DS-FW-01

# AUF DER SEHNE

## EINE FREIE ERWEITERUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

VON TIM CHARZINSKI

DUNGEONSLAYERS FANWERK

# AUF DER SEHNE

## VORWORT

Fantastische Geschichten und Abenteuer kommen selten ohne großartige Meisterschützen aus - sei es nun Robin Hood, Legolas oder gar Apollo. Mit dieser freien Erweiterung zu **Dungeonslayers** sollen die Helden mehr Möglichkeiten für den Fernkampf in die Hände bekommen.

Dazu gesellt sich noch eine neue Hybrid-Klasse eines magisch begabten Schützen.

Wie immer liegt es natürlich an den Spielern und letztendlich am Spielleiter, diejenigen der hier vorgestellten Regeln zu verwenden, die am besten zur eigenen Kampagne und dem bespielten Setting passen.

In diesem Sinne: Viel Spaß!

*Tim Charzinski*

| **Fernkampfwaffen** | Waffenbonus | Besonderes | Preis |
|---|---|---|---|
| ***Armbrüste*** | | | |
| Leichte Armbrust | WB +2 | Initiative -2 | 8GM |
| Leichte Armbrust, Repetier- | WB +2 | | 16GM |
| Handarmbrust | WB +1 | Abwehr des Gegners +2 | 150GM |
| Schwere Armbrust | WB +3 | Initiative -4, Abwehr des Gegners -2 | 15GM |
| Schwere Armbrust, Repetier- | WB +3 | Initiative -2, Abwehr des Gegners -2 | 30GM |
| Zwergenarmbrust | WB +2 | Initiative -2, Abwehr des Gegners -3 | 90GM |
| ***Bögen*** | | | |
| Drachenbeinbogen | WB +3 | Initiative +1, Abwehr des Gegners -2, feuerfest | 450GM |
| Elfenbogen* | WB +3 | Initiative +1 | 75GM |
| Klingenbogen | WB +1 | Initiative +1, im Nahkampf WB+1 | 20GM |
| Kurzbogen | WB +1 | Initiative +1 | 6GM |
| Kurzbogen, Komposit- | WB +1 | Initiative +1 , Abwehr des Gegners -1 | 12GM |
| Langbogen* | WB +2 | Initiative +1 | 10GM |
| Langbogen, Komposit-* | WB +2 | Initiative +1 , Abwehr des Gegners -1 | 50GM |
| Stahlbogen | WB +3 | Abwehr des Gegners -1, KÖR+GE statt Schießen | 100GM |
| ***Kriegsgerät*** | | | |
| Ballista (Laden: 12Rd.) | WB +5 | Abwehr des Gegners -10 | 1000GM |
| Polybolos (Laden: 5Rd.) | WB +5 | Abwehr des Gegners -8 | 3000GM |
| Tarrant (Laden: 12Rd.) | WB +6 | Abwehr des Gegners -12 | 1500GM |

*: Für Zwerge auf Grund der Größe zu unhandlich

## NEUE FERNKAMPFWAFFEN

Die hier vorgestellten Waffen ergänzen die Ausrüstungslisten aus dem **Dungeonslayers** Grundregelwerk und aus dem ersten DS-Ergänzungsband **Schmiedewerk**.
Historische Anmerkungen sind *kursiv* gesetzt.

### BALLISTA (KRIEGSGERÄT)

Etwa 1,5m große Geschützarmbrust. Zumeist montiert auf Burgzinnen oder Schiffen. Gewöhnlich nicht ohne weiteres transportierbar.

### DRACHENBEINBOGEN

Mystischer Bogen, gefertigt aus den Knochen eines Drachens, besonders hohe Zugkraft und feuerunempfindlich.

### HANDARMBRUST

Sehr kleine Variante der Armbrust, die sich gut verstecken lässt und deshalb in einigen Kulturen als verboten gilt, da insbesondere in Verbindung mit Gift sie die ideale Mordwaffe abgibt.

Auch als Unterarm-Armbrust erhältlich. Kann nach den Regeln aus dem zweiten Ergänzungsband **Feuerwerk** zwei-händig abgeschossen werden.

### KLINGENBOGEN

Schwerer Bogen mit kurzen Klingen an beiden Enden, kann auch im Nahkampf verwendet werden (WB+1).

### KOMPOSITBOGEN

Waffe bestehend aus mehreren Lagen unterschiedlicher Materialen. Höhere Reichweite & höheres Zuggewicht möglich. *Nach der Frühzeit die übliche Bogenbauweise.*

### KURZBOGEN

Klassische Jagdwaffe, auch gut vom Pferd aus zu benutzen. Besonders geeignet für die Jagd auf Kleinwild. *Gehört zu den frühesten bekannten Bogenvarianten.*

### LANGBOGEN

Kriegswaffe, ungespannt gewöhnlich mannshoch, nicht von Zwergen benutzbar.

### POLYBOLOS (KRIEGSGERÄT)

Repetierversion der Ballista.

### RETIERWAFFEN

Einige Armbrüste sind mit Magazinvorrichtungen ausgestattet, wodurch automatisch Bolzen nachgelegt werden, sobald die Sehne zurückgehebelt wird.

### STAHLBOGEN

Seltene Version des gebräuchlichen Holzbogens, hohe Zugkraft, aber schwer zu spannen.

Verwendet KÖR+GE für Schießen.

### TARRANT (KRIEGSGERÄT)

Größere Version der Ballista. Zumeist montiert auf Burgzinnen oder Kriegsschiffen. Gewöhnlich nicht transportierbar.

### ZWERGENARMBRUST

Ein technisches Meisterwerk aus Zwergenhand.

## NEUE AUSRÜSTUNG

### ELFISCHER KÖCHER
Aus diesem magischen Köcher gezogene Pfeile erhalten für 1 Rd. einen magischen Bonus von +1 auf Schießen.

### GLASPFEIL
Geschoss mit einem gefüllten Glaskopf, der Öl, Säure oder Weihwasser erhalten kann und beim Einschlag zersplittert.

### HOHLPFEIL
Geschoss mit hohlem Kern, in den Gift gefüllt werden kann (Abwehr des Gegners +3).

### KLETTERPFEIL
Pfeil zum Verschießen und Anbringen von Seilen.

### KLINGENPFEIL
Besonders geformte Klingenspitze, kann Seile durchtrennen (Distanzmalus +1, Abwehr des Gegners +1).

### PFEIFENDER PFEIL
Pfeifenartig geformtes Kopfstück erzeugt schrilles Warnsignal durch Luftzirkulation beim Schießen.

### SCHÜTZENHANDSCHUH
Dieser lederne Handschuh schützt die Finger des Schützen und verleiht ihm gleichzeitig mehr Kontrolle. Der Handschuh verhindern, dass bei Schießen-Patzern die Sehne reißt.

### TARTSCHE
Kleiner Schild, der am Handgelenk getragen wird und so den Träger nicht behindert. Auf Grund ihrer Größe aber nur im Nahkampf sinnvoll, da sie keinen Schutz vor Geschossen bietet.

## WAFFENMODIFIKATIONEN

Die meisten Bögen und Armbrüste können von geschulten Bogenmachern nach den Wünschen ihrer Kunden angepasst werden.
Dies geht vom Herstellen von Pfeilen mit speziellen Effekten bis hin zu kompletten Umbauten.

Solche Modifikationen sind generell Sonderanfertigungen, die nicht für eine andere Waffe demontiert werden können.

| Ausrüstung | Besonderes | Preis |
|---|---|---|
| Elfischer Köcher | daraus gezogener Pfeil 1Rd. mag+1 | 450GM |
| Pfeil, Glas- | | 5SM |
| Pfeil, Hohl- | Abwehr des Gegners +3 | 2SM |
| Pfeil, Kletter- | | 5SM |
| Pfeil, Klingen- | | 2SM |
| Pfeil, Pfeifender | | 2SM |
| Schützenhandschuh | verhindert Sehnenriss | 15GM |
| Sehne, Armbrust- | | 2KM |
| Sehne, Bogen- | | 1KM |
| Sehne, Kriegsgerät- | | 1GM |
| Tartsche | PA+1 (nur Nahkampf), keine Laufenmali | 4GM |
| ***Modifikationen*** | | |
| Bajonett | siehe DS-EB2: Feuerwerk | 3GM |
| Klingenenden | WB+0 | x2 |
| Otterhaardämpfer | reduziert Geräusche | 5SM |
| Rollensystem | | x4 |
| Überragende Qualität | WB+1 | x10 |
| Zerlegbar | | x3 |
| Zielfernrohr | siehe DS-EB2: Feuerwerk | 15GM |
| Zielgestänge | | 15GM |

### BAJONETT
Siehe den zweiten DS-Ergänzungsband **Feuerwerk**.

### KLINGENENDEN
Am Bogen werden kurze Klingen montiert.
Diese erlauben auch Nahkampfangriffe mit WB+0 (anders als beim extra dafür gefertigten Klingenbogen, der einen WB von +1 gewährt).
Bei einem Schlagen-Patzer bricht eine der Klingen, was den WB für Nahkampfangriffe auf -1 senkt.

### OTTERHAARDÄMPFER
Reduziert die Geräusche der Sehne und macht damit den Schützen schwerer zu orten.

### ROLLENSYSTEM
Dieses mechanische Meisterstück erleichtert das Ziehen des Bogens bzw. der Armbrust (Initiative+1). Nur Meister der Mechanik können es herstellen.

### ÜBERRAGENDE QUALITÄT
Waffen von überragender Qualität erhalten einen Bonus auf ihren WB in Höhe von +1, gelten aber deshalb nicht als magisch.
Die Kosten betragen des Zehnfache der herkömmlichen Version der Waffe.
Kombinierbar mit magischen Verzauberungen, was allerdings auch diese Kosten um 10 erhöht.

### ZERLEGBAR
Mit dieser Option können Bögen und Armbrüste in mehrere Teile zerlegt werden, um so leichter und unauffälliger transportiert zu werden. Zusammensetzen dauert 6 Runden.

### ZIELFERNROHR
Siehe den zweiten DS-Ergänzungsband **Feuerwerk**.

### ZIELGESTÄNGE
Senkt den Distanzmalus um 1, verringert aber auch die Initiative um -1. Nur für Bögen.

## ERWEITERTE REGELN

### KRIEGSGERÄTE NACHLADEN
Alle Kriegsgeräte haben eine Nachladezeit, welche benötigt wird, um die Waffe neu zu laden. Durch zusätzliche Helfer oder das Talent Belagerungsmeister kann die Zeit reduziert werden (aber nie unter die Hälfte des Ursprungswertes).

### NAHKAMPFMALUS
Sobald ein Schütze im Nahkampf angegriffen wird, erhält er -4 auf Schießen (bei Armbrüsten nur -3).

### SEHNEN SPANNEN
Gerissene Sehnen können in einer (Bogen) bzw. zwei Runden (Armbrust) ausgewechselt werden.

# DER RUNENSCHÜTZE

## EINE ELFISCHE HYBRIDKLASSE FÜR DUNGEONSLAYERS

Mit dem Erscheinen von „Auf der Sehne“ betritt auch eine neue Hybridklasse magiebegabter Schützen die Bühne.

Diese Klasse muss vom Spielleiter für seine Kampagne freigegeben werden. *Runenschützen* bilden die Spitze elfischer Bogenkunst.

### RUNENSCHÜTZENMAGIE

Anders, als Zauberwirker sind Runenschützen (RS) nicht in der Lage, ihre Magie selbst zu wirken, stattdessen müssen sie ihre spezielle Runenmagie über ein Medium - ihrem *Runenbogen* - kanalisieren.

Statt Zaubersprüche zu wirken, prägt der RS spezielle Zauberrunen in seinen Runenbogen.

Diese haben verschiedenste Effekte, die permanent, einmal pro Kampf oder nur bei einem *Immersieg* wirken.

Mit Erreichen einer neuen Stufe ist der RS automatisch in der Lage, alle ihre Runen zu benutzen.

### DER RUNENSCHÜTZE

**VORAUSSETZUNGEN:**
**Rasse: Elf (SL-Entscheid)**

**KLASSENBONUS:**
**GE oder VE +1**

| LERN-KOSTEN | ST | MÄ | BE | GE | VE | AU | LK |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 | 1* |

*: Pro Steigerung erhöht sich die LK um 2.

**ERLERNBARE TALENTE:**
**wie Späher**

**NICHT ERLERNBARE TALENTE:**
**Brutaler Hieb, Klingenmeister, Verletzen, Rüstungsträger**

**ERLAUBTE WAFFEN:**
**Alle**

**ERLAUBTE RÜSTUNGEN:**
**Stoff, Leder**

### DER RUNENBOGEN

Die spezielle Waffe des Runenschützen ist sein Runenbogen. Jeder Schütze kann nur einen Runenbogen gleichzeitig bbesitzen

Sollte er sich entscheiden, einen neuen Bogen als Runenbogen zu verwenden, verliert der alte automatisch alle seine Fähigkeiten.

In jeden Runenbogen kann nur eine begrenzte Anzahl Runen gleichzeitig geprägt werden, abhängig vom Talentrang in Runenschneiden:

**max. Runen = 1 + Runenschneiden**

Das sogenannte *Ritual der Bindung* dauert 1 Stunde pro möglicher Rune.

***Beispiel:***
*Alcêglir, Runenschützin der zehnten Stufe, möchte sich einen neuen Runenbogen erschaffen. Da Alcêglir das Talent Runenschneiden II besitzt, heißt das, dass der neue Runenbogen insgesamt 3 Runen (1+2) fassen kann. Da ganze Ritual der Bindung und Prägung erfordert 3 Stunden.*

Runenbögen sind an ihren Erschaffer gebunden und in den Händen anderer Personen nur normale Waffen ohne besondere Fähigkeiten. Runenbögen sind durch normale Gewalt nicht zu zerstören, ihre Sehne reisst nie.

### NEUE TALENTE

**BELAGERUNGSMEISTER I-III ❷ TP**
*Krieger 4, Späher 8*
Pro Talentrang wird die Nachladezeit von Kriegsgerät um 1 gesenkt, die Initiative des Schützen um 1 erhöht.

**BOGENMACHER I ❶ TP**
*Krieger 5, Späher 1*
Herstellen, Modifizieren und Reparieren von Pfeilen, Bolzen, Bögen & Armbrüsten. Zerlegezeit wird um 1 verringert.

**PRÄZISIONSSCHUSS I-V ❷ TP**
*Krieger 4, Späher 2*
Der Schütze kann pro Talentrang eine Runde zielen. Pro gezielter Runde erhält er +2 auf WB und Initiative (bei Armbrüsten +3).

**RUNE IM STURM I-III ❶ TP**
*Krieger 5, Späher 1*
Pro Talentrang wird der Malus auf Schießen im Nahkampf (Siehe Seite 2) um 1 verringert.

**RUNENSCHNEIDEN I-V ❶ TP**
*RS 4(I), 8(II), 12(III), 16(IV), 20(V)*
Pro Talentrang kann der Runenschütze eine weitere Rune in seinen Runenbogen prägen.

**RUNENLESEN I ❶ TP**
*Runenschütze 10*
Der RS kann wie ein Zauberwirker Zauber von Schriftrollen ablesen.

**RUNENMEISTER I ❶ TP**
*Runenschütze 12*
Der Runenschütze kann in einen Runenbogen zwei *einfache Runen* prägen, verbraucht aber nur einen Runen-Platz.

**MEHRFACHSCHUSS I-III ❷ TP**
*Späher 10*
Pro Talentrang kann ein weiterer Pfeil auf die Sehne gelegt werden, wodurch Schießen +2 und Intiative -2 erhalten. Es ist dabei möglich, unterschiedliche Pfeile gleichzeitig abzufeuern.

**NACHLADEN I-III ❷ TP**
*Krieger 4, Späher 1*
Pro Talentrang sinkt der Initiative-malus von Armbrüsten um 1 (die Inititative kann dadurch aber nicht über Null ansteigen).

## RUNENZAUBER

Runen können nur in einem *Ritual der Bindung* geprägt werden und behalten ihre Wirkung, bis der Runenschütze ein neues Ritual vollführt.

Es gibt 4 verschiedene Typen von Runen: (E)infache Runen, (K)omplexe Runen, (A)ttributsrunen und (I)mmersiegrunen.

Attributsrunen (A) werden zudem noch in die Runenränge I-III unterteilt.

Es kann immer nur eine Attributsrune vom selben Typ zum gleichen Zeitpunkt in den Runenbogen geprägt sein (eine Rune des Schadens I und eine Rune des Schadens II sind zusammen also nicht möglich).
Ebenso kann immer nur eine Immersiegrune gleichzeitig enthalten sein.

**RUNE DER DUNKELHEIT** (Stufe 10/K)
Wesen des Lichts erhalten -2 auf die Abwehr gegen Geschosse aus diesem Bogen.

**RUNE DER DUNKELSICHT** (Stufe 1/E)
Der Runenbogen verleiht seinem Träger die Fähigkeit Dunkelsicht, wie die zwergische Rassenfertigkeit.

**RUNE DER ERHELLUNG** (Stufe 1/E)
Der Runenschütze kann den Bogen aufleuchten lassen, so dass er einen Bereich von VE m Radius beleuchtet.

**RUNE DER GESCHWINDIGKEIT I** (Stufe 4/A)
Der Runenbogen erhält Initiative+1.

**RUNE DER GESCHWINDIGKEIT II** (Stufe 10/A)
Der Runenbogen erhält Initiative+2.

**RUNE DER PFEILEXPLOSION** (Stufe 16/K)
Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer in unzählige Splitter zerfetzt, die dem Ziel und jeden Umstehenden in r=(VE)m den abwehrlosen Schaden des Schusses zufügen.

**RUNE DER STILLE** (Stufe 1/E)
Der Bogen verursacht keinerlei Geräusche beim Abschießen eines Pfeils.

**RUNE DES BLENDENS** (Stufe 4/K)
Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer den Gegner für (AGI+GE)/2 Runden blendet, wie der gleichnamige Zauber.

**RUNE DES DURCHSCHLAGS I** (Stufe 8/A)
Die Schüsse des Runenbogens verursachen Schaden mit -1 auf die Abwehr des Gegners.

**RUNE DES DURCHSCHLAGS II** (Stufe 16/A)
Die Schüsse des Runenbogens verursachen Schaden mit -2 auf die Abwehr des Gegners.

**RUNE DES FATALEN TREFFERS** (Stufe 20/I)
Bei einem Treffer per Immersieg darf der Gegner keine Abwehr würfeln.

**RUNE DES FEUERS** (Stufe 6/I)
Der Runenbogen verschießt flammende Pfeile, die bei einem Immersieg die Kleidung (W20 Feuerschaden) des Gegners in Brand setzen.

**RUNE DES FROSTS** (Stufe 12/I)
Der Runenbogen verschießt Eis-Pfeile, die bei einem Immersieg den Gegner für VE Rd. mit frostiger Kälte verlangsamen (Initiative -VE und Laufen -VE/2m).

**RUNE DES GIFTS** (Stufe 20/I)
Der Runenbogen verschießt Gift-Pfeile, die bei einem Immersieg den Gegner VE Rd. vergiften (VE abwehrlosen Schaden pro Runde).

**RUNE DES GLÜCKSTREFFERS** (Stufe 14/I)
Bei einem Immersieg darf der Runenschütze augenblicklich erneut Schießen (zählt als freie Aktion).

**RUNE DES JÄGERS** (Stufe 1/E)
Der Schütze kann die Position des zuletzt getroffenen Gegners für VE Stunden bestimmen.

**RUNE DES LICHTS** (Stufe 10/K)
Wesen der Dunkelheit erhalten -2 auf die Abwehr gegen Geschosse aus diesem Bogen.

**RUNE DES RUFENS** (Stufe 1/E)
Der Runenschütze kann den Bogen zu sich rufen, der mit 1m/Rd. zu ihm schwebt.
Dabei kann er Hindernisse umfliegen, aber nicht wegdrücken. Maximale Reichweite $VE^2$ m.

**RUNE DES SCHADENS I** (Stufe 4/A)
Der Runenbogen verursacht magischen Schaden.

**RUNE DES SCHADENS II** (Stufe 6/A)
Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +1.

**RUNE DES SCHADENS III** (Stufe 12/A)
Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +2.

**RUNE DES SCHADENS IV** (Stufe 18/A)
Der Runenbogen verursacht magischen Schaden und erhält auf den WB einen mag. Bonus von +3.

**RUNE DES SCHUTZES I** (Stufe 4/A)
Die Rune erzeugt ein Schutzfeld, der Träger erhält PA mag.+1.

**RUNE DES SCHUTZES II** (Stufe 14/A)
Die Rune erzeugt ein Schutzfeld, der Träger erhält PA mag.+2.

**RUNE DES VAMPIRS** (Stufe 18/K)
Mit dem Runenbogen kann einmal pro Kampf ein Pfeil abgeschossen werden, der bei einem Treffer die Hälfte des verursachten Schadens dem Runenschützen an Heilung zufügt.


**AUF DER SEHNE**
**von Tim Charzinski**

**Cover:**
Muhammed Ansar Ali
http://www.mansarali.co.uk

**Lektorat:**
Andreas Bösche
Christian Kennig
Ingo Schulze
Der Nasenmann

**Layout & Produktion:**
Christian Kennig

DUNGEONSLAYERS FANWERK



©2010 unter **Creative Commons 3.0 Deutschland**
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen

# TOD AUF DER SEHNE

"...DA STÜRMTE DER ORK BRÜLLEND AUF UNS ZU, DOCH ALCÊGLIR - HAND AN DER SEHNE - BLIEB GELASSEN STEHEN UND NAHM MIT KÜHLEM BLICK IHR ZIEL INS VISIER. WIEDER SCHOSS DIE ENERGIE DURCH IHREN ARM, DIREKT IN DIE RUNEN IHRES BOGENS UND ALS IHRE FINGER SICH ENDLICH VON DER BOGENSEHNE LÖSTEN, JAGTE IHR PFEIL MIT SOLCHER WUCHT DURCH DEN SCHÄDEL IHRES OPFERS, DASS DER ORK RUCKARTIG UMGERISSEN WURDE UND TOT VOR UNS LIEGEN BLIEB..."

AUS WENGALF ALWERSTADT'S "MEINE REISEN DURCH DIE ELFENLANDE"

NACHSCHUB FÜR BOGNER, SCHARFSCHÜTZEN UND BELAGERER -
WARUM AUCH WARTEN, BIS DIE MONSTER VOR EINEM STEHEN?
IN DIESEM ERSTEN FANWERK-BAND ZU DUNGEONSLAYERS ERWARTEN
DEN GENEIGTEN SCHÜTZEN AUF EINFALLSREICH GEFÜLLTEN 4 SEITEN:

- NEUE ARMBRÜSTE, BÖGEN UND PFEILE
- BELAGERUNGSGERÄTE FÜR DEN RICHTIGEN WUMMS
- MODIFIKATIONEN WIE KLINGENENDEN & OTTERHAARDÄMPFER
- OPTIONALE REGELN FÜR ALLE SCHÜTZEN IN NOT
- 9 NEUE TALENTE, ÜBER 20 NEUARTIGE RUNENZAUBER

SOWIE EINE NEUE HYBRIDKLASSE:
DER ELFISCHE RUNENSCHÜTZE

DUNGEONSLAYERS FANWERK

HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.DE