

Die fünf firnglänzenden Finger



Allgemeine Beschreibung

Die mondsilberne Hand ist ein äußerst filigran gearbeiteter Panzerhandschuh mit unzähligen Gelenken, der bis über den Unterarm reicht. Das glänzende Metall trägt Ziselierungen, die an zwerghische und ertulamidische Kunst erinnern. Über ein Dutzend erbsengroße, weißglänzende Mondsteine schmücken die Hand. Innen ist der Handschuh mit feinstem Iryanleder überzogen.

Regeltechnische Auswirkungen auf Roban

Folgende regeltechnische Auswirkungen resultieren aus dem Tragen der fünf firnglänzenden Finger:

- Deine Neugier (vor allem Dinge anzufassen) steigt dauerhaft um 5 Punkte.
- Deine Fingerfertigkeit steigt dauerhaft um 2 Punkte.
- Besondere Begabung Fingerfertigkeit: Künftige Steigerungskosten sind halbiert. Der maximal erreichbare FF-Wert entspricht dem Grundwert x2.
- Besondere Begabung für Handwerkstalente: Alle Handwerkstalente können zukünftig für die Hälfte der Kosten gesteigert werden. Der höchstmögliche TaW-Wert ist dabei jeweils die höchste Leiteigenschaft +5.
- Der Talentwert eines von dir ausgewählten Handwerkstalents steigt dauerhaft um 1 Punkt.
- Vorteil Kräftige Finger: Ab einer Körperkraft von 15 können Zweihandwaffen mit der mondsilbernen Hand ohne Abzüge einhändig geführt werden. Dabei werden die Kampfwerte und Manöverbeschreibungen des ursprünglichen Waffentalents beibehalten. Dies gilt auch für den beidhändigen Kampf, allerdings nur für die mit der mondsilbernen Hand geführte Waffe (d. h. die Abzüge durch die Verwendung zweier verschiedener Waffen bleiben bei der Benutzung der anderen Hand bestehen).
- Die fünf firnglänzenden Finger besitzen 21 Astralpunkte, die dem Träger wie einem Magiedilettanten zur Verfügung stehen. Pro Tag kann der Träger der mondsilbernen Hand 1W6+2 AsP regenerieren. Der Zukauf von AsP (maximal CH) ist möglich (Spalte G).

Die mondsilberne Hand als Waffe

Die fünf firnglänzenden Finger können auch ganz profan als Faustwaffe bzw. als Parierwaffe verwendet werden.

Nahkampf

Die mondsilberne Hand verursacht im waffenlosen Nahkampf echten Schaden (TP) und keine TP(A).

Die Werte:

1W6+3 TP TP/KK (optional TP/FF): 12/3 DK: H

Parierwaffe

Die mondsilberne Hand kann im bewaffneten Nahkampf auch als Parierwaffe geführt werden.

Die Werte:

WM: 0/+3 INI: +1 BF: nahezu unzerstörbar RS: +4 (Zonenrüstung Arm)

Besondere Fähigkeiten

Durch das Tragen der fünf firnglänzenden Finger entdeckt Roban immer mehr Fähigkeiten der mondsilbernen Hand.

Das Eigenleben der firnglänzenden Finger:

Die fünf firnglänzenden Finger führen ohne Zweifel ein Eigenleben. Solange du die Hand trägst verfügst du über eine zusätzliche PA-Aktion pro Kampfrunde (dies gilt auch denn wenn mit den firnglänzenden Fingern eine Zweihandwaffe geführt wird). Der PA-Wert entspricht dem aktuellen FF-Wert. Mit dieser zusätzlichen Parade können auch Geschosse abgewehrt werden. Die Parade mit der mondsilbernen Hand ist auch dann möglich, wenn Roban die Attacke oder das Geschoss nicht kommen sieht.

Ferne Finger:

Mit der mondsilbernen Hand lassen sich entfernte Gegenstände manipulieren oder filigrane Bewegungen damit ausführen. Die Anwendung ist willentlich und kostet 2 AsP, die Dauer beträgt 5 Aktionen. Regeltechnisch entspricht die Fähigkeit 'Ferne Finger' dem Zauberspruch MOTORICUS (LCD S. 181; Variante 'Telemanipulation') mit 2W6+7 ZfP*.

Winkende Finger:

Die mondsilberne Hand kann kleine, nicht magische Gegenstände durch Bewegen des Zeigefingers herbeischweben lassen. Die Anwendung ist willentlich und kostet 2 AsP, die Dauer beträgt 2 Aktionen. Regeltechnisch ähnelt die Fähigkeit 'Winkende Finger' dem Zauberspruch LOCKRUF UND FEENFÜSSE (LCD S. 168) mit 2W6+7 ZfP*.

Schlagende Finger:

Die mondsilberne Hand verursacht kleine telekinetische Schläge, die unbelebte und nicht magische Gegenstände bewegen oder zerbrechen können. Die Anwendung ist willentlich und kostet 1 AsP, die Dauer beträgt 1 Aktion. Regeltechnisch entspricht die Fähigkeit 'Schlagende Finger' dem Zauberspruch KLICKERADOOMS (LCD S. 139) mit 2W6+7 ZfP*. Der Gegenstand darf maximal 100 Unzen wiegen.

Das Geschick der Hand:

Jede mit der mondsilbernen Hand angefertigte Waffe erhält automatisch BF -2 und TP +1. Rüstungen, die mit den fünf firnglänzenden Fingern gefertigt werden, erhalten automatisch RS +1 und BE -1.

Meistertalente:

Mit der mondsilbernen Hand ist es möglich, die Talentproben aller Handwerkstalente zu verbessern.

Rettungsgriff: Durch den Einsatz von AsP können nachträglich misslungene Proben und sogar Patzer ausgeglichen werden. Die AsP-Kosten entsprechen den für eine erfolgreiche Probe fehlenden TaP*.

Verfeinerung: Durch den Einsatz von AsP können nachträglich TaP* auf eine gelungene Talentprobe addiert werden. Ein TaP* kostet 1 AsP, die erwürfelten TaP* können maximal verdoppelt werden.

Vorausschauendes Arbeiten: Für je 1 AsP kann der TaW vor dem Ablegen der Talentprobe temporär um 2 Punkte erhöht werden. Die maximal mögliche Erhöhung beträgt TaW/2.

Wie Wachs in der Hand:

Die mondsilberne Hand kann eine bestimmte Menge hartes, unbelebtes Material für maximal 2W6 SR weich und formbar wie Wachs werden lassen. Die Anwendung ist willentlich und kostet 2 AsP pro 100 cm³, die Dauer beträgt 2 Aktionen. Regeltechnisch ähnelt die Fähigkeit 'Wie Wachs in der Hand' dem Zauberspruch HARTES SCHMELZE (LCD S. 104).

Elementare Affinität:

Die mondsilberne Hand weist eine starke elementare Affinität auf. Kleine Ausprägungen der Elemente wie z. B. Regentropfen, Funken oder kleine Windstöße können mit der mondsilbernen Hand herbeigewunken, verformt oder umgelenkt werden. Zusätzlich ist es möglich, eine kleine Manifestation eines Elements herbeizurufen. Die Manifestation eines Elements geschieht willentlich und kostet 2 AsP, die Dauer beträgt 2 Aktionen. Regeltechnisch ähnelt die Fähigkeit 'Elementare Affinität' dem Zauberspruch MANIFESTO ELEMENT (LCD S. 173).

Elementarer Diener (Probe auf MU/KL/CH; CH = Startwert ZfW):

Mit der mondsilbernen Hand ist es möglich, die Elemente selbst um Hilfe zu bitten. Mit Hilfe einer kleinen Menge des entsprechenden Elements (die mit 'Elementarer Affinität' erschaffene Menge reicht hierfür aus) oder in einer zu dem entsprechenden Element passenden Notsituation kann ein Elementargeist herbeigerufen werden. Die Anwendung ist willentlich und kostet 5 AsP, eine Probe +/- mögliche (maximal 2) Modifikationen ist erforderlich. Die Zauberdauer beträgt 10 Aktionen. Bei erfolgreicher Probe erscheint ein Elementargeist, der einen oder mehrere Wünsche erfüllen kann. Der Wunsch muss klar formuliert werden, Wunschkosten und mögliche Wünsche sind in MWuW ab S. 106 aufgeführt.

Regeltechnisch ähnelt die Fähigkeit 'Elementarer Diener' dem gleichnamigen Zauberspruch ELEMENTARER DIENER (LCD S. 80). Zur Steigerung Spalte C verwenden.

Höherer Elementarer Diener (Probe auf MU/KL/CH; CH = Startwert ZfW):

Mit der mondsilbernen Hand kann Roban auch die ihm nahestehenden Elemente (Feuer und Erz) um besonders schwierige Dienste bitten. Mit Hilfe einer kleinen Menge des entsprechenden Elements (die mit 'Elementarer Affinität' erschaffene Menge reicht hierfür aus) oder in einer zu dem entsprechenden Element passenden Notsituation kann ein Dschinn herbeigerufen werden. Die Anwendung ist willentlich und kostet 10 AsP, eine Probe +/- mögliche (maximal 2) Modifikationen ist erforderlich. Die Zauberdauer beträgt 20 Aktionen. Bei erfolgreicher Probe erscheint ein Dschinn, der einen oder mehrere Wünsche erfüllen kann. Der Wunsch muss klar formuliert werden, Wunschkosten und mögliche Wünsche sind in MWuW ab S. 106 aufgeführt.

Regeltechnisch ähnelt die Fähigkeit 'Höherer Elementarer Diener' dem Zauberspruch DSCHINNENRUF (LCD S. 68). Zur Steigerung Spalte D verwenden.

Weitere Erkenntnisse

Grobschmied:

Die mondsilberne Hand wurde aus Zwergenstahl und Mondsilber gefertigt.

Feinmechanik:

Die mondsilberne Hand ist offensichtlich die brillante Arbeit eines meisterlichen Silberschmieds. Die Technik scheint zwergisch zu sein, die Herstellung und Zusammenführung der unglaublich filigranen Einzelteile scheint allerdings unmöglich reproduzierbar zu sein.

Magische Analyse:

Während der Zeit an der Drachenei-Akademie zu Khunchom wurden die fünf firnglänzenden Finger natürlich auch einer genauen magischen Analyse unterzogen.

Die wirkende Magie ist sehr alt, die Repräsentation ist unbekannt und erinnert am ehesten an Muster handwerklich begabter Magiedilettanten. Am Armende der Hand zeigen sich sauber abgetrennte Kraftbündel die den Eindruck entstehen lassen, dass die mondsilberne Hand Teil einer ganzen Rüstung sein könnte.

Vorherrschend sind die Merkmale EIGENSCHAFTEN, ELEMENTAR (alle), vereinzelt sind jedoch auch Matrices mit den Merkmalen OBJEKT, TELEKINESE, HERBEIRUFUNG und HELLSICHT vorhanden.

Die identifizierten Zaubersprüche erinnern an die Canti MOTORICUS und ATTRIBUTO, daneben sind aber noch zahlreiche, bisher nicht identifizierte Sprüche in die Matrix der mondsilbernen Hand eingewoben. Zudem ist eine große Menge permanenter Astralenergie in das Artefakt eingewoben.