

Regeln

Die Regeln von Dungeonslayers sind äußerst simpel gehalten, ein Charakter setzt sich lediglich aus 9 Kernwerten zusammen und im Kampf verrät ein einziger Wurf, ob der Gegner getroffen wurde und wieviel Schaden er erhält.

Völker & Klassen

Dungeonslayers verwendet in der Basis-Edition die Rassen Elfen, Menschen und Zwerge, was sich settingbedingt natürlich ändern kann. Als Klassen stehen der Krieger, der Späher und die Zauberwirker (unterteilt in Heiler, Zauberer und Schwarzmagier) zu Wahl.



Mit Erreichen der zehnten Stufe kann jetzt jeder Charakter eine von 15 Heldenklassen annehmen, die Zugang zu neuen, individuellen Fähigkeiten verleiht. Aus dem gläubigen Krieger wird so der Paladin, während sein brachialer Waffenbruder in der Rolle des Berserkers aufgeht und sich entsprechend weiterentwickelt.

Attribute & Eigenschaften

Charaktere bei Dungeonslayers bestehen aus den drei Attributen Körper, Agilität und Geist, von denen sich jeweils zwei Eigenschaften ableiten.

KÖRPER	<input type="text"/>	AGILITÄT	<input type="text"/>	GEIST	<input type="text"/>
STÄRKE	<input type="text"/>	BEWEGUNG	<input type="text"/>	VERSTAND	<input type="text"/>
HÄRTE	<input type="text"/>	GESCHICK	<input type="text"/>	AURA	<input type="text"/>

Probenmechanik

Um eine Probe zu würfeln, bildet man aus einem Attribut und einer Eigenschaft den Probenwert. Gelingt es, mit einem 20seitigen Würfel gleich oder kleiner diesen Wert zu würfeln, war die Probe erfolgreich.

Beispiel:

Der Zwergenkrieger Gruffneck (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Tür einzutreten, hinter der sich Goblins aufhalten. 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 10 ($= 8 + 2$), tritt er die Tür erfolgreich ein.

Stufen & Erfahrung

Erreicht ein Charakter eine neue Stufe, von denen es 20 gibt, kann er seine Eigenschaften verbessern oder gar ein Talent erlernen, um seine Fähigkeiten zu spezialisieren.

Revision #5

Created 30 December 2018 13:21:34 by Bolthier

Updated 22 October 2019 11:56:37 by Bolthier