# artifacts 260

# DES BRAUMEISTERS VERSCHOLLENE ARTEFAKTE 2.



Dieses Fanwerk basiert auf Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig http://www.dungeonslayers.net

# DIE GETEILTE KLINGE DES NARRENKÖNIGS

Die Gelehrten sind sich uneinig, ob die Erzählungen von einem König der Gnome und seinem magischen Schwert einen wahren Kern haben. Die meisten gehen allerdings davon aus, dass die Narrländer da etwas durcheinandergebracht haben müssen. Schließlich hätte man nie auch nur einen stichhaltigen Beweis für dessen Existenz erhalten.

Die Basis für diesen scheinbaren Wahn bildet ein Reim. Es wird vermutet, dass dieser eigentlich sinnbildlich für das Volk der Gnome stehen soll, auch wenn so einiges unklar bleibt.

Gelebt hat er im tiefen Berg, geherrscht, gebaut und auch zerstört. Voll Macht, nicht groß und doch kein Zwerg, mit klugem Schwert, das ihm gehört.

# **NEUGIERDE**

Dies störte es, trotz seines Wertes, beim Gnom nicht mehr zu sein als Zierde. So trennte sich ein Teil des Schwertes, genannt ward es schon bald Neugierde.

Bei dem Artefakt Neugierde handelt es sich um ein schlichtes Kurzschwert. Es hat einen natürlichen WB von +1.

Neugierde hat den Drang, Neues zu lernen und zu entdecken. Für alle zwei Talentränge, die der Träger in ein Wissensgebiet investiert, kann der Träger einen beliebigen Kampfwert um 1 steigern (gilt nicht retrospektiv und nur wenn er Neugierde aktiv benutzt).

Nimmt der Träger des Schwertes es in einen Dungeon, eine Großstadt oder an einen vergleichbar außergewöhnlichen Ort mit, so erhöht sich der magische Bonus auf +3 (damit also WB: +4 GA: -3 INI: +3). Außerdem zeigt Neugierde an diesen Orten durch Vibrieren und ähnliche Reaktionen seine Aufregung.

Dies gilt nur dann, wenn Neugierde diesen Ort noch nicht bereist hat.



- Ich will die Welt erkunden und verstehen -

### **STILLE**

Der König schimpfte immer weiter, wie's Schwert missachtet seinen Willen. So dass die Flucht beschloss ein Zweiter zur Suche nach dem wahrhaft Stillen.

Das Artefakt Stille wird mit zwei Händen geführt (die Größe passt sich magisch an kleine SCs an), wobei beim Zaubern der Malus für gestenloses Zaubern entfällt. Es hat einen WB von +2.

Stille lässt sich nur dann führen, wenn der Träger nicht spricht. Hier muss die Regel für wortloses Zaubern beachtet werden (Zaubern und Zielzaubern werden halbiert). Für jede Kampfrunde, in der Stille ausgerüstet ist, erhöht sich die Initiative des Trägers um +1 bis zu einem Maximum von +10.

Wird mit Stille ein erfolgreicher Schlagen-Angriff gewürfelt, so verstummt das Ziel, selbst dann, wenn es erfolgreich abwehren sollte, bis zu seiner übernächsten Aktion. In diesem Zeitraum werden Zaubern und Zielzaubern Wert, die das Ziel des Angriffes durch das Verstummen verliert, auf die selben Werte des Angreifers hinzuaddiert.



- Will stumm und taub die Zeit verbringen -

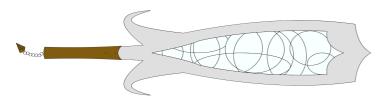
### **GEMEINSCHAFT**

Die Hälfte seiner selbst vermissend, zog aus ein letzter Teil des Ganzen. Doch nicht des Ursprungs selbst vergessend, wollt er erneut Gemeinschaft pflanzen.

Das Artefakt Gemeinschaft ist eine klobige Zweihandwaffe, kann aber durch das eingearbeitete magische Glas sogar von kleinen Wesen verwendet werden. Es hat einen WB von +3.

Die wahre Stärke dieser Waffe liegt im Defensiven, da sie, aufgrund ihrer Breite, wie ein Schild benutzt werden kann. Der Träger erhält +3 auf seine Abwehr und kann Talente wie "Blocker" (GRW S. 20) anwenden, obwohl er kein "richtiges" Schild verwendet.

Einmalig pro Kampf, wenn ein Verbündeter in Sichtweite durch einen Angriff getötet werden würde (die Anwendung dieser Fähigkeit wird also nach dem Angriffswurf angesagt), kann der Träger von Gemeinschaft das Glas seines **Schwertes** erleuchten lassen und augenblicklich zwischen Angriff und gewähltem Verbündetem erscheinen. Der Angriff wird in diesem Fall behandelt, als habe der Angreifer den Träger von Gemeinschaft gewählt. Dieser darf als Reaktion auf den Angriff nur Blocken (Talente wie Ausweichen dürfen daher nicht verwendet werden).



- Will Heimat für das Ganze bieten -

### **TREUE**

Dem König blieb nur noch das Treue als einzger Freund in seinen Hallen. Geduldig wartet er aufs Neue, einstmals Getrenntes neu zu ballen.

Das Artefakt Treue ist der prunkvollste Teil des ursprünglichen Schwertes. Bei ihm handelt es sich um ein einhändiges Schwert mit WB: +2.

Treue dient nur dem König der Gnome oder jemandem, der sich aus voller Überzeugung für diesen hält. Treue kann andere Waffen in sich aufnehmen. Der Träger kann dies nur außerhalb eines Kampfes tun. Die aufgenommene Waffe wird zerstört und wahlweise WB, GA oder(!) INI von Treue werden zu dem Wert der aufgenommenen Waffe.

Magische Effekte oder eingebettete Talente können generell nicht aufgenommen werden. Nimmt Treue allerdings einen der anderen Teile der Klinge des Narrenkönigs auf, so übernimmt es die Fähigkeiten von diesen (nicht aber deren grundlegende Werte). Hierdurch können alle drei Effekte gleichzeitig in Treue wirken. Der Träger von Treue kann sich dazu entscheiden, die aufgenommenen Teile der geteilten Klinge des Narrenkönigs wieder abzugeben. Damit geht der jeweilige Effekt auf Treue verloren und die abgegebene Waffe erscheint in Sichtweite.



- Niemals könnte ich meinen König verraten -

# WIE PASSEN DIESE ARTEFAKTE IN MEIN CAERA?

Bevor der unvorsichtige Spielleiter das Balancing seiner Kampagne zerstört, sollte er sich klar machen, dass die hier vorgestellten Artefakte den Spielern Macht in Höhe von mehreren Stufenaufstiegen verleihen können. Sie bieten sich daher nur als Belohnung für wahrhaft epische Abenteuer und erfahrene Charaktere an.

Genaueres über die Gnome kann man in dem Almanach von Caera erfahren, welcher in der Caera-Kampagnenbox zu finden ist. Wer ein wenig kreativ ist, sollte anhand von den Beschreibungen von Gnomen und Narrland (hier empfehle ich erneut die Kampagnenbox!), vor allem aber dem hier niedergeschriebenen Gedicht eine interessante Hintergrundgeschichte zu den Artefaktwaffen basteln können.

Ob der König der Gnome in eurem Spiel nun eine reale Person oder doch nur ein Hirngespinst ist, soll dabei nur von geringer Bedeutung sein. Vielleicht macht ja gerade diese Frage den Reiz hinter einer Reise in das berüchtigte Narrland aus!

Hier ein letzter Hinweis, zur wahren(?) Bedeutung des niedergeschriebenen Gedichtes:

Neugierde führt zu allerlei, Stille bringt Akzeptanz, Gemeinschaft macht von allem frei und Treue stiehlt jede Relevanz.