

# DSA-Professional

Regelbuch I: Handbuch des Kampfes<sup>v1.4</sup>  
(4. Edition)

© Cédrik Duval  
(<http://www.eldarion.de>)

# Inhalt

I	Regelerweiterungen .....	3	II.3	Waffenspezialisierung III.....	5
I.1	Kampfweise .....	3	III	Waffen und Rüstungen.....	5
I.2	Trefferzonen.....	3	III.1	Waffen.....	5
I.3	Kampfmanöver.....	3	III.1.1	Provisorische Waffen .....	5
I.3.1	Glückliche Attacke.....	3	III.1.2	Waffen der Schwertmeister.....	5
I.3.2	Glückliche Parade .....	3	III.1.3	Schußwaffen.....	6
I.3.3	Patzer.....	4	III.1.4	Wurfwaffen .....	6
I.3.4	Gegenhalten .....	4	III.2	Rüstungen .....	6
I.3.5	Beidhändiger Kampf .....	4	III.2.1	Schilde.....	6
I.4	Rüstungen .....	4	III.2.2	Behinderung .....	6
II	Neue Kampf-Sonderfertigkeiten .....	4	III.3	Magische Waffen und Rüstungen .....	7
II.1	Rüstungsgewöhnung IV .....	4	III.3.1	Die magischen Metalle.....	7
II.2	Waffenspezialisierung II .....	4	III.3.2	Intelligente Waffen und Rüstungen	7

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Fantasy Productions](#).  
Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Das vorliegende Werk enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel 'Das Schwarze Auge' und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Autor.

Kampf ist in der Welt der Neugötter das beherrschende Element. Zwar mögen die Menschen die zahlenmäßig stärkste Rasse in Tharun sein, die dominante sind sie bei weitem nicht. Zu viele Gefahren drohen Tag für Tag, denen sie sich stellen müssen.

## I Regelerweiterungen

Die Schwertmeisterregeln haben als Basis die erweiterten DSA-Kampfregeln mit Trefferzonen. Die folgenden Regeln sind ein Aufsatz gedacht, um den Kampf „tharunischer“ zu gestalten.

### I.1 Kampfweise

Die allgemeine Kampfweise eines Guerai ist sehr offensiv eingestellt: Angriff ist die beste Verteidigung. Aus diesem Grunde, wird bei Gefechten fast nur das Manöver *Ausfall* benutzt. Bei Brigantai ist diese Taktik weniger weit verbreitet.

Schlachten sind unglaublich diszipliniert. Jeder Kämpfer sucht sich einen gleich starken Gegner, überzählige warten einfach am Rand des Schlachtfeldes ab. Natürlich kommt es vor, daß diese Regeln gebrochen werden, dies geschieht aber selten und hauptsächlich bei Monstern und Brigantai.

Steht ein Guerai gegen mehrere Gegner, wird er normalerweise auf einer eine normale Kampfweise zurückgreifen.

### I.2 Trefferzonen

Guerai zielen mit ihren Schlägen auf bestimmte Körperzonen um ihre Gegner schnell und effizient zu besiegen. Langwierige Kämpfe sind gefährlich, da sie Verwundungen mit sich bringen, die die Kampfkraft hemmen und lange benötigen, bis sie ausgeheilt sind. Aus diesem Grund wird im Kampf auch mehrfach auf die selbe Stelle gezielt, da bekanntermaßen drei Treffer in einer Körperzone zur Kampfunfähigkeit führen (Schock, Bewußtlosigkeit, etc.).

Es gilt, daß jeder Kämpfer normalerweise zwei seiner Trefferzonen ungedeckt lassen muß. Trägt er einen Schild, bleibt ihm eine, die allerdings nicht der Schildarm sein darf.

Wird ein Kämpfer getroffen, muß er dem Gegner die ungeschützten Zonen mitteilen, aus denen dieser sich dann das Ziel seiner Attacke aussucht.

Diese Regelung gilt nur für ungezielte Attacken. Ein gezielter Schlag (mit dem Manöver gleichen Namens), dient dazu, durch die Abschirmung des Gegners zu stoßen und eine geschützte Zone zu treffen. Es gelten hier die Regeln aus **MBK** S. 66.

*Beispiel: Alrik kämpfte gegen den Guerai Nahir und trifft diesen. Er hat keine spezielle Körperzone anvisiert. Nahir trägt einen Schild und braucht deshalb nur eine ungedeckte Zone anbieten. Er*

Es ist daher verständlich, daß das Waffenhandwerk – technisch und philosophisch – einen hohen Stellenwert in der tharunischen Gesellschaft einnimmt und deshalb sehr fortgeschritten ist. Dies erkennt man auch, wenn man beachtet, daß alleine 2 der neun Neugötter für verschiedene Aspekte des Kampfes stehen.

*entscheidet sich für das linke Bein, was Alrik auch akzeptieren muß.*

### I.3 Kampfmanöver

Während eines Zweikampfes existieren mehrere Unwägbarkeiten, die es auch einem Profi schwer machen, den Verlauf und Ausgang eines Kampfes genau vorherzusagen.

Kämpfer nutzen gerne und häufig unterschiedliche Kampfmanöver um ihre Gegner zu bezwingen. Kämpft jemand allerdings immer mit den selben Kombinationen (z.B. Entwaffnen), besteht die Gefahr, daß sich das herumspricht. Gerade hochstufige Schwertmeister und Richter sind geradezu gezwungen ihre Taktik immer wieder zu ändern, wollen sie nicht Gefahr laufen, daß sich ihre Technik gegen sie richtet.

Spieltechnisch bestehen mehrere Möglichkeiten dieses darzustellen. Im Beispiel des ewigen Entwaffnungsschlägers reicht ein Gegner, der seine Waffe an seinem Kampfhandschuh befestigt hat und sie damit nicht mehr verlieren kann. Andere Manöver können dadurch weniger gefährlich werden, daß der Gegner Boni auf Attacke oder Parade bekommt, da er sie erwartet hat.

#### I.3.1 Glückliche Attacke

Die Folgen einer *Glücklichen Attacke* werden abgewickelt wie üblich. Der Angreifer darf aber, im Falle eines *Kritischen Treffers*, zusätzlich eine von zwei Vorteilen wählen.

Er kann entscheiden, daß sämtlicher nichtmagischer Rüstungsschutz in der Zone, wo die *Glückliche Attacke* traf, nicht beachtet wird, da er eine Schwachstelle in der Rüstung getroffen hat.

Er kann aber auch bestimmen, daß der Verteidiger ihm vier ungeschützte Trefferzonen (drei mit Schild) benennen muß, da der Angreifer eine Schwachstelle in dessen Verteidigung entdeckt hat.

#### I.3.2 Glückliche Parade

Die Regeln für eine *Glückliche Parade* bleiben weitestgehend gleich, allerdings ist die Chance gleich einem Zehntel des aktuellen Paradowertes, wobei echt gerundet wird. Sinkt der PA-Wert durch Wunden, muß die Chance für eine *Glückliche Parade* neu berechnet werden.

*Beispiel: Alrik hat eine Parade von 16. Das bedeutet, daß er bei einer natürlichen 1 oder 2 eine Glückliche Parade macht. Sinkt seine PA auf unter 15, sinkt die Chance auf für eine Glückliche Parade auf 1. Sollte sein PA-Wert jemals auf unter 5 sinken, kann er überhaupt keine Glückliche Parade mehr vollbringen.*

Zusätzlich gilt, im Gegensatz zu **MBK** S.28 (Fußnote), daß ein Kämpfer mit einem Paradowert von 15 versuchen darf jede gegen ihn gerichtete Attacke durch eine *Glücklichen Parade* abzuwehren. Würfelt er bei dem Versuch eine normale Parade wird er normal getroffen (außer es handelt sich um die Paradereaktion, die jedem Kämpfer einmal pro KR zusteht). Es gelten weiterhin die üblichen Regeln für Aktion und Reaktion.

### I.3.3 Patzer

Regeltechnisch werden Patzer wie üblich behandelt. Rollenspielerisch unterscheiden sich die Auswirkungen, im Gegensatz zu Aventurien, zuweilen enorm.

So mancher Guerai und erst recht jeder Schwertmeister greift einfach keine Person an, die stolpert oder hinfällt, solange sie sich nach dem Kodex der Guerai verhält (oder anders ausgedrückt noch nicht dazu kam, diesen Kodex zu brechen). Auch ein Held, dessen Waffe zerbricht oder fort geschleudert ist, muß nicht Angst haben waffenlos weiter kämpfen zu müssen. Er bekommt u.U. Gelegenheit sich wieder zu bewaffnen oder die Möglichkeit sich zu ergeben.

### I.3.4 Gegenhalten

Manche Guerai umarmen den Tod und errangen durch diese Selbstaufgabe viele Siege. Das Manöver *Gegenhalten* ist bei vielen Guerai beliebt und ein Zeichen von Mut. Es gehört zum festen Repertoire eines jeden Zirraku-Azarai.

Zu den üblichen Regeln des *Gegenhalten* müssen beide Kontrahenten jeweils eine Trefferzone zusätzlich ungeschützt lassen.

## II Neue Kampf-Sonderfertigkeiten

Diese Sonderfertigkeiten sind speziell für Kämpfer, die in einer Waffe oder Rüstung die absolute Perfektion erlangen wollen.

### II.1 Rüstungsgewöhnung IV

Ein Kämpfer kann sich an das Tragen einer Rüstung bzw. Kombination von Rüstungsteilen derart gewöhnen, daß er sich in ihr immer natürlicher bewegt.

Jedes Mal wenn er diese Sonderfertigkeit erwirbt, darf er den BE eines Rüstungsteils um 1 senken, bis zu einem Mindestwert von 1. Die Fertigkeit darf für

### I.3.5 Beidhändiger Kampf

Er wird in Tharun so gut wie gar nicht praktiziert. Die Guerai lehnen ihn als unehrenhaft ab und die anderen Einwohner haben einfach nicht die Voraussetzungen dafür. Sollte doch jemand diese Fähigkeit besitzen und einsetzen, darf er aber auch nicht mit Gnade rechnen. Wenn möglich, werden ihn die Guerai (oder auch Brigantai) niedermachen und sogar mit mehreren gegen ihn angehen.

Guerai unterscheiden in diesem Fall auch nicht zwischen einem Gegner, der mit einer zweiten Waffe kämpft oder diese nur als Parierwaffe einsetzt (z.B. eine Linkhand).

### I.4 Rüstungen

Rüstungen dienen bekanntermaßen dazu Schaden zu minimieren oder ganz aufzufangen. Allerdings sind sie nicht unendlich haltbar und schützen irgendwann überhaupt nicht mehr, wenn man sie nicht pflegt und ausbessert. Die Haltbarkeit einer Rüstung wird durch ihren Zustand (ZS) definiert. Zustand steht für die Stabilität einer Rüstung, also wie lange sie hält bevor sie zu viele Löcher hat um überhaupt noch Schutz zu gewähren. Als Richtwert dient der RS einer Trefferzone, der ein Indikator für die Qualität (Material und Verarbeitung) einer Rüstung ist. Ein Rüstung hat in jeder Trefferzone, in der sie schützt, einen maximalen ZS, der gleich dem dortigen RS+3 ist.

*Beispiel: Alrik trägt ein Langes Kettenhemd. Es hat einen RS von 4 an Brust, Rücken und Bauch, 3 an den Armen und 2 an den Beinen. Daraus ergibt sich ein ZS für die einzelnen Regionen von 7, 7, 7, 6, 6, 5, 5.*

Jeder Treffer, der eine oder mehr Wunden in einer Trefferzone verursacht, senkt auch gleichzeitig den ZS der Rüstung in dieser Zone um einen Punkt. Solange der ZS mindestens 1 beträgt, schützt die Rüstung an dieser Stelle mit ihrem vollen RS. Sinkt der ZS auf 0 ist die Rüstung zu stark beschädigt, um noch zu schützen (RS = 0). Behindern tut sie allerdings weiterhin.

jedes Rüstungsteil einmal erworben werden. Ein etwaiger Bonus aus Rüstungsgewöhnung III darf weiterhin angerechnet werden.

*Voraussetzungen:* Stufe 21, KK 15, Rüstungsgewöhnung I

*Kosten:* 300 AP

### II.2 Waffenspezialisierung II

Ein Kämpfer kann sich weit auf seine Waffe spezialisieren, daß sie wie eine natürliche Verlängerung seines Arms wirkt.

Mir dieser Sonderfertigkeit erhält er jeweils einen weiteren Punkt auf AT und PA (wenn es sich um keine reine Angriffstechnik handelt). Außerdem steigt seine INI mit dieser Waffe um einen Punkt.

Es ist möglich sich auf zwei Waffen gleichzeitig zu spezialisieren, allerdings nur, wenn beide Waffen gleichzeitig im Kampf verwendet werden (mit dem Talent *Linkshändig*).

*Voraussetzungen:* Stufe 15, KK 13, GE 13, Waffenspezialisierung

*Kosten:* 50 mal Aktivierungsfaktor AP, eine zweite Spezialisierung kostet auf jeden Fall das Doppelte, egal, ob die Waffe aus der selben Kampftechnik oder nicht

## III Waffen und Rüstungen

### III.1 Waffen

Durch die fortschrittliche Waffentechnik wurden in Tharun Waffen entwickelt, die groß und klobig wirken, aber trotzdem erstaunlich ausbalanciert sind. Durch den elitären Status der Guerai sind solche Waffen fast immer an den Träger angepaßt und können deshalb regeltechnisch als persönliche Waffen angesehen werden.

#### III.1.1 Provisorische Waffen

Diese Waffen sind häufig Werkzeuge und werden wohl nur von Helden oder Brigantai eingesetzt, wenn sich keine bessere Waffe bietet; ein Guerai käme gar nicht auf die Idee und dem einfachen Volk ist es verboten Waffen zu führen, was auch den Mißbrauch von Werkzeugen mit einschließt.

Folgende Waffen zählen zu den provisorischen

### II.3 Waffenspezialisierung III

Mit einer *Persönlichen Waffe* kann sich ein Kämpfer noch weiter spezialisieren.

Die INI wird um einen weiteren Punkt erhöht und der WM wird auf 0/0 gesetzt. Diese Sonderfertigkeit kann nur auf eine einzige Waffe angewandt werden, keine Waffenart.

*Voraussetzungen:* Stufe 21, KK 14, GE 14, Waffenspezialisierung II

*Kosten:* 70 mal Aktivierungsfaktor AP, eine zweite Spezialisierung ist auf keinen Fall möglich

Waffen: Knüppel, Keule, Stuhlbein, Fackel, Vorschlaghammer, Spitzhacke, Sichel, Fleischerbeil, Haumesser, Beil, Holzfälleraxt, Sense und Dreschflegel.

#### III.1.2 Waffen der Schwertmeister

Dieses sind nun die ‚Werkzeuge‘, die der Kaste der Guerai vorbehalten ist. Selbst innerhalb dieser Kaste existieren genaue Regeln, wer welche Waffe benutzen darf, wie etwa den Richterstab, der nur von Richtern als Zeichen ihres Amtes getragen werden darf oder das Langholz, das eine Waffe der niederen Guerai ist.

Mancherorts ist dem einfachen Volk schon das bloße Berühren einer solchen Waffe unter Androhung schwerster Leibesstrafen verboten.

**Tabelle 1: Nahkampfwaffen**

Bezeichnung	Schaden	TP/KK	WM	INI	DK	BF	Gewicht	Länge	Wert	2h
<b>Dolche</b>										
Messer	1W	12/6	-2/-3	-2	H	3	0,25	25	8	n
Dolch	1W+1	12/5	0/-1	0	H	1	0,50	30	16	n
Kurzer Dorn	1W+2	12/5	0/-1	0	H	1	0,50	35	20	n
Schwerer Dolch	1W+2	12/4	0/-1	0	H	0	0,75	35	28	n
<b>Fechtwaffen</b>										
Langer Dorn	1W+3	12/4	0/-1	+1	N	1	1,20	90	70	n
<b>Hieb Waffen</b>										
Richterstab	1W+4	11/3	0/0	0	N	0	3,00	80	100	z
<b>Speere</b>										
Langholz	1W+5	12/4	0/-2	-1	S	4	3,00	200	75	j
Sturmreiche	1W+6	14/4	-1/-2	-2	P	5	5,00	400	140	j
<b>Schwerter</b>										
Paradet	1W+2	11/4	0/+1	+1	HN	0	0,90	40	35	n
Schwinge	1W+4	11/4	0/0	+1	N	0	2,00	100	110	z
<b>Zweihandschwerter</b>										
Schwinge	1W+5	11/4	0/0	+1	N	0	2,00	100	110	z
Flammar	2W+1	12/3	0/-2	-1	N	1	3,50	160	150	j
Kreuzdorn	2W+3	13/3	0/-2	-1	N	2	3,50	140	150	j
Spälter	4W	17/2	0/-3	-3	N	2	6,00	140	175	j

'2h' gibt an, ob es sich um eine Einhand- (n) oder Zweihandwaffe (j) handelt. Mit z beschriebene Waffen müssen von Zwergen zweihändig geführt werden, alle anderen benötigen nur eine Hand. Zwerge sind nicht in der Lage Zweihandwaffen in menschengröße zu benutzen.

### III.1.3 Schußwaffen

Auch Fernwaffen, insbesondere Bögen, sind Maßanfertigungen und auf Kraft und Schuß- bzw. Wurftechnik des Besitzers abgestimmt. Dies hat zur Folge, daß eine Fernwaffe in Tharun anderen Regeln folgt.

Schußwaffen werden von Guerai im Kampf nicht eingesetzt. Sie sind in erster Linie Waffen der Jagd bzw. werden gerne von Brigantai verwendet.

Trotzdem sind auch Schußwaffen Maßanfertigungen, die vor allem an die Stärke ihres Trägers angepaßt sind. In der Spalte TP-Bonus kann abgelesen werden, auf welcher Körperkraft ein Bogen jeweils einen Punkt Schaden zusätzlich verursacht. Der kleinste Wert gibt außerdem an, ab welcher KK der Bogen einen Reichweitenbonus erhält. Man subtrahiert dafür die Zahl von seiner aktuellen KK und erhält den Bonus. Dieser wird auf die Reichweiten *Sehr Nah*, *Nah* und *Mittel* addiert. Für die Reichweiten *Weit* und *Extrem Weit* gilt, daß eine Kleine Spanne den Bonus doppelt, eine Große ihn dreifach und eine Mannspanne ihn sogar fünffach addiert. Ein Kämpfer mit KK 17 kann also eine Mannspanne führen, die 1W+8 TP macht. Die Reichweite beträgt 14/29/54/120/220 Schritt.

Sollte ein Kämpfer zwischenzeitlich stärker werden, benutzt er den Bogen unverändert. Will er einen Bogen, der seine höhere Stärke ausnutzt, muß er sich einen neuen maßanfertigen lassen.

Aus diesem Grund ist ein erbeuteter Bogen auch meistens nutzlos, da der neue Besitzer kaum wissen dürfte, wie stark er ihn spannen darf.

### III.1.4 Wurfwaffen

Man könnte auch einen Guerai bitten, seine Schwinge wegzuerwerfen. Darüber hinaus haben sie eine geringe Reichweite und wiegen meist mehr als eine Schußwaffe mit Munition. Aus diesem Grund haben sich Wurfwaffen nie etablieren können.

## III.2 Rüstungen

Neben der Waffenschmiedekunst wurde auch die Art Rüstungen zu bauen erheblich verbessert. Anders als in Aventurien, wo Rüstungen häufig als komplettes Set hergestellt werden, bestehen in Tharun Rüstungen aus mehreren Komponenten, die nach eigenem Gutdünken kombiniert werden, um sich so der jeweiligen Situation anzupassen. Außerdem sind beschädigte Einzelkomponenten schneller und einfacher zu ersetzen.

### III.2.1 Schilde

In Tharun kennt man den einfachen und verstärkten Schild, sowie den Groß- und Turmschild. Die Form eines Schildes ist immer rund oder Oval.

### III.2.2 Behinderung

Tharunische Rüstung ermöglichen ein Optimum an Flexibilität und Beweglichkeit. Für eine angepaßte Rüstung errechnet sich die Gesamtbehinderung (nicht die eBE), indem die BE aller Rüstungsteile addiert und um 1 gesenkt wird. Eine negative BE ist nicht möglich.

Für erbeutete Rüstungen gilt dies normalerweise nicht. Wenn der vorherige Träger sich körperlich stark von demjenigen unterschied, der dessen Rüstung erbeutete, sollte der BE sogar noch erhöht werden.

*Beispiel: Alrik hat sich neu einkleiden lassen: Toppet, Kurze Bronn, Torax, Eisenrock, Ellen und Schinter. Die Behinderung ist 1+1+2+1+1+1=7. Da alles maßgefertigt ist, sinkt die BE auf 6. Mit den Sonderfertigkeiten Rüstungsgewöhnung I-IV könnte er das sogar noch weiter senken, bevor daraus die eBE berechnet wird.*

**Tabelle 3: Tharunische Rüstungen**

Bezeichnung	Kopf	Brust	Rück	Bauch	Arme	Beine	BE	Gew.	Wert
<b>Rüstungen</b>									
Spranger	-	2	2	2	-	1	1	2,00	50
Boqueskinne	-	3	3	3	2	2	2	4,00	140
Torax, beidseitig	-	5	5	-	-	-	2	4,50	200
Torax, einseitig	-	5	-	-	-	-	1	2,25	110
Kurze Bronn	-	2	2	1	-	-	1	3,50	150
Große Bronn	-	3	3	3	1	2	2	7,00	350
Echsenbronn	-	4	4	4	2	3	3	10,00	600
Eisenrock	-	-	-	1	-	2	1	3,00	140
<b>Arm- und Beinschutz (Gewicht und Preis für jeweils für ein Paar)</b>									
Ellen	-	-	-	-	2	-	2	1,40	40
Handlinge	-	-	-	-	2	-	1	1,20	100
Beinlinge	-	-	-	-	-	1	0	3,00	120
Schinter	-	-	-	-	-	2	1	2,80	130
Rohren	-	-	-	-	-	2	2	2,60	100
<b>Helme</b>									
Toppet	2	-	-	-	-	-	1	1,00	80
Kuppel	5	-	-	-	-	-	3	2,00	160

### III.3 Magische Waffen und Rüstungen

In Tharun sind normale Verzauberung unmöglich. Es existieren allerdings Metalle, die zauberisch so stark sind, daß aus ihnen mächtige Artefakte erschaffen werden können. Guerai-Schmiede sind die einzigen, die in der Lage sind, Endurium zu verarbeiten. Eine Waffe oder Rüstung aus Titanium benötigt zum bearbeiten eine Hitze, die für Menschen nicht zu ertragen ist. Nur Monaden sind in der Lage, dieses Metall zu verarbeiten. Eternium schließlich kann nur als Geschenk der Götter in die Hände der Sterblichen gelangen. In diesem Fall ist auch schon zu einem Artefakt verarbeitet.

#### III.3.1 Die magischen Metalle

Die verschiedenen Metalle modifizieren die Werte einer Waffe oder Rüstung wie folgt:

**Tabelle 4 Magische Waffen**

Vorteile/Fähigkeiten	Endurium	Titanium	Eternium
Gewichtssenkung	-15%	-20%	-33%
BF-Senkung	-3	-6	unzerbr.
TP-Steigerung	+1	+2	+3
Initiative-Bonus	+1	+2	+3
WM-Steigerung*	+1/+1	+2/+2	+3/+3

\* Durch die Modifikation kann der WM eine Waffe bestenfalls 0/0 werden.

**Tabelle 5 Magische Rüstungen**

Vorteile/Fähigkeiten	Endurium	Titanium	Eternium
Gewichtssenkung	-15%	-20%	-33%
BE-Senkung*	-20%	-30%	-50%
RS-Steigerung**	+1	+2	+3

\* Die Behinderungssenkung wird vom Gesamtwert aller Rüstungsteile aus demselben Metall berechnet.

\*\* Die RS-Steigerung gilt für jede einzelne Körperzone des entsprechenden Rüstungsteils.

*Beispiel 1: Eine Enduriumschwinge besitzt folgende modifizierte Werte: TP 1W+5; WM 0/0; INI +2; BF -3; 1,70 Stein Gewicht.*

*Beispiel 2: Ein Torax aus Titanium hat diese Werte: RS 7; BE 2; 3,15 Stein Gewicht.*

Sämtliche modifizierten Werte werden, wie üblich, echt gerundet.

#### III.3.2 Intelligente Waffen und Rüstungen

Waffen und Rüstungen aus magischen Metallen die von einem Monaden erschaffen wurden, sind immer intelligent und von einem Eigenleben beseelt. Deswegen ist ein magischer Gegenstand nicht von jedem zu tragen, da es vorkommen kann, daß er sich gegen seinen Träger wendet.

Auf der anderen Seite besitzen beseelte Artefakte besondere Fähigkeiten, die sie zur Verfügung stellen, sobald sie einmal ihren Träger akzeptiert haben.

Auf eine Auflistung solcher Fähigkeiten soll hier verzichtet werden, da sie sich von Gegenstand zu Gegenstand unterscheiden und öfters auf dessen Persönlichkeit zugeschnitten sind (vor allem, wenn es sich um eine Auftragsarbeit eines Monaden gehandelt hat).

Um sich als Träger diese Fähigkeiten zunutze zu machen, muß der Gegenstand einen positiven Loyalitätswert (LO) besitzen. Zu Beginn eines Kampfes wird eine Probe auf den LO-Wert gewürfelt, bei dessen Gelingen der Träger die Fähigkeiten nutzen kann. Eine Mißlungene Probe kann unterschiedliche Auswirkungen nach sich ziehen und reichen von einem einfachen Ignorieren, bis dahin, daß sich der Gegenstand gegen seinen Träger richtet. Normalerweise sollte man es ebenfalls nicht riskieren, eine mißlungene LO-Probe innerhalb eines Tages zu wiederholen.