

**WECHSELBALG: DER TRAUM**  
**Schätze**

---

HAWKIN



Mehr rund um ROLLENSPIEL findet Ihr auf  
**[www.avalon-projekt.com](http://www.avalon-projekt.com)**

## *Die Silberne Mondsichel und Die Silberne Kralle des Drachen*

Hierbei handelt es sich um einen Schatz für „**Wechselbalg – der Traum**“, den ich mir ausgedacht habe und um den sich eine unserer Chroniken dreht. Dieser Schatz existiert nicht offiziell in der World of Darkness und ist besser für finstere Runden zu gebrauchen, wenn man ihn nicht zweckentfremden will. Ich denke er wäre ein Schatz der Stufe fünf oder sechs, auch wenn er nicht einzigartig ist, aber alles weitere erfahrt ihr im Text. Was noch zu sagen bleibt ist, dass die Geschichte des Schatzes und alles weitere freie Interpretationen von mir, hawkin, sind. D.h. dass ich hiermit jedem zur Verfügung stelle, was ich mir ausgedacht habe, und es euch frei steht, es nach belieben zu verwenden und zu verändern, nicht jedoch zu veröffentlichen. Ich habe keine Werte zu dem Schatz aufgeschrieben, da ich es als unnötig empfand ihm Punkte aufs Auge zu drücken und ihn damit einzupferchen. Wenn ihr ihn einbauen wollt, und Punkte dafür braucht, könnt ihr improvisieren oder euch gerne an mich wenden. Wenn ihr weiteres über die Chronik erfahren wollt, oder wie wir den Schatz verwendet haben, könnt ihr ebenfalls gerne nachfragen, ich stehe gerne mit Anregung und Rat zur Verfügung. Beachtet aber, dass dies ein Auszug meiner persönlichen World of Darkness ist, sich also bestimmte Kleinigkeiten mit den Aufzeichnungen in diversen Büchern beißen können. Aber gerade bei Wechselbalg sehe ich das nicht so eng. Wenn euch meine Idee gefällt, halte ich gerne Rücksprache, und wenn jemand selber einen Schatz erfunden hat, oder etwas anderes beisteuern möchte, sehen wir uns das gerne an und veröffentlichen es auch gern in eurem Namen im Projekt.

### *Geschichte des Schatzes*

Einst waren Haus Ailil und Haus Eiluned unter einem Banner vereint, doch als Eiluned ihren Bruder verließ und sich das Haus trennte, wurden die Dinge schwieriger. Nach kurzer Zeit begriffen die Beiden, dass es eine gute Entscheidung war. Licht und Finster mussten getrennte Wege gehen, jedoch einigten sie sich darauf, dass sie Geschwister waren, seit Anbeginn der Zeit, und dass dies auch so bleiben würde. Der Pakt der beiden Häuser wurde besiegelt und niemals sollte offene Feindschaft zwischen ihnen herrschen, denn das gleiche Blut fließt durch ihre Adern...

Doch viele Häuser strebten nach der Herrschaft, waren sie Licht, oder Finster und somit war der Zusammenhalt der beiden Geschwister noch viel wichtiger. Sidhe haben viele Feinde...besonders unter ihresgleichen. Ailil erteilte seinem besten Waffenschmied den Auftrag, zwei besondere Dolche von einzigartiger Gestalt herzustellen. Eiluned versah sie ihrerseits mit besonderen Kräften, die von mächtiger Feenmagie ihrer besten Ritualisten herrührten. Die beiden Waffen trugen die beiden Geschwister selbst, sie sollten ein Zeichen der Verbundenheit sein, für alle Zeit.

Als die Zeiten härter wurden, und immer mehr Feindschaften und Kriege die Einigkeit der beiden Häuser bedrohten, die Ahnenreihe immer weiter auseinander driftete und die Menschenwelt langsam kälter wurde, entschieden sich die Beiden ein Zeichen zu setzen. In ihrer Vorrausicht ließen sie sechs weitere Dolchpaare anfertigen und gaben sie auserwählten Mitgliedern der beiden Häuser in die Hand, die schworen, die Familienbande aufrecht zu erhalten.

Als das Shattering kam, wie auch immer, traf es alle doch allzu unerwartet. Ailil wurde in einen Hinterhalt gelockt und blieb auf der Erde zurück, während Eiluned nach Arkadien zurückkehrte, zu Anbeginn in der Annahme, ihr Bruder sei auch in Sicherheit. Die Nachricht seines Verschwindens traf sie hart, und die Tatsache, dass sie nun auf Ewig getrennt bleiben würden, verbitterte sie. Der Pakt jedoch wurde nicht gebrochen. Eiluned hielt den Dolch in Ehren, mehr als zuvor, jedoch ist nicht geklärt, was wirklich mit beiden Artefakten geschah, genauso wenig, wie bekannt ist, was aus Ailil und Eiluned wurde. Aber man erzählt sich, dass, was auch immer mit den Beiden geschah, sie auf alle Zeit durch diese beiden Schätze

verbunden bleiben, und sie ihnen das getrennt sein erträglich machen. Nicht zuletzt auch, weil noch weitere existieren, die seit der Verbannung aus Arkadien noch immer von Mitgliedern der beiden Häuser gehalten werden.

Der Pakt allerdings besagte, dass die Geschwister sich ihre Herrschaft niemals neiden und ihren Platz einst in Einigkeit einnehmen würden. Nach der Rückkehr der Sidhe auf die Erde allerdings, entschied sich die Führerin von Haus Eiluned, dass sie dem verheerenden Plan von Haus Gwydion zustimmen und somit das Rad der Zeit anhalten würde. Der Endlose Winter ist nicht mehr aufzuhalten und es wurde zerstört, was über Jahrhunderte hinweg aufrecht gehalten wurde. Die Herrschaft der Zwillingshöfe wurde aufgehoben, ein uraltes Ritual, das essentiell wichtig für den Fortbestand der Feengemeinschaft war, zum Einschlafen gebracht. Glamour wird versiegen, unweigerlich und der einzige Ausweg ist unter der Herrschaft der blinden Kinder des Falken versperrt.

Es ist nicht genau bekannt wie viele Artefaktpaare heute noch existieren, aber man geht davon aus, dass zumindest ein Paar, außer dem, was sich vielleicht heute noch bei Eiluned und Ailil selbst befindet, verloren gegangen ist, oder zerstört wurde. Aber vier Paare existieren in der sterblichen Welt und werden von Mitgliedern beider Häuser gehalten, die den alten Pakt aufrechterhalten. Die Eiluned, die die Silbersichel tragen sind alle Finster. Nur die Finsteren Eiluned, so makaber es ist, sind dem uralten Pakt weiterhin treu und versuchen alles, um ihre Schwestern zur Vernunft zu bringen. Dies ist keine Leichte Aufgabe, jedoch unterstützen sie Haus Ailil aktiv bei ihrem Vorhaben, die Lichten Adelligen zu Fall zu bringen und das Unvermeidliche herbeizuführen. Wenn der Endlose Winter uns alle ereilt hat, werden die Seelies sehen, was sie von ihrer Starrsinnigkeit haben, und die Banalität wird sie bestrafen. Aber wenn die schwere Zeit überstanden werden soll, muss Haus Eiluned wieder an die Seite Ailils zurückkehren, und genau dies wird geschehen.

### *Beschaffenheit der Schätze*

Die Schätze bestehen aus Silber, das mit Arkadischer Schmiedekunst zu der gleichen Härte wie Stahl veredelt wurde und sind zudem noch mit einer Schicht Arkadischen Silbers überzogen. Diese Technik ging verloren und das einzige Haus, welches sich ihrer noch entsinnen könnte, ist Haus Dougal. Aber es ist nicht bekannt, ob sie wirklich noch jemand beherrscht, oder ob die Substanzen, die dafür notwendig sind überhaupt noch auf der kalten Erde zu finden sind. Die Waffen sind sauberer und härter noch als Stahl, schneiden durch Fleisch, Knochen und manchmal sogar anderes Metall. Kreuzen lassen sie sich nur mit ähnlich edler Schmiedekunst.

Die Silberne Mondsichel ist eine dolchartige Sichelklinge, die man gut und gerne wie die Sichel eines keltischen Druiden benutzen kann. Allerdings ist sie nicht wirklich rund gebogen, die Klinge macht vielmehr eine leichte Biegung und ist nur von einer Seite geschliffen. Hier jedoch so scharf, dass sie Sehnen und Knochen mit der gleichen Leichtigkeit zerschneidet wie Äste und Halme, mit einem einzigen, wenig kraftvollen Schnitt. Vom Schaft des Dolches ragt eine Spitze steil nach oben, mit der man parieren kann, aber auch sehr gewandt zustechen. Der Stachel ist von innen leicht hohl, so dass man ihn gut in Gift tauchen kann. Die Spitze ist so hauchdünn wie unzerbrechlich. Den Stich dieser tödlichen Waffe bemerkt man kaum, wenn sie richtig eingesetzt wird.

Die Silberne Krallen des Drachen ist ein schlanker Dolch, dessen Klinge aus zwei Teilen besteht, die in der Mitte nur von hauchdünnen Streben zusammengehalten werden. Sie ist beidseitig geschliffen und die beiden Spitzen bohren sich mühelos durch Fleisch und sogar Holz und manches Metall. Der Dolch besitzt eine kleine Parierfläche, die sich allerdings ähnlich wie bei einem Sidhe-Schwert in viele Spitzen fächert. Diese Spitzen, sieben an der Zahl, sind je von vier Seiten geschliffen und es ist kaum möglich sie zu berühren, ohne sich sofort einen tiefen Schnitt zuzufügen. Am Schaftende des Dolches befindet sich ein schwarzer

Stein in einer schmucklosen Fassung, den man aufschrauben kann. Im Inneren des Schaftes kann man Pulver oder Flüssigkeit einschließen, ein gutes Versteck für Gift.

Beide Dolche sind mit Hand hauchdünn graviert und zeigen in schemenhaften Schlieren die Umarmung von Drache und Mond in Begleitung der Sterne. Die Vertiefungen sind mit Säure geschwärzt, man sagt, es sei Basiliskenblut und Rosengift. Beides als Zeichen der Verbundenheit der beiden Häuser auch gegen den Einfluss der anderen Finsternen. Ailil schenkte diese beiden Komponenten zu der Erschaffung der Schätze. Eiluned wusch die Klingen in Falkenblut, bestreute sie mit einem Pulver aus dem Rückenpanzer einer Spinne und den Zähnen eines Löwen. Das Erste, was mit jedem der Dolche zerschnitten wurde waren die blattlosen Zweige einer jungen Eiche. So sollten sie auch gegen die Lichten Häuser stehen.

Selbst die Griffe der Dolche sind kunstvoll geschliffen und eigentlich vermag sie niemand in die Hände zu nehmen, ohne sich die Handflächen zu zerschneiden, und wer einen Schlag mit ihnen ausführt, schlitzt sich unwillkürlich die Sehnen auf. Die Schätze ruhen je in einer speziellen Scheide, die, reich verziert und ebenso fein gearbeitet wie die Waffe selber, den Griff und auch die Blicke anderer abwehren. Wird sie gegen jemanden gezogen entfacht dies oft ungeahnte Furcht bei dem Verräter.

### *Kräfte der Schätze*

Die Dolche sind mächtige Schätze, jedoch bedarf es der Aufrechterhaltung des Paktes, damit sie ihr volles Potential erreichen. Sie sind unauffällig, eine Eigenschaft, die Eiluned ihnen in weiser Vorrausicht verlieh. Ihr wahres Potential ist schwer zu ersehen und auf den ersten Blick mag man ihre edle Beschaffenheit, nicht aber den mächtigen Glamour spüren, der ihnen inne wohnt.

Die Silbersichel trägt großes Potential als Ritualdolch. Wenn man mit ihr Kräuter schneidet, vervielfacht es ihre Wirkung, seien sie nun heilsam oder tödlich giftig. Jede Kleinigkeit, die zu einem Ritual benötigt wird, die mit dieser Klinge dazugefügt wird, verleiht dem Zauber eine enorme Wirkung, die unter normalen Umständen nicht erreicht werden würde und verkürzt die Zeit, die zu seiner Umsetzung von Nöten wäre, sowie es die Dauer verlängert, wenn der Anwender es wünscht. Auch hält sich Gift, in das der Stachel getaucht wurde solange, bis es verwendet wird, oder bis der Träger es bewusst auswäscht, weil es nicht mehr benötigt wird, unabhängig davon, wie schnell und leicht es sonst verfliegt.

Die Silberkralle ist eine mächtige Waffe, sei es in Kriegs, oder in Friedenszeiten. Wenn die Kralle für würdig erweist, dem verleiht sie ungeheure Weitsicht und hilft ihm die Finten des Gegners zu durchschauen. Wenn die Kralle Verrat wittert, insbesondere in den eigenen Reihen, aber auch schnöden Mord, oder einen Hinterhalt, dann warnt sie ihren Träger leise. Es ist wie ein kurzer Stich im Herzen, der nur dem Träger zeigt, dass ihn jemand verraten wird. In der Regel steigt die Silhouette eines schemenhaften silbernen Drachens über demjenigen auf, der einen Verrat am Haus plant, nur sichtbar für den Träger, und verblasst dann wieder. Droht dem Träger persönlich unmittelbare Gefahr, und nicht dem ganzen Haus, sticht die Klinge nur leicht das Herz.

### *Der Pakt*

Die Schätze werden von Generation zu Generation weitergegeben, teilweise in der direkten Blutsverwandtschaft, wo sie noch zwischen Eiluned und Ailil vorkommt, und teilweise auch durch Heirat von Vertretern der beiden Häuser. Eher selten bis niemals wird eine der Klingen jemand völlig Neuem anvertraut. Die Dolche suchen sich ihre Träger allerdings selbst. Wer dazu bestimmt ist, den Pakt einzuhalten, auf die eine, oder die andere Art, der ist des Silbers würdig und nur zu dem singt die Klinge im Blut. Über die Zeit war jedoch zu beobachten, dass sie meist vererbt wurden, auch wenn die Erinnerungen an Arkadien leider unzureichend und schwammig sind.

Beide Dolche sind überall, selbst am Schaft scharf geschliffen, und niemand kann sie, wie gesagt, berühren, ohne sich zu schneiden. Nur der Auserwählte Träger wird niemals eine Wunde durch das Silber erleiden, das ihm dient. Egal, wer auf die törichte Idee kommt, die Waffe gegen ihren Träger zu richten, er wird sich nur selber schaden, nicht aber dem rechtmäßigen Erben. Wie behände man auch sein mag, es ist nicht möglich, den Dolch zu führen, ohne eine Schnittwunde davonzutragen, wenn man nicht von ihm erwählt wurde...Das Dreaming kann man nicht belügen.

Wenn das Paar aktiv ist, dann setzt noch eine weitere Kraft zu den oben genannten ein: Der Pakt besagt, dass Eiluned und Ailil, so verschieden sie auch sein mögen, niemals vergessen sollen, dass sie Rücken an Rücken gegen viele Feinde stehen. Um das Gleichnis zu bewahren, wurde jedes Paar aus demselben Guss geschaffen und wird, wenn es aktiv ist, eine furchterregende Waffe gegen jeden, der sich der Blutsverwandtschaft entgegen stellt. Eine Wunde, die einem Feind des jeweiligen Hauses mit dem jeweiligen Dolch beigelegt wurde, tötet den Gegner unweigerlich. Egal wie klein der Schnitt auch sein mag, kein Feind der Zwillingshöfe darf sich dem Blutschwur in den Weg stellen. Eine Wunde aber, die einem vom jeweils anderen Haus zugefügt wurde wird, solange er dem Pakt gegenüber loyal ist, niemals tödlich sein.

Da die meisten Eiluned Lichte sind, müsste man meinen, dass die Schätze viele Todesopfer vordern wollten, wenn sie nur könnten. Dem ist aber nicht so, da das ganze Haus im Moment nur fehlgeleitet ist, die meisten Mitglieder aber keine Verräter im Herzen sind. Wie gesagt, wenn die Zwillingshöfe wieder etabliert sind, wird Eiluned die Herrschaft über den Sommer wieder antreten. Völlig legitim.

### *Die Träger der Schätze*

Die Träger der Schätze können mit einem Ritual ermittelt werden, in dessen Mittelpunkt die jeweilige Waffe steht. Dies erweist sich allerdings oft als schwierig. Die Schätze sind, obwohl unbelebt und ohne Geist, von sehr eigenwilligem Glamour beseelt. Manchmal bleibt schlicht und ergreifend nur das Ausprobieren. Wer von dem Dolch nicht geschnitten wird, ist der rechtmäßige Erbe, wer sich verletzt, tritt von dem Anspruch, so er denn potentiell besteht, zurück. Wer stirbt, der ist als Verräter enttarnt und stirbt in Schande. Die Träger der Dolche nennt man die Silberkinder.

Jedes Paar wurde in einer bestimmten Reihenfolge erschaffen. Sie tragen Runen, die zeigen, an welcher Stelle sie stehen. Das erste und das siebte Paar sind leider die Beiden verschollenen. Das Erste tragen wohl immer noch Ailil selbst und Eiluned, während das Siebte das ist, das verloren ging. Viele Finstere Eiluned beschäftigen sich seit den Jahren der Rückkehr damit herauszufinden, was genau mit dem siebten Paar geschehen ist. Solange die Anzahl nicht komplett ist, bzw. ein Paar im Ungewissen, fehlt ein Teil der Kraft, die die Schätze besitzen, soviel konnte herausgefunden werden, aber es ist nicht klar, welche Kräfte sie vielleicht eingebüßt haben, oder ob sie zur endgültigen Umsetzung des Planes vielleicht zwingend notwendig sind. Ein paar sehr pessimistische Zauberer meinen ihre Visionen in diese Richtung gedeutet zu haben. Wenn dies zutreffen würde wäre es verheerend, wenn das siebte Paar tatsächlich vernichtet wäre...

Die Paare werden, wie gesagt, Silberkinder genannt. Sie müssen nicht zwangsweise zusammen sein, jedoch wurde selten beobachtet, dass die Dolchträger weit von einander entfernt waren, oder gar gar nichts miteinander zu tun hatten. In der Regel trägt das Paar einen Beinamen. Momentan sind drei Paare aktiv und die Aufenthaltsorte bekannt. Die Silberkinder von Avignon, die von Los Angeles und die Silberkinder am Drachenherz. Die vom Drachenherz befinden sich in einem versteckten Freehold in England, dessen genauer Standort geheim gehalten wird.

Sie sind die ältesten und erfahrensten Erben des Silbers, was selten ist, da sich die Schätze frischem Blut zuwenden, sobald es sich als würdig erweist. Aber diese Beiden sind schon

lange im Besitz der Dolche und haben im Namen des Paktes eine Menge geleistet und ihre Hände in Feindesblut getaucht. Deswegen haben sie viele Feinde und es ist absolut unklar, wer sie genau sind und wo sie sich zur Zeit aufhalten. An Außenstehende dringt nichts über ihre Identität, auch wenn die Existenz der Artefakte und ihrer Träger an sich zumindest gerüchteweise auch außerhalb des Hauses bekannt ist. Und mehr als ein mächtiger Feind zittert vor der Macht des Paktes.

Meist sind die Dolchpaare im Besitz von einem Mann und einer Frau, auch wenn dabei die Hausangehörigkeit egal ist. Es kann eine Eiluned und ein Ailil oder auch eine Ailil und eine Eiluned sein, aber meistens sind es im üblichen Sinne Paare. Die einzelnen Personen, die den Dolch tragen, müssen sich diesem erst beweisen, erhalten aber, wenn sie sich als Erben herausstellen den Beinamen Sichel und Kralle. In der Regel wird dazu die Reihenfolge genannt, also z.B. die „Vierte Kralle und die Vierte Sichel“. Aber die meisten, die diese Schätze trugen verdienten sich noch weiteren Rang und Namen unter den Feen. Die Ritualisten beider Häuser glauben, dass die Reihenfolge, in der die Schätze geschmiedet wurden sehr wichtig ist.

Es gibt große Rituale, zu denen die Silberkinder anwesend sind, seien diese nun von Eiluned (wie nun einmal meistens) oder von Ailil ausgerichtet. Die Anwesenheit von aktiven Paaren erhöht die Effektivität eines jeden Rituals im Namen der Zwillingshöfe oder auch nur loyaler Mitglieder der Häuser. Einige Wahrsager behaupten sogar, dass die Anwesenheit aller Artefakte dafür sorgen könnte mit einem Schlag einen Sieg herbeizuführen. Jedenfalls werden die Träger zu solchen Ereignissen eingeladen und sind mit den Schätzen ein wichtiger Teil der Rituale.

Die meisten Träger sind zudem im Shadow Court. An Samhain ist die Anwesenheit eines aktiven Paares an jedem Aililhof überaus gern gesehen und teilweise buhlen die Höfe um die Präsenz der Silberkinder. Umso verdienter sie sich schon gemacht haben, desto besser und oft bieten die Rituale an Samhain eine gute Chance mehr über die Zukunft des Trägers herauszufinden. Wenn die Beiden Klingen zueinander stehen und ihre Träger sich gegenüber, so entfacht dies meist ein Feuer der Leidenschaft, sei es Hass, Rache, Wut, Zorn, Liebe, Ehrfurcht, Freundschaft oder ein sonstiges Gefühl...oft auch vieles gleichzeitig. Besonders bei Ritualen wird jede Leidenschaft und Passion verstärkt, die Träger fühlen meist eine tiefe Verbundenheit einander gegenüber. Das Dreaming ist unbestechlich, und kein Triumph ist so groß und so erschütternd wie einen Feind des Hauses mit dieser Waffe niederzustrecken... wenn es in einem schmerzhaften Ritual geschieht, umso besser. Feindesblut nährt Baalsfeuer unweigerlich am besten...