

Die 10 Steine der Macht

[LORE]

Sagenumwobende Artefakte welche in Ganz Canaria verstreut wurden. Mit ihnen wurde einst der Natur Brunnen erbaut.

Jedes dieser Magischen Artefakte birgt eine besondere Kraft in sich. Hält man einen Stein kann man dessen Kräfte nutzen. Jedoch verbraucht das nutzen der Steine die Energie des Nutzers. Je mehr dieser steine man bei sich trägt desto schwächer wird man.

Alle der Artefakte sind unformbar; d.H man kann sie nicht schleifen oder löcher in sie boren. Aber manche der Steine können unter extremen Bedingungen zerbrechen, in diesem Fall verlieren sie die Kraft bis sie wieder vollständig zusammengesetzt sind. Wenn man zwei einzelteile eines Steines richtig aneinander anlegt fügen sie sich von selbst zusammen.

Wolken Bims

- **Englischer Name:** Cloud Pumice
- **Kraft:** Luft
- **Farbe:** Hellgrau mit rötlichem Hue Shift
- **Material:** Bimsstein
- **Ort:** Leicht zu finden
- **Beschreibung:** Ein hellgrauer Bimsstein, der in eine Wolkenform geschnitzt wurde. Bims ist eine Gesteinsart die bei Vulkanausbrüchen entsteht und vom Himmel herabregnet. Sie sind sehr leicht im vergleich zu anderen steinen weil viele kleine Luftbläschen in ihrem inneren Eingeschlossen sind. Mit diesem Stein kann man starke Winde und Luftstöße erzeugen.

Erd-Perle

- **Englischer Name:** Earth Pearl
- **Kraft:** Erde
- **Farbe:** Blau und Grün (Globusfarben)
- **Material:** Bestimmte Art Marmor
- **Ort:** Vesteckt
- **Beschreibung:** Eine große blaue Perle mit grünen Flecken, die einem Globus ähnlich sieht. Damit kann man die Erde und Gestein in einem gewissen Umkreis manipulieren.

Tränen Kristall

- **Englischer Name:** Crystal Tear
- **Kraft:** Wasser
- **Farbe:** Aquamarin
- **Material:** Aquamarin
- **Ort:** Im Besitz von einem Fischer
- **Beschreibung:** Ein tropfenförmiger Edelstein. Damit kann man Wasser kontrollieren und sogar bereinigen. Der Stein wurde zu einem Schmuckstück gemacht und ist das Familien Erbstück des Fischers

Kohlen Prisma

- **Englischer Name:** Char-Coal Prism
- **Kraft:** Feuer
- **Farbe:** Schwarz mit Lila Hue-Shift
- **Material:** Holzkohle
- **Ort:** Mühlenwald
- **Beschreibung:** Ein Block Holzkohle in form eines sechseitigen Prismas. Mysteriöse Zeichen sind auf den seitenflächen eingeritzt. Wenn angezündet, glühen die Zeichen auf, die Kohle selbs aber schein nie zu verbrennen. Kann als ewige Feuerquelle verwndet werden. bisher hat noch niemand herausgefunden ob man damit auch Feuermagie ausführen kann.
Wer Auch immer dieses Artefakt hat, wird es nicht so leicht aufgeben wollen, Schließlich brennt es für immer.

Wandel Diamant

- **Englischer Name:** Diamond of Form
- **Kraft:** Form
- **Farbe:** Weiß, bläuliche tönung
- **Material:** Diamant
- **Ort:** Versteckt
- **Beschreibung:** Ein großer, klarer, geschliffener Diamant. Wen man ihn hält kann man sich mit starker Konzentration in jeglich erdenkliche Kreatur verwandeln bzw. die Gestalt von einzelnen Teilen des eigenen Körpers ändern. Diese Formwandlung besteht allerdings unter vielen Einschränkungen; Es ist nicht möglich seine Form in eine andere Person zu ändern und diese zu imitieren, ebenso kann man das Aussehen der Wandlungen nicht kontrollieren - Man behält alle seine Attribute wie Haar- & Augenfarbe, Frisur, Gesichtszüge, Körperbau. Die Einleitung und Erhaltung der Verwandlung ist sehr kräftezehrend und bleibt nur bestehen solange man den Stein berührt.
Ein weiterer nutzen dieses Stein ist Unsichtbarkeit. Dieselben Regeln wie beim

Formwandeln bestehen hier. Unsichtbarkeit kann auch mit Gegenständen und anderen Lebewesen geteilt werden, solange sie ebenfalls den Stein, den Nutzer oder andere mit dem Effekt berühren. Jeder der auf diese Art mit dem Stein verbunden ist, kann sich und die anderen sehen aber nicht gesehen werden.

Kompass Magatama

- **Englischer Name:** Kompass Magatama
- **Kraft:** Ort
- **Farbe:** Golden
- **Material:** Gold
- **Ort:** Im Besitz von Gutenhügel
- **Beschreibung:** Dieses Goldene Artefakt erinnert an einen Hühnergott Stein. Die Spitze zeigt in die Richtung von Dingen, Orten oder Personen zu denen man gelangen will oder die man sucht.

Leider ist unbekannt wie man einen Steine wie diesen herstellt, es hat großen großen Potenzial als (Massen-)Produkt.

Je nachdem was das Ziel oder Gesuchte ist braucht man gewisse voraussetzungen damit das Magatama funktioniert:

- Gegenstände: Man muss den Namen des Gegenstandes kennen, wie es aussieht oder ein bestandteil davon haben. Hat man zum beispiel einen Schlüssel zeigt das Magatama auf das Dazugehörige Schloss.
- Orte: Wenn der Ort einen Namen hat (z.B. eine Stadt), muss man meist bloß den Namen wissen. Es hilft aber sehr wenn man bereits schonmal dort gewesen ist oder man etwas von dem Ort haben bei sich hat. Zu empfehlen ist eine Bodenprobe oder eine Preservierte Pflanze.
- Personen: Am effektivsten sind biologische proben der Person (z.B. Haare oder Blut), es geht aber auch mit den folgenden: Name und Gesicht der Person bekannt, eine Gegenstand der der Person Gehört oder von der Person Gemacht wurde.

Chronos-Rad

- **Englischer Name:** Chronos-Gear
- **Kraft:** Zeit
- **Farbe:** Bronzen
- **Material:** Bronze
- **Ort:** Versteckt oder im Besitz von jemanden (Dieb?)
- **Beschreibung:** Ein Zahnrad mit 12 Zähnen gegossen aus Purer Bronze. Damit ist es möglich die Zeit kurzzeitig zurück zu drehen. Um dies zu tun muss das Rad in einer Hand gehalten werden wie ein Türknauf. Dies hält die Zeit an, der Nutzer muss nun nurnoch das Rad aus dem Handgelenk gegen den Uhrzeigersinn drehen. Je weiter die drehung desto weiter zurück in der Zeit wird gereist aber nur im umfang von einer einzelnen rotation die dem Nutzer möglich is. Drehen des Rads in die andere Richtung bewirkt nichts ausser

vergrößerung des Zeitsprungs. Der Nutzer wird ebenfalls in seiner Position zurückbewegt und kann sich deswegen nicht eigenständig weiter bewegen ausser um das Rad zu bedienen.

Der Zeitstopp zum denken und planen benutzt werden. Der Nutzer allein wird alles wissen vor dem Zurückspulen beibehalten. Diese Kraft ist am zärensten, je weiter die Zeit zurück gedreht wird desto erschöpfter wird man danach sein, es ist daher nur möglich einige wenige Minuten in die Vergangenheit zu springen, selbst die stärksten würden nur maximal 15 minuten erreichen. Es ist auch gefährlich viele male hintereinander ohne erholungspause die Zeit zurück zudrehen.

Es ist möglich eine Person in die Vergangenheit "mitzunehmen" durch Händehalten. Der Mitreisende kann im Zeitstopp mit dem Nutzer reden und deren wissen mitnehmen. Und die Erschöpfung wird auf beide aufgeteilt, sodass beide nur die hälfte der Anstrengung stemmen müssen. Sollte durch das zurückreisen die Verbindung der beiden getrennt werden verliert der Mitreisende sofort alles wissen.

Spiegel Smaragd

- **Englischer Name:** Mirror Smaragd
- **Kraft:** Erinnerung
- **Farbe:** Grün
- **Material:** Smaragd
- **Ort:** In besitz eines Dedektivs/Ermittlers
- **Beschreibung:** Ein Großer geschliffener Smaragd. In der Funktion ähnelt er dem Wahrheits Amethyst, im inneren des Smaragds kann man die Erinnerungen von sich selbst oder von jemanden anderen der den Stein direkt berührt einsehen. Meist sind die Erinnerungen Traumartig in ihre natur. Die bilder die in dem Smaragd erscheinen können von jedem gesehen werden, Wenn aber mehr als zwei Personen den Stein berühren erscheint nichts.
Ein Ermittler nutzt den Stein um Morde und weitere Verbrechen in ganz Canaria aufzuklären.

Wahrheits Amethyst

- **Englischer Name:** Scrying Amethyst
- **Kraft:** Wissen
- **Farbe:** Lila
- **Material:** Amethyst
- **Ort:** Im Besitz von Aino
- **Beschreibung:** Dieser Lilane Edelstein wurde zu einem Oktaeder geschliffen und ist fähig dem nutzer Visionen zu geben. Die genauen Beschränkungen sind nicht klar. Die Visionen sind meist Kurz und Vage und dienen als Antwort auf eine Frage, Es scheint jedoch nicht möglich zu sein konkrete Zukunfts visionen zu erhalten, oder Antworten zu erhalten die durch andere Steine erhalten werden können. Ähnlich wie bei dem Wandel Diamant,

können die Visionen mit anderen Lebewesen geteilt werden.

Aino meint dieser Edelstein war einst teil eines antiken Rituals von einem Magier zum Wahrsagen. Er trägt anscheinend die ganze Geschichte von Canaria, was für sie und andere Historiker von großem Interesse ist.

Stern Rubin

- **Englischer Name:** Star Ruby
- **Kraft:** Stärke
- **Farbe:** Rot
- **Material:** Rubin
- **Ort:** Versteckt
- **Beschreibung:** Ein blut-roter Rubin mit 8 spitzen Zacken. Der Besitzer ist in der Lage seine Stärke um ein Mehrfaches zu steigern dafür muss man sich jedoch eine der Spitzen in den Körper stechen. Der Effekt bleibt für ungefähr eine halbe Stunde bestehen. Es gibt keine weiteren Nachteile der Verwendung des Steines für den Nutzer, es muss nur aufgepasst werden wo man einsticht und regelmäßige Nutzung hinterlässt Narben. Jede Spitze des Rubins gibt eine "Ladung" ab. Wudern alle 8 Ladungen verwendet muss der Stein eine ganze Nacht mit Vollmondlicht aufgeladen werden.

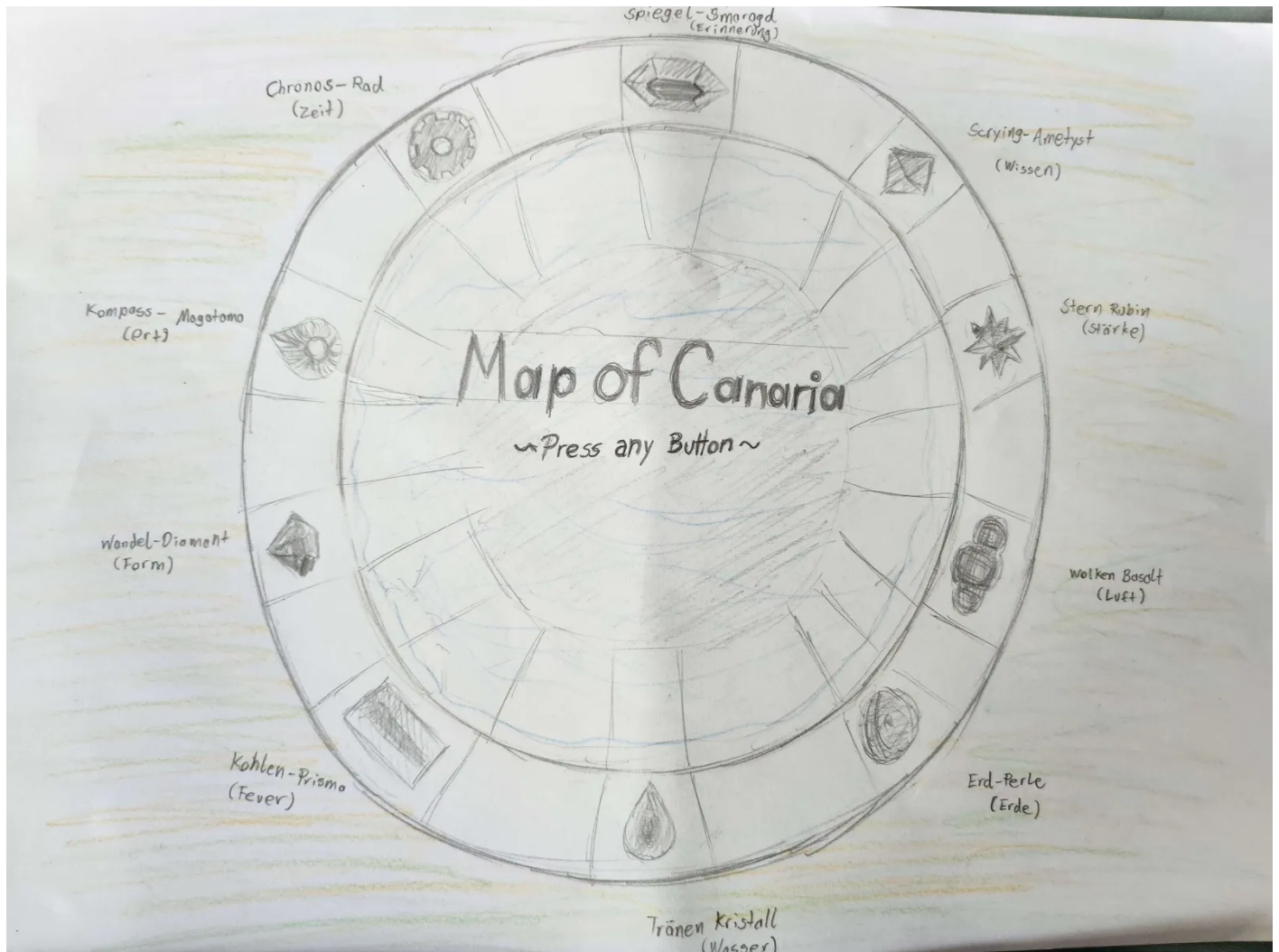
Wenn man all diese Steine in die passenden Löcher des Sagenumwobenen Natur Brunnens platziert, verbündelt sich die Energie all der 10 Mächte und restauriert Canaria zu voller Pracht. Danach werden die Steine in alle Himmelsrichtungen verschwinden, bereit für die nächste Zeit an der sie gebraucht werden.

Der Ursprung der Steine

Vor langer langer Zeit lebten zwei junge Elbmänner. Einer von ihnen war [Gutenhügel](#). Sie lernten sich kennen in ihrer Zeit bei der [Ainon Akademie](#), wo sie beste Freunde wurden. Ihre Magie war stark und sie lebten nach bestehen der Magierprüfung zusammen. Gutenhügels Freund liebte ihn beinahe so sehr wie er es liebte magische Steine herzustellen. Er war jedoch nie einer für's Notizen schreiben, Er hatte seine Magierprüfung nur dank Gutenhügels Hilfe bestanden. Eines Tages unternahmen die beiden ein Projekt: Sie wollten für immer ein glückliches Leben zusammen verbringen und um das zu erreichen, bauten sie einen Brunnen in der [Nichts Lichtung](#) des [Trem Waldes](#). Mit den 10 Artefakten soll der Brunnen die nötige Kraft haben ganz Canaria neu aufblühen zu lassen, sodass es für immer ein Paradies bleibt. Sie erhofften sich von dem Ritual ebenfalls ewiges Leben.

Am Tage des Rituals jedoch ging etwas schief. Gutenberg verlor an dem Tag seinen besten Freund und die Liebe seines Lebens. Bis auf das, funktionierte das Ritual wie geplant: Die zehn Artefakte waren verschwunden zu zufälligen Orten in Canaria und Gutenberg war nun Unsterblich. Die Unsterblichkeit war nun eher ein Fluch als ein Segen für Gutenberg. Da sein Freund nicht eine einzige Aufzeichnung hinterlassen hatte konnte er sich nicht mal an ihn durch sein Schreiben erinnern. Er schwor von nun an alles aufzuschreiben damit niemand so trauern müsse wie er und

gründete die Zeitung [Elbenwacht Express](#). Mit der Erfindung der [Kopierfedern](#) war es Gutenhügel möglich seine Redaktion über den ganzen Planeten zu verteilen. Der unsterbliche Chefredakteur verdrängte mit der Zeit diesen Graunvollen Tag welchen ihn auf seinen derzeitigen Weg brachte und folgte weiterhin dem Ruf des Journalismus.



Revision #12

Created 11 March 2024 10:51:39 by lambdaBlau

Updated 28 September 2024 15:22:32 by deltaBlau