



NACHTEILE BEI MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

VON DANIEL „KAJAEI“ VALLÉE

Ein magischer Gegenstand kann seinem Benutzer einige Nachteile bescheren, ohne dass dieser dadurch gleich verflucht wird.

Ein herstellender Handwerker könnte mit böser Absicht, durch irgendeinen Fehlschlag während der Herstellung oder aus anderen noch nebulöseren Gründen einen solchen Gegenstand hergestellt haben.

Warum sollte man magische Gegenstände mit Nachteilen erschaffen?

Die Gründe sind vielfältig.

ERSTENS: Ein magischer Gegenstand mit einem unerwünschten Nebeneffekt ist preislich günstiger und könnte die einzige Möglichkeit für eine Abenteurergruppe sein, sich diesen überhaupt leisten zu können.

ZWEITENS: Für jeden Nachteil, den ein Artefakt besitzt, kann eine weitere Fähigkeit oberhalb der +5 Grenze eingebettet werden (GRW S.95).

SCHLUSSENDLICH bietet es interessante rollen spielerische Möglichkeiten. Es kann interessant sein zu sehen, wie die Spieler einen nützlichen magischen Gegenstand verwenden, der ein oder zwei unpraktische Eigenschaften hat.



ARTEN VON NACHTEILEN

EINGESCHRÄNKTE AKTIONEN

Während einige magische Gegenstände den Spielern möglicherweise zusätzliche Aktionen gewähren, können Nachteile bestimmte Handlungen erschweren, oder sie sogar ganz verhindern.

Dazu die folgende Tabelle:

EINGESCHRÄNKTE AKTION	KOSTEN
Braucht eine Aktion, um nach einem Sturz aufzustehen, selbst wenn er sich nicht im Nahkampf befindet.	-100 GM
Braucht eine ganze Runde, um seine Waffe zu ziehen, aufzuheben oder zu wechseln.	-200 GM
Kann seine Zauber nicht während eines Kampfes wechseln.	-250 GM
Kann sich nicht aufs Zaubern konzentrieren	-400 GM
Kann entweder nur laufen oder nur eine Aktion pro Runde ausführen.	-500 GM
25% (W20 = 1-5) Chance pro Runde einen Verbündeten zu treffen.	-250 GM
50% (W20 = 1-10) Chance pro Runde einen Verbündeten zu treffen.	-500 GM

EINGEBETTETE NACHTEILE

Dies ist vielleicht die einfachste Möglichkeit, die auf man auf ein Artefakt anwenden kann.

Man nimmt einfach die Regeln und die Tabelle, die im GRW auf Seite 102 abgedruckt sind. Statt Boni zu gewähren und die aufgeführten Kosten zum Preis des magischen Gegenstands hinzuzufügen, belegt man ihn statt dessen mit Nachteilen, halbiert die aufgeführten Kosten (gerundet) und zieht sie von den Gesamtkosten des Artefakts ab.

Zum Beispiel:

Ein magischer Gegenstand soll einen Malus von -1 auf Gift trotzen bekommen.

Ein Blick in die Tabelle zeigt, dass ein Bonus von +1 pro Probe 125 GM kostet. Anstatt einen Bonus zu gewähren, macht man daraus einen Malus (-1 auf Gift trotzen, wie oben erwähnt), halbiert die Kosten (62,5 GM gerundet auf 63 GM), und zieht sie sie von den Grundkosten des Artefakts (-63 GM) ab.

EINGESCHRÄNKTE TALENTE

Einige magische Gegenstände können den Charakter in der Ausübung seiner Talente behindern, so dass sie um 1 bis 3 Ränge reduziert werden.

Da es schwierig ist, im Voraus zu bestimmen, welche Fähigkeiten ein Charakter besitzt, reduziert das Artefakt einfach das Talent mit dem höchsten Rang des Charakters.

Wenn der Charakter mehr als 1 Talent auf dem gleichen Rang besitzt, wird das mit der höchsten Zugangsstufe reduziert.

Wenn Unklarheit besteht, entscheidet der SL, welches Talent betroffen ist.

Der Preisnachlass durch die Talentbeeinträchtigung errechnet sich aus der Anzahl der reduzierten Talentränge x 375 GM.

EINGESCHRÄNKTE ZAUBER

Einige magische Gegenstände können es für Charaktere unmöglich machen, einen bestimmten Zauber, eine Gruppe von Zaubern oder sogar Zauber im allgemeinen zu wirken.

Der Charakter verliert nicht seine Zaubersprüche, sondern ist einfach nicht in der Lage sie zu wirken, während er das Artefakt bei sich hat.

Genau wie bei den Talent Einschränkungen weiter oben, ist es schwierig im Voraus zu bestimmen, welchen Zauber ein Charakter beherrscht. Das Artefakt schränkt dann einfach den Zauber mit dem höchsten Probenwert ein.

Im Zweifel wird der Zauber mit der höchsten Zugangsstufe eingeschränkt.

Wenn weiter Unklarheit besteht, dann entscheidet der SL, welcher Zauber betroffen ist.

Zur Bestimmung, welche Zaubergruppe eingeschränkt wird, wird ähnlich vorgefahren, indem man den stärksten oder höchsten Zauber dieser Gruppe aus sucht.

Um Missbrauch zu vermeiden, sollten solche Artefakte mit Nachteile belegt werden, die für Magier interessant sind ... obwohl, es wird auch magieunbegabte Charaktere daran hindern, solche magischen Gegenstände zum Zaubern zu verwenden.

KOSTEN FÜR ZAUBERBESCHRÄNKUNGEN

Ein Zauberspruch	-375 GM
Zauberspruchgruppe	-1.125 GM
Alle Zaubersprüche	-1.875 GM

ERHÖHTE ABKLINGZEITEN

Genau wie bei den eingebetteten Nachteilen ist es ziemlich einfach die Abklingzeiten bei einem Artefakt zu verändern, indem man einfach die Werte in der Tabelle im GRW auf Seite 103 umkehrt. Wie schon mal beschrieben, werden die Werte halbiert, gerundet und von den Kosten des Artefakts abgezogen. Um zu bestimmen, welcher Zauber betroffen ist, geht man wie oben bei Zauber beschränken vor. Bei einem Artefakt, welches dem Inhaber beispielsweise auf einem bestimmten Zauber die Abklingzeit um 3 Runden erhöht, werden die Grundkosten von 125 halbiert (62,5 gerundet auf 63), für die 3 Runden mit 3 multipliziert (189), und dann von den Kosten des Artefakts abgezogen. (-189 GM).

Wer das Dokument so nutzen mag, solle es tun. Allerdings ist beim Übersetzen und Lektorieren aufgefallen, dass es ein hohes Missbrauchspotential hat. Wir schlagen daher vor, diese Gegenstände nur als Fundstücke und Patzer bei der Erschaffung zu nutzen und nicht zur bewussten Erschaffung durch SC. Daher gelten alle ermittelten Preise als Verkaufspreise. Nachteile bei Zaubern sollten zudem nur auf Artefakten liegen, die selbst Zauber verleihen. Wir wünschen viel Spaß damit, Sico72 und Greifenklaue.

Übersetzung & Layout
Siegfried „sico72“ Cordes

Lektorat
Ingo „Greifenklaue“ Schulze

Bild
Mit freundlicher Genehmigung von Christian Kennig

Lizenz
Dungeonslayers ist (c) Christian Kennig und wird unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet