

Der Skimitar Fakurrsim

Ein magisches Artefakt aus Ranabar

von Harald Zubrod

In den Augen des Unbegabten

Die Waffe ist wenig beeindruckend, da sie nur aus dem Griff eines ranabarischen Skimitars, der zudem noch von einfacher Machart ist, und der ersten Handspanne der Klinge besteht. Eine Gravur in ranabarischer Schrift auf beiden Seiten dieses Klingenstücks liest sich Fakurrsim und bedeutet Feuerwirbelwind.

Wird die Schrift laut vorgelesen, bildet sich der Rest der Klinge aus dem Nichts, umwabert von kalten, blutroten Flammen, die an den ranabari-schen Zauber "Flammenklinge" erinnern. Allerdings können diese Feuerzungen nicht, wie normalerweise durch einen magischen Wind gelöscht werden. Auch andere Begleiterscheinungen der Flammenklinge sind bei Fakurrsim nicht zu beobachten.

Im Kampf scheint es, als würde die Klinge ohne Widerstand durch Schilde, Waffen und selbst Rüstungen gleiten um den Körper des Gegners zu erreichen.

Niemals wurde beobachtet, daß sie blutende Wunden schlug, und doch ist sie in den Händen eines guten Kämpfers eine gefährliche Waffe.

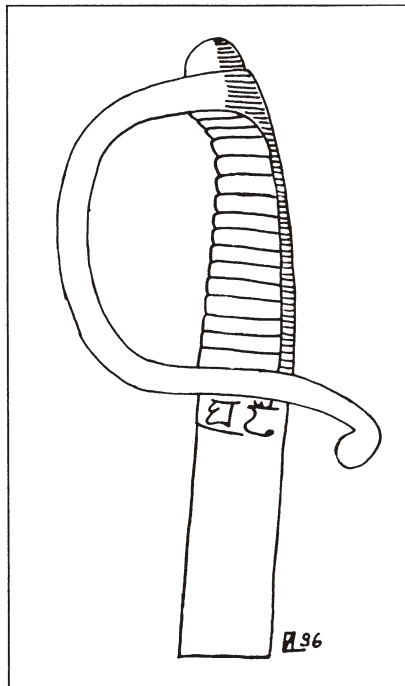
Der einzige Nachteil Fakurrsims ist, daß die Klinge nur in den Gedanken derjenigen existiert, die sie sehen können - sie ist eine Illusion. Sie verursacht keinen materiellen Schaden, wenn dies auch einem von ihr getroffenen Gegner nicht be-

wußt ist. Er wird sich verhalten, als wäre er von einer mundanen Klinge - umspielt von magischem Feuer - getroffen worden.

In den Augen des Begabten

Beschreibung unter 3. Auge (ZA) o.ä.

Der Griff hat zwei magische Eigenschaften (blaue Fläche) und in voll geladenem Zustand soviel Mana (aufladbare Permanenz 9 ZEH, Illusion 4*7 ZEH) wie ein fähiger Schandrapekal. Bei jedem Einsatz der Waffe verringert sich das Mana des Illusionszaubers um ein Viertel (7 ZEH). In aktivem Zustand bilden magische Kraftlinien die Klinge und die Flammen darum. Die ungefähre Art der Zauber ist Erhalt und Illusion, die wahre Natur der Klinge ist Illusion.



Waffenstatistik

Durch ihr geringes Gewicht von 10 Chottak (ca. 600g) verleiht sie ihrem Besitzer einen Vorteil von +1 TK im Kampf. Widersteht er jedoch selbst der Illusion der Klinge, führt dies zu einem Nachteil von -2 TK (gesamt also -1 TK). Mindestanforderung: Geschicklichkeit: 0; Schwierigkeitsklasse: 2; Waffenart: Fechtwaffe (allerdings ist es aufgrund ihrer Substanzlosigkeit unmöglich, die Klinge zu parieren, oder mit der

Waffe eine Parade auszuführen; Ausweichen ist jedoch nach wie vor möglich).

Schaden: 1w6+3 scheinbare LP/AP. Wird der Gegner getroffen und glaubt er an die Gefahr der Klinge, wird er sich verhalten, als wäre der Schaden real, allerdings wird die Schadensauswirkung "kritische Wunde" nur wie eine "schwere Wunde" behandelt. Tatsächlich verliert er jedoch lediglich KO-Punkte/AP.

Mißlang ihm jedoch sein Schutzwurf, als er der Klinge ansichtig wurde, mit einer gewürfelten 1, so ist sein Glaube an die Macht der Waffe so groß, daß seine eigene Einbildung im Falle einer scheinbar tödlichen Wunde, seinem Leben trotz allem ein Ende setzen wird. Tod durch Schock wäre dann wohl die treffende

Diagnose. Wird der Zauber des flammenden Skimitar nicht verwendet, so kann die Waffe immer noch als eine Art Schlagring im waffenlosen Kampf eingesetzt werden und verursacht -2 auf Treffer und +1 auf Schaden (-2 TK; +1 SK).

Die zauberische Macht

Aktivieren des Skimitars: Z: Wort/1 KR/klappt immer; O: oben genannte Waffe; R: Hörweite; neg

Weben der Illusion: Z: - 7 ZEH; W: 10 KR; O: Wesen; R: Sichtweite; SWg (wobei der Skimitar einen Bonus von +9 besitzt).