

UNZENGOLDS FACHGESCHÄFT FÜR MAGISCHE OBJEKTE

Ein Fanwerk von **Zauberlehrling für Dungeonslayers** © Christian Kennig, Veröffentlicht unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Als die Gruppe den Vorhang zur Seite schlägt und den kreisrunden Laden vollgestopft mit magischen Kleinoden, Schriftrollen und Tränken vor sich sieht, hebt der Gnom hinter dem Tresen seinen Blick. Obwohl die Runzeln und Falten in seinem Gesicht ein fortgeschrittenes Alter erkennen lassen, zeigen die wachen Augen hinter dem Zwicker auf seiner riesigen Nase, dass er keinesfalls unterschätzt werden sollte. Während die Gruppe sich fassungslos umsieht, spricht der Gnom sie an: "Willkommen, ich habe euch lange nicht gesehen. Was führt euch heute zu mir?" Die Späherin ist die erste, die wieder halbwegs ihre Fassung findet. Sie sieht den Gnom misstrauisch an: "Was geht hier vor, Balthasar Unzengold? Wir sind gerade hunderte Meilen durch die Wildnis gereist, haben Drachen bezwungen und sind vor Orks geflohen. Den ganzen Weg vom Narrland - wo wir uns in genau diesem Laden verabschiedet hatten - nach Sturmklippe. Nur um wieder in euren Laden zu stolpern! Das ist doch einfach unmöglich." Der Gnom beginnt zu kichern und meint: "Meine liebe Danara, wie sagte schon mein alter Meister Harishim der Herrliche: 'Vergiss nie die erste Regel der Magie: Nichts ist unmöglich!' Also - wie kann ich euch helfen?"

ÜBER DAS MAGISCHE FACHGESCHÄFT

DER LADEN

Balthasar Unzengolds Fachgeschäft für magische Objekte, Tränke und Sprüche ist wirklich einzigartig. Und das im wahrsten Sinne des Wortes - es gibt ihn genau einmal. Das wäre an sich noch nicht so verwunderlich, hätte Balthasar es nicht zustande gebracht seinen Laden in jeder Metropole der Welt zu einer der ersten Adressen für alles Magische zu machen. Wie ihm das genau gelungen ist, ist eines seiner Geheimnisse, aber sein Laden scheint überall gleichzeitig zu existieren - oder zumindest ein Weg in sein Geschäft. Wenn man das weiß wundert man sich gleich viel weniger über die doch sehr gemischte Kundschaft die hier beinahe zu jeder Stunde des Tages anzutreffen ist: vom Kait zum Freiländer, vom Umbar bis zum Zasaren, vom Fjodorzweg bis zum Ascheelfen. Geschlossen ist der Laden in den Stunden zwischen 00:00 und 04:00 (egal in welcher Stadt man sich befindet), denn auch ein Gnomenzauberer benötigt Schlaf. Ebenso kann es sein, dass manchmal der Laden von bestimmten Städten aus nicht betreten werden darf, meist wenn sich gerade ein Kunde im Laden befindet, dessen Heimatland mit der betreffenden Stadt im Krieg oder Konflikt liegt. Balthasar vermeidet so Konfrontationen in seinem Laden, da er aber neutral ist öffnet sich die Türe sobald "die Luft rein" ist. Da das jeder weiß, nimmt man es ihm auch nicht übel, auch weil bei ihm das Preis/Leistungsverhältnis immer stimmt.

Etlliche Mysterien umgeben den alten Gnomenzauberer und sein Geschäft, zum Beispiel woher die Türe genau weiß

wohin man zurück muss, oder auch die Sache mit den Öffnungszeiten - es ist doch weithin bekannt, dass Mittags in Fjodorstett nicht Mittags in Vandria ist. Wie dem auch immer sei. Schon so mancher, besonders schlaue, Kunde hat sogar versucht eine Abkürzung über den Laden zu nehmen - aber bisher hat der Gnom diese noch niemandem gewährt, es ist also nicht klar ob es überhaupt möglich ist.

Auch die Größe des Lagers des Gnomen ist scheinbar grenzenlos, schließlich ist er bekannt dafür auch die ungewöhnlichsten Wünsche einfach erfüllen zu können, indem er ein magisches Abbild seiner selbst die Wendeltreppe hinauf und das Gewünschte holen schickt. Oder die Frage: wann der Gnom eigentlich Zeit findet die ganzen Tränke zu brauen - oder Gegenstände zu verzaubern? Es wirkt so, als würde er niemals den Platz hinter seinem Tresen verlassen - trotzdem scheint er den gesamten Laden im Blick zu haben und jeden seiner Kunden zu jeder Minute zu beobachten. Ihn zu bestehen führt unweigerlich zu einem Hausverbot - zumindest. Einen solch einen Versuch haben manche schon bitterlich bereut.

DER BESITZER

Balthasar Unzengold selbst ist ein - meist - freundlicher älterer Gnom, dem man ansieht, dass er schon so einiges in seinem Leben erlebt hat. Wann er genau beschloss sesshaft zu werden und seinen Laden aufzumachen weiß niemand, ebenso ist wenig über seine Zeit bevor er Ladenbesitzer wurde bekannt. Einzig, dass er offenbar seine Kunst beim sagenumwobenen "Harishim dem Herrlichen" gelernt hat ist weithin bekannt, zitiert er diesen und seine Weisheiten doch regelmäßig. Unzengolds Angebot umfasst alles was mit Magie zu tun hat: Erkennen, Identifizieren, Verzaubern, Ankauf und Verkauf magischer Gegenstände, Tränke und Spruchrollen. Am liebsten tauscht er, bei Zaubern meist so, dass er einen Zauber einer bestimmten Stufe gegen einen anderen ein bis zwei Stufen niedriger tauscht (er gibt natürlich den niedrigeren Zauber her, schließlich ist er Geschäftsmann und kein Dummkopf). Bei sehr seltenen Zaubern kann es aber sein, dass er einen Zauber gleicher Stufe bietet - oder einen Zauber niedrigerer Stufe und etwas "extra" (weitere Zauber oder auch Tränke).

Balthasar Unzengold ist freundlich, aber bestimmt. Er hilft Spielercharakteren wie Nichtspielercharakteren gerne, aber nur wenn es für ihn einen Nutzen hat. Aus Spielersicht ist Unzengold ein hochstufiger Zauberer (Heldenklasse Erzzauberer, min. Stufe 15). Innerhalb seines Geschäfts ist er prinzipiell nicht bekämpfbar.

DIE VISITENKARTE

Guten und treuen Kunden gibt Balthasar eine seiner besonderen magischen Visitenkarten. Es handelt sich dabei um ein rechteckiges Stück aus scheinbar sehr dünnem, silbrigem Metall im Format 6 mal 2,5 Zoll. Die Karte ist bedruckt mit goldenen Lettern, wobei die Worte für jeden in seiner/ihrer Muttersprache erscheinen und trotz ihrer geringen Stärke scheint sie nicht knickbar zu sein. Legt man diese Karte auf den Boden und spricht ein besonderes Zauberwort (bei jeder Karte individuell), dann öffnet sich nach etwa 10 Minuten eine magische Türe in Unzengolds Laden, egal wo man gerade ist (außer in der Zeit zwischen 00:00 und 04:00). Man hat damit die Möglichkeit von jedem Ort der Welt aus Balthasars Laden zu besuchen und mit ihm zu handeln - nach dem Handel kehrt man an genau die Stelle zurück, an der man vorher war. Die Karte ist in dieser Form alle W20 Tage verwendbar. Dazwischen ist es möglich Bestellungen oder Wünsche an Balthasar zu übermitteln indem man "in die Karte" spricht, diese Bestellungen sind dann beim nächsten Besuch (hoffentlich) bereitgelegt.

DAS SORTIMENT

Wie bereits beschrieben ist Balthasar Unzengolds Lager mit den seltsamsten und seltensten Gegenständen und Objekten gefüllt (der Spielleiter entscheidet also vollkommen frei, was Unzengold im Angebot hat, s.h. auch: https://dungeonslayers.net/download/kalender2021/released/19_DS_Das%20kuriose%20Rarit%20kabinett_Thaddeus.pdf). Immer wieder stellt er eines davon auch direkt auf der Theke zur Schau, um Kunden anzusprechen. Immer wenn die Charaktere in den Laden kommen liegt ein anderer einzigartiger Gegenstand auf der Theke, der zufällig aus der folgenden Tabelle gewürfelt wird. Wird einer der Gegenstände verkauft, dann rückt einer der Gegenstände „ohne“ Nummer nach.

LICENCE & REFERENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es wurde von Zauberlehrling erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>) veröffentlicht.

The picture on page 2 was made by the author and is not published under a free license. Please ask if you want to use it.

W20	UNZENGOLDS SPEZIALSORTIMENT
1	Fliegender Teppich (GRW S. 100)
2	Elfischer Tarnumhang (GRW S. 100)
3	Mantel der Augen (GRW. S. 100)
4	Sturmrobe (GRW S. 99)
5	Grausame Axt (GRW S. 98)
6	Dolch Königsblut (GRW S. 98)
7	Stab des Magus (GRW. S. 98)
8	Turmschild (mag. +1)
9	Vindariels Elfenbogen (Talent: Präziser Schuss +II)
10	Elfenbeinflöte (Zauber: Allheilung)
11	Galbrims Laute (Zauber: Freund, Talent Charmant +II)
12	Luconas Druiden-Stab – Wanderstab wie Kampfstab (Bäregestalt +I, 1x aktionsfrei Zauber wechseln)
13	Waffenrock des Jägers (PA +1; Talent Jäger +II)
14	Ring (1 mal pro Kampf aktionsfrei Aufstehen)
15	Hut des Langfingers (Bonus „Schleichen“ +2)
16	Stahlflamme (GRW S. 98)
17	Plattenpanzer +1 (Zauber: Heilende Aura)
18	Streitkolben +1 (Talent: Brutaler Hieb)
19	Maske der 100 Gesichter (Zauber: Volksgestalt)
20	Unsichtbarkeitsring (GRW S. 100)
	Diamant-Ohring (Probe: Schlösser öffnen +2)
	Kettenpanzer (1x aktionsfrei Waffe ziehen, 1x aktionsfrei Aufstehen, Zauber: Springen Abklingzeit bei Träger verkürzt um 1 Runden)
	Smaragd-Schlüssel (Zauber: Öffnen eingebettet)
	Kette (3x aktionsfrei Zauber wechseln)
	Armband (Probe: Schleichen +1, Talent: Langfinger +I, 1x aktionsfrei Zauber wechseln)
	Edelstein (Abklingzeit aller Zauber des Trägers verkürzt um 2 Runden)
	Schädel (Zauber: Feuerstrahl mit 2 Ladungen, Zauber: Schatten erwecken eingebettet)
	Puppe (Zauber: Licht eingebettet)
	Schwebenamulett (Zauber: Schweben eingebettet)
<i>Preise nur auf Anfrage</i>	

B. UNZENGOLDS FACHGESCHÄFT FÜR MAGISCHE OBJEKTE, TRÄNKE, ROLLEN & DIENSTLEISTUNGEN ALLER ARKANER, KLERIKALER & SCHWARZMAGISCHER ART.

BESITZER: BALATHASAR UNZENGOLD, ERZMAGUS, RUNEN-GELEHRTER & UNABHÄNGIGER MAGISCHER CONSULENT

BEVORZUGTE ZAHLUNGSMITTEL: MAGISCHE ARTEFAKTE & SELTENE ARKANE INGREDIENTIEN. ANNAHME VON WÄHRUNGEN ALLER BEKANNTEN NATIONEN SOWIE GOLD, EDELSTEINE & JUWELN GEEIGNETER QUÄLITÄT. TRÄNKE ODER ZAUBERROLLEN SIND VOM UMTAUSCH KATEGORISCH AUSGESCHLOSSEN. DIE BENUTZUNG ALLER WAREN AUS UNZENGOLDS FACHGESCHÄFT IST AUF EIGENE GEFAHR. BALATHASAR UNZENGOLD ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG ODER GARANTIE FÜR SCHÄDEN JEDLICHER NATUR, DIE DURCH DIE UNSACHGEMÄSSE HANDHABUNG VON ERWORBENEN PRODUKTEN ENTSTEHEN WERDEN.