

GÜRTEL DES GLÜCKS

"Hier mein Sohn, mein Erbe und Hoffnung der Familie Eibenerl. Nimm dieses Geschenk, möge es dich mit Stärke und Glück erfüllen bei den Herausforderungen der Zukunft. Führe die Familie zu altem Einfluss und zu angestammter Grösse. Möge dabei deine Würde die Gegner überstrahlen und dein Herz jeder Angst trotzen"

- Meralion Eibenerl, beim "Bad vor den Passionen" seines Sohnes

Gürtel des Glücks

Fadehöchstzahl: 1

Magische Widerstandskraft: 13

Dieser Gürtel ist eine Anfertigung für den Elfenadligen Talion II. Eibenerl. Als Haupterbe der Familie wurde bei seiner Geburt diese aufwändige und kostspielige Arbeit bei den höfischen Zaubergelehrten und Questoren aufgegeben. An der Quelle der Freudentränen, einem Teich am Ursprung des Tranonbächleins im Osten des ehemaligen Wyrmwaldes, erlebte Talion als junger Erwachsener seine Initiation in die Familiengeheimnisse und "Das Bad vor den Passionen". Zu diesem Anlass schenkte sein stolzer Vater dem Sohn den Gürtel des Glücks als Gefährte und Stifter innern Glückes für die anspruchsvollen Aufgaben am Hofe der Elfen.



Fadenränge

Rang 1 Kosten: 300

Schlüsselinformation: Name des Gürtels

Wirkung: In den Gürtel sind Perlen aus der Quelle der Freudentränen eingesetzt, welche ohne Magie wie Kieselsteine aussehen. Wird ein Faden zum Gürtel gewoben aktiviert das die nötige Magie, um den Perlen einen wunderbaren Glanz zu verleihen. Der Gürtel erscheint nun als ein Produkt höchster und kostbarster Kunstfertigkeit, weshalb die Regeln für "Best Quality" (PC, S. 433) zur Wirkung kommen. Ausserdem erlangt der Träger eine innere Zufriedenheit und Ausgeglichenheit, was den Charismawert während der Tragdauer um 1 erhöht (dies kann die Charakteristika beeinflussen).

Rang 2 Kosten: 500

Schlüsselinformation: Auf der Innenseite des Gürtels ist eine Herstellermarke angebracht. Der Träger muss herausfinden, dass der Gürtel vor der Plage in der höfischen Zauberkunststadt der "Blauen Bruderschaft" im Wyrmwald hergestellt wurde.

Wirkung: Die innere Ausgeglichenheit steigert sich zu einem gesunden Körpergefühl. Der Träger erholt sich schneller von Anstrengung, Krankheiten oder auch Verletzungen. Die Erholungsproben sind um +1 Stufe erhöht.

Rang 3 Kosten: 800

Wirkung: Der Bonus auf den Charismawert des Trägers steigt auf +2 an.

Faden 4 Kosten: 1300

Schlüsselinformation: Dem Träger muss bekannt werden, dass die Perlen im Gürtel von der Quelle der Freudentränen stammen, worin einst König Erlon der Weise geboren wurde.

Wirkung: Die berühigende Wirkung des Gürtels verleiht dem Träger +1 auf den Rang des Talent "Lion Heart".

Faden 5 Kosten: 2100

Wirkung: Der Rang des Talent "Lion Heart" wird um +2 erhöht.

Faden 6 Kosten: 3400

Schlüsselinformation: Der Gürtel wurde für Talion gefertigt und ihm während der Initiation an der Quelle der Freudentränen übergeben. Er verliess den Wyrmwald und den Elfenhof wegen der geplanten Blutrurale im Vorfeld der Plage. Das weitere Schicksal von Talion ist unbekannt. Der Familienzweig Eibenerl starb wohl aus.

Tat: Der Träger muss den Gürtel in die Quelle der Freudentränen tauchen und die Passionen um Glück in der Zukunft bitten. Die Tat ist, da die Quelle nach der Plage im Blutwald sehr schwer zu erreichen ist, 3400 Legendenpunkte wert.

Wirkung: Der Bonus auf den Charismawert des Trägers steigt auf +3 an. Der Rang des Talents "Lion Heart" wird um +3 erhöht.

Hintergrund

Der Gürtel scheint ohne Magie, zwar aufwändig gefertigt, doch nicht sehr wertvoll zu sein, vielleicht 4 Silberstücke. Erst mit einem aktiven Faden werden die Kieselsteine zu Perlen, die beuligen Bleche zu poliertem Silber verwandelt (ca. 350 Silberstücke Wert). Das Material verwandelt sich aber wieder zurück, wenn der Faden zum Gürtel gelöst oder der Träger von Dämonen befleckt wurde. Der Schimmer des Gürtels führt ausserdem dazu, dass der Träger in Dunkelheit besser wahrgenommen wird, wenn der Gürtel nicht gründlich abgedeckt wird (Spielleiterentscheid). Der Schimmer nimmt ausserdem ab, wenn sich der Gürtel an Orten starker Verderbtheit befindet. Dem Spielleiter ist so die Möglichkeit gegeben, dem Charakter einen Hinweis auf dämonsche Präsenz zu geben.