



Thaumagrale

Zwerge benutzen **Abgold**, um besonders haltbare Thaumagrale in Form von Schmuckstücken oder heiligen Symbolen anzufertigen. Ihre Herstellung kostet doppelt so viel Gold, aber dafür verringert sich die ABW um 1 für jeden dem Thaumagral aufgeprägten Spruch (vgl. *Mysterium*, S. 111f), also zum Beispiel von 4 auf 2 für einen Thaumagral mit *Göttlicher Blitz* und *Feuerschild*. Thaumagralwaffen können reich mit Abgold verziert werden, um denselben Effekt zu erzielen.



Ein **Priester Mahals** kann seinem Thaumagral, einem Streitkolben, auch den Zauber **Demut** (s. S. 167) aufprägen lassen. Der AP-Verbrauch verringert sich dann auf **2 AP** je Wesen, und die Opfer des Zaubers müssen den Thaumagral nicht berühren, sondern es genügt, dass der Mahalpriester ihn wie ein Zepter über die Häupter der Anwesenden in bis zu **15 m** Entfernung schwenkt. Wenn der Priester seinen Thaumagral mit dem Zauber belegt, kann er *Demut* auch nur noch mit diesem religiösen Symbol und keinem anderen Objekt wirken, bis der Thaumagral ausbrennt.

Demut (+0 ABW)
G: 50 EP, 1 GG

Der in den Thaumagral eingewirkte Zauber *Demut* ist auch eine Schlinge Mahals des Zermalmers, in der sich ein Mahal-

priester verfangen und zum Schattenzwerg werden kann. Unterläuft ihm ein **kritischer Fehler** bei der Anwendung von *Demut*, so muss er einen Prüfwurf gegen Willenskraft, zu der als Zuschlag **Grad × 3** (z. B. +15 wenn der Priester Grad 5 besitzt) addiert wird, ausführen. Gelingt der Wurf, kann er das Gefühl der Ohnmacht und Demütigung überwinden. Schlägt der Wurf aber fehl, dann ist die gefühlte Schmach so stark, dass der Versucher beginnt, von der Seele des Priesters Besitz zu ergreifen. Es dauert so viele Tage, wie der Grad des Betroffenen beträgt, bis er zum Schattenzwerg geworden ist. Während dieser Veränderung wandelt der Priester im Zwie-

licht und kann sich nicht selbst vom Gift in seiner Seele befreien. Nur wenn er innerhalb der Frist drei Mal erfolgreich mit *Seelenheilung* im Zauberduell gegen Zaubern+25 behandelt wird, kann er vom Irrpfad des Versuchers abgebracht werden. Sobald die Verwandlung zum Schattenzwerg abgeschlossen ist, erhält der Thaumagral eine finstere Aura; seine Spitze wird von einer glänzenden Kugel aus schwarzem Licht umgeben - *Schwarze Sonne* genannt. Der Thaumagral ist nun ein schreckliches Werkzeug zur Unterdrückung und Folter. Aus der jüngeren Geschichte der Zwerge ist bekannt, dass mindestens zwei in den Schatten eingegangene Mahalpriester sich damit Respekt bei Orcstämmen oder anderen üblen Zwergenfeinden verschafft haben, um einen Rachezug zu führen. Aus dieser Erinnerung heraus hat sich für den verdorbenen Thaumagral bei den Zwergen Vesternesses

die Bezeichnung *Orcpeitsche* eingebürgert, und die Schwarzkugel wird auch *Aschnags Auge* genannt nach dem neuen Namen, den sich einer der Schattenzwerge selbst gab.

Rhokkassila, die Orcpeitsche (ABW -)
AURA: finster

Der Streitkolben gewinnt auf Dauer die gleichen Eigenschaften wie eine *Todeskeule* (*Arkanum*, S. 119). In den Händen eines Schattenzwergs besitzt der Thaumagral weitere Fähigkeiten: Er kann mehrmals innerhalb von 24 Stunden die Zauber *Donnerkeil*, *Graue Hand* und *Verbotenes Wort* aus der schwärzlichen Lichtkugel heraus wirken. Von dem Grad des Schattenzwergs hängt die Häufigkeit ab: *Donnerkeil* und *Verbotenes Wort* so oft, wie der halbierte Grad beträgt, während



einmal *Graue Hand* wie zwei Anwendungen der beiden anderen Zauber zählt. Berührt ein anderes intelligentes Wesen den Thaumagral, so entzieht ihm die Schwarze Sonne 1W6 AP pro Runde.

Gegen Orcs, Eistrolche und Kobolde entfaltet der finstere Thaumagral Zwingkräfte großen Ausmaßes. Ein Schattenzwerg kann ein Exemplar dieser Art zu einem Entseelten machen, indem er es mit der Schwarzen Sonne berührt; es gleicht danach einem **Marab** (s. *elektronisches Bestiarium*). Die Seele wird in die Schwarze Sonne gezogen und darin eingeschlossen, wenn ein EW:Resistenz gegen Geistesmagie misslingt. Gelingt der Erfolgswurf, kann dieses eine Wesen nicht entseelt werden. Mit einer gefangenen Seele erhält der Thaumagral ABW 1, und jeder weitere Zugang an Seelen lässt die Ausbrennwahrscheinlichkeit um 1 steigen. Die Ausbrennwahrscheinlichkeit wird nur getestet, wenn der Schattenzwerg eine neue Seele versklaven will. Brennt der Thaumagral aus, so explodiert die Schwarze Sonne, was in einem Umkreis von 3 m wie der Zauberspruch *Auflösung* mit **Zaubern+25** wirkt. Kann der Schattenzwerg sich nicht mehr außer Gefahr bringen, wird mit ihm auch sein Thaumagral zerstört. Kann er sich retten, hat er anschließend keine Macht mehr über die Entseelten, deren Seelen ebenfalls vernichtet sind. Sie verhalten sich nun wie **Todeskrieger** (*Bestiarium*, S. 83f) und greifen rücksichtslos alles und jeden an.

Kraftsteine

Waissteine oder **Waisen** nach dem entsprechenden Dvariska-Wort *Vaiser* sind die Rohedelsteine in den Farben Grün, Blau oder Rot, aus denen Elfen und Gnome *Steine der Macht* herstellen. Die *Erzweisen* sind die grünfarbigen (von *Erzar* für „Grün“), die *Alpweisen* die blaufarbigen (von *Alpar* für „Blau“) und die *Rauweisen* (von *Raudar* für „Rot“) die roten Edelsteine.

Zwerge haben sich nie für die elfische Kunst, ein Geflecht aus Metalldrähten in die Steine einzuziehen und ihnen so ihre Zauberkräfte zu geben, interessiert, da sie einen eigenen Verwendungszweck für die Waissteine haben. Sie stellen aus ihnen so genannte Kraftsteine her. Ein Kraftstein oder **Ubunzul** ist ein Waisstein, der in eine ca. handtellergroße kunstvolle Fassung aus edlen Metallen eingefügt ist. Die Fassung kann auch Teil eines größeren Schmiedewerks wie einer Krone oder eines Brustharnischs sein. Die Farbe des Steins und die Form und Verzierung der Fassung legen die Wirkung des ma-

gischen Schmuckstücks fest. Abgesehen vom unterschiedlichen Aussehen und der Möglichkeit, mehrere Waissteine in einem einzigen mächtigen Artefakt zu kombinieren, unterscheiden sich der Einsatz und die Wirkung der Kraftsteine nicht von den entsprechenden Steinen der Macht (*Arkanum*, S. 193ff).

Die Schatzbücher der Zwerge kennen zahlreiche Kraftsteine oder von mehreren Waissteinen gezielte Artefakte, die verschollen sind oder ungenutzt tief in verschlossenen Kammern liegen. Der legendäre Krauval Gabrauvais, der *Große Rauweise des Kriegs*, zum Beispiel war ein großer flammender Waisstein, der zusammen mit 12 kleinen roten Steinen in einen mit Abgold verzierten runden Bronzeschild eingearbeitet war. Er erlaubte es 12 Zwergenthaumaturgen, die halbgöttlichen Zwergenhelden aus Zornal Eisenhands Gefolge zum Kampf zu rufen. Mit Hilfe dieses Artefakts konnten die Artross-Zwerge die *Schlacht um Kattildum* gewinnen und die Orcs an der Einnahme der Stadt hindern. Es verhinderte aber nicht den Fall von Nifelgar und der Königsfeste Tumunzahar, denn auf den Stein fiel der Schatten Zornal Stahlklaues. Die gerufenen Zwergenhelden wandten sich in ihrem Kampfrausch auch gegen die Zwerge selbst und töteten viele Verteidiger der alten Stadt. Heute ist der Schlüsselzauber des Großen Kriegssteins wohl mit Absicht in Vergessenheit geraten.

Mulzilvais, der „Heilweise“ oder Stein der Erquickung - grün (ABW 7)

Lindern von Entkräftung - 1×12. Grad

Der Zauberer kann mit diesem Waisstein in einer kupfernen, kleeblattförmigen Fassung allen Wesen in einem Umkreis bis zu 6 m 1W6×Grad/3 Ausdauerpunkte (aufgerundet) oder einem einzigen Wesen sämtliche Ausdauerpunkte zurückgeben, die diese durch Entbehrungen jeglicher Art verloren haben. Im Übrigen gelten die Regeln der Zauberformel *Lindern von Entkräftung*.

Kingail Funkvais, der „Steinigregenweise“ oder Stein des Steinregens - blau (ABW 12)

Elementenwandlung & Regenzauber - 2×4. Grad

AURA: *elementar*

Diesen Stein haben die Zwerge des Nordens gefunden und geschliffen und in eine mondsichelförmigen Fassung am Stirnreif König Celendors von den Elfen eingefügt. Ob der



Kraftstein allerdings wie König Celendor später in Schnee und Eis verschwand, ist nicht gewiss. Die gleichzeitige Anwendung von *Regenzauber* (s. *Arkanum - Ergänzungen*) und *Elementenwandlung* lässt in einem Radius von 500 m einen heftigen Regen aus tropfengroßen Steinen entstehen, der **5 min** andauert. Jedes den Steinen ausgesetzte Lebewesen wird einmal pro Runde mit **Fertigkeitswert+15** angegriffen und erleidet bei einem Treffer **1W6-2** Schaden. Rüstung verringert auf diese Weise verursachte LP-Verluste. Mit einem großen Schild oder einem ähnlichen Schutzdach erhält eine Spielfigur zusätzlich **+4** auf ihre WW:Abwehr. Geister und andere körperlose Wesen sind immun gegen die Steingeschosse. Am Ende der Wirkungsdauer ist die Fläche dicht von Steinen bedeckt, die einzeln mit *Bannen von Zauberwerk* oder mit *Elementenwandlung* in Wasser zurückverwandelt werden können.

Klautun Gabvaiser, der „Große Lichtwais“ oder Große Stein des Lichts - rot (ABW 4)

Bannen von Dunkelheit - 3×3. Grad

Steine von dieser Art, die in sonnenförmige Fassungen eingefügt sind, kennen die Zwerge mehrere, und in ihren unterirdischen Städten waren sie früher oft zu sehen. Wenn *Bannen von Dunkelheit* auf den Stein ausgesprochen wird, wird er zu einer Quelle hellen Lichtes. Der Stein leuchtet **9 Tage** lang, erlischt aber, wenn er bewegt wird. Nur wenn er wenigstens 10 min lang unverrückt an seinem Platz bleibt, fängt er wieder an zu leuchten. Es gibt auch seltene Varianten dieses Artefakts mit mehr als einem Waisstein, den 4 bis zu 9 Zauberer von mindestens 3. Grad benutzen können. In diesem Fall hält das Licht 18, 27, 36, 45, 54 bzw. 63 Tage lang.

Zauberringe

Magische Ringe spielen im Denken und Fühlen der Zwerge seit jeher eine bedeutende Rolle, da schon die vollendete Rundform ihn als Träger von Zauberkraft empfahl, erst recht als makellose Gestalt für das dauerhafte Metall und umso mehr in Verbindung mit einem reinen Edelstein. Nimmt man hinzu, wie gut sich ein Ring seinem Träger anschmiegt - sei es als Arm-, Fuß-, Hals- oder Stirnreif, sei es als Ohr- oder Fingerring - ist es nachvollziehbar, dass nicht wenige Zwerge ihr ganzes Anstrengungen auf das Herstellen von Zauberringen gerichtet haben. Der erste aller Zauberringe ist

der sagenhafte *Draiprif*, der tropfende Ring, der auch heute vielen Zwergen als der Inbegriff und unerreichbare Meisterring gilt (s. »*Die Zeit vor dem Ersten Riesenkrieg*«). Vom Draiprif sollen mehrere verschiedene geringere Zauberringe abstammen, die sich zwar nicht vermehren können, aber ebenfalls ungewöhnliche Eigenschaften besitzen. Wie der Draiprif magische Ringe hervorbringen konnte und nach welchen Gesetzmäßigkeiten, wissen die Zwerge nicht, und es ist zweifelhaft, ob dessen Schöpfer Sindri es beabsichtigt hatte.

Die weitaus meisten Zauberringe wurden in späteren Zeiten an den Fingern der Hand getragen, aber davor war es bei den Zwergen ebenso üblich, sie an die Zehen der Füße zu stecken. Das mag darin begründet sein, dass in ferner Vergangenheit Metallringe noch zum Tausch benutzt wurden und schlicht Vermögen darstellten, das man sich auf Reisen oder für unterwegs schlicht anzog, um es nicht zu verlieren. Begreiflicherweise trug man seine Barschaft aus Furcht vor Neidern und Räubern nicht offen an den Fingern. Überhaupt waren Arm- und Beinreife früher fast gleich verbreitet wie Fingerringe. Im Ersten Riesenkrieg lernten die Zwerge die Sitte kennen, Ringe an den Ohren zu befestigen, denn die Thursen tragen ihre magischen Ringe gewöhnlich als Ohringe. Wenn die Drachen Zwergenringe erbeuten konnten, schmückten sie mit ihnen bevorzugt ihre Schwanzspitze oder steckten sie an ihre Krallen und Stacheln bzw. Hörner am Haupt. Orcs gefiel es, geraubte Ringe durch die Nase, die Zunge oder die Lippen zu stoßen oder sie nähten sie sich auf die Haut - all dies, um die Zwerge damit zu verhöhnen.

Rifil Hazakanzint, die Ringe der Riesenkraft (ABW 1)

AURA: dämonisch

Die Ringe der Riesenkraft, deren genaue Anzahl nicht mehr bekannt ist, wurden angeblich während des Zweiten Riesenkriegs von den Zwergen Waelands geschaffen. Überliefert ist, als die Zwerge sich anschickten, den von den Thursen geknechteten Menschen im Kampf Hilfe anzubieten, einige heftig dagegen sprachen und nicht Seite an Seite mit den Langbeinigen gegen das EIS fechten wollten. Der Zwergenkönig von Dvarheim konnte sie zwar nicht zwingen, in den Kampf zu ziehen, aber er erlegte den Neinsagern auf, für die Häuptlinge der Menschen Waffen zu schmieden, um auf diese Weise ihr Soll für den Krieg beizusteuern. Das war die Geburtsstunde der Ringe der Riesenkraft. Die Widerspenstigen