

# 1W20 magische Schilde

1. Der Schild des Grünen Ritters. Auf den ersten Blick sieht dieser runde Schild aus, als sei er aus dunkelgrünem Moos gemacht; tatsächlich sind es aber dünne Äste und Wurzeln, die eng ineinander gewunden sind und einen leichten und festen Schild bilden. Dieses Geschenk des kleinen Volkes bewirkt, dass gegen seinen Träger gerichtete Zauber zu 25% scheitern, mit Ausnahme von Feuerzaubern, die stattdessen eine 25%-Chance haben, den Schild zu vernichten. Der Schild braucht jeden Tag eine Ration Wasser, um seine Wirkung zu behalten. Falls er sie verliert, muss er eine Woche gewässert werden, um sich zu erholen.

2. Rezas Himmelsstürmer. Dieser Turmschild wurde - von der Schmiedin Reza - für die schnelle Eroberung belagerter Städte entworfen. Seine Front setzt sich zusammen aus metallischen, horizontal angebrachten Lamellen. Auf der Rückseite gibt es neben den normalen Griffen einen Hebel. Wird der Hebel betätigt, lässt sich der gesamte Schild auf seine vierfache Höhe strecken und arretieren. In diesem Zustand kann der Schild als Leiter verwendet werden; die Lamellen bilden die einzelnen Stufen der Leiter. Bei starker Beschädigung besteht eine Chance von 50%, dass der Mechanismus nicht mehr funktioniert. Dann ist ein geschickter Schmied nötig, um die Schäden auszubessern. Es hat sich über die Jahre herausgestellt, dass es wesentlich günstiger und einfacher ist, Holzleitern für das Erstürmen von Mauern zu verwenden. Aus diesem Grund ist der Schild nur noch selten zu finden.

3. Der Schild des Ghorok-Mhor Ein hässlicher, hölzerner Rundschild der eine krude Fratze auf den alten verkratzten Planken trägt. Wurde einst vom Häuptling der Häuptlinge der Orkstämme geführt und mit diesem bestattet. Wie er nun hierher kommt, kann niemand sagen. Unter den Orkstämmen ist man sich unschlüssig, was das Wiederauftauchen des Schildes zu bedeuten hat. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 50 zu 50 %, dass Orks den Träger entweder wütend erschlagen wollen, da dieser ihnen unwürdig erscheint oder ihn als Erben des großen Ghorok-Mhor ansehen und Ihre bedingungslose Hilfe anbieten.

4. Der Nabel der Walküre. Eigentlich kein Schild, sondern nur ein schartiger Schildbuckel. Wenn ein Charakter ihn benutzt, um einen großen oder kleinen Holzschild herzustellen, erhält er einen magischen Schild. Dieser wird den ersten tödlichen Angriff gegen seinen Träger automatisch abwehren. Stirbt der

Charakter aus anderen Gründen, kann er unversehrt wiedererweckt werden, indem er auf dem Schild liegend verbrannt wird. In beiden Fällen wird der Schild zerstört - der Schildbuckel geht verloren und sucht sich einen neuen Träger.

5. Der Totengong. Jeder geblockte Treffer erzeugt einen durchdringenden Ton, der auch aus der Entfernung noch gut zu hören ist. Der perfekte Schild gegen Überraschungsangriffe. Legenden besagen, dass er sogar die Toten erwecken kann. Im Umkreis von 10 Metern werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% die Effekte Betäubung, Benommenheit und Schlaf aufgehoben. Wie die Toten drauf reagieren, ist noch zu erforschen...

6. Der Schild der 1.000 Namen. Dieser abgenutzte und augenscheinlich uralte Dreieckschild aus stumpf-silbrigem Metall ist erstaunlich schwer für seine zierliche Form. Wenn man genau hinschaut, sieht man in feinsten Handschrift aufgeführte Namen. Wie eingraviert stehen sie da; manchmal in geläufigen Schriften, manchmal in völlig unbekanntem Lettern. Wer einen dieser Namen laut vorliest, lässt den Eintrag verblassen. Einer, der früher den Schild trug und seine Macht anrief, kehrt von den Toten zurück und dient in einer mondlichtblauen Gestalt dem Träger für einen Tag und eine Nacht, bis seine Schuld getilgt ist. Am folgenden Tag kann der Träger seinen eigenen Namen auf dem Schild finden. Seine Schuld ist verzeichnet und eines Tages wird sie eingefordert werden.

7. Der prunkvolle Schild des Blendens. Dieser Turmschild war früher mal eine Bordelltür. Er ist über und über mit Edelsteinen und poliertem Metall beschlagen. Dieses Schild inspirierte den bekannten Ausspruch „Es blinkt und glitzert wie eine Bordelltür.“ Zweimal pro Tag kann der Schild einen Zauber des Blendens oder Verwirrens wirken.

8. Der Schild des Mondes. Ein elfischer Schild mit Silberüberzug, der seine Form entsprechend der Mondphase ändert. Bei Vollmond ist er ein mächtiger Rundschild mit vielen elementaren Schutzwirkungen, der sich mit dem Abnehmen des Mondes allmählich in eine rasiermesserscharfe Sichelwaffe mit magischen Offensivfähigkeiten verwandelt. Nur bei Neumond ist der Schild ganz verschwunden - dies gibt Anlass zu der Legende, dass der Schild des Mondes ein dunkles Gegenstück habe, dessen Form sich exakt entgegengesetzt verhalten müsse. Spitzfindige Magier folgern daraus, dass es demnach wieder nur ein einziger Schild sei, der - in Teilen - an zwei Orten zugleich sein könne. Welche Macht wird wohl derjenige erhalten, der über beide Aspekte des Schildes zugleich verfügt?

9. Schild der Auslöschung. Kleiner, unscheinbarer, metallener Rundschild unbekannter Herkunft. Auf seiner Oberfläche ist ein Auge in schwarzer Farbe eingätzt. Waffen die den Schild treffen, zerfallen zu Staub, der Waffenträger ebenso, wenn er nicht einen Konstitutionswurf schafft und mit einer verdörrten Hand davonkommt. Mit jedem so abgewehrten Hieb schwärzen sich die Augen des Schildträgers ein wenig und kumuliert sich dessen Chance zu Erblinden um 2%.

10. Schild der Katze - Ein Schild mit dem Bild einer Katze darauf. Wird der Träger des Schildes tödlich getroffen, kann er den Schild opfern, um dem Tod zu entgehen (den letzten Treffer zu ignorieren). Der Schild setzt sich über Nacht auf wundersame Weise wieder zusammen und kann erneut verwendet werden. Der Schild wirkt  $1W8+1$  mal, sind alle „Leben“ verbraucht, gelten alle Treffer gegen den Träger als kritische Treffer. Beim letzten, tödlichen Treffer zerbricht der Schild ebenfalls, um sich dann mit  $1W8+1$  neuen „Leben“ erneut zusammenzusetzen.

11. Schild der Erinnerung. Geschaffen von Elagorim dem Zerstreuten für seinen Leibwächter. Seine Form ist der Silhouette eines Gehirns nachempfunden. Dies macht den Schild, zumindest in manchen Kulturreisen, zu einem echten Hingucker. Die Form ist jedoch so ungewohnt, dass der Benutzer einen Malus von 1 auf seine Verteidigung bekommt. Jeder Kampf wird von Schild aufgezeichnet und kann später analysiert werden. Bei der ersten Berührung bekommt der Spieler einige Szenen vergangener Kämpfe gezeigt. Wenn er sich an  $4W6$  - IN Tagen die Zeit nimmt die Kämpfe zu studieren erhält er permanent einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung mit diesen Schild (mit dem Malus von 1 ergibt sich ein effektiver Bonus von 1). Zusätzlich kann er sich ein paar Kniffe für die von ihm geführte einhändige Nahkampfwaffe anschauen, was ihm einen Bonus von 1 auf Angriffe beschert. Die Werte müssen an das genutzte System angepasst werden um eine sinnvolle Bereicherung zu bieten.

12. Der Krötenschild. Ein hoher, rechteckiger Schild mit einer pockig-lackierten Vorderseite. Er lässt sich gut auf dem Rücken tragen oder auf dem Boden aufstellen. Wird er so eingesetzt und bewegungslos gehalten, erzeugt er die Illusion eines der Umgebung angepassten Felsbrockens; ideal dazu geeignet, einen Armbrust-oder Bogenschützen in oder hinter sich zu verbergen. Es heißt, dass dieser Schild Teil einer ganzen Baureihe war, mit der die Elite-Späher des Zwergenfürsten ausgestattet wurden.

13. Der Schild der Medusa. Hellrotes Rundschild aus einer Eisen-Bronze-Legierung, verschollen in den Tälern des Todes. In das Blut einer (eines) Gorgone(n) getränkt, verwandelt er Waffen, die ihn treffen zu Stein.

14. Schild der Schlangengöttin. Geschuppter Dreiecksschild. Seinem Träger verleiht er die Fähigkeit, nicht nur sein Anlitz temporär zu verändern, sondern auch andere Personen gegen ihren Willen zu überzeugen. Der Träger des Schildes wächst nach und nach eine gespaltene Zungenspitze.

15. Schild der Riesen. Großer, mannshoher Eisenschild. Immunisiert gegen Drachenfeuer und verleiht dem Träger Riesenkräfte, wenn es am Körper getragen wird. Wird von dem ursprünglichen Besitzer gesucht, der wegen des Verlustes sehr, sehr wütend ist.

16. Der verschlingende Schild. Großer Rundschild mit aufgemalten Drachenschlund. Die Personen, die diesen Schild mit ihrer Waffe treffen, werden bei einer 1 bis 2 auf 1W10 in den Schild gezogen und in einem extraplanaren Raum eingesperrt. Ihre Gefangenschaft endet mit dem Tod des aktuellen Schildträgers oder bei Weitergabe des Schildes an jemand anderen.

17. Der Schild des einäugigen Gottes. Runder Holzschild, auf dem in Gelb ein Auge gemalt ist. Sein Träger sieht nicht nur im Dunkeln sondern ist auch immun gegen jedwede Illusion.

18. Der Schild des Siegfried. Mit Nieten verzierter Langschild. Macht den Träger unverwundbar, bis auf eine ihm unbekannte Stelle.

19. Der Schild der Minerva. Bronzeschild mit Eulengravur. Auf Kosten eines Lebensjahres kann der Träger die Zeit zehn Minuten zurückdrehen, in der Abenddämmerung zwei Stunden.

20. Der Verkehrschild. Jeder Angriff, den dieser Schild abfängt, wird mit gleicher Kraft gegen den Angreifer zurückgeworfen. Bei schwächeren Versionen des Schildes ist dies auf Hiebe, Stiche und/oder Geschosse beschränkt, mächtigere Versionen schleudern auch Zauber, Flüche oder sogar böse Worte in gleicher Weise zurück. Skrupellose Händler bieten gelegentlich den täuschend ähnlich aussehenden Verkehrschild an, dessen einzige magische Fähigkeit darin besteht, sich einmal pro Woche in ein plüschbesetztes Himmelbett zu verwandeln.

Autoren: Moonmoth, Pixellance, Daheon, DrGonzo, Stefan (System Matters),  
Stephael, The\_Nathan\_Grey