

Streitaxt Traumfänger

Oder: Akemis Axt

Aussehen:

Diese Streitaxt ist fein gearbeitet und besitzt einen sehr gut erhaltenen Axtkopf mit scharfer Klinge. Er schimmert leicht rötlich, wenn Licht darauf fällt und offenbart so seine magische Natur.

Der Stiel ist aus einer dunklen, unbekanntem Holzart gefertigt und weist viele netzartige Symbole und arkane Worte auf. Wer Zauberschrift lesen kann, entziffert die Worte „Traum“, „Schlaf“ und „Schutz“. Ansonsten wirkt der Stiel recht alt, dabei aber nicht schäbig oder wertlos.

Genau genommen wirkt die gesamte Streitaxt sehr edel und würde in jede Sammlung kunstvoll gearbeiteter Waffen sicher ihren Ehrenplatz erhalten.

Jedem seiner Besitzer liegt Traumfänger ganz natürlich und angenehm in der Hand, was auch an der meisterlichen Machart des Stiels liegen wird.

Besonderheiten:

Der Axtkopf ist magisch, was schon am rötlichen Schimmer, der mit der Zeit immer deutlicher zu sehen ist, offenbar wird. Der Besitzer kann also mit Traumfänger auch gegen diejenigen Wesen kämpfen, die nur mit magischen Waffen verletzt werden können.

Der Stiel ist ebenfalls magisch, allerdings auf ganz besondere Art – wenn der Besitzer der Axt schläft, wacht die Waffe über den Schlaf desjenigen und hält böse Träume fern. Gleichzeitig nährt sie sich selbst aus der Energie solcher Alpträume und lädt sich somit langsam auf, wodurch das Schlagblatt immer mehr in rötlichem Schimmer erstrahlt.

Geschichte:

Der Schmied Traumfängers ist unbekannt, sicher handelt es sich bei ihm oder ihr aber um einen mächtigen Meister seiner Kunst.

Zu Zeiten der Seemeister soll diese Axt das erste Mal erschienen sein – in Valian. Dort fand, der Legende nach, ein junges Mädchen diese Waffe unter seinem Bett. Aus der Überlieferung geht nur hervor, dass dieses Mädchen sehr unter Alpträumen gelitten haben soll, die sie fast um den Verstand gebracht haben. Sie soll die Axt über ihrem Bett an die Wand gehängt haben und seitdem frei von bösen Träumen gewesen sein.

Nachdem das Kind bei einem Überfall feindlicher Truppen starb, verschwand Traumfänger wieder, um Jahre später erneut aufzutauchen – bei einem Krieger, der zu viel Scheußliches auf dem Schlachtfeld gesehen hatte und nun nicht mehr schlafen konnte.

So wanderte die Streitaxt wie durch eigenen Willen angetrieben durch ganz Midgard und unzählige Hände, anscheinend stets auf der Suche nach Alpträumenden, denen sie helfen konnte.

Aber Traumfänger ist nicht so uneigennützig, wie es erscheinen mag. Wie nur wenigen Menschen bekannt ist, nährt sich die Magie der Axt ausschließlich von den bösen Energien, die Alpträume erzeugen. Es heißt, dass sie sich so lange voll saugen wird, bis ein bestimmter Punkt überschritten wird.

Was dann passiert, ist unklar. Wäre der Meisterschmied bekannt, dem dieses Wunderwerk der Waffenkunst zu verdanken ist, könnte daraus vielleicht auf den eigentlichen Zweck der gespeicherten Energie geschlossen werden.

So aber verliert sich die Spur Traumfängers in den Analen der Geschichtsschreibung und niemand weiß, ob sie überhaupt noch in Erscheinung tritt, wer sie im Moment besitzt, oder ob sie nicht schon längst komplett zerstört wurde.

Spieldaten:

Der Stiel sorgt dafür, dass normale Alpträume nur noch mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% den Träumenden erreichen können. Magisch verursachte Alpträume müssen zusätzlich zur Resistenz des Opfers noch ein Zauberduell gegen Zaubern +18 bestehen. Das Opfer hat also seine eigene Resistenz UND einen zusätzlichen Wurf gegen den Traum mit EW:Zaubern +18.

Geht der Kopf zu Bruch, kann der Stiel weiterhin als Traumfänger fungieren, dann aber sinkt seine Kraft leicht, was sich dadurch zeigt, dass die Wahrscheinlichkeit eines Alptraumes, der den Träumenden erreicht, auf 20% steigt und der Zauberduellwert auf Zaubern +13 fällt.

Außerdem speichert Traumfänger Energie aus schlechten Träumen:

Normale Alpträume: 1AIP (Alptraumpunkt);

Magische Alpträume: 5AIP

Je mehr Energie gespeichert ist (mindestens aber 10AIP), desto heller leuchtet das Blatt der Axt. Bekommt sie länger keine Träume zu „fressen“, sinkt die gespeicherte Energie auch wieder (pro Woche 1AIP), womit sich die Axt dann selbst versorgt (daraus bezieht sie letztendlich ihre Magie und konnte deshalb so lange überdauern).

Als zusätzlichen Effekt der Fähigkeit, Träume in Energie umzuwandeln, kann Traumfänger ab einem bestimmten AIP-Level (SL-Entscheidung) die komplette gespeicherte Energie auf einmal freisetzen (wobei sie bestrebt wäre, einen AIP als Reserve zu behalten, um ihre magischen Eigenschaften nicht für unbestimmte Zeit einzubüßen).

Was dann passiert, überlasse ich dem Einfallsreichtum des Spielleiters.

Mein Ansatz dazu: Sollte die Axt im Kampf zu zerbrechen drohen, könnte sie die gespeicherte Energie bis auf einen AIP freisetzen, um sich so vor der Zerstörung zu retten.

Ansonsten ist Traumfänger eine normale magische Streitaxt ohne Boni (0/0).

Aura: keine

ABW: keine

