

# Lichtfunke der Seldarin

## PALADIN ARTEFAKTFWAFFE

Artefaktwaffen sind magische Gegenstände, die den Spieler über den Verlauf einer Kampagne begleiten und mächtiger werden können. Die Waffe bleibt so relevant und wächst mit der Macht des Spielercharakters.

Meist deutet die physische Beschaffenheit des Gegenstandes auf eine mögliche Erweiterung der Fähigkeiten hin.

<b>Waffenstufe</b>	<b>Charakterstufe</b>
1	3
2	5
3	7

### LEVEL 1

Der Lichtfunke der Seldarin gehört zu der Ausrüstung höher gestellter Angehöriger der Streitkräfte der Sonnenelfen. Diese Schwerter werden in den heiligen Schmieden der Sonnenelfen unter Zuhilfenahme von gebündelter Sonnenenergie geschmiedet und in einer feierlichen Zeremonie übergeben.

Diese Tradition besteht bereits seit Jahrhunderten, viele ihrer Träger sind im Kampf und in Gewölbten gefallen. Dadurch können diese Schwerter überall in den Vergessenen Reichen gefunden werden.

#### LICHTFUNK DER SELDARIN

*Waffe (Kurzschwert), ungewöhnlich, benötigt Einstimmung durch einen Paladin*

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe.

Bei einem erfolgreichen Angriff, würfle 1W6. Bei einer 5 oder 6, springt ein heller, goldener Funke auf das Angriffsziel über und verursacht 3 gleißenden Schaden.

Wenn du einen Unhold oder einen Untoten damit triffst, erhält die Kreatur zusätzlich 1W6 gleißenden Schaden.

Dieses Schwert wurde von Elfenhand gefertigt und stammt wahrscheinlich aus dem Evereskatal, der Heimat der Elfen. Der Griff ist einem Baumstamm nachempfunden, dessen Äste in dünnen goldenen Linien über die silberne Klinke laufen. Oberhalb des Griffes befindet sich ein leerer, rautenförmige Vertiefung.

### LEVEL 2

Um den Lichtblitz der Seldarin erlangen zu können, wird ein Spiltter von Amaunator benötigt. Die Bruderschaft der Dämmerung, ein Orden von Paladinen, sammeln diese Edelsteine, die manchmal mit Kometen auf Faerûn niedergehen.

Die Bruderschaft hat überall in der Welt kleine Klöster, die wie Burgen aussehen. Dort werden die Splitter gesammelt, untersucht und in Waffen umgeformt. Einer dieser Splitter muss von einem Schmied des Ordens in die Fassung des Lichtfunkes eingearbeitet werden.

Außenseitern werden diese Geheimnisse und Waffen nie anvertraut. Die Spieler werden sich mit dem Orden anfreunden, oder einen der Splitter entwenden müssen.

#### LICHTBLITZ DER SELDARIN, +1

*Waffe (Kurzschwert), selten, benötigt Einstimmung durch einen Paladin*

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe.

Das Schwert hat drei Ladungen. Nach einem erfolgreichen Angriff kannst du eine Bonusaktion aufwenden und eine Ladung verbrauchen, um einen Lichtblitz auf dein Ziel abzufeuern. Das Ziel erleidet 2W6 gleisenden Schaden. Wenn du einen Unhold oder einen Untoten damit triffst, erhält die Kreatur zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden.

Das Schwert erhält zu jeder Morgendämmerung 1W3 Ladungen zurück.

Der in den leeren Sockel eingesetzte Splitter von Amaunator lässt die goldenen Linien auf der Klinge in regelmäßigen Abständen mit goldenem Licht pulsieren.

## LEVEL 3

---

Um den Lichtstrahl der Seldarin zu erhalten, muss der Lichtblitz der Seldarin in einen Sonnenbrunnen getaucht werden. Diese Sonnenbrunnen werden von den Sonnenelfen verehrt und sind meist in heiligen Lichtungen in einem Wald oder auf sonnengetränkten Plateaus am Rande des Meeres zu finden. Die Sonnenelfen bewachen diese heiligen Stätten mit hohem Aufwand.

### LICHTSTRAHL DER SELDARIN, +1

*Waffe (Kurzschwert), selten, benötigt Einstimmung durch einen Paladin*

Du erhältst einen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe.

Das Schwert hat fünf Ladungen. Du kannst eine Aktion und eine Ladung verbrauchen, um einen Lichtblitz auf ein Ziel in 15m Entfernung abzufeuern. Das Ziel erleidet 3W6 gleisenden Schaden. Wenn du einen Unhold

oder einen Untoten damit triffst, erhält die Kreatur zusätzlich 3W6 gleißenden Schaden.

Alternativ kannst du eine Aktion und eine Ladung verbrauchen, um einen heilenden Strahl des Lichts auf ein Ziel in 15m Entfernung zu lenken. Das Ziel erhält 3W6 Lebenspunkte.

Das Schwert erhält zu jeder Morgendämmerung 1W6 Ladungen zurück. Bei einer 5 oder 6 erhält das Schwert fünf Ladungen.

Der goldene Schimmer durchzieht jetzt die gesamte silberne Klinge und lässt den Übergang von Metall zu Licht verschwimmen. Wenn die Klinge nicht verhüllt wird, gibt sie im Radius von 2m einen sanften Schein von sich.