

Kapitel 6 - Spielleitung

Dungeonslayers ist ein sehr schnelles System - Charaktere können hier wild herumhacken, aber auch schnell das Zeitliche segnen, also gönne man ihnen jeden Ruhm.

Ob nun spaßige Dungeonschlachten und knackige Kämpfe im Vordergrund stehen, oder man lieber reiselastige Wildnisoder detektivische Stadtabenteuer bevorzugt - Dungeonslayers kann jeden Kampagnenstil bedienen.

Dungeons

Ein Dungeon ist ein verliesartiges Gewölbe, vollgestopft mit Fallen, Geheimgängen, Monstern und jeder Menge Schätze. Einem ungeschriebenen Gesetz zur Folge werden die Herausforderungen eines Dungeons umso höher, je weiter man sich vom Eingang entfernt.



Dungeonplanung

Zwar versteht man unter einem klassischen Dungeon in der Regel ein dunkles, gegnergefülltes Verlies, doch letztendlich ist er einfach eine Ansammlung unterschiedlicher, miteinander verbundener Räume, die vieles sein können:

Verlassene Minenstollen, ein altes Hügelgrab, die Kanäle unter einer Stadt, düstere Friedhofskatakomben, eine ganze Festung, der Turm eines Magiers oder gar die Frachträume einer Galeere.

Die Erbauer des Dungeons

Zunächst ist immer zu klären, wer den Dungeon ursprünglich wozu errichtet hat, wie lange das her ist und was aus seinen Erbauern oder ihren Nachfolgern wurde, falls sie nicht mehr hier leben. All diese Fragen verschaffen dem Dungeon Geschichte und Authentizität, geben Anhaltspunkte zur Architektur und der allgemeinen Optik des Dungeons – handelt es sich um eine grobgehouene Höhle oder gar um verwinkelte, reichverzierte Gangsysteme feinsten zwergischer Steinmetzkunst, die in vielen Jahrzehnten geschaffen und vorher ausgiebig geplant wurden?

Warum befindet sich der Eingang dort, wo er ist? Gibt es einen Hinterausgang? Hätte dieser überhaupt Sinn gemacht? Auch die Anordnung der Räume ist wichtig – niemand baut einen Dungeon, in dem man gleich am Eingang in die Schatzkammer kommt, dahinter die ungeschützten Schlafgemächer vorfindet und am Ende erst die Räume der Wachmannschaft.

Hierbei ist es sehr hilfreich (und deckt Logikfehler auf), wenn man im Geiste einen Rundgang macht und die alltäglichen Wege der (ehemaligen) Bewohner abschreitet.

Der Aufbau des Dungeons

Ein abwechslungsreicher Dungeon sollte nicht linear aufgebaut sein, sondern immer auch Abzweigungen oder Kreuzungen enthalten.

Dies sorgt für mehr taktische Möglichkeiten, mehr Dynamik und mehr Spannung (“Aber wenn dann von hinten was kommt?”) – nur ein einziger Weg zur Wahl ist keine Wahl.

Natürlich gibt es auch viele Bereiche, die quasi nur in einer “Linie” verbunden sind, dennoch sollten ein paar Wahlmöglichkeiten und alternative Wege für die Charaktere in keinem größeren Dungeon fehlen. Auch können bestimmte Bereiche erst betretbar werden, wenn man in einem anderen Bereich etwas Bestimmtes unternimmt oder an einen entsprechenden “Schlüssel” gelangt.

Die Gefahren des Dungeons

Ist der Dungeon derzeit bewohnt? Von wem? Seit wann und warum? Wie versorgen sich die Bewohner? Schließlich sollte geklärt werden, ob es hinter dem Eingang noch Wachen gibt, sich diese an festen Wegpunkten aufhalten oder sogar in zeitlichen Abständen eine bestimmte Route ablaufen. Was für Fallen gibt es? Und wo sind sie sinnvoll platziert? Ein Stolperseil vor dem Abort ist

in bewohnten Dungeons nicht unbedingt sinnvoll und in einer Trollhöhle sollte man nicht unbedingt auf eine magische Selbstschußanlage treffen.

Der Hintergrund des Dungeons

Stolpern die Charaktere nicht durch Zufall in den Dungeon, führen sie oft Gerüchte oder ein Auftrag dorthin. Ob es nun gilt, ein Monster unschädlich zu machen, eine Entführte zu befreien oder ein sagenumwobenes Artefakt zu bergen - wichtig für die Glaubwürdigkeit ist hierbei vor allem: Wieso hat der Dungeon auf die Charaktere gewartet? Wieso hat sich nicht schon längst jemand anderes gefunden?

Beispielsweise wartet eine Großstadt oder eine stark bemannte Burg nicht unbedingt erst darauf, dass ein paar Helden irgendwann einmal vorbei kommen, um die Bande von Strauchdieben endlich ausmerzen zu lassen, die in einer nahen Ruine ihr Lager haben.

Licht & Sicht

Schlechte Beleuchtung, dichter Nebel oder heftiger Regen können die Sicht erschweren. Alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist, werden dadurch um 2 erschwert. Charaktere in völliger Dunkelheit (oder betroffen durch Zauber wie Blenden) erhalten -8 auf alle Proben, bei denen Sehen erforderlich ist. Die folgende Tabelle zeigt, wie groß der Bereich ist, den eine Lichtquelle effektiv erhellt:

LICHTQUELLE	LICHTRADIUS
Kerze	5m
Fackel/Laterne	10m
Lagerfeuer	15m

Dunkel- & Nachtsicht

Zwerge können durch die ihnen angeborene Dunkelsicht selbst in völliger Finsternis noch sehen, während die Nachtsicht der Elfen ein gewisses Mindestmaß an Licht erfordert (beispielsweise ein sternenklarer Himmel).

SICHTWEITEN	KAUM LICHT	STOCKFINSTER
Elfen	wie am Tag	0m
Menschen	10m	0m
Zwerge	wie am Tag	50m



Türen & Wände

Dungeonslayer können Türen eintreten und mit den richtigen Waffen auch Löcher und Öffnungen in Wände schlagen.

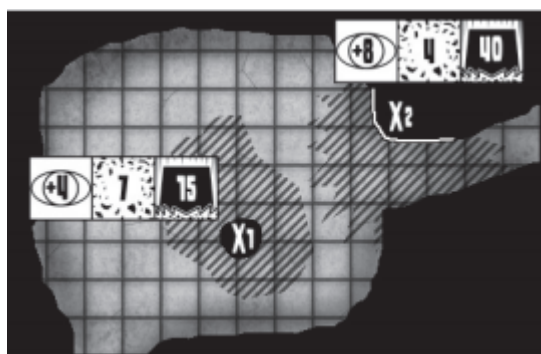
TÜREN	EINTRETEN	SW
Normal	+0	0
Verstärkt	-4	4
WÄNDE	ABWEHR	LK
Lehmwand	15	10
Fachwerk	20	15
Holzwand	25	15
Steinwand	40	25
Tor	30	20

Zerstörbare Dungeons

Einbrechende Tunneldecken oder umstürzende Mauern, die noch dazu auf Gegner fallen, bringen noch mehr Action und Spaß in einen Kampf, doch sollten diese Mittel nur hin und wieder eingesetzt werden (1 bis 2 Bereiche alle paar Dungeons reichen völlig aus), sonst nutzen sie sich zu schnell ab.

Betreten die Charaktere einen entsprechenden Raum oder eine Örtlichkeit, würfeln sie (aktionsfrei) Bemerken-Proben, mit  modifiziert, um zu erkennen, an welcher Stelle (X) Schaden verursacht werden muss ( ; keine Abwehr), damit es im schraffierten Bereich zum Einsturz kommt.

Für jeden Charakter in dem betroffenen Bereich () wird mit einer Probe ermittelt (PW: ), ob und wieviel Schaden er bei einem eventuellen Einsturz erhält.



Beispiel:

Der oben dargestellte, grobgehaueene Raum, enthält zwei einsturzgefährdete Bereiche, die die Charaktere beim Betreten aktionsfrei bemerken können.

Dafür würfeln sie zwei Bemerken-Proben, einmal mit einem Bonus von +4 (für die Decke über der Säule X1) und einmal sogar mit einem Bonus von +8 (für das rissige Wandsegment X2). Werden bei der Säule 7 oder bei dem Wandsegment sogar nur 4 Schadenspunkte verursacht, kommt es an der betreffenden Stelle augenblicklich zum Einsturz. Für alle Charaktere innerhalb des schraffierten Einsturzbereichs wird eine Schadens-Probe gewürfelt, bei der Säule mit PW: 15, bei dem Wandsegment mit PW: 40.

Slayergefahren

Neben Monstern bedrohen noch vielerlei andere Dinge einen Dungeonslayer:

Fallen

In jeden richtigen Dungeon gehören - sinnvoll platziert - ein paar ordentliche Fallen, die es zu entdecken und zu entschärfen gilt (siehe Seite 89), will man ihrem "Angriff" entgehen.

Fallen haben einen Tarnwert (TW), in der Regel zwischen 0 und 8.

Typische Fallen

Fallgruben (TW: 0-8)

Verursachen Sturzschaden (siehe Seite 85) und können zusätzlich noch mit Speeren gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3) oder Säure enthalten.

Giftnadel (TW: 4-8)

Diese Fallen sichern oftmals Truhen u.ä. und greifen mit Gift (siehe Seite 85) an.

Herabstürzende Steine (TW: 0-8)

Solche Fallen greifen mit einem Steinschlag an, dessen Probenwert in der Regel zwischen 11 und 30 liegt (PW: 10+W20).

Speerfallen (TW: 0-8)

Ein oder mehrere aus den Wänden oder der Decke schießende Speere - durch Druckplatten oder Stolperschnüre ausgelöst - mit Schlagen 15 oder höher.

Feuer & Säure

Bis auf wenige Ausnahmen - wie zum Beispiel der Zauber Feuerball oder Drachenodem - wird gegen Feuer- und Säureschaden ganz normal Abwehr gewürfelt.

Bei einem Immersieg mit einem Säureangriff wird ein zufällig zu ermittelndes, nichtmagisches Rüstungsteil des Ziels zerstört.

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN/RD
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung*	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Inferno (keine Abwehr!)	2W20
Nasse Kleidung	-W20
Schützende Stoffdecke*	-W20
SÄUREMENGE	SCHADEN/RD
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20
Eingetaucht (keine Abwehr!)	2W20

*: brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklopfen kostet eine ganze Aktion

Ertrinken

Untergehende Charaktere (siehe Seite 93) können noch KÖR+HÄ Kampfrunden lang die Luft anhalten, während sie dabei mit 2m pro Runde zu Boden sinken.

Nach Ablauf dieser Zeit müssen sie jede Kampfrunde KÖR+HÄ erfolgreich würfeln, sonst geht ihnen endgültig die Luft aus und sie ertrinken.

Ertrinkende Charaktere erhalten jede Runde W20 Schadenspunkte, gegen die sie ganz normal - allerdings ohne PA-Boni durch die Panzerung - Abwehr würfeln.

Ertrunkene, die nicht mehr als KÖR x 2 Kampfrunden tot sind, können mit GEI+GE+Bildung+Fürsorger oder Heilmagie reanimiert werden.

Erschöpfungsschaden

Durch extreme Umweltbedingungen oder auf Grund mangelnder Ernährung können Charaktere Erschöpfungsschaden erhalten.

Gegen Erschöpfungsschaden kann man keine Abwehr würfeln und er kann nicht mit Magie (außer Allheilung) kuriert werden. Nur die nötigen Gegenmaßnahmen (Kühlen bzw. Wärmen, Nahrungsaufnahme usw.) verschaffen Abhilfe.

URSACHE	ERSCHÖPFUNG
Extreme Hitze/Kälte	1 pro Tag
Keine Nahrung	2 pro Tag
Kein Wasser	5 pro Tag

Sturzschaden

Dungeonslayer neigen dazu, hin und wieder tief zu stürzen. Der Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

Zufallsbegegnung

Gegen Spannungstiefs eingesetzt, verleihen sie jedem Dungeon eine Eigendynamik, die selbst den SL überrascht.

Neben der klassischen Methode, Zufallsbegegnungen in zeitlichen Abständen oder je nach Spannungslage auszuwürfeln, verwendet Dungeonslayers in seinen Abenteuern auch feste Wegpunkte, bei denen es zu einer Zufallsbegegnung kommt, wenn die Spielercharaktere diese passieren.

Die Ergebnisse von Zufallsbegegnungen sollten individuell an den jeweiligen Dungeon angepasst werden und - sofern dies möglich ist - auch positive Begegnungen enthalten.

Gift

Luftdicht aufbewahrte Gifte können in Getränke gegeben, unter das Essen gemischt, auf Klingen geschmiert oder auf Pfeile und Bolzen aufgetragen werden, verlieren ab dann aber nach spätestens W20 x 10 Minuten ihre Wirkung.

Bei beschmierten Waffen muss erst ein Treffer gelandet werden, der Schaden verursacht, bevor das Gift (einmalig) wirkt.

Vergiftung Bemerken

Wer heimlich vergiftet wird (beispielsweise beim Essen) kann GEI+VE+Wahrnehmung würfeln, um das Gift noch rechtzeitig zu bemerken. Dieser PW kann durch den Tarnwert (TW) des Giftes gemindert werden.

Schaden durch Gift

Gifte, die Schaden verursachen, würfeln einen Angriff bzw. verursachen feststehenden Schaden. Nicht jedes Gift erlaubt einen Wurf auf Abwehr (wobei die Rüstung nicht zählt), um den Schaden zu mindern.

Betäubungs- & Lähmungsgifte

Der Vergiftete würfelt KÖR+HÄ+Einstecker, sonst wird der Charakter durch solch ein Gift außer Gefecht gesetzt. Jede zusätzliche Dosis senkt den PW des Vergifteten um 1, ebenso aber auch den TW des Giftes (was zu einem Bonus zum Bemerken des Giftes führen kann).

SCHADENSgifTE	PREIS
Würfelschaden	4GM/Angriffs-PW +1
Festschaden	25GM/1 Schaden
Keine Abwehr	Kosten x 4
ANDERE gifTE	PREIS
Betäubungsgift	100GM/W20 Min. - KÖR
Lähmung	60GM/W20 Rd. - KÖR
ALLE gifTE	PREIS
Tarnwert	Kosten/10 pro +1

Reisen & Transport

Die folgende Tabelle listet auf, wie weit eine Reisegruppe durchschnittlich in 12 Stunden (Pausen einkalkuliert) voran kommt, abhängig von ihrer durchschnittlichen Transportgeschwindigkeit, dem

AN LAND/12h	EBENE	UNWEGSAM
Zu Fuß/Karren	40km	25km
Ochsenwagen	30km	-
Pferd (Schritt)	55km	35km
Pferd (Halbtrab)	80km	55km
Pferd (Galopp)	100km*	-
Kutsche	85km	-

*: Dauert (15-AGI)h, nach (KÖR/2)h aber KÖR+HÄ alle 15 Minuten (im Trab alle 30), sonst totgeritten.

AUF DEM FLUSS/12h	STROMAUF	STROMAB
Floß	15km	50km
Paddelboot	25km	80km
Fischerboot	40km	130km
Ruderboot	80km	180km

AUF DEM MEER	12h	WETTER
Floß	25	(W20-10) x 10%
Ruderboot	90	(W20-5) x 10%
Segelboot	100	(W20-10) x 15%
Kriegsschiff	130	(W20-5) x 15%

Transport

Fahrzeuge und Schiffe haben eigenständige Geschwindigkeiten. Karren, Wagen, Kutschen und andere Landfahrzeuge bewegen sich auf offener Ebene ohne Straße nur mit halbierten Geschwindigkeit voran, auf unwegsamem Gelände können sie (bis auf Karren) überhaupt nicht fahren.

Auf offener See beeinträchtigt das Wetter mit Flauten und Winden die Geschwindigkeit.

Reisen zu Pferd

Charaktere, die das Talent Reiten nicht beherrschen, können sich nur in der Geschwindigkeit Schritt (= Laufen x 1) ohne Probleme fortbewegen. Während dauerhaftes Galopp ihnen überhaupt nicht möglich ist, können sie mit einer ReitenProbe pro Stunde versuchen zu traben.

Hat ein Charakter das Talent Reiten erlernt, kann er mit seinem Pferd problemlos im Trab (=Laufen x 1,5) reiten und sogar für eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert des Reittieres galoppieren (Laufen x 2). Auf unwegsamem Gelände wird diese Zeit halbiert, während in schwierigen Gelände ein Galopp überhaupt nicht möglichst. Wird ein Reittier über die erlaubte Zeit hinaus zum Galopp angetrieben, würfelt es pro Viertelstunde KÖR+HÄ, um nicht vor Erschöpfung zu verenden.



Reisetempo (Optional)

Wer es genauer mag oder bei Verfolgung oder unter Zeitdruck die Reisegeschwindigkeit ganz genau wissen muss, verwendet die folgenden, detaillierteren Regeln:

Gelände

Wer nicht auf offener Ebene oder einer Straße reist, sondern bewaldetes oder hügeliges Gebiet durchquert, befindet sich auf unwegsamem Gelände. Bei schwierigem Gelände handelt es sich dagegen um bewaldete Hügel, tückische Sümpfe oder schroffe Gebirgslandschaften.

Schwer Beladene Charaktere

Während man im Kampf Ranzen und Gepäck schnell fallen lassen kann, wirkt sich die Traglast auf die Reisegeschwindigkeit aus.

Bei Charakteren, die schwer beladen sind (sei es, weil sie mit Schatztruhen, gestohlenen Statuen

oder auch verletzten Kameraden durch die Gegend laufen), wird die Reisegeschwindigkeit halbiert. Reittiere mit mehr als einem (ausgerüsteten) Reiter gelten ebenfalls als schwer beladen

Tatsächliches Reisetempo

Die folgende Tabelle verrät, wie viel Kilometer in einer Stunde, abhängig vom Gelände, zurückgelegt werden. Als Grundlage dient dabei immer der Laufen-Wert des langsamsten Mitglieds in der Reisegesellschaft. Berittene Charaktere verwenden immer den Laufen-Wert ihres Reittieres.

LAUFEN	EBENE	UNWEGSAM	SCHWIERIG
1,5m	1,6km / h	1,1km / h	0,5km / h
2m	2,2km / h	1,4km / h	0,7km / h
2,5m	2,7km / h	1,8km / h	0,9km / h
3m	3,2km / h	2,2km / h	1,1km / h
3,5m	3,8km / h	2,5km / h	1,3km / h
4m	4,3km / h	2,9km / h	1,4km / h
4,5m	4,9km / h	3,2km / h	1,6km / h
5m	5,4km / h	3,6km / h	1,8km / h
5,5m	5,9km / h	4,0km / h	2,0km / h
6m	6,5km / h	4,3km / h	2,2km / h
6,5m	7,0km / h	4,7km / h	2,3km / h
7m	7,6km / h	5,0km / h	2,5km / h
7,5m	8,1km / h	5,4km / h	2,7km / h
8m	8,6km / h	5,8km / h	2,9km / h
8,5m	9,2km / h	6,1km / h	3,1km / h
9m	9,7km / h	6,5km / h	3,2km / h
9,5m	10,3km / h	6,8km / h	3,4km / h
10m	10,8km / h	7,2km / h	3,6km / h

Eilmärsche

Wer es besonders eilig hat, versucht sich so oft wie möglich im Dauerlauf fortzubewegen. Dadurch kann man täglich für maximal eine Anzahl von Stunden gleich dem halbierten KÖR-Wert die Reisegeschwindigkeit um 50% erhöhen.

Allerdings wird anschliessend für jede Stunde, die man geeilt ist, die sonstige Reisegeschwindigkeit für eine halbe Stunde halbiert.

Gewaltmärsche

Eine typische Reisegruppe reist im Durchschnitt 12 Stunden pro Tag, in denen insgesamt 2 Stunden gerastet wird (also 10 Stunden reine Reisezeit täglich).

Charaktere und Reittiere, die mehr als 10 Stunden an einem Tag reisen, würfeln pro zusätzliche Stunde KÖR+HÄ, sonst erhalten sie jeweils einen Punkt Erschöpfungsschaden, der nur durch natürlichen Schlaf auskuriert werden kann.

Sprachen & Schriftzeichen

Um einen Text verstehen zu können, muss man die Schriftzeichen lesen können, in der er niedergeschrieben wurde und die Sprache beherrschen, die sein Verfasser verwendete.

Sprachen und verwendete Schriftzeichen sind von Kultur zu Kultur unterschiedlich und werden durch das jeweilige Setting vorgegeben.

Mehrere Sprachen verwenden oftmals die selben Schriftzeichen. Jeder Charakter beherrscht zu Spielbeginn zwei Sprachen und hat eventuell auch die dazugehörigen Schriftzeichen bereits erlernt, sofern er bei Spielbeginn in GEI einen Wert von 6 oder höher hatte (siehe Seite 6).

Für 1 Lernpunkt kann man eine neue Sprache oder neue Schriftzeichen erlernen (siehe Seite 8), ausreichend Zeit und Lernmöglichkeiten vorausgesetzt.

Settingoption:

Elfische Lettern und zwergische Runen werden in vielen Settings wohl gehütet und Vertretern anderer Völker nicht einfach beigebracht.

Waren Herstellen

Charaktere mit dem Talent Handwerk sind in der Lage, Gegenstände zu reparieren und herzustellen, sofern sie von der erlernten Handwerksart (siehe Seite 24) abgedeckt werden (beispielsweise Bögen und Pfeile bei Bogenbau). Die Herstellung kostet genau die Hälfte vom handelsüblichen Preis des Gegenstandes und dauert: **[Herstellungskosten in Gold x 10 / 1 + Rang in Handwerk]** Stunden

Eine Reparatur (sofern noch möglich) kostet in der Regel nichts und dauert nur ein Viertel der Zeit. Wird im Anschluss erfolgreich GEI+GE+Handwerk gewürfelt, gelingt die Herstellung bzw. Reparatur.

Keine Werkstatt (-8) oder auch kein Werkzeug (-4) erschweren jede Probe.

EP-Vergabe

Charaktere können auf verschiedene Arten Erfahrungspunkte verdienen. Dabei gelten die folgenden Richtlinien für die Vergabe von Erfahrungspunkten:

Punkte für Gegner

Die EP für getötete oder überlistete Gegner errechnen sich aus der EP-Summe aller Gegner geteilt durch die Anzahl der beteiligten Charaktere.

Beispiel:

Fünf Dungeonslayer haben 10 Goblinskrieger zu je 20EP besiegt. Jeder Charakter erhält anschließend 40EP (200/5).

Punkte für Quests

Erreichen von klar definierten Abenteuerzielen (das elfische Artefakt bergen, den Bösewicht ausschalten etc.) sollten mindestens einem Viertel aller Gegner-EP entsprechen.

Beispiel:

Für die nun abgeschlossene Quest "Vernichtet die Goblinbande" erhält jeder Dungeonslayer 10EP (40/4).

Punkte für Rollenspiel

Atmosphärisches, unterhaltsames und charaktergerechtes Rollenspiel sollte gefördert werden. Ein Charakter kann dadurch pro Situation bis zu Stufe x 2 EP verdienen.

Beispiel:

Ein Charakter der 5. Stufe kann durch Rollenspiel pro Situation bis zu 10 EP verdienen.

Weitere Punkte

Gute Ideen, clevere Vorgehensweisen, das Überwinden von Fallen und abgeschlossene Abenteuerabschnitte sollten mit 5-25 EP belohnt werden, pro erforschtem Dungeonraum oder 10 gereisten Kilometern durch die Wildnis gibt es 1 EP.

Erweiterte Proben

Dieser Abschnitt vertieft bei Bedarf die Regeln und deckt die typischsten Proben einer Runde Dungeonslayers ab.

Talente, die unter gewissen Umständen einen Bonus auf eine Probe geben könnten, sind mit aufgelistet.

Bemerken (GEI+VE bzw. 8)

Diebeskunst, Wahrnehmung

Zu diesen Proben kommt es, wann immer den Charakteren etwas auffallen könnte (Blutstropfen am Kittel des Wirts, ein leises Plätschern in der Ferne oder der Geruch von Trollen in einer Höhle). Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit Wert 8 gewürfelt.



Hält man nach Fallen oder Geheimtüren Ausschau, fließt noch das Talent Diebeskunst mit in die Probe ein.

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Mehr als offensichtlich (Explosion)	+8
Offensichtlich (Prügelei / Warnschild)	+4
Widrige Umstände (große Entfernung / prasselnder, dichter Regen / überfüllte Straßen)	-4
Tarnwert einer Falle (optisch)	-TW
Tür/Wand dazwischen (akustisch)	-2/-8
Distanz zu Schleichenden (akustisch)	-1/m

Sollten die Charaktere nicht bewusst nach etwas Ausschau halten oder lauschen, sollte der Spielleiter die Probe heimlich würfeln.

Settingoption:

In vielen Settings wird Elfen eine besonders hohe Aufmerksamkeit zugestanden. Elfen in solchen

Settings erhalten +3 auf jede ihrer Bemerkungsproben.

Darbietung (*)

Akrobat, Bildung, Charmant, Instrument, Kletterass, Schnelle Reflexe

Bei einer Darbietung kann es sich um ein vorgetragenes Gedicht, ein gespieltes Lied, ein waghalsiges Gauklerkunststück, einen einfachen Tanz u.ä. handeln. Der Spielleiter klärt, welche Talente in Frage kommen.

Erwachen (GEI+VE)

Schnelle Reflexe, Wahrnehmung

Hin und wieder kann es wichtig sein, dass ein Charakter aus seinem Schlaf gerissen wird. Sobald solch ein Umstand eintritt, wird GEI+VE gewürfelt und mit Hilfe der folgenden Tabelle modifiziert.

WECKENDE UMSTÄNDE	PW
leises Geräusch / Geflüster / Schleichen-Probe misslungen	+0
Gespräch in Zimmerlautstärke / Patzer bei Schleichen-Probe	+4
Kampflärm / lautes Geräusch	+8
Getreten / Wachgerüttelt	+8
Schaden erleiden	autom.
Ziel eines erfolgreichen Zaubers sein	+2

Charaktere, die erwachen, machen eine Bemerkungs-Probe (diese wird nicht modifiziert), um sich zu orientieren. Bei einem Erfolg können sie noch in der selben Runde handeln, in der sie aufgewacht sind.

Ist ihre Initiative bereits verstrichen, wird wie bei einer Abwartehandlung (siehe Seite 43) vorgegangen.

Fallen entschärfen (GEI+GE)

Diebeskunst

Wenn man weiß, wo sich eine Falle befindet (sie also bemerkt hat), kann man versuchen sie zu entschärfen. Misslingt die Probe, wird die Falle allerdings ausgelöst.

Feilschen (GEI+VE/+AU)

Charmant, Schlitzohr

Bei Verhandlungen - ob über Marktpreise, Questbelohnungen oder Kriege - werden vergleichende

Proben (siehe Seite 39) gewürfelt - am Spieltisch vorgetragene Worte können einen Bonus von -8 bis +8 geben.

Verwendet wird VE oder AU, je nachdem, welcher Wert von beiden höher ist.

Ein Sieg bei einer Feilschen-Probe kann allerdings nie dazu führen, dass jemand einem Handel eingeht, dessen Konditionen er niemals akzeptieren könnte.

Bei Handelsgeschäften ist es deshalb hilfreich, wenn vorher festgelegt wird, wie hoch oder niedrig die Beteiligten gehen würden.

Feuer machen (GEI+GE)

Jäger

Wer auf die Schnelle ein Feuer benötigt, würfelt GEI+GE (zählt als ganze Aktion). Bei einem Erfolg entfacht man mit Stein, Stahl und Zunder in den Händen eine kleine Flamme.

Flirten (GEI+AU)

Charmant

Wer durch sympatisches Auftreten und passende Komplimente beeindrucken will, würfelt GEI+AU, wobei die Modifikatoren je nach Geschlecht des Flirtenden unterschiedliche Werte annehmen:

FLIRT-MODIFIKATOREN	MANN	FRAU
Anderes Volk	-8	-8
Aufreizende Kleidung	-2	+4
Blutbefleckt	-2	-4
Mundgeruch	-4	-2
Parfüm	+1	+1
Spendabel	+1	-2
Ungepflegt	-4	-2

Gift trotzen (KÖR+HÄ)

Einstecker

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung eines Giftes entgehen. Pro Rang in Einstecker erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe. Bei besonders gefährlichen Giften ist eine Probe zum Widersetzen nicht erlaubt.

Settingoption:

Zwerge sind in vielen Settings oft ein zähes Volk, welches einen Bonus von +2 gegen Gifte erhält.

Inschrift entziffern (GEI+VE)

Wahrnehmung, Bildung

Um eine alte, verwitterte Inschrift entziffern zu können, muss man ihre Sprache und ihre Schriftzeichen beherrschen (siehe Seite 88).

Klettern (AGI+ST)

Akrobat, Kletterass

Beim Klettern bewegen sich Charaktere mit ihrem halben Laufen-Wert. Pro AGI x 2 in Metern, die ein Charakter erklimmen will, ist eine Klettern-Probe nötig.



KLETTERFLÄCHE	PW
Baum	+0 bis +8
glatte Wand	-8
gute Griffmöglichkeiten	+8
grobe Steinmauer	+2
schräg	-8 bis +8
zerklüfteter Fels	+4
WEITERE MODIFIKATOREN	PW
Arm/Bein verletzt	je -8
Kletterausrüstung	+2
nasse Oberfläche	-4
Seil	+8
Stürmisch	-2

em Patzer stürzt er auf

Kraftakt (KÖR+ST)

Brutaler Hieb, Vernichtender Schlag

Wer eine Tür eintreten, Gitterstäbe verbiegen oder eine Truhe aufbrechen will, vollführt einen Kraftakt.

Krankheit trotzen (KÖR+HÄ)

Einstecker

Mit einem erfolgreichen Wurf auf KÖR+HÄ können Charaktere der Wirkung einer Krankheit entgehen.

Pro Rang in Einstecker erhält man einen Bonus von +1 auf die Probe.

Settingoption:

Elfen sind in vielen Settings gegen jegliche Art von Krankheiten immun. Zwerge gelten zudem oft als zähes Volk, welches einen Bonus von +2 gegen Krankheiten erhält.

Mechanismus öffnen (GEI+GE/+VE)

Diebeskunst, Handwerk, Schlossknacker

Wurde ein Geheimgtür o.ä. gefunden, muss man meistens noch einen verborgenen Schalter oder andere Mechanismen mit Hilfe von GEI+GE ertasten, mit denen man sie öffnet. Ist dagegen reine Denkarbeit gefordert, wird mit GEI+VE gewürfelt.

Reiten (AGI+BE/+AU)

Reiten, Sattelschütze, Tiermeister

Ein Reittier befindet sich immer in einer der vier Geschwindigkeiten Stand (Laufen 0), Schritt (Laufen x 1), Trab (Laufen x 1.5) oder Galopp (Laufen x2).

Charaktere ohne das Talent Reiten müssen jedesmal, wenn sie ihr Reittier dazu bewegen wollen, die Richtung oder die Geschwindigkeit (um eine Stufe) zu ändern, eine Reiten-Probe mit AGI+BE bzw. AU würfeln (je nachdem, welcher Wert besser ist), was eine ganze Aktion in Anspruch nimmt. Charaktere mit dem Talent Reiten können dies dagegen aktions- und probenfreinebenbei tun.

Jeder Charakter (also auch jene mit dem Talent Reiten) muss dagegen eine aktionskostende Reiten-Probe würfeln, wenn das Reittier ein Hindernis überspringen soll oder er die Geschwindigkeit innerhalb einer Runde um mehr als einen Schritt ändern will (beispielsweise um ein trabendes Pferd einfach zum Stillstand zu bringen).

Berittener Kampf

Wollen Charaktere ohne das Talent Reiten vom Pferderücken aus einen Angriff machen, muss ihnen zuvor eine aktionsfreie Reiten-Probe gelingen, sonst können sie in dieser Runde nicht angreifen.

Verfügt ein Charakter dagegen über das Talent Reiten, kann er jederzeit vom Pferderücken aus angreifen (ohne die Reiten-Probe).

Je nach Reitgeschwindigkeit werden die Angriffe des Reiters noch modifiziert:

GESCHWINDIGK.	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE
Trab	+KÖR/2*	-5
Galopp	+KÖR*	-10

*: KÖR des Reittieres

Wer von seinem Pferd einen unberittenen Gegner schlägt, erhält einen Bonus von +1 auf Schlagen durch die erhöhte Position.

Mit zweihändigen Waffen kann man beritten überhaupt nicht angreifen. Einzig und allein Charaktere, die das Talent Sattelschütze

(siehe Seite 30) beherrschen, können Fernkampfwaffen einsetzen, die man beidhändig (beispielsweise Bögen) benutzt.

Schätzen (GEI+VE)

Beute schätzen

Oftmals will man vor dem Verkauf wissen was ein gefundenes Beutestück wert ist.



Die Probe sollte der Spielleiter verdeckt für den Spieler würfeln:

Bei einem Misserfolg überschätzt sich der Charakter um 10% pro Wert, den das Würfelergebnis über dem PW liegt.

Bei einem ungeraden Probenergebnis schätzt der Charakter den Wert zu niedrig, bei einem geraden Probenergebnis zu hoch.

Schleichen (AGI+BE)

Heimlichkeit

Geschlichen wird immer mit halbierten Laufen-Wert. Es handelt sich um eine vergleichende Probe (siehe Seite 39) gegen die Bemerken-Probe möglicher Hörer (wie Wachposten) in bis zu 15 - AGI Meter Entfernung verglichen wird.

Alle AGI Meter wird eine neue SchleichenProbe nötig.

SCHLEICHEN-MODIFIKATOREN	PW
Boden voll knirschender Blätter	-8
Knarrende Dielen	-4
Nebengeräusche im Hintergrund	+4
Lärm im Hintergrund	+8

Elfen erhalten auf Grund ihrer Volksfähigkeit Leichtfüßig einen Bonus von +2 auf Schleichen-Proben.

Schlösser öffnen (GEI+GE)

Diebeskunst, Schlossknacker

Der Versuch, ein Schloss zu öffnen, wird durch dessen Schloss-Wert (SW) erschwert.

Zum Öffnen eines Schlosses wird immer ein Werkzeug benötigt, welches zudem die Probe wie folgt modifiziert:

WERKZEUG	PW
Besteck, Nagel, Stöckchen	-8
Draht, Nadel	-4
Dietrich	-2
zusätzliche Dietriche (max. VE)	je +1

Misslingt die Probe, kann der Charakter es erneut versuchen. Jeder Folgewurf senkt den PW bei diesem speziellen Schloss jedoch um jeweils 2.

Bei einem Patzer wird das Schloss beschädigt und lässt sich nur noch mit roher Gewalt öffnen.

Dieser kumulative Malus gegen dieses eine Schloss erlischt erst, wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht.

Schwimmen (AGI+BE)

Schwimmen

Charaktere ohne das Talent Schwimmen müssen jede Runde in tiefem Wasser eine Schwimmen-Probe würfeln, sonst drohen sie unterzugehen und zu ertrinken (siehe Seite 84).

SCHWIMMEN-PROBE	PW
leichter Wellengang	-2
unruhige See, starke Strömung	-4
Sturm auf See, reissender Fluß	-8
Rüstung (ohne magische Boni)	-PA x 2

Charaktere mit dem Talent Schwimmen können sich für KÖR x 2 Stunden problemlos bei leichtem Wellengang über Wasser halten (eine unruhige See oder starke Strömung vierteln diese Zeit).

Im Anschluss würfelt der Charakter KÖR+HÄ+3 pro Rang in Schwimmen, sonst ertrinkt er vor Erschöpfung. Bei Erfolg muss er nach Härte in Minuten die Probe wiederholen. Bei Stürmen oder reissenden Flüssen muss auch ein Charakter mit Schwimmen jede Runde würfeln.

Springen (AGI+BE)

Akrobat

Für einen Weitsprung benötigt ein Charakter Anlauf in Höhe von Laufen. Bei Erfolg springt der Charakter eine Distanz von:

Laufen/2 + Probenergebnis x 10cm Beim Herabspringen kann man unbeschadet eine Distanz von **Laufen + Probenergebnis x 10cm** in die Tiefe springen. Befindet sich darunter ein Gegner, kann man ihn aktionsfrei mit WB+1 noch im Sprung angreifen. Misslingt eine Springen-Probieren, kommt man nur halb so weit mit dem Sprung und fällt zu Boden.

Settingoption:

Elfen erhalten einen Bonus von +1 Meter auf sämtliche Sprungweiten.

Spuren lesen (GEI+VE)

Jäger, Wahrnehmung

Das Aufspüren und richtige Deuten von Spuren wird durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst:

UMSTÄNDE BEIM SPUREN LESEN	PW
Verfolgter hat Talent Heimlichkeit	-Rang
Alter der Spur (im Freien)	-1/6h
Durch Unterholz	+2
Harter Steinboden	-8
Regen, starker Schneefall	-1/1h
Staubig	+4
Weicher Boden (Matsch, Schnee)	+4
Weitere Verfolgte	+1/3

Der Charakter erfährt nur die offensichtlichsten Informationen ("Mehrere, barfüßige, kleine Humanoide.") - für jedes weitere Detail, dass er wissen möchte, ist eine neue Probe nötig.

Suchen (GEI+VE bzw. 8)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Wahrnehmung

Wer Räume durchsucht, Truhen nach verborgenen Geheimfächern abtastet oder Wände nach Anzeichen von Geheimtüren abklopft, würfelt GEI+VE. Sind GEI+VE niedriger als 8, wird mit Wert 8 gewürfelt.

Der Spieler wählt, ob er beispielsweise nur für einen Schrank, ein breites Stück Wand oder gleich den kompletten Raum würfeln möchte, kann bei einem Mißerfolg aber für kein Objekt, was bei seiner Suche bereits berücksichtigt wurde, erneut würfeln.

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Offensichtlich (Papiere in Schublade)	+8
Geheimfach/Geheimtür	-4 bis -8
Typisches Versteck	-2
Schlechtes Licht (nur Menschen)	-2
Tarnwert einer Falle	-TW

Taschendiebstahl (AGI+GE)

Diebeskunst, Heimlichkeit, Kann ich mal vorbei?, Langfinger

Beim Taschendiebstahl handelt sich um eine vergleichende Probe (siehe Seite 39), gegen die der Bestohlene und mögliche Zeugen Bemerken-Proben würfeln..

TASCHENDIEBSTAHL-MODIFIKATOREN	PW
Beute unter Kleidung getragen	-4
Beute am Leib getragen	-2
Beute in Tragetasche getragen	+0
Ablenkende Umgebung	+4

Verbergen (AGI+BE)

Heimlichkeit

Wer sich versteckt - um Verfolgern zu entgehen oder jemanden aufzulauern - würfelt eine veraleichende Probe (siehe Seite 39) gegen die Bemerken-Probe der Charaktere, die es zu



VERBERGEN-MODIFIKATOREN	PW
Ideal (dichtes Gebüsch, Lagerhaus)	+8
Gut (hohes Gras, Nische, Säule)	+4
Tiefe Schatten	+4
Verbergender hier nicht vermutet	+4

Verständigen (GEI+GE)

Bildung

Dies stellt den Versuch dar, sich mit bloßen Gesten und Lauten verständlich zu machen. Pro beherrschter Sprache erhält man einen Bonus von +1.

Wissen (GEI+VE)

Bildung, Wissensgebiet

Wann immer es um das Anwenden von Wissen, das Analysieren von Problemen, das Erinnern an alte Legenden oder andere Fragen geht, wird mit GEI+VE gewürfelt, ob dem Charakter die Lösung einfällt.

Schätze

Ohne ordentliche Schätze macht auch dereinfallsreichste Dungeon nicht sonderlich viel Spaß. Von einfachen Heilmitteln (mit denen man gerade Dungeons für neue Charaktere gut bestücken sollte) oder Gold und Schmuck über hochwertige oder magische Gegenstände, die Attribute, Eigenschaften, Waffen oder Rüstungen mit Boni versehen, bis hin zu exotischen Artefakten, die mit wundersamen Effekten versehen sind, reicht die Palette an Möglichkeiten.

Beutetabelle

Um die Zusammenstellung gefundener Beute und Schätze schnell und einfach zu ermitteln, verwendet Dungeonslayers sogenannte Beutetabellen (siehe Seite 148):

Feinde und Schätze haben immer einen Beutewert (BW), der dem PW entspricht, mit dem man auf der Beutetabelle würfelt.

Beispiel:

Die Angabe BW 2C:10 bedeutet, dass zweimal auf Beutetabelle C (zivilisierte Humanoide in der Wildnis) eine Probe mit Probenwert 10 gewürfelt wird (Immersiege gelten hier nicht). Bei einem Erfolg entspricht das Probenergebnis der Beutenummer auf der jeweiligen Tabelle.

Desweiteren kommt es hin und wieder - bei besonders mächtigen und/oder beutereichen Schätzen - vor, dass eine Beutenummer nicht als Probe ausgewürfelt wird.

Beispiel:

Der finstere Magier Beldrak hat als Beutewert die Angabe BW 4D: W20+10. Dies bedeutet, dass auf Beutetabelle D viermal Schätze probenlos mit jeweils W20+10 ermittelt werden.

Es ist sinnvoll, eigene Beutetabellen zu erstellen, die direkt auf ein Abenteuer oder bestimmte Gegnertypen zugeschnitten sind.

Bei zu vielen Gegnern wird empfohlen, die Spieler ihre Beute selbst auswürfeln zu lassen oder die Funde mit einzelnen Würfeln für mehrere Gegner zu vereinheitlichen.

Magische Gegenstände

Abgesehen von permanenten Boni und Wirkungen benötigt ein Charakter immer eine ganze Aktion (sofern nicht anders erwähnt), um einen Effekt eines magischen Gegenstands auszulösen.

Boni von Gegenständen

Die verschiedensten magischen Gegenstände gewähren ihrem Träger magische Boni auf bestimmte Proben oder Werte.

Die Summe aller kombinierten Boni durch getragene, magische Ausrüstung auf einen einzelnen Wert kann nie mehr als +5 betragen.

Beispiel:

Ein Charakter mit einer magischen Rüstung +3, einem magischen Helm +1 und einem Schutzring +2 würde also nur einen magischen Bonus von +5 auf seine Abwehr erhalten, nicht +6.

Talente durch Gegenstände

Gewährt ein Gegenstand die Wirkung eines Talents, wird es behandelt, als ob der Träger des Gegenstandes das Talent selbst beherrscht - unabhängig von den Voraussetzungen des Talents oder ob es von dem Charakter vielleicht schon bis zum Maximalrang erlernt wurde (der durch den Gegenstand angehoben werden würde).

Zauber in Gegenständen

Diese können unabhängig von Klasse und Stufe ausgelöst werden, was immer eine ganze Aktion in Anspruch nimmt.

Dafür würfelt der Charakter - entsprechend dem zu Grunde liegenden Zauber - eine Probe, als würde er den Zauberspruch selber auslösen (auch Krieger und Späher).

Hat der Charakter einen unmodifizierten Grundwert in Zaubern/Zielzauber von unter 10, so hebt der Gegenstand ihn für die Probe auf 10 an.

Basiert die Dauer, die Distanz oder der Effekt des Zaubers auf VE, wird ein Grundwert von 4 angenommen, sollte der Charakter einen niedrigeren Wert in dieser Eigenschaft haben. Selbiges gilt bei magischen Tränken.

Auch bei Zaubersprüchen aus Gegenständen muss - sofern nicht anders vermerkt - die Abklingzeit abgewartet werden, bevor sie wieder vom Gegenstand ausgelöst werden können.

Schriftrollen

Zaubersprüche findet oder erwirbt man auf Schriftrollen, in Zauberbüchern usw. Jeder Zauberwirker kann diese Zauber problemlos "lesen" (selbst ohne eine einzige Art von Schriftzeichen zu beherrschen), sofern sie von seiner Zauberwirkerklasse erlernt werden können.

Lernt man einen Zauber, verblasst seine Schrift auf dem Papier und er verschwindet, kann also nicht mehr an andere Zauberwirker weitergegeben werden.

Gleiches geschieht, wenn ein Zauberwirker einen Zauberspruch einfach laut von einer Schriftrolle abliest, wodurch er augenblicklich ausgelöst wird (der Charakter würfelt ganz normal eine entsprechende Probe, als wäre es sein eigener Zauberspruch).

Zum Ablesen muss der Zauberwirker nicht die Spruchzugangsstufe des Zaubers erreicht haben, der Spruch muss lediglich seiner Zauberwirkerklasse zugänglich sein.

So kann beispielsweise nur ein Heiler den Zauberspruch Allheilung von einer Schriftrolle ablesen -

dies allerdings schon ab der 1. Stufe.

Tränke

Man kann immer nur von der Wirkung eines Trankes vom selben Typ gleichzeitig profitieren (zwei hintereinander getrunkene Abklingtränke wirken also nur wie ein einzelner Abklingtrank, ein Schutztrank und ein großer Schutztrank addieren sich hingegen).

Liste magischer Tränke

Abklingtrank (50GM)

Diese meist hellblauen Tränke halbieren (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer eines Kampfes.

Allheilungstrank (1.000GM)

Von milchiger Färbung, wirkt dieser Trank den Zauber Allheilung auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Allsichttrank (200GM)

Für W20 Minuten kann der Trinker Magie, Unsichtbares und Verborgenes (Fallen, Geheimtüren usw.) automatisch erkennen.

Alterungstrank (500GM)

Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre älter, Haare und Nägel wachsen entsprechend.

Atemfreitrank (200GM)

Der Trinker dieses sprudelnden Trankes braucht für KÖR in Stunden nicht zu atmen.

Berserkertrank (100GM)

Dieses von verrückten Orkschamanen entwickelte, dampfende Getränk heilt drei Kampfrunden jeweils W20 Lebenskraft. In der vierten Runde explodiert der Trinker und verursacht in 2m Radius Schaden in Höhe der erwürfelten Heilung (Abwehr gilt).

Fliegentrank (200GM)

Dieser oft gelbe Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Fliegen (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Giftbantrank (150GM)

Wirkt den Zauber Giftbann auf den Trinkenden (keine Probe nötig).

Glückstrank (200GM)

Der Trinkende kann für W20 Stunden alle Patzer ignorieren.

Heiltrank (10GM)

Dieses oftmals rote Getränk heilt W20 Lebenskraft.

Heiltrank, großer (25GM)

Diese meist weinroten Tränke heilen 2W20 Lebenskraft.

Heiltrank, andauernder (20GM)

Dieses oft purpurne Getränk heilt 2W20 Runden lang 1 Lebenskraft/Runde.

Kampftrank (25GM)

Meist von oranger Farbe erhöht solch ein Trank Schlagen und Abwehr für die Dauer eines Kampfes um +1.

Klettertrank (50GM)

Der Charakter kann für W20 Runden mit seinem normalen Laufen-Wert wie eine Spinne klettern, selbst kopfüber an der Decke.

Konzentrationstrank (200GM)

Dieser oft graue Trank verdoppelt GEI für GEI in Runden.

Schnelligkeitstrank (200GM)

Für W20 Runden erhöht sich der LaufenWert des Trinkenden um 100%.

Schutztrank (50GM)

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +2.

Schutztrank, großer (100GM)

Erhöht für W20 Runden die Abwehr um +3.

Schwebentrank (25GM)

Dieses meist grünliche Getränk wirkt den Zauber Schweben (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Stärketrank (150GM)

Dieser nach Schweiß riechende Trank verdoppelt ST für ST in Runden.

Talenttrank (100GM)

Metallisch riechend, erhöht dieser Trank für W20 Runden ein vom Trinkenden bereits beherrschtes Talent um +1.

Teleporttrank (1.000GM)

Dieser rauchige, wirbelnde Trank wirkt den Zauber Teleport auf den Trinker (keine Probe notwendig), nicht jedoch auf weitere Charaktere.

Trank der Gasgestalt (500GM)

Dieser meist rauchige Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Gasgestalt (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Trank der Lebenskraft (500GM)

Diese meist blutroten Tränke erhöhen die Lebenskraft um W20 für W20 Stunden.

Trank der Zwergensicht (15GM)

Dieses meist schwarze Getränk gewährt für W20 Stunden dem Trinker die zwergische Volksfähigkeit Dunkelsicht (siehe Seite 83).

Unsichtbarkeitstrank (500GM)

Dieser oft klare, farblose Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Unsichtbarkeit (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Unverwundbartrank (1.000GM)

Der Charakter erhält für W20 Runden +20 auf seine Abwehr durch diesen meist roten, flockigen Trank. Dieser Bonus gilt auch bei Schaden, gegen den normalerweise keine Abwehr zulässig ist.

Vergrößerungstrank (1.000GM)

Vergrößert den Trinkenden auf das Doppelte seiner normalen Größe für W20/2 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden verdoppelt und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Verjüngungstrank (5.000GM)

Der Trinkende wird augenblicklich W20 Jahre jünger.

Verkleinerungstrank (100GM)

Verkleinert den Trinkenden auf ein Zehntel seiner normalen Größe für W20 Minuten. KÖR, ST und HÄ werden solange halbiert und die Kampfwerte entsprechend angepasst.

Wachsamkeitstrank (15GM)

Dieses meist klare Getränk gewährt für W20 Stunden auf alle Bemerken-Proben einen Bonus von +5.

Waffenweih (25GM)

Über eine Waffe geschüttet, verleiht dieser meist silberne Trank dieser für die Dauer eines Kampfes den Effekt des Zaubers Magische Waffe.

Wasserwandeltrank (100GM)

Dieser oft braune Trank wirkt auf den Trinker den Zauber Wasserwandeln (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Zaubertrank (25GM)

Erhöht die Werte von Zaubern und Zielzauber für die Dauer eines Kampfes um +1.

Zauberwechseltrank (10GM)

Diese meist blauen Tränke gewähren für die Dauer eines Kampfes +10 auf Zauber wechseln.

Zieltrank (25GM)

Erhöht die Werte von Schießen und Zielzauber für die Dauer eines Kampfes um +1.

Magische Waffen & Rüstung

Magische Boni und Effekte von Waffen wirken nur, wenn man sie dabei in der Hand hält, Rüstungen müssen angelegt sein.

Der Schaden einer verzauberten Waffe gilt als magisch, man kann mit ihr also auch körperlose Wesen verletzen, beispielsweise Geister.

Wurde bei der Herstellung einer Waffe ihr ein Name gegeben und ist dieser bekannt, kann man einmal pro Kampf diesen laut ausrufen, um für eine Kampfrunde ihren Angriffswert um +1 zu erhöhen.

Neben eingebetten Talenten und Zaubersprüchen haben die meisten verzauberten Waffen und Rüstungen einen magischen Bonus von +1 bis +3:

Waffenbonus:

Dieser Bonus wird auf den WB und die Initiative addiert und bei Treffern von der Abwehr des Gegners als Malus abgezogen.

Beispiel:

Die Werte eines magischen Bihänders +2 betragen in ihren Summen: WB +5, Initiative +0, Abwehr des Gegners -6.

Rüstungsbonus:

Der Bonus wird als magischer Bonus auf die PA addiert (ohne als Malus auf Zaubern/Zielzauber zu wirken), während die normale Initiative bzw. Laufenmali pro Bonus um 1 bzw. 0.5m gemindert werden (wodurch sie aber nicht über 0 ansteigen können).



Beispiel magischer Waffen

Aderschlitz

Ein mag. Dolch +2 mit Aderschlitzer +III.

Feindfeger

Unscheinbar aussehender Bihänder +2 mit Rundumschlag II.

Grausame Axt

Antike Axt +1 mit Verletzen +III.

Immertreff

Ein tödlicher Langbogen +2 mit Fieser Schuß +II und Scharfschütze +II.

Königsblut

Durch diesen magischen Dolch +3 mit Schattenklinge und Unsichtbarkeit (Abklingszeit 1x/täglich ignorierbar) sollen angeblich schon Könige gestorben sein.

Orkspalter

Eine alte, legendäre Zwergenaxt +1 mit Brutaler Hieb +II.

Skrupelloser Bogen

Ein Kurzbogen +1 mit Kleiner Terror, der Feinde angeblich immer in den Rücken trifft.

Stab des Magus

Ein Kampfstab +1 mit Zielzauber +3 (insgesamt also mit dem normalen Bonus Zielzauber +4).

Stahlflamme

Dieses Langschwert +1 mit Flammenklinge kam schon in vielen Kriegen zum Einsatz.

Zornhammer

Ein schwerer, schlichter Streithammer +3, der einst einem Zwergenhelden gehörte.

Beispiel magischer Rüstung

Bärenpanzer

Diese mit Bärenfellen und -klauen verzierte Plattenrüstung +2 gewährt ihrem Träger Raserei +I sowie +1 auf Stärke.

Blutrüstung

In diese rotgefärbte Plattenrüstung +1 ist das Talent Verletzen +I eingebettet.

Fellmantel des Heilers

Diese aus weissem Fell geschneiderte Lederrüstung gewährt +2 auf Heilzauber.

Gewänder des Adlers

Diese hellbeige, mit Adlerfedern verzierte Lederrüstung +1 gewährt +1 auf Geist.

Kluft des Jägers

Diese braun-grüne Lederrüstung gewährt neben Jäger +I ihrem Träger +1 auf Bewegung.

Kundschafterpanzer

Diese mit braunen Fellschulterpolstern verzierte Kettenrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf Bewegung.

Robe des Denkers

Diese graue Robe +2 verleiht +1 auf Verstand.

Robe des Heilers

Eine weisse Robe, die ihrem Träger +1 auf Heilzauber gewährt.

Robe der Macht

Diese violette Robe +3 verleiht ihrem Träger +1 auf Geist.

Runenbestickte Feuerrobe

Eine feuerrote Robe +3 mit aufgestickten Flammenrunen und Feuermagier +V.

Rüstung des Kriegers

Diese protzig verzierte Plattenrüstung +2 gewährt ihrem Träger +1 auf Körper.

Rüstung des Löwen

Eine Plattenrüstung +2 mit verzierten Löwenköpfen, die auf Laufen +1,5m gewährt.

Rüstung des Schützen

Diese mit dunkelgrünen Stoffrändern gesäumte Kettenrüstung +1 gewährt ihrem Träger +3 auf Schießen.

Rüstung des Spähers

Diese mit braunen Lederpolstern verstärkte Kettenrüstung +1 gewährt ihrem Träger +1 auf Agilität.

Söldnertreu

Diese mit blauen Stoffrändern gesäumte Kettenrüstung +1 gewährt ihrem Träger +1 auf Schlagen.

Sturmrobe

Diese blaugraue Robe +1 mit aufgestickten Sturm- & Gewitterwolken gewährt +1 auf jeden Blitzzauber. Selbst bei Windstille wogt sie in einer leichten Brise.

Wehrpanzer

Diese massive, mit Metallverzierungen verstärkte Plattenrüstung +3 verfügt sogar über einen Halspanzer und gewährt ihrem Träger zusätzlich noch +2 auf Abwehr.

Wildhüterharnisch

In diese aus Fellen zusammengenähte Lederrüstung +1 wurde der Zauber Tierbeherrschung eingebettet.

Wolfsmantel

Diese Lederrüstung aus Wolfspelz verleiht ihrem Träger +3 auf sämtliche BemerkenProben. Ein ausgenommener Wolfskopf bildet die Kapuze.

Set-Gegenstände

Manche Gegenstände bilden zusammen ein sogenanntes Set.

Bei solchen Set-Gegenständen werden zusätzliche Effekte freigeschaltet, je mehr Teile des entsprechenden Sets man trägt.

SELCOR'S ROBE

Beispiel für einen Set-Gegenstand

Mag. Robe +3

Eine blutrote Robe.

Herzmeister-Set	Setboni (kumulativ)
Selcor's Kette	2 Teile: Abklingen +1
Selcor's Robe	3 Teile: Abklingen +1
Selcor's Stirnreif	4 Teile: Zaubern +1
Selcor's Zauberstab	5 Teile: Zielzauber +1

Diverse Magische Gegenstände

Neben Waffen und Rüstungen gibt es eine Vielzahl anderer magischer Gegenstände - die Möglichkeiten sind quasi endlos, weshalb hier nur eine begrenzte Auswahl vorgestellt werden kann.

Abklingring

Dieser einfache Abklingring senkt die Abklingzeiten sämtlicher Zauber seines Trägers um 1.

Armreif des Bogners

Verleiht auf Schießen-Proben mit Bögen einen Bonus von +2.

Fäustlinge der Verstümmelung

Diese blutverschmutzten Wildlederhandschuhe gewähren ihrem Träger Brutaler Hieb +1 und Verletzen +1.

Gürtel der Trollstärke

Dieser mit kleinen Eisenplatten beschlagene Gürtel erhöht die Stärke seines Trägers um 3.

Elfenstiefel

Diese bequemen Stiefel erhöhen den Laufenwert um 1.

Elfischer Sattel

In dieses äußerst feingearbeiteten Sattel ist Reiten +I eingebettet.

Elfischer Tarnumhang

Dieser Umhang, in den Feengarn eingewebt wurde, verleiht zusätzlich zu seiner eingebetteten Heimlichkeit +III auf Verbergen-Proben +3.

Feuerballzepter

Ein Zepter, in das der Zauber Feuerball eingebettet wurde, dessen Aktingzeit man 2x/Tag ignorieren kann.

Fliegender Teppich

Ein legendärer Gegenstand aus den heißen Wüstenlanden, in den die Zauber Fliegen und Spurt eingebettet sind. Die Zauber wirken permanent auf denjenigen, der in der Mitte des Teppichs sitzt. Proben auf Zaubern sind nicht erforderlich.

Geisterbote

Jeder dieser mit Rauch gefüllten Behälter enthält eine Ladung des Zaubers Botschaft.

Karten des Schummlers

In dieses wunderschöne Spielkarten-Set ist der Zauber Zeitstop eingebettet.

Kette der Regeneration

Diese schlichte Silberkette heilt in jeder Kampfrunde 1 LK.

Kriegshorn

Der Klang des Horns feuert die Kampfgefährten mit seinem eingebetteten Schlachtruf +I an.

Kristallkugel

Der Zauber Spionage ist in diese äußerst zerbrechliche Kugel eingebettet.

Mantel der Augen

Dieser mit Augenmustern bestickte Mantel gewährt seinem Träger Wahrnehmung +III.

Schlafstaub

Wirkt auf ein beworfenes Ziel den Zauber Einschläfern.

Schutzring +1 bis +3

Erhöht die Abwehr, ohne dabei Panzerungsmalus zu verursachen.

Schwebenamulett

Der Zauber Schweben wurde in dieses Amulett gebettet.

Smaragd-Schlüssel

Einmal alle 24h kann man damit den Zauber Öffnen auf ein Schloss wirken.

Spruchspeicherring

Einmal pro Tag kann der Träger des Ringes zu einem vorher festgelegten Zauber aktionsfrei wechseln, ohne dafür würfeln zu müssen, da in den Ring Wechselzauber eingebettet wurde.

Unsichtbarkeitsring

Böse Zungen behaupten, dass dieser Ring, in den Unsichtbarkeit eingebettet ist, seinen Träger zu seinem abhängigen Sklaven macht.

Wechselring

Mittels Wechsler +V verleiht dieser Ring +10 auf Proben, um die eigenen Zauber zu wechseln.

Zauberköcher

Jeder Pfeil, der aus diesem Köcher gezogen wird, hat für die Dauer einer Kampfrunde einen magischen Waffenbonus von +1.

Herstellung magischer Gegenstände

Zauberwirker mit den Talenten Alchemie, Einbetten oder Runenkunde sind in der Lage, magische Gegenstände herzustellen.

Die Kosten zur Herstellung der magischen Gegenstände betragen immer genau die Hälfte von dem, was sie im Handel kosten, sofern sie überhaupt käuflich zu erwerben sind.

Auch misslungene Herstellungsprozesse verbrauchen die Zutaten.

Schriftrollen fertigen

Um Schriftrollen herzustellen, benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent Runenkunde. Außerdem muss er den Zauberspruch, den er zu Pergament bringen will, auch selbst beherrschen.

Als Letztes benötigt der Zauberwirker noch die nötigen Zutaten (exotische Tinten, besonderes Pergament), welche die Hälfte des Zaubers kosten, der später auf der Schriftrolle stehen soll.

Schließlich kann die Herstellung beginnen, die akribische Genauigkeit, mehrmaliges Überzeichnen und diverse Trocknungszeiten erfordert. Während dieser Zeit muss der Zauberwirker jeden Tag 1-2 Stunden ungestört an der Schriftrolle arbeiten, insgesamt an **[Goldpreis des Zaubers / 1 + Rang in Runenkunde + Einbetten]** Tagen.

Wird nach Abarbeitung der Zeit erfolgreich GEI+GE+Runenkunde gewürfelt, gelingt die Herstellung.

Tränke brauen

Zum Brauen magischer Tränke (außer Weihwasser, für dessen Herstellung ein Zauber existiert) benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent Alchemie.

Desweiteren benötigt der Zauberwirker die nötigen Zutaten, welche die Hälfte des Tranks kosten (siehe Seite 96), der aus ihnen gebraut werden soll. Schließlich kann der Brauvorgang beginnen, der diverse Arbeitsschritte und Gärprozesse erfordert, die insgesamt

[Goldpreis des Tranks / 1 + Rang in Alchemie + Einbetten] Tage

andauern. Der Charakter benötigt für die gesamte Zeit Zugang zu einem Labor (eine reine Laborausstattung kostet 250GM).

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich GEI+VE+Alchemie gewürfelt, gelingt der Brauvorgang.

Gegenstände herstellen

Um magische Gegenstände wie flammende Schwerter, verzauberte Rüstungen oder Fliegenringe herzustellen, benötigt ein Zauberwirker zunächst das Talent Einbetten.

Außerdem wird auch immer das Talent Handwerk (beispielsweise Bogenbauer, Schmuck- oder Rüstungsschmied o.ä.)

benötigt, welches sich nach dem Gegenstand richtet, der hergestellt werden soll.

Das Talent Handwerk kann auch von einem anderen Charakter eingebracht werden, der dem Zauberwirker bei der Herstellung des Gegenstandes die gesamte Zeit behilflich ist.

Die folgenden Seiten behandeln Schritt für Schritt die Herstellung magischer Gegenstände.

1. Grundkosten ermitteln

Neben den Materialkosten des Gegenstandes (entsprechen seinem halben Neupreis) werden noch diverse Zutaten wie erlesene Kristalle, seltene Pflanzen oder gar das Blut gefährlicher Monster benötigt, um Magie dauerhaft in ihn zu betten. Die Kosten für diese Zutaten und die Materialkosten ergeben zusammen die Grundkosten:

Materialkosten (halber Neupreis)+ 125 GM = Grundkosten (in GM)

2. Zusatzkosten ermitteln

Auf die Grundkosten werden nun Zusatzkosten addiert werden, je nachdem, was der Gegenstand alles können soll. Die Summe entspricht den endgültigen Herstellungskosten:

Grundkosten + sämtliche Zusatzkosten = Herstellungskosten (in GM)

Es folgt eine Auflistung der möglichen Zusatzkosten:

A. Aktionen einbetten

Gegenstände können es ermöglichen, dass bestimmte Handlungen (beispielsweise das Ziehen eines magischen Schwertes) keine Aktion kosten. Die Kosten richten sich nach Art und Dauer der

Aktionsfreiheit:

AKTIONSFREI	KOSTEN
1x im Kampf aufstehen	250GM
1x im Kampf Waffe ziehen	500GM
W20* Runden konzentrieren	750GM
1x im Kampf Zauber wechseln	1.000GM

*: Wird einmalig bei der Herstellung ermittelt.

B. Boni einbetten

Die Kosten für permanente Boni (von +1 bis +3) auf bestimmte Proben (dazu zählen auch Proben auf einzelne Zauber), Kampfwerte (oder auch Gruppen von Zaubern), Eigenschaften oder Attribute sind folgender Tabelle zu entnehmen:

BONUS AUF	+1 BONUS	+2 BONUS	+3 BONUS
einzelne Probe	125GM	250GM	500GM
Waffenbonus	(WB + mag. Bonus) x 250		
Rüstungsbonus	(PA + mag. Bonus) x 500		
Kampfwert*	250GM	500GM	750GM
Eigenschaft	500GM	1.000GM	1.500GM
Attribut	1.000GM	2.000GM	4.000GM

*: Bei Laufen erhält man pro +1 einen Bonus von 0,5.

Waffenbonus:

Der Preis ergibt sich aus dem normalen WB der herzustellenden Waffe und dem Bonus (+1 bis +3 möglich), den sie erhalten soll, multipliziert mit 250.

Dieser Bonus wird auf den WB und die Initiative addiert und bei Treffern von der Abwehr des Gegners als Malus abgezogen.

Rüstungsbonus:

Die normale PA der Rüstung plus der angestrebte magische Bonus (von +1 bis +3) mal 500 ergeben die zusätzlichen Kosten für die Rüstung. Der Bonus wird als magischer Bonus auf die PA addiert (ohne als Malus auf Zaubern/Zielzauber zu wirken), während die normalen Initiative- bzw. Laufenmali pro Bonus um 1 bzw. 0.5m gemindert werden (wodurch sie aber nicht über 0 ansteigen können).

C. Talente einbetten

Talente können rangweise in Gegenstände eingebettet werden. Das Talent Einbetten kann man allerdings nicht einbetten.

Dafür muss ein Charakter, der das Talent auf entsprechendem Rang beherrscht, bei der Herstellung des Gegenstandes die ganze Zeit anwesend sein.

Die Kosten pro Talentrang richten sich nach der Stufe, ab der der Talentbeherrscher das Talent erstmalig erwerben konnte:

KOSTEN PRO TALENTRANG
(Talent-Zugangsstufe x 125) GM

Wird mehr als ein Talent eingebettet, erhöht sich der Faktor von 125 bei jedem Talent um jeweils 50 pro weiteres Talent, das eingebettet werden soll.

Beispielsweise würde bei vier Talenten jeder Rang jeweils die Talent-Zugangsstufe mal 275 (= 125 + 50 + 50 + 50) kosten.

D. Zauber einbetten

Bei der Herstellung eines magischen Gegenstandes kann der Zauberwirker diesen mit Zaubersprüchen versehen, sofern er diese beherrscht.

Die Zusatzkosten von Zaubern in magischen Gegenständen basieren immer auf dem Goldpreis, den ein Zauber normalerweise kostet (Zaubersprüche unter 125GM werden behandelt, als würden sie 125GM kosten).

D1. Zauber einbetten

Ein Zauberspruch kann in einen Gegenstand gebettet und nach den Regeln für Zauber in magischen Gegenständen ausgelöst werden.

KOSTEN PRO ZAUBER
(Preis* des Zaubers x 3) GM
*: Mindestens 125GM

D2. Zauberladungen einbetten

Einzelne Ladungen von Zaubersprüchen (beispielsweise ein Ring, in dem 10x Feuerball eingebettet ist) brauchen sich nach Gebrauch zwar auf, sind dafür aber in der Herstellung weitaus günstiger:

KOSTEN PRO LADUNG
(Preis* des Zaubers/5) GM
*: Mindestens 125GM

Aufladen: Verbrauchte Ladungen können wieder aufgefrischt werden, indem ein Zauberwirker, der den Zauberspruch beherrscht, diesen wieder in den Gegenstand zaubert (1 Ladung pro gewirkten Zauber).

Die Anzahl der maximalen Ladungen des Gegenstandes kann dadurch nicht erhöht werden.

D3. Zauberstäbe fertigen

Die Kosten für Zauberstäbe (siehe Seite 47) errechnen sich wie folgt:

ZAUBERSTABKOSTEN
(Preis* des Zaubers x 2) GM
*: Mindestens 125GM

D4. Abklingzeiten verkürzen

Die Abklingzeiten bestimmter Zaubereffekte eines Gegenstandes oder auch die eigenen Zaubersprüche desjenigen, der ihn bei sich trägt, können um bis zu VE/2 (des Zauberswirkers) Runden verkürzt werden:

VERKÜRZTE ABKLINGZEIT	•1 RUNDE
Bestimmter Zauber des Ggst.	250GM
Bestimmter Zauber seines Trägers	125GM
Alle Zauber seines Trägers	2.500GM

D5. Abklingzeit ignorieren

Abklingzeiten einzelner Zauber in Gegenständen können komplett ignoriert werden (beispielsweise für ein Teleportamulett, das jede Runde einsetzbar ist).

ABKLINGZEIT IGNORIEREN	KOSTEN
1x täglich	Preis* des Zaubers* x 3
2x täglich	Preis* des Zaubers x 5
3x täglich	Preis* des Zaubers x 12
Permanent**	Preis* des Zaubers x 25

*: Mindestens 125GM

**: Zusätzlich verliert der Zauberswiker permanent einen Punkt GEI.

3. Gegenstand herstellen

Während der Herstellung des Gegenstandes arbeiten Zauberswiker und Handwerker in einer entsprechenden Werkstatt gemeinsam

(Pausen einkalkuliert) für **(Herstellungskosten in Gold/20) / (Rang in Einbetten + Handwerk)** Stunden.

Würfelt nach Ablauf der Zeit der Zauberswiker erfolgreich GEI+VE+Einbetten und der Handwerker (bei dem es sich auch um den Zauberswiker selbst handeln kann) erfolgreich GEI+GE+Handwerk, ist die Herstellung geglückt.

Juwelen & Edelsteine

Kostbare Edelsteine und Juwelen können bei der Herstellung magischer Gegenstände (nicht bei Schriftrollen und Tränken) in diese eingearbeitet werden, was die Herstellung vereinfacht:

Pro Juwelen im Wert eines Viertels der Herstellungskosten erhält man einen Bonus von +1 auf Einbetten und Handwerk.