonischen Einfluss
- 10-11 Die arkane Kraft ist in verschiedene Teile separiert
- 12 Es sind verschiedene Quellen der Kraft zu erkennen: Klinge, Parierstange, Griff und Knauf
- 13 Die Magie ist in der Klinge und Griff scheinen etwa gleichstark zu sein. Die anderen teile sind etwas schwächer.
- 14 Die Kraft im Griff pulsiert schwach.

- 15 Es folgt mit geringer werdender Kraft Knauf und Parierstange.
- 16 Die arkane Kraft der Klinge scheint aus zwei Teilen zu bestehen.
- 17 Dabei liegt ein Teil der Magie in der Schneide und ein anderer in den Verzierungen
- 18 Die Magie in den Verzierungen ist schwächer als die in der Scheide.

Analys:

Modifikationen:

Knauf	Verzierung	Parierstange	Griff	Klinge	Grund:
-x					-1 pro 2 ZfP* des Odem maximal Analys ZFW
-y					-1 für je 3 Punkte über TaW 7 bei Magiekunde
5	3	3	9	8	pAsP der Matrix
$(3+3+5+5)/4+(9-5+8-5)/2=7,5$ ~8	$(3+3+3+3)/4+(5-3+9-3+8-3)/2=3+5,5\sim 9$	$(3+3+3+3)/4+(5-3+9-3+8-3)/2=3+5,5\sim 9$	$(5+3+3+8)/4=4,75$ ~5	$(5+3+3+8)/4+(9-8)/2=5,25$ ~5	Auswirkung der pAsP der andern Artefakteile
6	5	3	7	--	½ Arcmalus
0	0	3	1	0	1/5 ZfP*
6	3	5	3	2	exotisches Artefakt:
10	0	0	15	0	Malus bei Widerstand der Artefaktseele:
+25(35)	+20	+23	+25(40)	+15	Summe:

ZfP*:	Orimas Bindungsritual	Licht des Zaubers	Kraft des Geistes	Eleganz des Kriegers	Zauber Klinge
	im Rubin des Knaufs	in den Verzierungen der Klinge	in der Parierstange in Form zweier Rosendornen	im Griff der Waffe	im Silbernen Metall von Spitze und Schneide
0-3	Ritual.	Arcanovi Hochelfisch Umwelt Zauber	Infinitum Hochelfisch Antimagie und Eigenschaft	Arcanovi Hochelfisch Eigenschaft	Zauber mit Merkmal Objekt und Kraft.
4-7	Okupation 5 pAsP	Arc. Semipermanent 1 Spruch Hochelfisch (Flim Flam) 1 Ladung keine Okupation 3 pAsP	1 Spruch Hochelfisch (Psychostabilis) 3 pAsP keine Okupation	Arc. Semipermanent Spruch Hochelfisch mit Merkmal Eigenschaft 1 Ladung Okupation	Permanenter Zauber zur Materialveränderung (Zauber Klinge) keine Okupation
8-12	"gewöhnliche " Artefaktseele gewollte Okupation Artefakt ist personalisiert Ruhende Kraftfäden.	jährlich Dauerhaftes Leuchten Modifizierte Form der Wirkungsmatrix variable Helligkeit	mittlere Auswirkung Artefakt ist Unzerstörbar.	wöchentlich anwendbar 9 pAsP Zauber mehrfach Wirkungsdauer modifiziert schwache Artefaktseele	8pAsP Verletzend gegen unbekannte Wesengruppe
13-18	Artefaktseele kann Schaden verursachen. Merkmal der ruhenden Kraftfäden:	Abhängigkeit der Stärke des Leuchtens von der Magie der Umgebung	gleichmäßige Erhöhung der MR um 5 Punkte wenn Griff berührt	Erleichterung schwieriger Kampfmanöver um 4 Punkte vermeiden von Patzern für 20	Wesengruppe nicht zuzuordnen.

ZfP*:	Orimas Bindungsritual	Licht des Zaubers	Kraft des Geistes	Eleganz des Kriegers	Zauberklänge
	Herbeirufung , Verständigung mehr als nur Personalisiert	max. Helligkeit 10 ZfP* Auslöser: reagiert auf Zaubermatrix Nebeneffekt: Selbstreinigend		Minuten Auslöser: Gesang oder Artefaktseele	
19-24	Schaden durch Artefaktseele ist Fulminantus ähnlich. Artefaktseele beeinflusst Träger subtil Charakter der Artefaktseele wird erkannt ruhende Kraftfäden benötigen äußere Kraftzufuhr (ähnlich Matrixgeber) und passenden Ort zur Aktivierung	Aktiviert sich bei Zusammenbruch der Matrix	Gemeinschaftsarbeit mehrerer Zauberer	Melodie und Text des Gesangs kann erkannt werden. Charakter der Artefaktseele wird erkannt	Wesensgruppe: Wesen der Dhaza
Reste weiterer ehemals dauerhafter magischer Strukturen deren Kraft versiegt ist ohne das sie entzaubert wurde. Kraftfäden weisen auf mächtige Rituelle Zauberei hin die der Hochelfischen Magie ähnelt und die keinem konkreten Merkmal zugeordnet werden kann.					
25+	Artefakt ruft Erschaffer herbei Auslöseort hat gar seltsame Matrix	Erschaffung vor vielen tausend Jahren untergeordnete Wichtigkeit	untergeordnete Wichtigkeit	untergeordnete Wichtigkeit	untergeordnete Wichtigkeit

