VON MORDRON, VERÖFFENTLICHT UNTER DER LIZENZ CC-BY-NC-SA 4.0

LOOT 2GO

WAFFEN EINER DUNKLEN ZEIT

DREI LEGENDÄRE WAFFEN FÜR DUNGEONSLAYERS (C) CHRISTIAN KENNIG

HINTERGRUND

Der Dämmerungskrieg, ein Krieg der von den Göttern und ihren Heerscharen selbst ausgetragen wurde. Nur wenige erinnern sich an die Legende und noch weniger kennen die Geschichte, wie Engel und Dämonen auf Erden wandelten und einander entgegen traten. Viele Geistliche, Archäologen und Abenteurer wünschen sich, Fundstücke dieser Zeit zu finden, um den Beweis zu haben, das dieser Krieg passiert war. Sie hoffen mächtige Artefakte zu finden, um die Welt und ihr empfindliches Gleichgewicht zu Gunsten ihrer Seite zu drehen.

In diesem großen Konflikt kämpften auf beiden Seiten Wesen, die selbst unter ihresgleichen legendär waren. Auf Seiten Baarns stachen dabei die Aspekte des Krieges, der Zerstörung und der Rache hervor. Sie führten Baarns Truppen an und errangen auch beinahe den Sieg, doch eine List der Engel trennte sie voneinander, denn es war unmöglich diese 3 zu töten. Solange es Krieg, Zerstörung und Rache gab, würden sie wieder auferstehen. Dessen bewusst, blieb den Heerscharen des Lichts nur eine Chance: Sie in ihre Waffen zu sperren. Vergessen, irgendwo unter Schichten der Erde liegen nun 3 Waffen, die dieses Gefüge beeinflussen können. Sie alle gehörten mächtigen Dämonen, die nicht nur Krieger, sondern Aspekte Baarns selbst waren.

Nun liegen die drei Aspekte vergessen und eingesperrt in ihren eigenen Waffen, darauf wartend, dass jemand neues sie in Händen hält, um durch diesen ihre Kräfte erneut zu entfesseln und den Narren und seinen Körper zu verschlingen. Werden die Waffen gefunden, können die eingesperrten Dämonen mit dem momentanen Träger der Waffe telepathisch in Kontakt treten. Dabei unterscheiden sich die Charaktere der Waffen so grundlegend wie die Wesen die sie einst waren.

ZIZRED, DER ASPEKT DES KRIEGES

Der Aspekt des Krieges selbst säht Zwietracht wo immer er auch hin geht. Seine Stärke wächst mit der Anzahl der Beteiligten in einem Kampf. Der Krieg selbst nährt ihn. Er führte einen Zweihänder mit Leichtigkeit, sogar auch nur mit einer Hand. Er kennt jeden Kampfstil und niemand konnte ihm auf dem Schlachtfeld das Wasser reichen. Zizred war so elegant und kalkulierend wie er tödlich war. Er inspirierte seine Heere und zwang seine Feinde mit Kriegsgebrüll in die Flucht. Er ist nicht ein Feind, er ist der Feind.

Dabei ist Zizred ein stolzer und eleganter Krieger, der vor keinem Duell und keinem Kampf zurückschreckt. Er ist eloquent und weiß Stärke zu schätzen. Doch steht er auch nicht über Täuschung, besonders wenn es ihm hilft aus seinem momentanen Gefängnis auszubrechen.

DARGON, DER ASPEKT DER ZERSTÖRUNG

Dargon, sein erster Bruder, ist groß, stark, laut und auf den ewigen Pfad der Zerstörung fixiert. Seine Raserei kennt keine Grenzen und von je mehr Tod und Zerstörung er umgeben ist, desto stärker wird er. Es heißt, im Kampf, nährt er sich von der Vernichtung die er mit seiner Kriegssense verbreitet und ist genau deshalb unverwundbar. Dargon lässt jeden wissen, wer er ist und wird niemals aufhören alles vor sich kurz und klein zu schlagen. Für ihn ist es wie für einen Fisch zu schwimmen: Der einzige Weg nach vorne.

Dargon ist laut und brutal. Er versteckt sich nicht hinter einer listigen Zunge und kann sehr nervig sein. Er stürzt sich blindlings in jedes Gemetzel und verachtet jene die sich zurückziehen. Erst wenn er von Feuer und Blut umgeben ist, fühlt er sich wohl.

XARRAL, DER ASPEKT DER RACHE

Wo der Schmerz des Verlusts ist, ist Xarral nicht fern. Xarral ist auf einem ewigen Feldzug der Rache, die Herzen eines jeden zu beruhigen, die jemals verraten wurden, mit allen Mitteln. Seine Diener werden von dem Gefühl der Rache und der Entschlossenheit, diese zu bekommen, erfüllt. Niemand entgeht seiner Rache, die er mit seinem gewaltigen, Langbogen verbreitet. Es heißt das ein einzelner Pfeil hunderte von Leuten durchdringen kann, nur um das Ziel seines Zorns zu treffen. Und das keine Armee der Welt dem Pfeilhagel den er mit einem Schuss entfesselt, entgehen kann.

Xarral weiß, wer einem Leid antat und wird versuchen seinen Träger davon zu überzeugen seine Rache einzufordern. Jene, deren Herz unbelastet ist, interessieren ihn nicht und so kann es sein das er sich und seine Fähigkeiten bei denen, die es nicht nach Rache und Gerechtigkeit dürstet, niemals offenbart.

DIE DREI WAFFEN

Jede Waffe wird mit der Zeit stärker und erhält neue Boni, in Abhängigkeit wie weit sein Träger bereit ist den Pfad des jeweiligen Aspekts zu beschreiten. Der Fortschritt, und was dafür nötig ist, bleibt dem SL überlassen, wichtig ist jedoch, das je näher der Träger dem Aspekt kommt, desto größer die Wahrscheinlichkeit wird, dass dieser ihn übernimmt, denn wenn die Träger der Waffen weit genug korrumpiert sind, können die Dämonen versuchen ihren Wirt zu übernehmen. Dies kann in Form eines epischen Kampfes, eines Quest oder anderweitig geregelt werden, das bleibt dem SL und auch den Spielern überlassen. Sollte ein Dämon besiegt werden, wird er entweder wieder in seine Waffe gesperrt (Vielleicht auch durch einen Bannzauber) oder irgendwo irgendwann wiedergeboren.

Im ersten Fall verliert die Waffe alle Eigenschaften bis auf "Magisch" zumindest bis das Siegel gebrochen wird/ geschwächt ist und im zweiten Fall verschwinden die Waffen mit den Aspekten. Die Aspekte haben entweder vom SL angepasste Werte, die der Charaktere oder die eines Kriegsdämons+ die Werte der Waffe.

Die Boni und Eigenschaften der Waffen sind kumulativ. Sollte die Waffe zum Beispiel Level 2 erreichen, dann kann der Träger weiter (auch) die Boni von Level 1 nutzen.

ZIZRED – DIE KLINGE DES KRIEGES

LEVEL 1

Bihänder (Magisch), Schnelle Reflexe I

Geschichten des Krieges: Der Träger kann die letzten Augenblicke eines Toten wieder durchleben, sofern der Tote im Kampf starb.

LEVEL 2

Bihänder +1, Niedermähen I (siehe Bruder Grimm Talentpaket II)

In Blut wiedergeboren: Genährt vom Blut unzähliger Feinde kann das Schwert den Nutzer und bis zu 4 Verbündete von den Toten ohne KÖR-malus zurückholen. Nach dem Einsatz dieser Fähigkeit müssen entweder 400 Feinde mit dem Schwert getötet werden oder ein Jahr vergehen, um diese Fähigkeit erneut einzusetzen.

LEVEL 3

Bihänder +2, Doppelschlag I (siehe Bruder Grimm Talentpaket III)

Auf in die Schlacht: Der Träger der Klinge sowie bis zu 4 Verbündete werden zum Kampf inspiriert und erhalten +2 auf Schlagen und Schießen bis zum Ende eines Kampfes. Einmal am Tag einsetzbar.

LEVEL 4

Bihänder +3, Waffenmeister I, Perfektion II

Schwingen des Krieges: Dem Anwender wachsen gewaltige, glühende Dämonenschwingen mit denen er sich in den Kampf stürzen kann. Der Charakter kann für 5 Kampfrunden mit seinem Laufenwert fliegen. Einmal am Tag einsetzbar.

DARGON - DIE SENSE DER ZERSTÖRUNG

LEVEL 1

Kriegssense (Werte wie Schlachtbeil) (Magisch), Verletzen I

Die Zerstörung lebt: Dargon versteckt sich nicht in seiner Waffe, sondern macht allen gleich klar wer er ist, indem er versucht seinen Wirt zu übernehmen. Die Nebenhand des Trägers wird rot und mit langen Klauen an den Fingern. Der Träger erhält +2 AB und kann die Waffe nicht länger loslassen. Er muss sie immer in einer Hand halten wobei er sie abwechseln kann. Die dämonische Präsenz bleibt in der Nebenhand und wird mit voranschreiten im Pfad des Aspekts wachsen.

LEVEL 2

Kriegssense (Werte wie Schlachtbeil)+1, Brutaler Hieb I

Unstillbarer Hunger: Auf der Klinge wirkt permanent der Zauber „Geben und Nehmen“ (siehe DS GRW S. 58).

LEVEL 3

Kriegssense (Werte wie Schlachtbeil)+2, Standhaft I

Zerstörung weit und breit: Für jeden im Kampf besiegten Feind erhält der Träger +2 WB für die Dauer des Kampfes.

LEVEL 4

Kriegssense (Werte wie Schlachtbeil)+3, Rundumschlag III

Wut, Zorn, Raserei: Der Träger stößt einen unnatürlichen Kriegsschrei aus, der auf Gegner wie der Zauber Terror mit einem Zauberwert von mindestens 18 wirkt (wenn der Wert des Trägers höher ist, darf dieser verwendet werden). Für jeden verängstigten Gegner erhält der Träger +1 auf WB und Ini. Einmal am Tag einsetzbar.

XARRAL - DER BOGEN DER RACHE

LEVEL 1

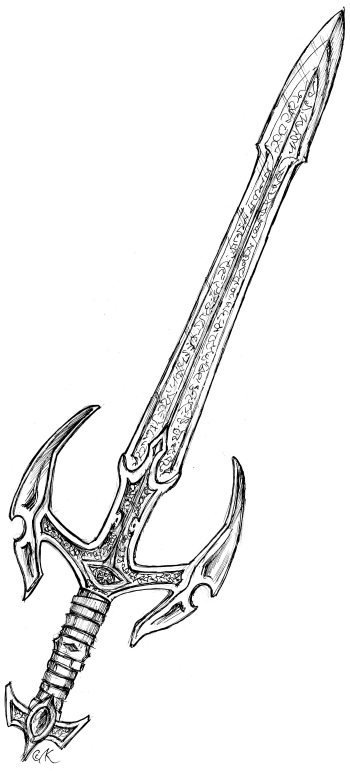
Langbogen (Magisch), Schießen I

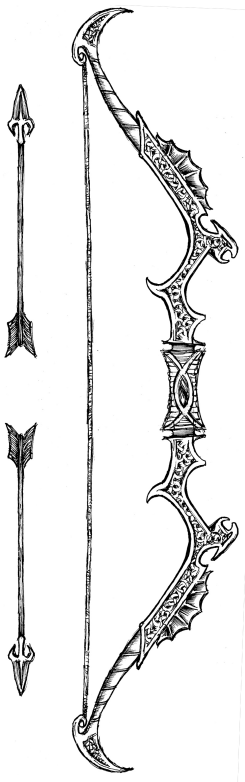
Kein Entkommen: Der Träger der Waffe spürt einen Zug in die Richtung, in der das Ziel seiner Rache ist. Er kann es sich nicht immer erklären, doch er weiß, wo es ist.

LEVEL 2

Langbogen+1, Scharfschütze I

Werkzeug der Rache: Der Bogen hat keine Sehne mehr, die im Kampf abspringen könnte sondern stattdessen eine magisch erscheinende. Anstelle gewöhnlicher Munition auch ein rot schimmernder Pfeil, der entflammt, sollte er das Ziel seiner Rache angreifen. In diesem Fall, kann nicht länger gepatzt werden (ein Patzer wird als 20 behandelt.





LEVEL 3

Langbogen+2, Präziser Schuss I

Durchdringender Pfeil: Der Träger kann einen verstärkten Schuss abgeben, bei dem sich der Bogen in ein kreuzförmiges Muster öffnet um den Pfeil auf unglaubliche Geschwindigkeiten zu beschleunigen. Der Pfeil fliegt, bis er das anvisierte Ziel erreicht und verletzt dabei JEDEN der im Weg steht. Während das Ziel des Angriffes keine Abwehr würfeln darf, können jene im Weg dies tun, um so den Schaden zu verringern. Einmal am Tag einsetzbar.

LEVEL 4

Langbogen+3, Salve I, Geschosse Abwehren II (siehe Bruder Grimm Talentpaket III)

Verdunkelter Himmel: Der Träger feuert einen einzigen Pfeil hoch in die Luft, der sich in tausende aufspaltet und in einem 5m Radius großen Areal die nächsten 2 Kampfrunden herabregnet. Dabei richtet er das Probenergebnis des Schießen Werts pro Runde an Schaden an und das Lauftempo in der Zone wird um 50% für die Dauer verringert. Diese Fähigkeit wird wie ein Schießen-Angriff was Reichweitenmali angeht behandelt. Einmal am Tag einsetzbar.

LIZENZ

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel.
Es wurde von „Mordron“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veröffentlicht.

PICTURES

The pictures were made by akulex for the use in this fan-addition. All rights to the pictures remain by akulex, please contact him if you want to use one.