

SCHWURBOGEN VON MALAR

Waffe (Langbogen), Artefakt (benötigt Einstimmung durch einen Waldläufer, Kämpfer oder Druiden)

Dieses uralte Artefakt gehörte einst dem berühmten Waldläufer Saarvin. Saarvin war ein Drachenblütiger mit goldenen Drachenvorfahren und im direkten Auftrag von Laeral Silverhand im ganzen Norden auf Reisen. Zusammen mit weiteren Helden aus Baldur's Gate führte ihn sein Pfad entlang des Kalten Felsengipfels zum Versteck von Nilanthe, einem weißen Drachen, der gezwungen wurde, Gryttmort, dem Anführer des Frostriesenklans auf dem Grat der Welt zu dienen. Mithilfe der mächtigen Magie seines Bogens erlegte er Nilanthe mit einem gezielten Pfeil ins Herz des uralten Drachens. Den Göttern blieb diese Heldentat nicht unbemerkt, und so segnete Malar, der Gott der Jagd, den Schwurbogen des Waldläufers, um ihn als seinen Champion zu ehren.

Später bereiste Saarvin Waterdeep, um nach neuen Freunden zu suchen und sich selbst noch weiter herauszufordern. Der Schwurbogen weckte in ihm ein lodernes Verlangen nach der Drachenjagd, geschürt von Malar, der sich an der Jagd erfreute und nicht vor Blutvergießen zurückwich. Es kann nur vermutet werden, wie viele weitere Drachen durch Saarvins Pfeile starben und wohin es den Waldläufer getrieben hatte.

Malars Einfluss. Sobald du einer Kreatur mit dem Typ Drache begegnest, wirf einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15. Bei einem Misserfolg überfällt dich das Verlangen die Kreatur zu töten. Du wirkst unmittelbar einen Todesschwur auf die Kreatur und greifst sie mit dem Bogen an.

Erhöhte Geschicklichkeit. Dein Geschicklichkeitswert erhöht sich um 2, bis zu einem Maximum von 24.

Geister von Malar. Sobald ein Tier unter deiner Kontrolle und Befehlen agiert, erhält es zusätzliche Trefferpunkte in Höhe seiner Trefferwürfel mal 3. Zusätzlich gelten alle Angriffe des Tieres als magisch.

Todesschwur. Wenn du einen Pfeil auf diesen Bogen legst, flüstert er auf Drakonisch: "Eine schnelle Niederlage für meine Feinde." Wenn du diese Waffe für einen Fernkampfangriff nutzt, kannst du als Befehlssatz sagen: "Ein schneller Tod für euch, die ihr mir Unrecht getan habt." Das Ziel deines Angriffs wird zu deinem geschworenen Feind, bis es stirbt oder bis zur nächsten Morgendämmerung 7 Tage später. Du kannst nur einen geschworenen Feind zur gleichen Zeit haben. Wenn dein geschworener Feind stirbt, kannst du nach dem nächsten Morgen einen neuen wählen. Wenn du einen Fernkampfangriff mit dieser Waffe gegen deinen geschworenen Feind durchführst, hast du einen Vorteil auf deinen Angriffswurf. Außerdem erhält dein Feind keinen Nutzen durch Deckung außer durch vollständige Deckung, und du bist nicht im Nachteil aufgrund einer großen Entfernung. Wenn der Angriff trifft, erhält dein geschworener Feind zusätzlich 3W6 Stichschaden. Während dein geschworener Feind lebt, hast du einen Nachteil auf alle Angriffswürfe, die du mit allen anderen Waffen ausführst.

Drachenhaut. Während du den Bogen hältst, kannst du deine Bonusaktion verwenden, um das Befehlswort *Drachenhaut* zu sprechen und die Energie der darin gefangenen Drachen zu kanalisieren. Wähle dazu eine der Drachenarten aus der unten stehenden Tabelle aus, um die Energie zu bestimmen. Der Bogen formt eine Rüstung aus deiner gewählten elementaren Energie und du erhältst folgende Vorzüge:

- Du erhältst 25 temporäre Trefferpunkte, die 1 Minute lang anhalten
- Du bist resistent gegen Schaden des selben Typs aus dem deine elementare Rüstung besteht. Der Typ der Energie wird durch die Art der Drachenseele bestimmt, die du gewählt hast (Sie untenstehende Tabelle).
- Bei einem Treffer richtet der Bogen zusätzlich 1W8 Schaden vom selben Typ der Energierüstung an. Wenn das Ziel ein Drache ist, ignoriert dieser Extraschaden jegliche Resistenzen oder Immunitäten die es gegen diese Schadensart hat.

Die Rüstung verbleibt solange, bis du alle deine temporären Trefferpunkte verlierst. Sobald du diese Eigenschaft eingesetzt hast, kannst du sie nicht mehr bis zur nächsten Morgendämmerung einsetzen, außer der Bogen wurde dafür verwendet einen großen oder größeren Drachen zu erlegen. "Drache" bezieht sich auf alle Kreaturen des Typs Drache, das heißt Wyvern und Drachenschildkröten mitinbegriffen.

DRACHENARTEN

Drache	Resistenz
Schwarz	Säure
Blau	Blitz
Messing	Feuer
Bronze	Blitz
Kupfer	Säure
Gold	Feuer
Grün	Gift
Rot	Feuer
Silber	Kälte
Weiß	Kälte

