

## **Magische Artefakte** **für DSA 4**

In meinem Aventurien gibt es deutlich mehr Artefakte, über die die Helden stolpern können, als im offiziellen DSA. Wir verwenden auch nicht die offiziellen Artefakt-Regeln (insbesondere nicht für von NSC's hergestellte Artefakte), sondern ich versuche mich lediglich bei den Zaubern an Effekte zu halten, die einigermaßen mit DSA-Regeln zu erklären sind. Weiterhin arbeiten wir oft nicht mit Ladungen oder ähnlichem, sondern verwenden eine abgewandelte Midgardregel für die Haltbarkeit von Artefakten: Abrennwert (AbW). Jedes Artefakt, das nicht über eine festgelegte Anzahl von Ladungen verfügt, besetzt einen AbW. Nach jedem Einsatz eines solchen Artefaktes werden 2W6 gewürfelt. Ist das Wurf Ergebnis höher als der AbW bleibt das Artefakt erhalten. D.h. je höher der ABW, desto dauerhafter das Artefakt. Es liegt beim Meister, ob der AbW nach einer Anwendung um einen Punkt sinkt.

Ragnar Schwefel

## Elassati – Der Ring des lebensspendenden Feuers

### Äußeres:

Ein einfacher Ring, aus weißgrauem Metal mit seltsamen farbigen Einschlüssen, besetzt mit einem ovalen Glasstein mit einem halben Finger Länge und einem Viertel Finger Breite, der ein tierisches Auge eingearbeitet hat.

Der Ring trägt keine Inschrift.

### Wirkung:

Ring lässt sich, einmal aufgezogen, unter normalen Umständen nicht wieder abziehen.

Sollte der Träger sterben, muss der Finger abgetrennt werden und mit Ring auf

Eichenholzscheiden verbrannt werden, Der Ring nimmt dadurch keinen Schaden. Der Körper des Trägers muss innerhalb von 3 Tagen ohne Boronritual verbrannt werden. Der vormals Tote entsteht aus den Flammen neu. Ggf. vorher vorhandene ASP sind nicht mehr vorhanden, Die LeP sinken permanent um 1W6, aber alles Wissen und die Charaktereinstellungen bleiben erhalten.

AbW: 7

### Analyse:

**Magiekundeprobe** +6 = das Metall ist Arkanium

#### **Odem Arcanum:**

Bis ZfP\* 2 = es handelt sich um ein magisches Artefakt

Bis ZfP\*6 = in dem sehr viel astrale Kraft gebunden ist

Bis ZfP\* 11 = die dem Träger LeP (nicht permanent) entzieht

Ab ZfP\* 12 = und mittels unbekannter Methode zurückgeben kann

Die Probe ist wie folgt modifiziert: -4 für permanent gebundene ASPs, -2 für Menge der gespeicherten ASP, +18 für den lange zurückliegenden Zeitraum = +12 Probe

#### **Analys:**

Bis ZfP\* 3 = Merkmal: Heilung, Form, Repräsentation: A

Bis ZfP\* 7 = Ring entzieht dem Träger pro Nacht 1 LeP (die zu regenerieren sind), bis er selbst soviel LeP hat, wie der Träger, völlig fremdartige magische Kräfte sind gebunden

Bis ZfP\* 10 = (bei bestandener Probe +6 auf Sagen/Legenden) kann vermutet werden, dass die Form der Muster an die Legenden vom Phönix erinnern.

Ab ZfP\* 13 = oben beschriebene Wirkung kann ermittelt werden ohne die dahinter steckende Magie wirklich zu erfassen.

---

### Spielerinfo:

Einfacher Ring, aus weißgrauem Metal mit seltsamen farbigen Einschlüssen, besetzt mit einem ovalen Glasstein mit einem halben Finger Länge und einem Viertel Finger Breite, der ein tierisches Auge eingearbeitet hat.

Der Ring trägt keine Inschrift.

## Nan Dyara – Das Schwert der Rache

Nan Dyara = 2 gehörnter Dämon aus der Blakharaz Domäne, der an dieses Kurzsword gebunden ist.

Äußeres: Auf den ersten Blick schmuckloses Kurzsword mit kurzen Parierstangen und einer Klinge von eigentümlicher matter, schwärzlich-blauer Farbe. Bei genauerer Betrachtung bemerkt ein Kenner die exzellente Verarbeitung durch einen Meister der Schmiedekunst. Trotz des vermutlichen hohen Alters (Probe auf TaW Schwerter +10) sind beide Schneiden scharf wie Rasierklingen.

Jeder nicht-magisch Begabte, der das Schwert in die Hand nimmt, vernimmt eine Stimme:  
*„Ich bin Nan Dyara, gib mir Blut und ich werde Dir Ruhm geben. Mit jedem erschlagenen Opfer werde ich stärker. Ich führe Dich zu ewigem Leben.“*

Zu Beginn hat die Waffe die Werte eines normales Kurzswordes:

1W+2 TP, TP/KK: 11/4, Gewicht: 40, Länge 50, BF: unzerstörbar (nur bei magischen Rüstungen oder mag. Rüstschutz von Dämonen kommt der BF von -9 zum Tragen)

INI: -1, WM: 0/-1, DK: HN

Talent: Dolch oder Schwert oder Säbel

Nach jedem denkenden Wesen, dass durch das Schwert den finalen Stoß erhält, wächst es und erhält mehr TP.

1. 1W+3, Gewicht: 50, Länge: 60
2. 1W+4, Gewicht: 60, Länge: 70, INI: 0
3. 1W+5, Gewicht: 70, Länge: 80, WM: 0/0, INI: 0, DK: N
4. ab jetzt ist es ein Schwert (Talent: Schwert): 1W+6, Gewicht: 80, Länge: 90, WM: 0/0, INI: 0, DK: N
5. 1W+7, Gewicht: 90, Länge: 100, INI: +1
6. ab jetzt ist es ein Anderthalbhänder (Talent: Anderthalbhänder, Zweihandschwerter): 2W+3, Gewicht: 100, Länge: 110, DK: NS
7. 2W+4, Gewicht: 110, Länge: 120
8. 2W+5, Gewicht: 120, Länge: 130, TP/KK 12/3
9. 2W+6, Gewicht: 130, Länge: 140, INI: 0
10. 2W+7, Gewicht: 140, Länge: 150, WM: 0/-1
11. ab jetzt ist es ein Zweihänder (Talent: Zweihänder): 2W+8, Gewicht: 150, Länge 160, INI: -1

Nach jedem Todesstoß saugt das Schwert die SP des Gegners in sich auf und der Träger verliert 1W6 LeP, fällt eine 6, ist ein LeP davon permanent.

Wenn das Schwert seinen Träger verliert (in der Regel durch Tod des Trägers) schrumpft es innerhalb eines Jahres wieder auf die Größe eines Kurzswordes und verliert dabei 1 LeP pro Monat.

Der Dämon benötigt 1111 LeP, um sich aus dem Schwert befreien zu können, bislang hat er 931 LeP gesammelt.

Um das Schwert bei einem Kampf in der Scheide zu lassen, muss dem Träger eine Selbstbeherrschungsprobe +Stufe des Schwertes (also 1-11) +Wert in den Nachteilen: Angst vor Dämonen/Arcanophobie –MR gelingen  
(Verfügt der Träger über die SF Eiserner Wille dann ist die Probe für EW I um 3 Punkte erleichtert und für EW II um 6 Punkte.)

Um die Klinge loszuwerden (schlichtes Stehen lassen, zerstören, verlieren, Weggabe an andere Person zu welchem Zweck auch immer) ist eine Selbstbeherrschungsprobe +3x Stufe des Schwertes (also 3-33) +Wert in den Nachteilen: Angst vor Dämonen/Arcanophobie  
(Verfügt der Träger über die SF Eiserner Wille dann ist die Probe für EW I um 2 Punkte erleichtert und für EW II um 4 Punkte.)

## Mag. Analyse:

**Magiekundeprobe +3** = Die Klinge ist aus Endurium

### **Odem Arcanum:**

Bis ZfP\* 2 = es handelt sich um ein magisches Schwert

Bis ZfP\*6 = in dem sehr viel astrale Kraft gebunden ist

Bis ZfP\* 11 = die durch gehörnten Dämon verunreinigt ist, der LeP aufsaugt

Ab ZfP\* 12 = und bereits sehr viel davon gespeichert hat

Die Probe ist wie folgt modifiziert: -8 für permanent gebundene AsPs, -3 für Menge der gespeicherten ASP, +18 für den lange zurückliegenden Zeitraum, - 5 für Präsenz eines gehörnten Dämons = +2 Probe

### **Analys:**

Bis ZfP\* 3 = Merkmal: Dämonisch, Form, Einfluss, Schaden, Repräsentation: M

Bis ZfP\* 7 = unbekannter gehörnter Dämon der Domäne: Blakharaz ist in das Schwert mittels Blutmagie gebunden; der Dämon wirkt auf den Geist des Trägers mittels eines Einflusszaubers (Imperavi) und er verändert die Form des Schwertes

Bis ZfP\* 10 = Ziel des Dämons ist es, sich aus dem Artefakt zu befreien, wofür er unvorstellbar viele LeP benötigt

Ab ZfP\* 13 = Statt durch LeP könnte der Dämon auch theoretisch durch einen Pentagramma oder Destructibo (dann allerdings müsste der Dämon beherrscht werden, da er plötzlich in die 3. Sphäre entflucht) „befreit“ werden, allerdings wären die Zuschläge gewaltig (kann bei Bedarf genauer benannt werden) (Destructibo: allein 8 permanente AsP).

---

## *Spielerinfo:*

### Kurzschwert

1W+2 TP, TP/KK: 11/4, Gewicht: 40, Länge 50, BF: ?, INI: -1, WM: 0/-1, DK: HN

Talent zum Führen der Waffe: Dolch oder Schwert oder Säbel

Äußeres: auf den ersten Blick schmuckloses Kurzschwert mit kurzen Parierstangen und einer Klinge von eigentümlicher matter, schwärzlich-blauer Farbe. Bei genauerer Betrachtung bemerkt ein Kenner die exzellente Verarbeitung durch einen Meister der Schmiedekunst. Trotz des hohen Alters sind beide Schneiden scharf wie Rasierklingen.

Jeder nicht-magisch Begabte, der das Schwert in die Hand nimmt, vernimmt eine Stimme:

*„Ich bin Nan Dyara, gib mir Blut und ich werde Dir Ruhm geben. Mit jedem erschlagenen Opfer werde ich stärker. Ich führe Dich zu ewigem Leben.“*

## Zwillingsgestein

### Äußeres:

Es handelt sich um zwei ca. 5 Finger große unförmige Steine von identischem Aussehen. Der Stein ist leichter als er auf den ersten Blick sein sollte.

### Wirkung:

Wer auch immer beide Steine in die Hand nimmt und einen an einen anderen Menschen (oder ein anderes denkendes und fühlendes Wesen) weiterreicht, stellt eine empathische Brücke zwischen sich und dem anderen her, solange die Steine sich in einem Umkreis von 20 Fingern des Trägers befinden.

Beide spüren im Unterbewusstsein die jeweilige vorherrschende Stimmungslage des anderen.

Wenn man sich auf die Empfindung konzentriert, dann kann man je nach Entfernung bis zur Hälfte der Ursprungsintensität des anderen nachempfinden.

Sollte einer der beiden Träger sterben, werden beide Steine zerstört und der andere erleidet einen LeP und AuP Verlust und eine Steigerung der TA.

### Reichweite:

Über 400 Meilen: keine Wirkung

100 bis 400 Meilen: Man nimmt nur nach mindestens 3 SR Konzentration bei gelungener IN-Probe +1 pro 100 Meilen sehr intensive Empfindungen wahr. Steine Zerschellen bei Tod (Überlebender erleidet je W6 SP und AuP Verlust, von denen nur 1 pro Tag regeneriert werden kann, TA permanent +3)

11 – 99 Meilen: Intensive Empfindungen werden ohne Konzentration vage wahrgenommen, für genauere Wahrnehmung ist eine SR Konzentration notwendig und eine erfolgreiche IN-Probe, dann werden auch nicht so intensive Empfindungen wahrgenommen.

Bei Tod erleidet der Überlebende jeweils 2W6 Verlust von LeP und AuP (Regeneration wie oben) und permanent steigt die TA +4

0,1 – 10 Meilen: Intensive Empfindungen werden deutlich wahrgenommen, sie schieben sich sozusagen vor die eigenen Empfindungen und können nur durch eine Konzentration von 10 KR Dauer in den Hintergrund geschoben werden und nach gelungener Selbstbeherrschungssprobe +5 (erleichtert um den Überschuss einer IN-Probe)

Nicht so starke Empfindungen sind nach kurzer Konzentration (5 KR Dauer) und gelungener IN-Probe -1 erlebbar.

Bei Tod erleidet der Überlebende jeweils 3W6 Verlust von LeP und AuP (Regeneration wie oben) und permanent steigt die TA +5

5 – 99 Schritt: Intensive Empfindungen werden deutlich wahrgenommen, sie schieben sich sozusagen vor die eigenen Empfindungen und können nur durch eine Konzentration von 1 SR Dauer in den Hintergrund geschoben werden und nach gelungener Selbstbeherrschungssprobe +10 (erleichtert um den Überschuss einer IN-Probe)

Nicht so starke Empfindungen sind nach kurzer Konzentration (2 KR) und gelungener IN-Probe -5 erlebbar.

Bei Tod erleidet der Überlebende jeweils 4W6 Verlust von LeP und AuP (Regeneration wie oben) und permanent steigt die TA +6

### 0 – 4 Schritt:

Intensive Empfindungen werden deutlich wahrgenommen, sie schieben sich sozusagen vor die eigenen Empfindungen und können nur durch eine Konzentration von 1 SR Dauer in den Hintergrund geschoben werden und nach gelungener Selbstbeherrschungssprobe +10 (erleichtert um den Überschuss einer IN-Probe)

Nicht so starke Empfindungen sind nach kurzer Konzentration (2 KR) gelungener IN-Probe -5 erlebbar.

Beide öffnen ihren Geist komplett für den anderen, der darin fast wie in einem Buch lesen kann. Es findet kein klares Gedankenlesen statt, aber Bruchstücke von Gedankenketten sind zu erkennen.

Bei Tod erleidet der Überlebende jeweils 4W6 Verlust von LeP und AuP (davon jeweils W6 permanent) (Regeneration wie oben) und permanent steigt die TA +5

AbW: 11

Pro Monat, in dem die Steine in Betrieb sind eine Probe auf den AbW

### Analyse:

**Magiekundeprobe +3** = es handelt sich um Meteorstein

#### **Odem Arcanum:**

Bis ZfP\* 2 = es handelt sich um ein magisches Artefakt

Bis ZfP\*6 = in dem viel astrale Kraft gebunden ist

Bis ZfP\* 11 = (bei bestandener Magiekunde-Probe +5) Verständigungszauber

Ab ZfP\* 12 = schafft mag. Verbindung zw. zwei Personen

Die Probe ist wie folgt modifiziert: -4 für permanent gebundene AsPs, -2 für Menge der gespeicherten ASP, +18 für den lange zurückliegenden Zeitraum = +12 Probe

#### **Analys:**

Bis ZfP\* 3 = Merkmal: Verständigung, Repräsentation: A

Bis ZfP\* 7 = BLICK AUF'S WESEN ist eingebunden und ein weiterer unbekannte Verständigungszauber

Bis ZfP\* 10 = BLICK AUF'S WESEN wurde unbekannt modifiziert, wahrscheinlich unglaublich große Reichweitenverlängerung, wirkt bei den zwei Trägern der Steine.

Ab ZfP\* 13 = oben beschriebene Wirkung kann ermittelt werden ohne die dahinter steckende Magie wirklich zu erfassen.

Probe +3

---

### Spielerinfos

#### Äußeres:

Es handelt sich um zwei ca. 5 Finger große unförmige Steine von identischem Aussehen. Der Stein ist leichter als er auf den ersten Blick sein sollte.

#### Wirkung:

Wer auch immer beide Steine in die Hand nimmt und einen an einen anderen Menschen (oder ein anderes denkendes und fühlendes Wesen) weiterreicht, stellt eine empathische Brücke zwischen sich und dem anderen her, solange die Steine sich in einem Umkreis von 20 Fingern des Trägers befinden.

