

Kapitel 3 - Regeln

Proben

Immer wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine Probe gewürfelt. Dafür bildet man aus einem Attribut und einer Eigenschaft (die am ehesten zu der Probe passen) den Probenwert (PW). Gelingt es, mit einem 20seitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, ist die Probe erfolgreich.

Beispiel:

Der Zwergenkrieger Gruffneck (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Tür einzutreten, hinter der sich Goblins verschanzt haben. Der Spielleiter erklärt, dass der Probenwert aus dem Attribut Körper und der Eigenschaft Stärke gebildet wird.

Würfelt Gruffnecks Spieler mit einem W20 nun kleiner oder gleich dem PW: 10 (= KÖR 8 + ST 2), kann der Zwerg die Tür erfolgreich eintreten.

Im Kampf werden Proben überwiegend mittels der Kampfwerte gewürfelt, welche sich ebenfalls aus einem Attribut und einer Eigenschaft zusammensetzen.

Beispiel:

Der Krieger Kalthor (Schlagen 15) greift mit seinem Bihänder einen Ork an und würfelt dafür einen W20. Bei einem Wurf Ergebnis von 1 bis 15 trifft Kalthor seinen Gegner.

Desweiteren gewährt ein Großteil der Talente (siehe Seite 17) ebenfalls einen Bonus auf bestimmte Proben, sofern man sie beherrscht.

Beispiel:

Der Späher Andur hält mit einer BemerkenProbe (GEI+VE) Ausschau nach Feinden. Sein Talent Wahrnehmung II gewährt ihm pro Talentrang +2 auf den PW, insgesamt also +4.

Typische Proben

Bemerken: GEI+VE bzw. 8*

Erwachen: GEI+VE

Fallen entschärfen: GEI+GE
Feilschen: GEI+VE oder +AU*
Feuer machen: GEI+GE
Flirten: GEI+AU
Gift trotzen: KÖR+HÄ
Inschrift entziffern: GEI+VE
Klettern: AGI+ST
Kraftakt: KÖR+ST
Krankheit trotzen: KÖR+HÄ
Mechanismus öffnen: GEI+GE oder +VE*
Reiten: AGI+BE oder +AU*
Schätzen: GEI+VE
Schleichen: AGI+BE
Schlösser öffnen: GEI+GE
Schwimmen: AGI+ST
Springen: AGI+BE
Spuren lesen: GEI+VE
Suchen: GEI+VE bzw. 8*
Taschendiebstahl: AGI+GE
Verbergen: AGI+BE
Verständigen: GEI+GE
Wissen: GEI+VE
*: Höheren Wert verwenden

Detailliertere Regeln zu den hier aufgelisteten Proben werden ab Seite 89 angeboten.

Modifikatoren

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch eine Probe leichter bzw. schwerer wird.

So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Seil weitaus schwieriger (äußerst schwer -8), als auf einem Bein zu hüpfen (Routine +8), in beiden Fällen wird jedoch AGI+BE gewürfelt.

Folgende Modifikatoren sollen dabei als Richtlinie dienen:

Routine +8
sehr leicht +4
leicht +2
normal +0
schwer -2
sehr schwer -4
äußerst schwer -8

Beispiel:

Jherrant möchte Spuren von ein paar Fußabdrücken untersuchen. Da Jherrant (GEI 4, BE 2, sein Talent Jäger II gibt +2 auf die Probe) als Elfenspäher sich besser auf das Fährtenlesen versteht, als andere, stuft der Spielleiter die Probe für ihn als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 8 auf 12 (= GEI 4 + VE 2 + Jäger II + 4) steigt.

Vergleichende Proben

Hin und wieder kann es zu vergleichenden Proben kommen, bei denen das Können zweier Charaktere gemessen wird: Wer ist der Stärkere beim Armdrücken? Wer kann besser feilschen? Wie lautlos schleicht der Einbrecher bzw. wie aufmerksam ist der Wachposten?

Bei vergleichenden Proben würfelt jeder Charakter ganz normal seine Probe, die Ergebnisse werden allerdings miteinander verglichen: Wenn nur einem Charakter die Probe gelingt, ist er der Sieger.

Wenn beide ihre Probe erfolgreich würfeln, gewinnt das höhere Ergebnis (Ausnahme: Immersiege). Wenn beiden Charakteren ihre Probe misslingt, wird (sofern erforderlich) erneut gewürfelt.

Beispiel:

Gruffneck (Körper 8, Stärke 2) und Kalthor (KÖR 8, ST 4) messen sich im Armdrücken und würfeln vergleichend KÖR+ST. In der ersten Runde misslingt beiden ihr Wurf. Angestrengt geht es in die nächste Runde und diesmal würfeln beide einen Erfolg: Gruffneck erzielt eine 8, während Kalthor mit einer 12 den Arm des Zwergen niederdrückt, was dieser nur mit einem Immersieg hätte verhindern können.

Immersieg und Patzer

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann gelingen, jede noch so einfache Handlung misslingen, was durch Immersiege und Patzer dargestellt wird:

Immer, wenn bei einer Probe eine 1 gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren – als erfolgreich.

Bei solch einem Immersieg gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis. Immer, wenn bei einer Probe eine 20 gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren – als misslungen, ein sogenannter Patzer.

Beispiel:

Im Kampf gegen die Goblins würfelt der Zwergenkrieger Gruffneck (Schlagen 12) bei seinem nächsten Schlag eine 1 – ein Immersieg! Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis bedeuten, beträgt Gruffnecks' Ergebnis stolze 12.

Probewert über 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen, kann die entsprechende Probe nur durch einen Patzer misslingen.

Wird das genaue Wurfresultat (beispielsweise bei einem Angriff) benötigt, wird der Zahlenwert über 20 für einen zusätzlichen Wurf verwendet:

Bei einem Probenwert von 25 würfelt man also einmal mit Probenwert 20 und einmal mit Probenwert 5. Alle erfolgreichen Probenergebnisse werden schließlich addiert und bilden zusammen das endgültige Ergebnis.

Ergebnisse über 20 ermitteln

Der Spieler würfelt nacheinander die für die Probe erforderlichen W20, wobei nur der zuerst geworfene Würfel die Probe verpatzen

kann. Eine 20 bei den anderen Würfeln wird dagegen nicht als Patzer gewertet.

Wurden alle Würfelergebnisse ermittelt, sucht der Spieler sich aus, welches Ergebnis für welche der einzelnen Proben verwendet wird.

Immersiege entsprechen nicht dem Höchstergebnis für alle Proben, sondern gelten nur für ihren einzelnen Würfelwurf.

Beispiel:

Der Berserker Laros (Schlagen 28) attackiert einen furchterregenden Troll und setzt dabei sein Talent Brutaler Hieb II vollständig ein, wodurch er diese Runde mit einem Probenwert von 44 angreift. Laros' Spieler muss insgesamt also 3 Proben würfeln, zwei mit Probenwert 20 und eine mit Probenwert 4 ($20+20+4=44$).

Zuerst würfelt er eine 2 – kein Patzer, von nun an ist jede 20 also ungefährlich und Laros' Spieler würfelt noch eine 1 und eine 17.

Nun ordnet er die 1 und die 17 den ersten beiden Probenwerten (PW jeweils 20) zu, der Immersieg wird dadurch zu einer 20. Die 2 reicht schließlich noch für den dritten Probenwert von 4. Laros' Ergebnis beträgt somit schmerzhaft 39 ($=20+17+2$).



Kampf

Kommt es zu einem Kampf, wird in Kampfrunden weitergespielt, die jeweils 5 Sekunden dauern. In einer Kampfrunde agieren alle am Kampf beteiligten Charaktere in Reihenfolge ihrer Initiative. Wer an die Reihe kommt, kann eine Aktion machen und sich bewegen. Haben alle Beteiligten gehandelt, beginnt die nächste Kampfrunde.

1. Initiative

Alle Beteiligten kommen in Reihenfolge ihrer Initiative zum Zuge. Bei einem Gleichstand wird mit W20 einmalig pro Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere Wurf siegt. Gelingt es einer Partei, die andere zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Kampfrunde +10 auf ihre Initiative.

2. Laufen

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich seinen Laufen-Wert in Metern maximal bewegen. Diese Bewegung kann er nur vor oder nach seiner Aktion machen, aber nicht aufsplitten, um beispielsweise erst ein Stück zu laufen, dann einen Gegner zu schlagen und sich dann wieder von ihm fortzubewegen.

Hindernisse am Boden wie Trümmer oder dichtes Unterholz können den Laufen-Wert mindern, halbieren oder gar vierteln.

3. Aktion

Vor oder nach dem Laufen kann jeder Charakter eine einzelne Aktion (beispielsweise mit Schlagen, Schießen, Zaubern oder Zielzauber angreifen) durchführen.

Eine Aktion kann nicht gespart werden, sondern verfällt am Ende ihrer Kampfrunde. Gelegentlich können Charaktere Aktionen durchführen, ohne daß diese Aktionen sich auf die Handlungsfreiheit der Spielfigur auswirken. Diese Art von Aktionen werden als aktionsfrei bezeichnet.

Beispiel für Aktionen

Abwartehandlung

Aufstehen*

Aufstehen und Waffe aufheben/ziehen

Bewusstlosen wecken

Heilkraut einnehmen

Konzentrieren (bei einigen Zaubern)

Rennen (erneut Laufen)
Schießen
Schlagen
Schloss knacken
Sturmangriff**
Trank trinken
Tür eintreten/öffnen/schließen
Waffe aufheben/wechseln/ziehen
Zaubern
Zauber wechseln
Zielen
Zielzauber

*: Zählt nur im Nahkampf als Aktion

** : Wenn ein Nahkampfziel sich in gerader, ungehinderter Rennenreichweite (Laufen - Laufen x2) befindet, kann man zu ihm rennen (anstatt zu laufen) und es noch schlagen.

Angriff und Abwehr

Das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs (mittels Schlagen, Schießen oder Zielzauber) ist zugleich der Schaden, der von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird.

Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine Abwehr-Probe (dies zählt nicht als Aktion), wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Schaden um das Ergebnis reduziert wird. Ist keine Abwehr zulässig, gilt der Schaden als abwehrlos bzw. nicht abwehrbar.

Beispiel:

Der Zwerg Gruffneck (Schlagen 12) trifft einen Ork (Abwehr 15) erfolgreich mit einer 9. Der Ork würfelt augenblicklich eine erfolgreiche Abwehr-Probe mit 4 und erhält lediglich 5 (= 9 - 4) Punkte Schaden, statt 9.

Waffen und Rüstungen

Waffen und Rüstungen geben durch ihren Waffenbonus (WB) bzw. ihre Panzerung (PA) Boni auf die Kampfwerte. Bei einigen Waffen wird zudem die Gegnerabwehr (GA) gesenkt, wenn dieser ihren Schaden abwehren will.

Für Zwerge sind Bihänder, Schlachtbeile und Lang- oder Elfenbögen auf Grund ihrer Größe zu unhandlich und können nicht von ihnen benutzt werden.

Jeder Charakter kann immer nur einen Helm, einen Panzer und eine Art von Arm- und Beinschienen tragen.

Viele der Rüstungen senken den Initiativeund/oder Laufen-Wert durch ihr Gewicht.

Krieger können alle Rüstungen tragen, Späher dagegen keine Plattenpanzer.

Heiler dürfen noch Lederpanzer tragen, Zauberer und Schwarzmagier können dagegen nur auf

Stoffrüstungen wie Roben zurückgreifen. Der Einsatz von Schilden ist dagegen jedem Charakter möglich, sofern er keine Zweihandwaffe (2h) gerade trägt.

Die Rüstungsbeschränkungen der drei Grundklassen gelten auch für ihre jeweiligen Heldenklassen, wobei einige das Talente Gerüstet erwerben können, mit dem man weitere Rüstungsarten tragen kann.

Klassenfremde Rüstung tragen

Trägt ein Charakter eine Rüstung, die ihm von seiner Klasse her nicht gestattet ist, wird ihr PA-Malus auf Zaubern und Zielzauber vervierfacht und die Agilität um den PA-Wert gesenkt (dies gilt nicht für Rüstungen, die der Charakter durch das Talent Gerüstet tragen darf).

RÜSTUNGEN	STOFF	LEDER	KETTE	PLATTE	HELME	SCHIENEN	SCHILDE
Krieger	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Alle	Alle
Späher	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja	Alle	Alle
Heiler	Ja	Ja	Nein	Nein	Nein	Leder	Alle
Zauberer	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Alle
Schwarzsm.	Ja	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Alle

Schaden und Heilung

Da Kämpfe schnell tödlich enden können, haben Heiler bei Dungeonslayers alle Hände voll zu tun. Gerade Gruppen ohne Heiler sollten sich immer mit Hilfsmitteln wie Heilkräutern oder -tränken ausstatten.

Bewusstlosigkeit

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos und erwachen erst nach W20 Stunden mit 1LK.

Alternativ kann man einen Bewusstlosen wecken, in dem man ihn rüttelt, schüttelt, ohrfeigt oder Wasser ins Gesicht spritzt.

Gelingt ihm dabei KÖR+HÄ, erwacht er mit 1LK, kann aber nicht mehr “verschnauften” (siehe unten).

Beispiel:

Ein Orkhäuptling verpasst Laros (28 LK) 30 Schaden, der Söldner verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK bewusstlos zu Boden.

Tod

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei KÖR 8), ist der Charakter tot.

Beispiel:

Hätte Laros (KÖR 8) nur noch 20 LK gehabt, als der Orkhäuptling ihn mit 30 Schaden traf, wäre er mit -10 LK tot gewesen.

Verschnaufen

Können Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, sich nach einem Kampf ein paar Minuten ausruhen, um neue Kräfte zu tanken und ihre Wunden zu versorgen, erhalten sie die Hälfte ihrer soeben verlorenen LK zurück (1LK pro Minute).

Beispiel:

Soeben hat Gruffneck den letzten einer Bande von Goblins niedergestreckt. Ganze 12LK hat er durch sie verloren und verschnauft erst mal, wodurch er 6LK regeneriert.

Natürliche Heilrate

Verletzte Charaktere, die noch über mindestens 1LK verfügen, regenerieren alle 24 Stunden W20/2 LK. Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf das Ergebnis.

Wiederbelebung

In manchen Settings ist die Wiederbelebung (beispielsweise mit dem Zauber Wiederbelebung) nichts ungewöhnliches. Bei einer Wiederbelebung sinkt KÖR permanent um 1 Punkt. Charaktere mit KÖR 1 können nicht wiederbelebt werden.



Kampfdetails

Sobald man mit den Grundregeln des Kampfes vertraut ist, kann man mit den Regeln in diesem Abschnitt bestimmte Aspekte des Kampfes erweitern.

Abwartehandlung

Ein Charakter kann eine Abwartehandlung an Stelle seiner Aktion durchführen, um erst später in der Kampfunde zu handeln.

Er kann dabei jederzeit vor oder nach einer Aktion eines anderen Charakters seine Abwartehandlung abbrechen, seine Aktion durchführen und sich bewegen, sofern er dies nicht schon vor dieser Kampfunde tat. Jede Runde, in der ein abwartender Charakter gar keine Aktion unternimmt und sich nicht mehr als 1m bewegt, steigt seine Initiative um +2 (bis maximal +10 nach 5 Runden). Sobald der abwartende Charakter schließlich eine Aktion gemacht hat oder mehr als 1m läuft, verfällt dieser Bonus.

Fernkampf und Distanz

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfwaffen oder Zielzaubern erhält der Schütze -1 pro 10m Distanz zum Ziel.

Zwar gibt es keine Mindestdistanz, dennoch erhalten Schützen, die auf Gegner schießen, die direkt bei ihnen stehen, einen Malus von -2 auf ihren Angriff.

Initiative auslösen

Hin und wieder kommt es zu Situationen, in der erst bestimmte Umstände die Initiative auslösen (beispielsweise ein Satz wie "Genug geredet - ergreift sie!"). In solchen Situationen handelt zunächst nur der Charakter, der die Initiative auslöst. Erst danach beginnt die erste reguläre Kampfrunde, in der alle in Reihenfolge ihrer Initiative wie gewohnt handeln, auch der Auslöser der Initiative.

Kampfpatzer

Als Faustregel wird empfohlen, dass ein gewürfelter Patzer im Kampf einen Charakter für mindestens eine Runde außer Gefecht setzt, wofür folgende Resultate sorgen:

Gepatzte Probe Resultat

GEPAZTE PROBE	RESULTAT
Abwehr	Sturz zu Boden*
Schlagen	Waffen fallen gelassen**
Schießen	Waffen fallen gelassen***
Zaubern	Zauber "springt raus", kein Zauber mehr aktiv
Zielzauber	

*: Nichtmag. Holzschild zerbricht dabei

** : Nichtmag. Holzwaffe zerbricht

***: Nichtmag. Holzwurfwaffe zerbricht

Mehrere Gegner

Wer möchte, kann seinen Schlagen-Wert auf bis zu vier angrenzende Gegner aufteilen.

Mit den Teilwerten werden individuelle Angriffe gewürfelt und die eigene Abwehr wird pro Gegner um 2 gesenkt, bis man in der folgenden Runde wieder an der Reihe ist (betrifft nicht das Talent Rundumschlag.)

Munition

Um lästige Buchhalterei wegen ein paar Kupfermünzen zu vermeiden (und Späher nicht zu benachteiligen), wird empfohlen, Charakteren immer genügend Munition für ihre Fernkampfwaffen zuzugestehen. Dies gilt nicht für magische Munition oder bei tagelangen Distanzgefechten in der Wüste.

Nahkampf mit zwei Waffen

Wer mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig angreift, würfelt für jede Waffe einen separaten Angriff, was jedoch nur als eine einzelne Aktion gewertet wird. Dabei werden Schlagen und die Abwehr allerdings um 10 gemindert (es sei denn, man verfügt über das Talent Zwei Waffen), bis der Angreifer in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

Position und Größe

Von oben auf Feinde zu schießen oder dem Gegner in den Rücken zu fallen, hat seine Vorteile, während man am Boden liegend eher schlechte Karten hat. Jedes Wesen ist zudem einer Größenkategorie (siehe Seite 104) zugeordnet, beispielsweise gelten die Spielervölker alle als normal groß. Bei Gegnern unterschiedlicher Größe wirken ebenfalls Modifikatoren.

POSITION / GRÖSSE	MODIFIKATOREN
am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2
Angriff seitlich/von oben	Angriff +1
Angriff von hinten	Angriff +2
Gegner ist größer	Angriff +2/Kategorie
Gegner ist kleiner	Angriff -2/Kategorie

Rüstung an- und ablegen

Rüstung schnell anlegen dauert 2 Aktionen pro PA (magische PA-Boni zählen nicht), nur Helme können als freie Aktion aufgesetzt werden. Wer in unbequemer Metallrüstung schläft, erhält am nächsten Morgen, falls KÖR+HÄ misslingt, für 24 Stunden -1 auf alle Proben. Dieser Malus ist kumulativ und verschwindet erst, wenn der Charakter wieder ungerüstet schläft (bis zu KÖR/2 Punkte Malus verschwinden so pro Nacht).

Schüsse ins Getümmel

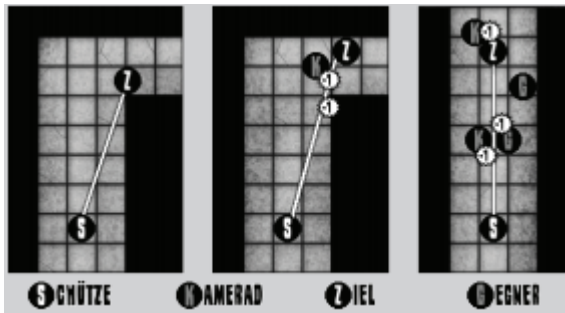
Als Getümmel wird eine beliebige Ansammlung von Individuen bezeichnet, die jeweils nicht mehr als 1m voneinander entfernt sind, wobei schmale, einreihige Formationen nicht als Getümmel gelten.

Wer einfach blindlings in solch eine Menge schießt, erhält pro Individuum in diesem Getümmel einen Bonus von +1 auf Schießen (bis max. +20) durch die erhöhte Trefferchance. Ist das Probenergebnis höher als der normalerweise mögliche Höchstschaden, wird es auf diesen Wert gesenkt. Der Zufall bestimmt das Ziel.

Vorbei an Hindernissen schießen

Pro Hindernis (Bäume, Gegner, Kameraden oder Wandstücke), an dem man vorbei schießt, um ein Ziel zu treffen (und pro Kameraden mit dem Ziel im Nahkampf), wird Schießen bzw. Zielzauber um

1 gesenkt.



Mißerfolge sind lediglich Fehlschüsse, nur bei einem Patzer wird eines der Hindernisse getroffen. Dieses wird zufällig ermittelt und ein individueller Angriff neu gewürfelt, bei dem Patzer ausgeschlossen sind.

Wehrlose Gegner

Gefesselte oder schlafende Gegner erhalten durch Nahkampftreffer doppelten Schaden, gegen den sie rüstungslos Abwehr würfeln.

Zielen

Wer sich nur Laufen/2 in einer Kampfrunde bewegt, kann auf einen beweglichen Punkt zielen (gilt als eine Aktion). Für jede gezielte Runde erhält der Charakter +2 (bis maximal +10) auf Schießen bzw. Zielzauber.

Zurückdrängen

Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff kann man seinen Gegner (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) 1m zurückdrängen, was dessen eigenes Laufen aber nicht beeinträchtigt. Der Angreifer kann dagegen nur aufrücken, wenn er vor dem Angriff noch nicht gelaufen ist, muss es aber nicht. Charaktere mit dem Talent Blocker können KÖR+HÄ würfeln, um nicht zurückgedrängt zu werden.

Optionale Kampfregeln

Slayende Würfel (Optional)

Hinweis:

Durch Slayende Würfel werden Kämpfe weitaus unberechenbarer und tödlicher.

Es wird empfohlen, sie nicht ohne die optionalen Slayerpunkte zu verwenden. Im Gegensatz zu den Slayerpunkten haben auf Slayende Würfel auch NSC ein Anrecht.

Wird bei einem Angriff ein Immersieg gewürfelt (bei Werten über 20 gilt dies nur bei einem Immersieg des ersten Würfels - siehe Seite 39), führt der Angreifer augenblicklich einen zweiten Angriffswurf aus (Patzter sind hierbei ausgeschlossen).

Ist dieser zweite Angriff erfolgreich, wird sein Schadenswert zum Ergebnis des ersten Wurfes hinzuaddiert. Wird dabei wieder eine Immersieg gewürfelt, wird die Prozedur wiederholt.

Slayende Würfel gelten umgekehrt auch bei Abwehr-Proben, sofern auch hier ein Immersieg erzielt wird.

Slayerpunkte (Optional)

In jeder Kampfrunde, in der man Schaden beim Feind verursacht, erhält man einen sofort einsetzbaren Slayerpunkt (SP).

Heiler, die Kameraden heilen, welche in diesem Kampf verletzt wurden, erhalten auch dafür einen Slayerpunkt. Ein Charakter kann nie mehr als 3 SP gleichzeitig besitzen, außerdem verfallen sie, sobald der Kampf endet oder man bewußtlos wird.

Mit Slayerpunkten kann man jederzeit aktionsfreie Handlungen unternehmen oder Boni aktivieren (diese wirken, bis man in der nächsten Runde wieder an der Reihe ist). Boni können nicht eingesetzt werden, um den PW einer bereits gewürfelten Probe zu ändern. Die jeweiligen SP-Kosten sind folgender Tabelle zu entnehmen:

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenspunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen**
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2m
2	Misslungenen Angriff wiederholen*
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen***
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3m

*: Gilt nicht bei Patzern

** : Wie mit dem gleichnamigen Talent

***: Nicht bei Gegnern die 2+ GK größer

Magie

Bei Dungeonslayers unterscheidet man zwischen zwei Arten von Zaubersprüchen:
(N)ormale Zauber und (Z)ielzauber

Zaubersprüche wirken

Meist reicht beim Wirken von normalen Zaubersprüchen ein erfolgreicher Wurf auf Zaubern, damit der Spruch gelingt, aber es gibt auch Zaubereffekte, bei denen ein möglichst hohes Probenergebnis wichtig ist (beispielsweise um eine lange Wirkungsdauer zu erzielen). Bei Zielzaubern entspricht das mit dem Kampfwert Zielzauber ermittelte Probenergebnis in der Regel dem verursachten Schaden, genau wie beim Kampf mit Waffen.

Beispiel:

Der Schwarzmagier Miroslav schießt einen Feuerstrahl (Zielzauber) auf den Elfenheiler Lios. Das erfolgreiche Probenergebnis von 14 stellt zugleich den verursachten Schaden dar, gegen den Lios ganz normal seine Abwehr würfelt. Anschließend zaubert Lios Einschläfern (normaler Zauber) – die Zaubern-Probe gelingt mit einer 4 und Miroslav geht schnarchend zu Boden.

Zauberbonus

Jeder Zauberspruch verfügt über einen positiven oder negativen Zauberbonus (ZB), der den PW der Zaubern- bzw. Zielzauber-Probe modifiziert, ähnlich dem WB von Waffen. Bei einigen Zaubersprüchen setzt sich der ZB aus einem Attribut und einer Eigenschaft des Opfers zusammen.

Beispiel:

Als Lios (Zaubern 16) den Schwarzmagier Miroslav (GEI 8, VE 6) mit dem Zauberspruch Einschläfern (ZB: $-(\text{GEI} + \text{VE})/2$) außer Gefecht setzte, war dabei sein Probenwert um ganze 7 $((8 + 6)/2)$ Punkte auf 9 gesenkt.

Betrifft solch ein Zauber Ziele mit unterschiedlichen Attributs- und/oder Eigenschaftswerten (und somit unterschiedlichen ZB-Mali), würfelt der Charakter eine (noch) unmodifizierte Probe, deren Ergebnis im Anschluß mit den unterschiedlichen ZB-Mali bgeglichen wird, um festzustellen, bei welchen Zielen der Spruch erfolgreich wirkt.

Zauber

Ein Zauberwirker kann immer nur einen bestimmten Zauberspruch aktiv haben und auslösen, diesen dafür aber beliebig oft. Lediglich die Abklingzeit (siehe unten) schränkt seine Anwendung ein. Um den aktuellen Zauber gegen einen anderen auszuwechseln, muss man erfolgreich GEI+VE würfeln, was eine ganze Aktion kostet.

Bei Erfolg wurde der Zauber gewechselt, bei einem Immersieg hat das Wechseln sogar keine Aktion verbraucht, man kann also den Zauber noch in der gleichen Runde auslösen.

Beispiel:

Nachdem Miroslav am Boden liegt, will sich Lios zunächst heilen und tauscht innerhalb einer Runde mit einer erfolgreichen Probe GEI+VE den Zauber Einschläfern gegen Heilende Hand aus, den er nun jede Runde wirken kann.

Abklingzeit

Sobald ein Zauber erfolgreich gewirkt wurde, muss seine Abklingzeit abgewartet werden, bevor er erneut gezaubert werden kann.

In der Zwischenzeit kann man allerdings zu anderen Zaubern wechseln und diese auslösen.

Zugangsstufen

Die Zugangsstufe eines Zaubers gibt an, ab welcher Stufe die einzelnen Zauberwirker Heiler, Schwarzmagier oder Zauberer ihn erlernen können (siehe Seite 9), wobei nicht jeder Zauberspruch allen drei Klassen zur Verfügung steht.

Heldensklassen erhalten weiterhin Zugang zu den Zaubersprüchen ihrer ursprünglichen Grundklasse.

Gesten- & Wortlos zaubern

Normalerweise machen Zauberwirker beim Zaubern Gesten mit ihren Händen und murmeln arkane Formeln. Gefesselt und geknebelt stellt sie das vor ein Problem:

Sind sie gefesselt oder haben sie einen Knebel im Mund, wird ihr Wert in Zaubern bzw. Zielzauber halbiert. Bei gefesselten und gleichzeitig geknebelten Zauberwirkern werden die Werte sogar geviertelt.

Es ist mit dem Talent Wissensgebiet möglich, das gesten- und wortlose Zaubern zu erlernen:

Pro Talentrang (von denen es in diesem Fall nur II gibt) wählt man aus, ob man den Malus für gestenloses Zaubern oder den Malus für wortloses Zaubern ignorieren kann.

Magie analysieren

Zauberwirker können mit GEI+AU spüren, ob ein Gegenstand, ein Phänomen oder eine Örtlichkeit in einer Reichweite von Stufe in Metern magisch ist.

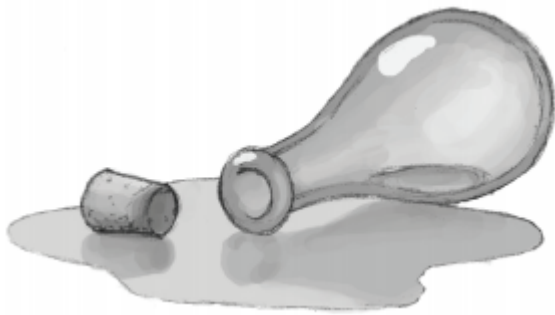
Sofern eine Magie erfolgreich erspürt wird, kann der Charakter mit GEI+VE versuchen zu erkennen, was sie bewirkt, muss sie dafür aber berühren.

Es reicht nicht aus, nur zu wissen, dass etwas magisch ist, man muss dessen Magie vorher immer selber auch spüren, um sie begreifen zu können.

Diese Proben sind für jede zu analysierende Magie nur einmal möglich und können erst wieder wiederholt werden, wenn der Charakter eine Stufe aufgestiegen ist.

Bei magischen Tränken kann zudem jeder Charakter - ob Zauberwirker oder nicht - auch durch vorsichtiges Nippen ihre Wirkung erkennen, ohne sie dabei gleich auszulösen oder den Trank zu verschwenden.

Nur sollte es sich dabei nicht um ein Gift handeln, welches auch genippt seine gefährliche Wirkung entfalten kann.



Zauberstäbe

Ein Zauberstab ist immer für einen bestimmten Zauberspruch gefertigt.

Jeder Zauberwirker, der diesen Zauberspruch selber beherrscht und den entsprechenden Zauberstab in den Händen hält, muss den Zauber nicht erst aktivieren, um ihn wirken zu können.

So kann ein Schwarzmagier, der den Zauberspruch Feuerball beherrscht und einen Feuerball-Zauberstab besitzt, den Zauber - ohne zu ihm zu wechseln - jederzeit wirken und dabei noch immer einen ganz anderen Spruch weiterhin aktiv behalten.

Revision #4

Created 22 October 2019 11:56:42 by Jolly

Updated 19 November 2019 15:22:54 by Jolly