

RUND & BUNT

EINE OSTERHAFTER ÜBERRASCHUNG FÜR CHARAKTERE ALLER STUFEN VON C. KENNIG

Mit diesem Osterspecial für Dungeonslayers kannst Du Deinen Spielern mal etwas Gutes tun, idealerweise zur Osterzeit.

Auf der Wanderung (bevorzugt im Gras- oder Waldland) erhält jeder Charakter die Möglichkeit, im Unterholz ein buntes, magisches Ei zu entdecken, welches wundersame Effekte hervorruft.

Um sein Ei zu finden, würfelt ein Charakter 1x/Stufe eine Bemerkungsprobe. Sobald dem Charakter eine dieser Proben gelingt, findet er sein Ei (jeder Charakter kann maximal 1 + gewürfelte Immersiege) an Eiern finden). Wer dagegen keine der Proben schafft, dessen Ei bleibt unauffindbar.

Um was für ein Ei es sich handelt und was für magische Boni es gewährt, würfelt der Spieler selber aus (ohne dass man ihm zunächst die Wirkung verrät - lediglich das Aussehen von dem Ei wird ihm mitgeteilt).

1. EIERART ERMITTELN

W20	Eierart
1-4	Einfarbig
5-8	Gesprenkelt
9-12	Gepunktet
13-16	Gestreift
17-20	Gepunktet und gestreift

2. GRUNDFARBE ERMITTELN

W20	Grundfarbe	Bonus*
1	Weiß	LK + Stufe/2
2-4	Rot	Schlagen+2
5-7	Grün	Schießen+2
8-10	Blau	Abwehr+2
11-13	Gelb	Initiative+2
14-16	Orange	Zielzauber+2
17-19	Lila	Zaubern+2
20	Schwarz	Laufen+1m

*: Bonus, solange Ei am Körper getragen

Ist das Ei nicht bloß einfarbig, sondern gesprenkelt, gepunktet oder gestreift, wird auf der dritten Tabelle die Zweitfarbe ermittelt.

3. ZWEITFARBE UND DEREN BONUS ERMITTELN

W20	Farbe*	Gesprenkelt	Gepunktet	Gestreift
1	Weiß	LK + Stufe/2	LK + Stufe	Talentei <i>Heldenglück +I</i>
2	Rot	Stärke+1	Körper +1	Drachenei
3	Rot	Stärke+2	Körper +1	Explosionsei
4	Rot	Stärke+2	Körper +2	Zauberei <i>Feuerball</i>
5	Grün	Bewegung+1	Agilität +1	Rennei
6	Grün	Bewegung+2	Agilität +1	Talentei <i>Akrobat +I</i>
7	Grün	Bewegung+2	Agilität +2	Talentei <i>Jäger +I</i>
8	Blau	Härte+1	Körper +1	Wasserei
9	Blau	Härte+2	Körper +1	Schwimmei
10	Blau	Härte+2	Körper +2	Luftfei
11	Gelb	Geschick+1	Agilität +1	Talentei <i>Glückspilz +I</i>
12	Gelb	Geschick+2	Agilität +1	Goldei
13	Gelb	Geschick+2	Agilität +2	Talentei <i>Schlitzohr +I</i>
14	Orange	Verstand+1	Geist+1	Leuchte
15	Orange	Verstand+2	Geist+1	Talentei <i>Bildung I+</i>
16	Orange	Verstand+2	Geist+2	Talentei <i>Feuermagier +I</i>
17	Lila	Aura+1	Geist+1	Talentei <i>Verheerer +I</i>
18	Lila	Aura+2	Geist+1	Talentei <i>Abklingen +I</i>
19	Lila	Aura+2	Geist+2	Wechselei
20	Schwarz	Laufen+1,5m	Laufen+2m	Zauberei

*: Entspricht die Zweitfarbe der Grundfarbe, wird ihr Bonus ignoriert. Stattdessen wird der Bonus der Grundfarbe verdoppelt.

GESTREIFTE EIER:

DRACHENEI Aus diesem Ei schlüpft nach W20 Tagen ein Drachenjunges (Farbe mit Tabelle ermitteln), welches erst in vielen Jahren ausgewachsen sein wird. Der kleine, nutzlose Drache schläft bevorzugt auf der Schulter des SC und gewährt ihm durch seine Anwesenheit den Grundfarbenbonus des beim Schlüpfen zerstörten Eis.

EXPLOSIONSEI Bei Erschütterung explodiert das Ei (Schaden W20; keine Abwehr; Radius 5m; geworfen WB+1). Auf wundersame Weise läuft der Charakter immer nach W20 Tagen einem neuen Explosionsei über den Weg.

GOLDEI Träger riecht mit GEI+VE Gold in VEx2 Meter (auch durch Wände).

LEUCHEI Die Streifen des Eis leuchten permanent (*Licht*-Zauber).

LUFTFEI Sondert permanent Sauerstoff ab (nützlich beim Tauchen).

RENNEI Die Renngeschwindigkeit des Trägers beträgt Laufenx3, statt x2.

SCHWIMMEI Das Ei gewährt seinem Träger das Talent Schwimmen +I

TALENTEI Gewährt dem Träger ein Talent, unabhängig davon, ob er es überhaupt haben könnte.

WASSEREI Hält man das Ei in der Hand, beginnt es frisches Wasser abzusondern (1 Liter/Minute).

WECHSELEI Gestattet dem Träger einmal pro Tag automatisch einen Zauber zu wechseln, ohne dass es ihn eine Aktion kostet.

ZAUBEREI Einmal pro Tag gewährt das Ei dem Träger den Einsatz eines Zaubers (auf Beutetabelle Z zufällig ermitteln), unabhängig von Stufen- und Klassenbeschränkungen, wie auf S. 95 im Dungeonslayers Regelwerk erklärt.