



Der Schlangenreif des Eschin vom Quell

Allgemeine Beschreibung

Der silberne Reif liegt in Form einer gewundenen Schlange um den Hals. Die Oberfläche der Schlange ist außerordentlich filigran geschuppt, jedes noch so winzige Detail wurde meisterlich umgesetzt. Der Kopf und der Schwanz der Schlange umwinden sich und schließen so den Reif. Bei längerem Betrachten des Schlangenreifs kann leicht der Eindruck entstehen, dass die Schlange atmet. Bisweilen hat man gar das Gefühl, als ob die Schlange sich *bewegt*.

Regeltechnische Auswirkungen auf den Träger

Folgende regeltechnische Auswirkungen hat die Weihe des Schlangenreifs mit sich gebracht:

- Alle Zauberfertigkeiten mit dem Merkmal 'Elementar' verbrauchen beim Steigern in Zukunft 30% weniger AP.
- Zaubersprüche mit dem Merkmal 'Elementar' kosten 1W3-1 ASP weniger als gewöhnlich.

Besondere Fähigkeiten

Dem Träger kommt schon bald nach seiner Weihe der Gedanke, dass es sich bei dem silbernen Schlangenreif um mehr als nur ein Schmuckstück handelt. Fast scheint es, als ob der Reif gar ein eigenständig denkendes und lebendes Wesen ist.

Magieblick:

Die silberne Schlange erwacht zum Leben und windet sich um den Hals des Trägers. Der Träger kann nun durch Anschauen eines unbelebten Gegenstands herausfinden, ob dieser verzaubert wurde (vergleichbar mit einem ODEM ARCANUM). Die "Zauberdauer" beträgt 2 Aktionen. Die Anwendung ist willentlich, bisweilen scheint sich der Magieblick aber auch selbst zu aktivieren. Die willentliche Anwendung kostet 3 LeP und gelingt mit einer KL-Probe +1.

Elementargespür:

Die silberne Schlange erwacht zum Leben und windet sich um den Hals des Trägers. Der Träger hat nun für kurze Zeit einen deutlichen Bezug zu den Elementen und ist daher in der Lage, auch kleinste Spuren elementarer Kräfteinwirkungen wahrzunehmen. Dadurch kann er zum Beispiel Mindergeister und Elementare aufspüren, er entwickelt aber auch ein besonderes Gespür für elementare, druidische und geodische Zauber. Die "Zauberdauer" beträgt 2W6 Aktionen. Die Anwendung ist willentlich, bisweilen scheint sich das Elementargespür aber auch selbst zu aktivieren. Die willentliche Anwendung kostet 1W6-1 LeP und gelingt bei einer KL-Probe +3.

Destruktion:

Die silberne Schlange beginnt mit hasserfüllter Stimme im Kopf des Trägers zu flüstern. Der Träger des Schlangenreifs spürt, wie die Schlange versucht, ihn ein bestimmtes Objekt anstarren zu lassen. Gelingt ihm dies für 10 Aktionen (gegebenenfalls sind *Selbstbeherrschungs*-Proben fällig), vergeht ein großer Teil (Meisterentscheid) der in dem Objekt innewohnenden Macht in einer gleißenden Verwirbelung. Die Anwendung ist selbstauslösend (mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 kann die Anwendung - falls gewünscht - gestoppt werden) und kostet 2W6 LeP, davon 1 LeP permanent. Jede misslungene *Selbstbeherrschungs*-Probe erhöht die Kosten um weitere 1W6-1 LeP.

Elementare Herbeirufung:

Es scheint so, als ob der Träger des Schlangenreifs in Extremsituationen durch die silberne Schlange in der Lage ist, die Hilfe elementarer Gewalten herbeizurufen. Die genauen Einzelheiten dieser Fähigkeit sind unklar.

Weitere Erkenntnisse

Alchimie:

Bei dem Metall handelt es sich um hochreines Silber, sehr wahrscheinlich wurde es mit elementarer Präsenz angereichert.

Sagen & Legenden:

"Die eigene Erkenntnis gleicht einer Schlange. Ihr Weg ist gewunden, man kann ihr nicht immer trauen." - sagt der Volksmund.

Magiekunde:

Eschin vom Quell war ein Geode, der um 550 BF für eine Annäherung der zwergischen Geoden und den Magierakademien sorgte. Sein Schicksal ist ungewiss.

Schätzen:

Das Silber ist von höchster Qualität, in Reinheit wie auch in der Verarbeitung. Der Reif übertrifft in seiner Kunstfertigkeit sogar Zwergenarbeit und ist sicherlich mehrere hunderte wenn nicht gar tausende Dukaten wert.