

STAB DER STERNE

Ein magischer Gegenstand für Rollenspiele wie D&D und Pathfinder

von Benjamin Eisenhofer <http://der-eisenhofer.de>

Der Stab der Sterne ist der Göttin Runa (bzw. Mystra oder Hesinde) geweiht und ein heiliges Artefakt ihrer Kirche. Seit langer Zeit wird es in einem Tempel an den Grenzen zum Gebirge aufbewahrt, welches das Königreich vom wilden Norden trennt. Viele haben versucht, ihn zu stehlen, aber bislang ist das noch niemandem gelungen.

Der Stab besteht aus einem sehr leichten, aber stabilen bläulich schimmernden hellen Metall mit einem verdickten Kopf, um den drei kleine Kugeln aus Licht kreisen. Er kann wie ein Kampfstab genutzt werden.

Schaden: 1W6/1W6

Kritisch: x2

Gewicht: 4 Pfd.

Art: Wuchtwaffe

Alternativ kann er wie ein schwerer Streitkolben eingesetzt werden:

Schaden: 1W8

Kritisch: x2

Gewicht: 4 Pfd.

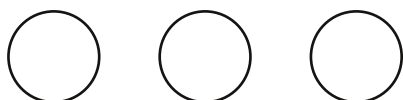
Art: Wuchtwaffe

Der Stab kann von Magiern und Klerikern gleichermaßen genutzt werden und kann Anhängern der Runa (Mystra, Hesinde) als Heiliges Symbol dienen.

Solange Kugeln um den Stab kreisen, wirft er schwaches Licht in einem Radius von 6m/20' pro Kugel.

Jede der drei Kugeln kann für einen der nachfolgend beschriebenen Effekte als freie Aktion aktiviert werden und verschwindet anschließend. Pro Tag erscheint eine der verbrauchten Kugeln erneut. An einem heiligen Ort, der der Göttin geweiht ist, erscheinen innerhalb eines Tages alle drei Kugeln.

Für alle Effekte wird die Zauberstufe des Trägers herangezogen, was den Stab für viele unbrauchbar macht.



ZAUBER ZURÜCKWERFEN

Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten, deren Ziel Du bist, werden auf ihre Urheber zurückgeworfen (Zauber mit Flächeneffekten sind davon nicht betroffen). Bis zu zwischen sieben und zehn Zauberstufen insgesamt (1W4+6) werden zurückgeworfen, ehe der Effekt endet, die Zahl wird verdeckt ermittelt. Wenn Du Ziel eines Zaubers mit höherer Stufe wirst, als von dem Schutzeffekt übrig ist, wird der Zauber nur teilweise zurückgeworfen: Schaden wird anteilig aufgeteilt, andere Zauber haben eine entsprechende Chance, Dich oder den Urheber zu treffen.

Dauer: 10 Minuten pro Stufe oder bis aufgebraucht.

Wenn sowohl Du als auch der Urheber einen zurückwerfenden Zauber aktiviert haben, entsteht ein Resonanzfeld:

W% Effekt

01-70 Der Zauber vergeht ohne Auswirkung

71-80 Der Zauber betrifft das Ziel und den Urheber mit voller Stärke

81-97 Beide zurückwerfenden Effekte sind für 1W4 Minuten außer Kraft

98-00 Ziel und Urheber des Zaubers werden in eine andere Ebene gesogen.

GROSSE EINSICHT

Du darfst einen Wurf mit einem W30 auf eine beliebige Wissens-Fertigkeit ablegen. Du darfst den Wurf in jedem Fall durchführen, auch wenn Du nicht über Ränge in der Fertigkeit verfügst.

SCHUTZSCHILD GEGEN MAGIE

Der Träger des Stabs erhält einen Bonus von +3 pro 5 Stufen auf Rettungswürfe gegen Zauber oder zauberähnliche Fertigkeiten.

Dauer: 1 Minute pro Stufe.

ANGRIFF

Nach einem erfolgreichen Entfernung-Berührungsangriff erleidet ein Ziel Feuerschaden von 1W6 pro 2 Stufen (max. 10W6). Reichweite: 30m + 3m/Stufe.