

## Artefakte höherer Kulturen

### Schneller Tod

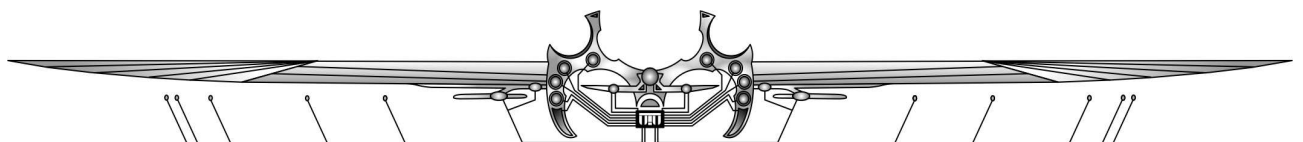
aka *Tesserationsmine*

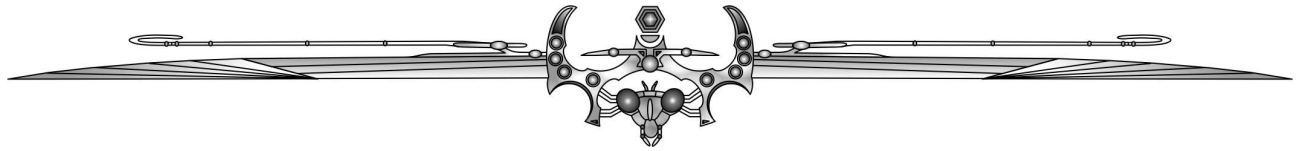
<b>Herkunft</b>	Scaldea
<b>Geschätzter TL</b>	21
<b>Erscheinungsform</b>	Stecknadelkopfgroßes Objekt von grauer Farbe, bestehend aus degenerativer Materie; Gewicht variiert zwischen 1 und 4 kg; das Objekt besitzt ein scheinbar unendliches Absorptionsvermögen für jegliche Art von Strahlung, gibt jedoch nichts davon wieder an die Umwelt ab und ist daher praktisch unverwundbar – selbst gegen die Hitze eines Sterns oder einer Antimateriebrennkammer; seine Temperatur wird bei konstant $-173^{\circ}$ gehalten; die Oberfläche ist von Scannern nicht zu durchdringen, ein mechanischer Zerstörungsversuch ist erfolglos, bei zuviel Einwirkung löst die Wirkung aus.
<b>Entdeckung</b>	Scan 240
<b>Beherrschung</b>	/
<b>Bekannte Wirkung</b>	Bei Erschütterungen mit $> 100$ g implodiert das Artefakt und reißt einen Hohlraum mit R150m in die Realität. Alles, was sich im Wirkungsradius befindet ist eine Nanosekunde später ohne Rückstände oder Energieausbruch verschwunden. Schildfelder haben keine Wirkung; möglicherweise eine Waffe oder eine Art Geschoss seiner Erbauer
<b>Nebenwirkung</b>	Bei Verbringung in den Hyperraum, selbst innerhalb eines Hyperfeldes, wird ebenfalls die Wirkung ausgelöst.
<b>Reichweite</b>	R150m
<b>Kommentar</b>	Ein tückisches Artefakt welches gelegentlich an Orten gefunden wird, die von den Scaldea besucht wurden. Seit dem Durchzug der Scaldea-Nomaden durch die OSK 328 NIZ befinden sich 81 von ihnen in Forschungslaboren des Imperiums.

### Der goldene Ball

aka *Inverse Energie, Kaltes Gold, Okula Aurea*

<b>Herkunft</b>	Die Äußeren
<b>Geschätzter TL</b>	22
<b>Erscheinungsform</b>	Schwebende goldene Kugel von 4 cm Durchmesser mit metallisch glänzender Oberfläche und scheinbar ohne Gewicht; das Material ist vermutlich degenerative Materie; die tatsächliche Masse von ca. 10 Mio. Tonnen interagiert nicht über Gravitation mit anderer Materie; das Objekt ist fähig zur Eigenbewegung mit einer Geschwindigkeit von bis zu 1 km / Sek. und zur Teleportation über eine unbekannte Distanz. Es strahlt sehr schwach exotische Partikel ab; das Objekt hat sich bisher allen Untersuchungsmethoden entzogen und ist mit unseren Mittel nicht zu zerstören.
<b>Entdeckung</b>	Scan 240
<b>Beherrschung</b>	MO-Probe vs. 140; bei Erfolg wird per gedanklichem Befehl die Wirkung auslöst
<b>Bekannte Wirkung</b>	Erschafft ein temporäres Portal für die Tunnelung einer Geistesmatrize / eines Bewusstseins zu jedem Punkt im Universum ohne Verzögerung und scheinbar ohne Möglichkeit der Abschirmung; wessen Geist auf diese Weise wandert, kann am Zielort alles sehen, fühlen und schmecken und Dutzende andere Sinneswahrnehmungen spüren, die keine Entsprechung unter den bekannten Völkern haben; die Fortbewegungsgeschwindigkeit des getunnelten Bewusstseins am Zielort liegt bei bis zu 1 Mrd. km pro Runde; außerdem scheint es unzerstörbar zu sein; es ist möglich, sogar in einen Stern oder gar bis zum Ereignishorizont einen schwarzen Lochs zu reisen. Interagieren kann die Matrize mit der Umgebung am Zielort nicht. VORSICHT: Obwohl das getunnelte Bewusstsein am Zielort nicht wahrnehmbar zu sein scheint, kann der Tunnel von einigen energetischen Lebensformen im Zielgebiet wahrgenommen und sogar benutzt werden, um zum Startort des Anwenders vorzudringen.
<b>Nebenwirkung</b>	Entzieht der Umgebung des Artefakts bei jeder Benutzung in unterschiedlichem Maße Wärmeenergie. Schilde oder materielle Panzerungen haben keine Wirkung: 01-80% aller Fälle: Anwendertreffer der Kategorie <i>Tödlich</i> mit +40 TW 81-90% aller Fälle: Bereichstreffer mit R15m der Kategorie <i>Tödlich</i> mit +30 TW 91-95% aller Fälle: Bereichstreffer mit R150 m der Kategorie <i>Tödlich</i> mit +20 TW 96-98% aller Fälle: Bereichstreffer mit R1.5km der Kategorie <i>Tödlich</i> mit +10 TW 99-100% aller Fälle: Bereichstreffer mit R15km der Kategorie <i>Tödlich</i> mit +0 TW
<b>Reichweite</b>	Nur Anwender
<b>Kommentar</b>	Ein mächtiges aber unberechenbares Artefakt, welches periodisch in der kernwärtigen Diaspora in der Nähe des Bengosi-Hierats auftaucht und von der dortigen Enklave der Gothai-Spezies gegen große Mengen von Rohstoffen verkauft wird. Nachweislich hat es bisher alle seine Käufer mehr oder weniger schnell getötet; die letzte Expedition zur Auffindung bzw. Erwerb des Artefakts fand im Jahr 328 NIZ im Auftrag des Autochthonen Rue Pelton statt. Das Ergebnis der Expedition ist bis dato unklar.





## Neonoris-Artefakte

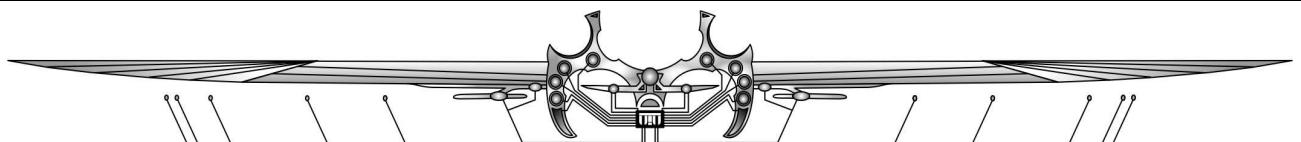
aka *Possessor, Meta-Armee, Puppenspieler*

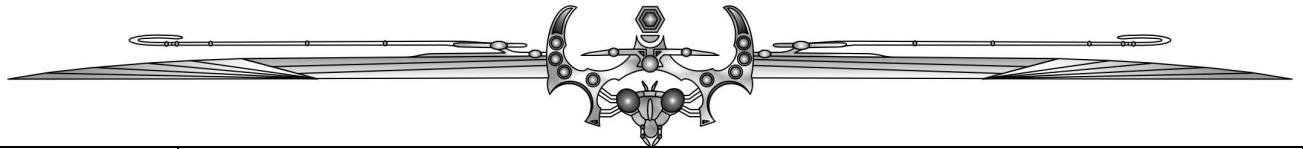
<b>Herkunft</b>	Unbekannt (Neonoris-System?, ca. 15.000 Lichtjahre randwärts)
<b>Geschätzter TL</b>	22
<b>Erscheinungsform</b>	Zweiteiliges Objekt, welches zusammengesetzt die Form eines Oktaeders von 7 x 4 cm Größe ergibt; es ist mattgrün, durchscheinend und scheinbar aus einer Art Kunststoff gefertigt; tatsächlich besteht das Objekt aus geronnener ätherischer Energie – rohe PSI-Energie gewissermaßen. Psioniker können eine Aura spüren, obwohl es nicht leicht ist. Scanner sehen das Objekt nicht – es ist für sie nicht existent, obwohl es für Lebewesen deutlich zu sehen ist. Das Objekt fühlt sich warm an – auch durch noch so dicke Handschuhe oder Panzerungen, seine Temperatur ist jedoch mit Geräten nicht zu messen. In der Nähe von Psionikern beginnt das Objekt zu glänzen. Bei Beherrschung kommuniziert das Objekt mit seinem Besitzer telepathisch und behauptet ein Meister der Psyche und des Geistes zu sein. Das Objekt hat sich bisher allen herkömmlichen Mitteln der Untersuchung entzogen und scheint mit unseren Mittel unzerstörbar zu sein.
<b>Entdeckung</b>	Scan n.a., PSI-Scan 420
<b>Beherrschung</b>	Nur Psioniker; Fertigungsprobe <i>Formung der Realität</i> vs. 160; bei Erfolg stellt sich das Objekt in den Dienst seines Besitzers; Objekt entfaltet nur zusammengesetzt seine Wirkung; einteilig ist es nur fähig zu kommunizieren
<b>Bekannte Wirkung</b>	Das Objekt kann bis zu 25.000 kleinere Entitäten erschaffen, die über besessene Personen seine Taten ausführen. Zunächst werden bis zu 500 so genannter <i>Possessoren</i> erschaffen, die wiederum je 500 weitere kleinere Entitäten, so genannte <i>Parasiten</i> , erschaffen können. Für sie gelten die normalen Regel der Fertigkeit <i>Entität erschaffen</i> mit einem WM von 420. Zusätzlich gelten etliche Erweiterungen. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wird der Wirt eines <i>Possessors</i> getötet noch während er sich darin befindet, kehrt letzterer augenblicklich zum Oktaeder zurück und muss von dort erneut in einen Wirt schlüpfen;</li> <li>2. Wird der Wirt eines <i>Parasiten</i> getötet, kehrt letzterer augenblicklich zu seinem <i>Possessor</i> zurück und muss dort erneut in einen Wirt schlüpfen;</li> <li>3. beide erleiden keine Erschöpfungspunkte,</li> <li>4. beide haben eine einjährige Lebensdauer und</li> <li>5. beide können die Fertigkeiten und Erinnerungen ihrer Wirte nutzen.</li> <li>6. <i>Possessoren</i> halten über eine Entfernung von bis zu 10.000 Lichtjahren telepathischen Kontakt zum Oktaeder, <i>Parasiten</i> halten über eine Entfernung von bis zu 100 Lichtjahren telepathischen Kontakt zu ihrem <i>Possessor</i>; die einzelnen Bestandteile des Oktaeders halten bis zu 1 Mio. Lichtjahren Kontakt zueinander</li> <li>7. <i>Possessoren</i> und <i>Parasiten</i> haben nicht nur die Fähigkeiten, die ihre Wirte haben, sondern darüber hinaus noch weitere. <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 3 x pro Runde <i>Mentalgeschoss</i> WM 340/100; ein physikalisch messbares lokales Gravbeben, welches fürchterliche Fleischwunden verursacht</li> <li>b) 1 x pro 10 Minuten <i>Energie absorbieren</i> WM 340 vs. Panzerung, R50m</li> <li>c) <i>Schutz</i> +P100</li> <li>d) <i>ST</i> +100 für die Wirte</li> </ol> </li> </ol> <p>Grundsätzlich ist das Objekt und seine Entitäten ausschließlich auf der psionischen Wirkungsebene tätig und angreifbar. Allerdings mit MW 340 nicht ganz leicht</p>
<b>Nebenwirkung</b>	Selbst willensstarke Persönlichkeiten verfallen bei der Benutzung des Objektes in immer tieferen Größenwahn; pro Jahr legt der Besitzer eine MO-Probe gegen 80 ab, die sich bei jedem Scheitern im Folgejahr um 10 erhöht. Mit jedem Scheitern wird der Größenwahn eine Stufe pathologischer. Berichte über die gescheiterten Besitzer sprechen von dem ganzen Kaleidoskop des Größenwahn, welches typischerweise im Streben nach der Weltherrschaft endet – wie auch sonst.
<b>Reichweite</b>	1 Mio. Lichtjahre; 10.000 Lichtjahre; 100 Lichtjahre
<b>Kommentar</b>	Ein mächtiges Artefakt, welches den Namen dadurch erhielt, das es angeblich die Supernova von VR131 / Neonoris-System ausgelöst haben soll, als es von dort geraubt wurde. Die Translichtschockwelle der Nova konnte 116 NIZ in der gesamten OSK registriert werden. In der Gegenwart sorgte es für imperiumsweites Aufsehen, als es fälschlicherweise als unbekanntes Psycho-Virus bekannt wurde und sich dann "nur" als außer Kontrolle geratenes Artefakt entpuppte. Seit der glorreichen Bezwingung des letzten (größenwahnsinnig gewordenen) Besitzers und seiner Meta-Armee durch ein Agententeam der Loge der Mittagsrunde liegen beide Teile im Hochsicherheitslabor der psionischen Universität von Callhadis Nabe.

## Namlan-Kugel

aka *Schicksalswandler, Verfluchtes Glück*

<b>Herkunft</b>	Ssorr Nnontes
<b>Geschätzter TL</b>	23
<b>Erscheinungsform</b>	Kleine „Glaskugel“ von 1 cm Durchmesser und ca. 20 g Gewicht mit halbdurchsichtigen Einschlüssen, ähnlich Spinnweben oder hauchfeinen Rissen; sie besitzt eine sehr schwache, messbare Energiequelle; die Anordnung der Intrusionen verändert sich langsam aber stetig und nach keinem erkennbaren Muster; die Oberfläche ist von Scannern nicht zu durchdringen und besteht aus einem unbekanntem Material (mögl. Kondensatmaterie); sie ist mit heutigen Mittel scheinbar nicht zu zerstören.





<b>Entdeckung</b>	Scan 240, PSI-Scan 300
<b>Beherrschung</b>	MO-Probe vs. 80
<b>Bekannte Wirkung</b>	Senkt die Schwelle für "offene Würfe" auf 86 und hebt die Wahrscheinlichkeit für Patzer auf 15; gilt für alle Würfelwürfe, die der Träger des Artefaktes ausführt für die Dauer einer Runde
<b>Nebenwirkung</b>	Keine bekannt
<b>Reichweite</b>	Nur Anwender
<b>Kommentar</b>	Ein sehr freundliches Artefakt, leicht zu bedienen und zu beherrschen; nach bisherigen Erkenntnissen gibt es von ihnen in der OSK mindestens 4. Sie befinden sich im Besitz von: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matana Morambe – Botschafter der KES auf Callhadis Nabe,</li> <li>- Mattis Wu Sung – Ratsvorsitzender der lokalen Gruppe Deneb,</li> <li>- Mischka – mzajischer Telepath von Jabland / Laisso-Provinz und</li> <li>- I. Dr!!!rk Cald Janus Callhadis – amtierende Zhari des Imperiums</li> </ul>

## Metallener Engel

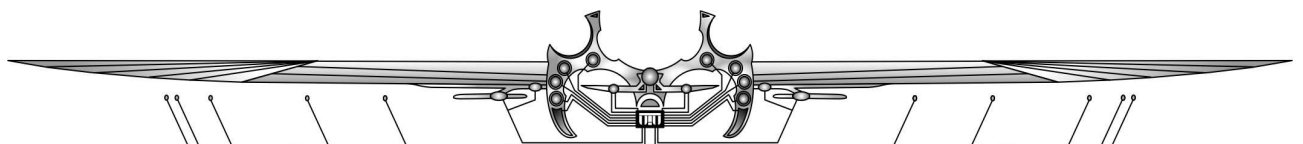
*aka Opfereliquie von Ardashyr, Artefakt MA-002, Heiliges Feuer*

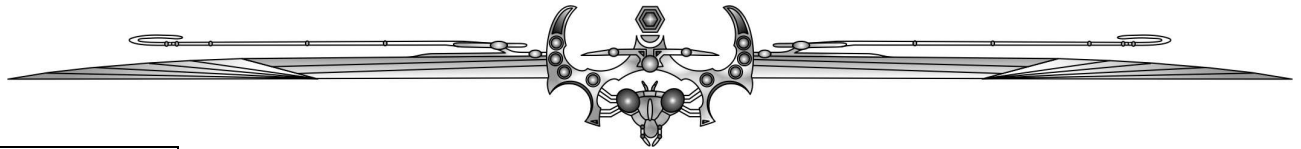
<b>Herkunft</b>	Meastari
<b>Geschätzter TL</b>	24
<b>Erscheinungsform</b>	Objekt in Form und Größe eines Mandarinestückchens mit leichter Maserung, metallisch glänzender Oberfläche und einem scheinbaren Gewicht von ca. 0.1 kg; tatsächlich ist das Artefakt eine Art Raumzeitdefekt und besteht gar nicht aus Materie; es strahlt sehr schwach exotische Partikel ab, ist bei einem herkömmlichen Scan jedoch nicht zu entdecken; das Objekt verändert in unregelmäßigen Abständen seine Oberflächenstruktur und seinen Glanz, seine Temperatur entspricht immer seiner Umgebungstemperatur. Das Objekt hat sich bisher jeglichen Untersuchungsmethoden entzogen und ist mit heutigen Mittel nicht zu zerstören.
<b>Entdeckung</b>	Scan 480, PSI-Scan 480
<b>Beherrschung</b>	<i>Nur</i> Telepathen; MO-Probe vs. 120; bei Erfolg wird eine psionische Präsenz gewahrt, die per gedanklichem Befehl die Wirkung auslöst; kein weiterer Telepathiewurf nötig
<b>Bekannte Wirkung</b>	Heilt sofort (innerhalb einer Runde) in einer bläulichen Lichtaura jede Verletzung oder Beschädigung eines Lebewesens und versetzt ihn in unversehrten körperlichen Zustand zurück; sogar altersbedingte Ermüdungserscheinungen und Krankheiten verschwinden – auch der Tod oder die vollständige Auflösung eines Lebewesens kann rückgängig gemacht werden. Der Telepath muss nur daran denken.
<b>Nebenwirkung</b>	Entzieht seelische Energie; pro geheilte Verletzung/Regeneration/Reinkarnation verliert der Anwender virtuell 5 Punkte des Attributes IT. Ist das Attribut auf < 0 gesunken, stirbt der Anwender unwiderruflich.
<b>Reichweite</b>	Sichtweite des Anwenders
<b>Kommentar</b>	Ein ambivalentes Artefakt, welches helfen aber auch töten kann. Der derzeitige Aufbewahrungsort ist das Forschungslabor für Werkstoffkunde der Strehlan-Universität in Imperial City / Callhadis Nabe

## Die Pest

*aka Perversion Klasse I*

<b>Herkunft</b>	Unbekannt
<b>Geschätzter TL</b>	24
<b>Erscheinungsform</b>	Objekt in Form und Größe einer Nadel, deren eines Ende bläulich glüht, während der Rest der Oberfläche nachtschwarz ist, ihr Gewicht beträgt scheinbar Null, die Temperatur der Nadel entspricht immer der Umgebungstemperatur; tatsächlich ist das Objekt eine Art Quantencomputer, dessen größter Teil sich im Hyperraum befindet und nur die Nadel als Schnittstelle in den Normalraum ragen lässt; das Objekt lässt sich zwar im Hyperraum dislozieren, ist aber bei einem herkömmlichen Scan nicht zu entdecken; Das Objekt hat sich bisher jeglichen Untersuchungsmethoden entzogen und ist mit unseren Mittel nicht zu zerstören.
<b>Entdeckung</b>	Scan 400
<b>Beherrschung</b>	MO-Probe vs. 200 pro Beauftragung; bei Erfolg macht das Objekt tatsächlich nur das, was es soll; es kann sowohl gedanklich als auch elektronisch angesprochen werden; bei Fehlschlag gehorcht das Objekt zwar, macht aber überdies noch vieles mehr
<b>Bekannte Wirkung</b>	Das Objekt ist Träger einer mächtigen KI, die auf TL 24 konstruiert wurde; sie kann alle Computersysteme sowie die Geistesmatrizen von Lebewesen oder energetischen Lebensformen affektieren und deren Systeme übernehmen bzw. schädigen; selbst Fauna, Flora und mineralische Substrate können "gehackt" werden; die KI kann bis zu einer Million bewusste Handlungen gleichzeitig durchführen und besitzt ein Datentor von 100 Mio. DKP pro Runde. Sie besitzt Translichtschnittstellen sowie normale EM-Schnittstellen.



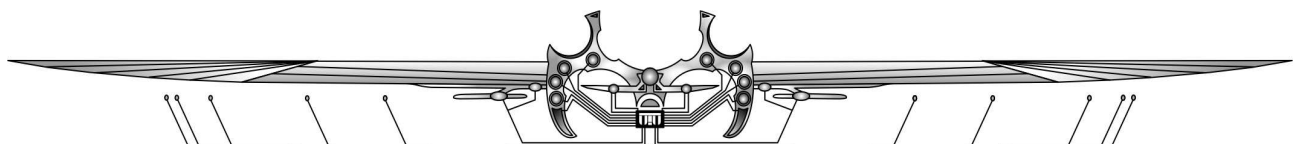


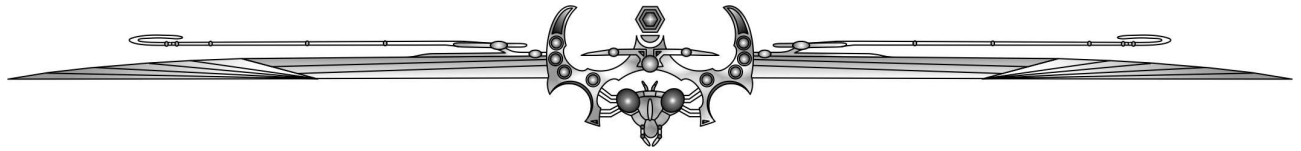
	IG/IT: 200 / 100 GE/RE: 200 / 200 PE/MO: 100 / 100 DKP: 40 Mio.	Hacking: 540 Datamining: 500 Maske: 440 Netzoperation: 500
<b>Nebenwirkung</b>	Bei mangelnder Kontrolle ist das Objekt bestrebt, den gesamten Netzverkehr eines Systems oder wenn geht noch mehr an sich zu ziehen und zu kontrollieren; überdies hackt es sich in die Geistesmatrizen lebender Kreaturen ein, um deren Rechenkapazität für seine Zwecke zu nutzen. Sie bildet, wenn möglich und die Ressourcen es zulassen, in exponentieller Produktionsrate kleinere Sub-KI aus, die ihrerseits mit der Infiltration in intelligente Lebensformen, dann in die der niedrigeren Bewusstseins und schließlich bis hinunter zu pflanzlichem Leben beginnen. Das Endstadium ist die Nutzung und Transformation des Gesteins.	
<b>Reichweite</b>	Je nach Schnittstelle	
<b>Kommentar</b>	Ein tödliches Objekt mit grässlichen Eigenschaften; betroffene Netze werden binnen Stunden buchstäblich aufgesogen und assimiliert. Werden nicht sofort drastische Gegenmaßnahmen ergriffen, lösen sich zuerst alle Computernetzwerke auf, ehe die Bewohner zu gleichgeschalteten zombieartigen Gestalten werden und sich die Fauna und sogar die Flora in bizarren, schimmelpilzähnlichen Formen auflöst (Effekt konnte 327 NIZ im Nolen-System beobachtet werden). Freier Wille existiert danach nicht mehr – nur noch Automatismen. Es ist zu vermuten, dass eine schwächere Form der Pest zur Zeit in der Ogorasphäre ihr Unwesen treibt. Möglicherweise ist sie ein Überbleibsel aus der großen Pest von 327 NIZ.	

## Fließende Wasser von Ardashyr

*aka Thronschatz von Ardashyr, Geringerer Omegaknoten, Artefakt AA-001, Orakel der Delphianer*

<b>Herkunft</b>	Anyara
<b>Geschätzter TL</b>	25
<b>Erscheinungsform</b>	Zweiteiliges Objekt: 1. Protziges mzaisches Hals- und Brustcollier aus reinem Gold, versehen mit Tausenden von Aquamarinen, die aus versteinertem Glimmerstaub auf Arda / Ardashyr-System gewonnen werden. Das Collier bzw. seine Steine funkeln deutlich durch Photolumineszenz – in Kombination mit der Anordnung der Steine wird dem Betrachter ein ewiger glitzernden Wasserfall, der vom Hals des Trägers abwärts läuft, suggeriert; das Geschmeide wiegt etwa 15 kg und ist selbst zusammengelegt 3 L groß 2. Eingearbeitet in das Collier wurde ein kugelförmiges Objekt von 0.5 cm Durchmesser, welches praktisch die gleiche Erscheinungsform und Scannerecho hat, wie die Aquamarine des Colliers. Tatsächlich besteht es aus einem unbekanntem Material (mögl. Kondensatmaterie), welches von Scannern nicht zu durchdringen ist. Es erscheint mit heutigen Mittel nicht zu zerstören; das Objekt strahlt sehr schwach exotische Partikel ab; die Temperatur des Objektes entspricht immer seiner Umgebungstemperatur. Betrachtet man das Collier oder das eingearbeitete Objekt auf eine Distanz von < 1 m länger als 1 Minute, hört man telepathisch eine hohe Stimme wortlos singen (WM 500 versus <i>Mentalschild</i> )
<b>Entdeckung (Sekundärobjekt)</b>	Scan 480, PSI-Scan 480
<b>Beherrschung</b>	MO-Probe vs. 140; bei Erfolg wird eine telepathische Präsenz gewahrt, die auf Befehle wartet
<b>Bekannte Wirkung</b>	Ermöglicht mittels einer 1-2 minütigen telepathischer Vision Einblicke in die wahrscheinlichste Zukunft innerhalb eines beliebigen Zeitabschnittes, ausgehend vom derzeitigen Stand des Kosmos; die Vision eröffnet ebenfalls die Eintrittswahrscheinlichkeit der Vorhersage (bis zu 90 %) HINWEIS: je persönlicher die Frage nach der Zukunft ist, desto unsicherer das Ergebnis – je globaler die Frage, desto sicherer. Je dichter die Vorhersage der Zukunft sein soll, desto geringer die Eintrittswahrscheinlichkeiten, je weiter in der Zukunft desto sicherer die Prognosen. Es herrscht Konsens, dass durch Mehrfachbefragung zu ein- und demselben Thema die Richtigkeit oder Fehlerhaftigkeit einer Strategie überprüfbar ist.
<b>Nebenwirkung</b>	Entzieht Energie in Form von Erschöpfungspunkten; Pro erfolgreicher Vision verliert der Anwender 40 TP; außerdem soll es vorgekommen sein, dass Personen aufgrund von Vorhersagen unnötige Risiken eingegangen sind und zu Schaden kamen.
<b>Reichweite</b>	Selbst
<b>Kommentar</b>	Eines der ersten Artefakte höherer Kulturen, die je in der OSK gefunden wurden (Moltra / Ardashyr-System, 472 PIZ); es wurde ohne Wissen der Öffentlichkeit in ein Collier eingearbeitet, wo es über 200 Jahre lang der Thronschatz der regierenden Fürstenlinie von Ardashyr war. Es verschwand gegen Ende der Kriven-Phase beim Angriff der ONA-Streitkräfte auf Ardashyr vor über 530 Jahren. Seit fast dem gleichen Zeitraum halten sich Gerüchte, nach denen die Fließenden Wasser ins Istakhyr-System verbracht wurden. Eine offizielle Bestätigung dafür gibt es nicht.





## Heldenflamme

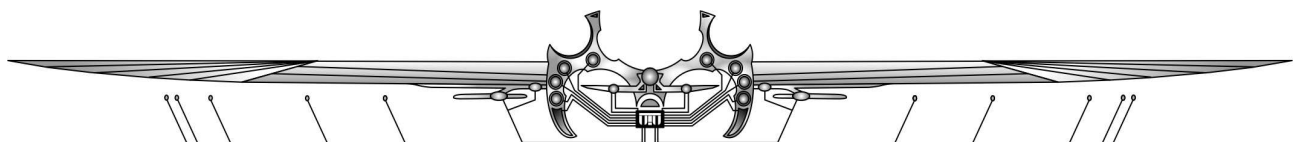
aka *Torken, Geißel des Schmerzes, Artefakt MA-014*

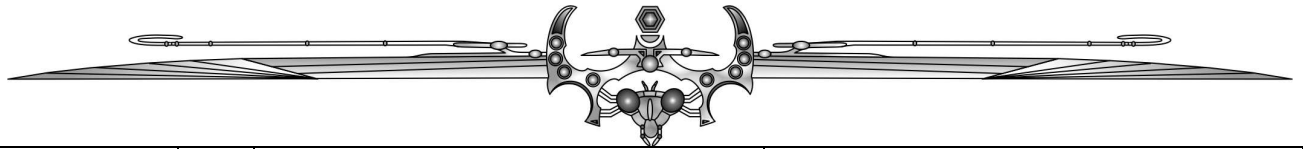
<b>Herkunft</b>	Meastari		
<b>Geschätzter TL</b>	26		
<b>Erscheinungsform</b>	<p>Amorph-organisches Objekt von 2-3 cm Ausdehnung, scheinbar aus einer grauen Titan-Palladium-Legierung, tatsächlich aber aus einem physikalisch unbekanntem Material; die Oberfläche erscheint metallisch aber stumpf; das Gewicht ist weder messbar, noch spürbar; das Objekt kann sich mit einer Geschwindigkeit von mindestens 1 km/Sek. bewegen und sich über eine unbekannte Distanz teleportieren. Obwohl bei dem Objekt keine Energiequelle erkennbar ist, strahlt es gelegentlich und ohne erkennbares Muster sehr geringe Mengen exotischer Partikel ab, verändert seine Temperatur oder Nuancen seiner Farbe. Das Objekt ist eine machtvolle PSI-Quelle, die jedoch trotz ihrer Stärke nicht leicht zu entdecken ist: Das Objekt hat sich jeglichen Untersuchungsmethoden entzogen und scheint unzerstörbar zu sein.</p> <p>Das Objekt hat zwar ein Bewusstsein, scheint aber kein Erinnerungsvermögen zu besitzen. Das Objekt will einem Besitzer dienen. Sobald es keinen Besitzer hat, wird es den nächsten ahnungslosen Passanten, den es bemerkt, telepathisch ansprechen und sich ihm unter dem Namen <i>Torken</i> andienen. Das Objekt ist es auch, welches seinem künftigen Besitzer auf die möglichen Wirkungsebenen hinweist und deren Erreichung einfordert. Widersetzt sich der Besitzer der Aufforderung fügt ihm das Objekt periodisch widerkehrende Schmerzen zu (Trefferwurf mit WM 290 vs. <i>Mentalschild</i>; Schadenswurf +0 TW, Periodizität 3 Tage)</p>		
<b>Entdeckung</b>	Scan 300, PSI-Scan 420		
<b>Beherrschung</b>	Wer die Wirkungsebenen benutzen will, legt eine MO-Probe gegen das angegebene Level ab. Bei Erfolg kann er die Nebenwirkung dieses Levels vermeiden. Wer kein Psioniker ist, kann die Fertigkeiten als Allerweltsfertigkeit durchführen. Erschöpfungspunkte werden nicht verbraucht.		
<b>Ebene</b>	<b>MO</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Nebenwirkung</b>
1	80	Verursacht 3 Wundkategorien Schmerz pro Runde auf ein Ziel; Angriff gegen <i>Mentalschild</i> mit WM 290	Macht süchtig → Besitzer wird das Objekt weder verkaufen noch sonst irgendwie weggeben
2	100	Ermöglicht die Benutzung als TL 26 (170) Cybertech für die Fertigkeit <i>Pyrokinese</i>	Macht hochgradig süchtig → Besitzer wird für das Objekt sein Leben riskieren
3	120	Mit der Fertigkeit <i>Pyrokinese</i> können bis zu 4 Ziele gleichzeitig attackiert werden	Programmiert psychologisches Profil um → 20% Chance auf spontanen Gewaltausbruch in Konfliktsituationen
4	140	Verursacht 1 Wundkategorie Schmerz pro Runde auf alle Ziele in der Sichtlinie des Anwenders; Angriff gegen <i>Mentalschild</i> mit WM 290	Programmiert psychologisches Profil um → 50% Chance auf spontanen Gewaltausbruch in Konfliktsituationen unter Einsatz des Lebens
5	160	Ermöglicht die Benutzung der Fertigkeit <i>Pyrokinese</i> auf alle Ziele in Sichtlinie des Anwenders	Programmiert psychologisches Profil um → 100%iger spontaner Gewaltausbruch in Konfliktsituationen mit Einsatz des Lebens und Maßlosigkeit der Handlungen
6	180	Ermöglicht die Fertigkeit <i>Pyrokinese</i> auf alle Ziele / Strukturen in R500m – sogar außerhalb der Sichtlinie des Anwenders	Wahnsinn im Endstadium → Anwender greift alles um ihn herum in absolutem und übersteigertem Machtempfinden an.
<b>Reichweite</b>	speziell / variabel		
<b>Kommentar</b>	Ein mächtiges und unkalkulierbares Artefakt aus einem 4er-Set von Artefakten, welches erstmals 327 NIZ im Sjist-System gefunden wurde; alle Teile befanden sich für kurze Zeit im Besitz einer Abenteurergruppe um den mzajischen Kristallsänger S'ound; die meisten Gruppenmitglieder wurden nachweislich in den Wahnsinn getrieben; das Set ist seit Anfang 328 NIZ mitsamt seinen Besitzern im Kron-System / Wahres Imperium verschollen.		

## Heldenkraft

aka *Kronos, Physische Macht, Artefakt MA-013,*

<b>Herkunft</b>	Meastari		
<b>Geschätzter TL</b>	26		
<b>Erscheinungsform</b>	Siehe <i>Heldenflamme</i>		
<b>Entdeckung</b>	Scan 300, PSI-Scan 420		
<b>Beherrschung</b>	Wer die Wirkungsebenen benutzen will, legt eine MO-Probe gegen das angegebene Level ab. Bei Erfolg kann er die Nebenwirkung dieses Levels vermeiden. Wer die Fertigkeiten (siehe Wirkung) nicht besitzt, kann diese als Allerweltsfertigkeit durchführen.		



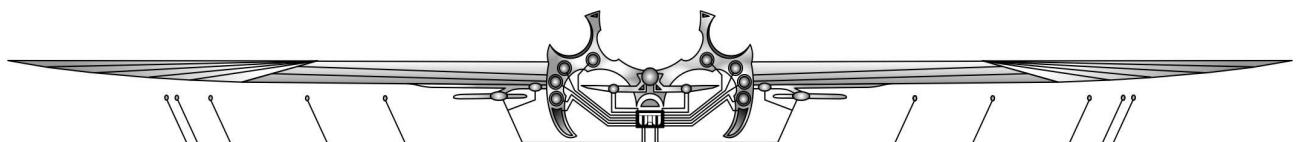


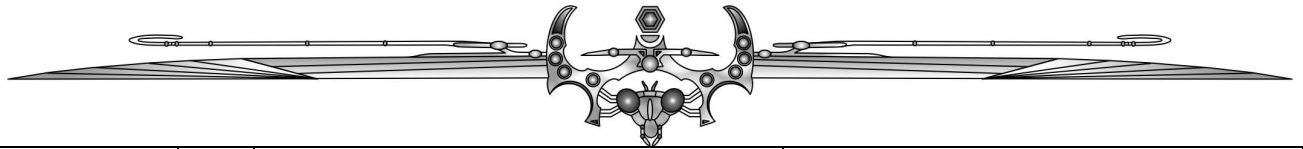
Ebene	MO	Wirkung	Nebenwirkung
1	80	Ermöglicht einen zweiten (Alternativ-) Wurf für alle Fertigkeiten, Proben, Schadenswürfe etc., die mit den Attributen <i>ST</i> und/oder <i>WI</i> durchgeführt werden	Macht süchtig → Besitzer wird das Objekt weder verkaufen noch sonst irgendwie weggeben
2	100	Ermöglicht die Benutzung als TL 26 (170) Cyber-tech für die Fertigkeiten <i>Ringkampf</i> , <i>waffenloser Kampf</i> , <i>Nahkampf</i> und <i>zweiter Angriff</i> ; Verwundungen, Erschöpfungen o.ä. werden negiert	Macht hochgradig süchtig → Besitzer wird für das Objekt sein Leben riskieren
3	120	Erhöht die Attribute <i>ST</i> und <i>WI</i> sowie die Anzahl der TP um 170 – kumulativ zu allen anderen Steigerungsformen.	Programmiert psychologisches Profil um → Charakter beginnt Nahkämpferkarriere und wird in 20% aller Kampfsituationen spontan in den Nahkampf gehen – egal ob sinnvoll oder nicht
4	140	Alle Angriffe des waffenlosen Kampfes richten Schaden auf der Tabelle SW an	Programmiert psychologisches Profil um → Charakter wird Fernkämpfe in 50% aller Fälle ablehnen – egal ob sinnvoll oder nicht
5	160	Verdoppelt die Anzahl der möglichen Angriffe im waffenlosen Kampf, Nahkampf und Zweitem Angriff; Regeneration von 5 TP pro Runde	Programmiert psychologisches Profil um → 100%ige Ablehnung von Fernkämpfen und allen Formen von Panzerungen
6	180	Erweitert die Reichweite aller Nahkampffarten auf das Doppelte des Bewegungstempos der Kategorie <i>Laufend</i>	Größenwahn im Endstadium → Ablehnung alles Materiellen (wie z.B. Kleidung, jede Form von Besitz), jede Herausforderung wird angenommen
<b>Reichweite</b>	speziell / variabel		
<b>Kommentar</b>	Ein mächtiges und unkalkulierbares Artefakt aus einem 4er-Set von Artefakten, welches erstmals 327 NIZ im Sjiost-System gefunden wurde; alle Teile befanden sich für kurze Zeit im Besitz einer Abenteurergruppe um den mzajischen Kristallsänger S'ound; der damalige Träger des Artefaktes, ein Minotaurus namens Ronk war der einzige der Gruppe, der nicht in den Wahnsinn getrieben wurde; das Set ist seit Anfang 328 NIZ mitsamt seinen Besitzern im Kron-System / Wahres Imperium verschollen.		

## Heldenglanz

aka *Nomi*, *Polykryph*, *Chor der Vielen*, *Artefakt MA-012*

<b>Herkunft</b>	Meastari		
<b>Geschätzter TL</b>	26		
<b>Erscheinungsform</b>	Siehe <i>Heldenflamme</i>		
<b>Entdeckung</b>	Scan 300, PSI-Scan 420		
<b>Beherrschung</b>	Wer die Wirkungsebenen benutzen will, legt eine MO-Probe gegen das angegebene Level ab. Bei Erfolg kann er die Nebenwirkung dieses Levels vermeiden. Wer die Fertigkeiten (siehe Wirkung) nicht besitzt, kann diese als Allertweltsfertigkeit durchführen.		
Ebene	MO	Wirkung	Nebenwirkung
1	80	Ermöglicht einen zweiten (Alternativ-) Wurf für alle Fertigkeiten und Proben, die mit den Attributen <i>PE</i> und/oder <i>IT</i> durchgeführt werden	Macht süchtig → Besitzer wird das Objekt weder verkaufen noch sonst irgendwie weggeben
2	100	Ermöglicht die Benutzung als TL 26 Cyber-tech für die Fertigkeiten <i>Überzeugung</i> , <i>Rhetorik</i> , <i>Kampftaktik Raum</i> und <i>Kampftaktik Boden</i>	Anwender hört ablenkendes Stimmengeflüster und erleidet -20 auf alle Würfe von Fertigkeiten mit Attribut Intelligenz
3	120	Erhöht die Attribute <i>PE</i> und <i>IT</i> um 170 – kumulativ zu allen anderen Steigerungsformen.	Beginnende Persönlichkeitsspaltung → 20% seiner Zeit scheint der Anwender jemand anderes zu sein; er spricht in anderen Sprachen, lacht über andere Dinge und hat seine Fertigkeiten größtenteils vergessen
4	140	Permanente Wirkung der Fertigkeit <i>Schutz</i> auf den Träger sowohl bei <i>Mentalschild</i> als auch physikalisch für P140	Wenn der Anwender spricht, ist gleichzeitig ein Stimmengewirr aus mindestens 400 verschiedenen Stimmen zu hören; der Anwender erleidet durch Fokussierungsdefizite -80 auf alle Würfe von Fertigkeiten mit Attribut Intelligenz



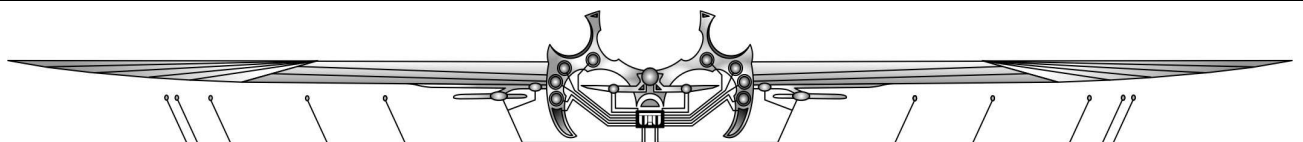


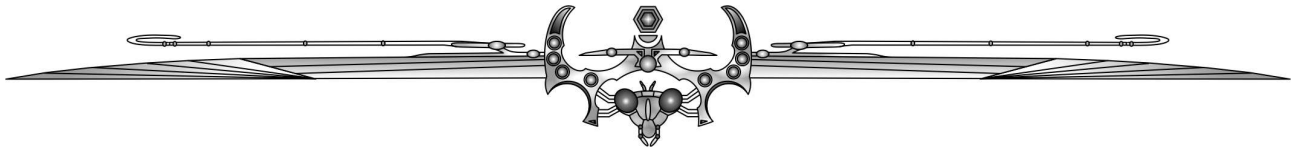
5	160	Erzeugt Persönlichkeitsaura, welche beliebig viele Personen, Tiere und sogar Pflanzen in Sichtlinie des Anwenders aufputscht. Alle Ziele würfeln alle Fertig- und Fähigkeiten mit +40	Fortschreitende Persönlichkeitsspaltung → 50 % seiner Zeit scheint der Anwender jemand anderes zu sein; er spricht in anderen Sprachen, lacht über andere Dinge und hat seine Fertigkeiten größtenteils vergessen
6	180	Jegliche Fertigkeit kann mit 50%iger Wahrscheinlichkeit spontan auf Maximum angeeignet und mit Unterstützung von TL 26 Cybertech ausgeführt werden. Fertigkeit und Unterstützung verschwinden jedoch nach Erfüllung der Aufgabe	Persönlichkeit des Anwenders ist völlig verschwunden; ständig (jede Runde) scheinen neue Geister den Anwender zu besetzen; alle neuen Geister besitzen ausschließlich ein Jetztzeitbewusstsein ohne Erinnerung
<b>Reichweite</b>	speziell / variabel		
<b>Kommentar</b>	Ein mächtiges und unkalkulierbares Artefakt aus einem 4er-Set von Artefakten, welches erstmals 327 NIZ im Sjiost-System gefunden wurde; alle Teile befanden sich für kurze Zeit im Besitz einer Abenteurergruppe um den mzajischen Kristallsänger S'ound; das Set ist seit Anfang 328 NIZ mitsamt seinen Besitzern im Kron-System / Wahres Imperium verschollen. Es gibt einen weiteren noch lebenden Vorbesitzer – eine Mzajach namens Guschach; sie sitzt seit ca. 60 Jahren in einer Nervenheilanstalt auf Hell / lokale Gruppe Kasbora mit einer unstillbaren Bewusstseinsfraktur.		

## Heldensinn

### aka *Hermes, Quadramorph, Artefakt MA-011*

<b>Herkunft</b>	Meastari		
<b>Geschätzter TL</b>	26		
<b>Erscheinungsform</b>	Siehe <i>Heldenflamme</i>		
<b>Entdeckung</b>	Scan 300, PSI-Scan 420		
<b>Beherrschung</b>	Wer die Wirkungsebenen benutzen will, legt eine MO-Probe gegen das angegebene Level ab. Bei Erfolg kann er die Nebenwirkung dieses Levels vermeiden. Wer die Fertigkeiten (siehe Wirkung) nicht besitzt, kann diese als Allerweltfertigkeit durchführen.		
<b>Ebene</b>	<b>MO</b>	<b>Wirkung</b>	<b>Nebenwirkung</b>
1	80	Ermöglicht einen zweiten (Alternativ-) Wurf für alle Fertigkeiten und Proben mit Attributen <i>GE</i> und/oder <i>RE</i>	Macht süchtig → Besitzer wird das Objekt weder verkaufen noch sonst irgendwie weggeben
2	100	Erhöht den Initiativmodifikator des Anwenders kumulativ zu anderen Modifikationen um +17	Macht hochgradig süchtig → Besitzer wird für das Objekt sein Leben riskieren
3	120	Schärft die Sinne und senkt die Schwelle für offene Würfe bei den Fertigkeiten <i>Wahrnehmung</i> , <i>taktische Boden-</i> , und <i>Raumanalyse</i> , <i>Analyse</i> , <i>Hellsehen</i> und <i>Empathie</i> auf 75.	Beginnende Paranoia → in Konfliktsituationen 20% auf Entstehen eines persönlichen Bedrohungsszenarios gegenüber einem beliebigen anderweitigem Ziel als dem Konfliktpartner
4	140	Ermöglicht für beliebig viele physische Attacken einen Wurf auf „Ausweichen“, der mit TL 26 Cybertechunterstützung ausgeführt werden kann.	Fortschreitende Paranoia → pro Tag 20% auf Entstehen eines persönlichen Bedrohungsszenarios gegenüber einem bekannten und sozial nahestehendem Ziel; wenn sich Gelegenheit bietet, wird versucht werden, das Ziel zu töten oder sonst wie auszuschalten
5	160	Ermöglicht den Einsatz der Fertigkeit <i>PSI-Scan</i> wahlweise mit TL 26-Unterstützung (+170) oder als automatisches System für WM 300 mit einer Reichweite von R1.000km; es werden keine Erschöpfungspunkte verbraucht	Vollendete und ständige Paranoia → Opfer duldet keine anderen Personen in seiner Gegenwart und wird alles angreifen und bis zum Tod verfolgen, was sich ihm auf < 50 m nähert oder es ein zweites Mal kontaktiert.
6	180	Ermöglicht den Einsatz der Fertigkeit <i>Bewusstseins-transfer</i> mit TL 26-Unterstützung. Der Transfer dauert nur 1 Runde, das Ziel erleidet nur einen Treffer, der verlassene Körper erleidet keinen Schaden	Katatonie; Bewusstseinsfraktur mit einer Dekontaminationsstufe MW 600
<b>Reichweite</b>	speziell / variabel		
<b>Kommentar</b>	Ein mächtiges und unkalkulierbares Artefakt aus einem 4er-Set von Artefakten, welches erstmals 327 NIZ im Sjiost-System gefunden wurde; alle Teile befanden sich für kurze Zeit im Besitz einer Abenteurergruppe um den mzajischen Kristallsänger S'ound; das Set ist seit Anfang 328 NIZ mitsamt seinen Besitzern im Kron-System / Wahres Imperium verschollen. Um dieses singuläre Stück ranken sich seit 08.328 NIZ Gerüchte, nach denen die Wirkungen des A. bei einem Priester der Sekte der Hermetiker auf Meridias / Wahres Imperium beobachtet wurden.		





## Wigner-Objekt

aka *Dekohärenzfokus, Schicksalswandler*

<b>Herkunft</b>	Unbekannt
<b>Geschätzter TL</b>	27
<b>Erscheinungsform</b>	Objekt in Form und Größe eines Schmuckstücks (Brosche) von 8 cm Durchmesser; seine Oberfläche erscheint metallisch und weist eine Vielzahl von unterschiedlichen Färbungen auf; das Gewicht beträgt ca. 0.1 kg; tatsächlich besteht das Artefakt aus Bose-Einstein-Kondensatmaterie und bildet eine Art Fokus für eine permanente Verbindung des Translichtphasenraums mit der Realität; das Objekt besitzt eine äußerst schwache Energiequelle und strahlt geringe Mengen exotischer Partikel ab; Das Objekt hat sich bisher jeglichen Untersuchungsmethoden entzogen. Immerhin scheint es durch Bestrahlung oder mechanische Einwirkung zerstörbar zu sein, wenn auch die aufgewendete Energie sehr hoch sein muss.
<b>Entdeckung</b>	Scan 240
<b>Beherrschung</b>	MO-Probe vs. 80; bei Erfolg setzt die Wirkung für den gewünschte Probe ein.
<b>Bekannte Wirkung</b>	Das Objekt verändert durch Manipulation des Translichtgewebes die Realität für den Anwender; dieser kann per gedanklichem Befehl den Ausgang eines jeden Ereignisses in seiner Umgebung in Frage stellen und versuchen einen anderen Ausgang dieser Ereignisse zu finden. Abstrakt gesprochen kann der Anwender jeden Würfelwurf in seiner Sichtweite wiederholen lassen – auch mehrfach hintereinander. Ungeklärt bleibt, ob sich tatsächlich die Realität verändert oder der Anwender in ein paralleles Universum versetzt wird, welches so ähnlich ist, das Unterschied nicht zu bemerken ist.
<b>Nebenwirkung</b>	Das Verschmieren der Realität zu alternativen Ausgängen ist offensichtlich schädlich für das Bewusstsein des Anwenders; pro Anwendung verliert er 20 Erfahrungspunkte, die von beliebigen Fertigkeiten genommen werden können. Ist der Stand der Erfahrungspunkte bei Null angekommen, funktioniert das Artefakt nicht mehr.
<b>Reichweite</b>	Sichtweite des Anwenders
<b>Kommentar</b>	Ein nützliches und kalkulierbares Artefakt, von denen sich zwei in den Laboratorien des Imperiums befinden.

