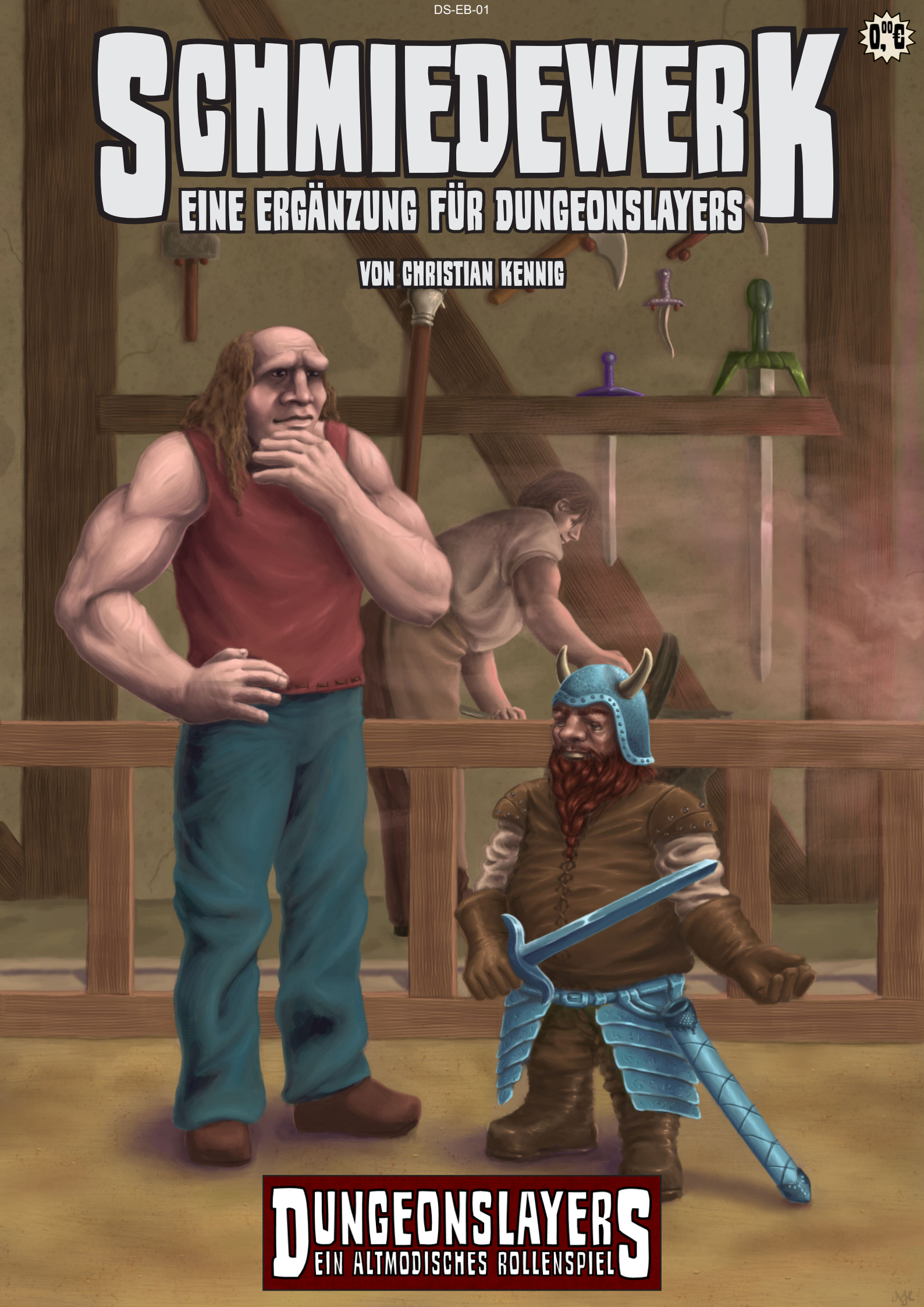
DS-EB-01

0,00€

# SCHMIEDEWERK

## EINE ERGÄNZUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

VON CHRISTIAN KENNIG



DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

# WAFFEN

## NEUE WAFFEN:

Die hier gelisteten Waffen ergänzen die Ausrüstungslisten im Dungeonslayers Grundregelwerk auf Seite 11.

Elfenbögen und Zwergenäxte sind von wahren Meistern ihres Handwerks geschaffen, was die verbesserten Werte und sehr hohen Preise erklärt.

| Waffen | Waffenbonus | Besonderes | Preis |
|---|---|---|---|
| Elfenbogen* | WB +3 | Initiative +1; Sehne reisst bei einem Schießen-Patzer | 75GM |
| Flegel | WB +2 | Initiative -2 | 8GM |
| Hellebarde (2h) | WB +2 | Initiative -4 | 4GM |
| Morgenstern** | WB +3 | Initiative -4 | 16GM |
| Schlachtbeil (2h)* | WB +4 | Initiative -6, Abwehr des Gegners -4 | 20GM |
| Schlagring | WB +0 | waffenlos Gegner kein Abwehr-Bonus | 1GM |
| Streithammer (2h) | WB +3 | Initiative -4 | 6GM |
| Zwergenaxt (2h) | WB +3 | Initiative -1, Abwehr -2 | 60GM |

*: Für Zwerge auf Grund der Größe zu unhandlich

**: Bei einem Patzer trifft der Angreifer sich selbst

## BEUTE ERMITTELN: MAGISCHE WAFFEN

Um Schatzfunde mit individuellen, magischen Waffen anzureichern, können auf den angrenzenden Tabellen in drei kurzen Schritten magische Waffen ausgewürfelt werden. Nachdem geklärt wurde, um was für eine Waffenart es sich handelt, wird der genaue Waffentyp ermittelt und anschließend ausgewürfelt, ob die Waffe über eine, zwei oder drei Sonderfähigkeiten verfügt. Die erste Sonderfähigkeit ist immer ein Wert, der als Bonus auf WB sowie Initiative dient und die Abwehr des Gegners senkt, während es sich bei der zweiten bzw. dritten Sonderfähigkeit immer um einen Talenteffekt bzw. einen Zaubereffekt handelt.

### SCHRITT I: ART DER WAFFE

| W20 | Waffenart |
|---|---|
| 1-5 | Fernkampfwaffe |
| 6-20 | Nahkampfwaffe |

| W20 | Nahkampfwaffenart |
|---|---|
| 1-12 | mit Klinge |
| 13-20 | ohne Klinge |

### SCHRITT II: WAFFE NACH ART ERMITTELN

| W20 | Fernkampfwaffen | W20 | mit Klinge | W20 | Klingenlos |
|---|---|---|---|---|---|
| 1-2 | Armbrust, leicht | 1-2 | Bihänder | 1 | Flegel |
| 3-4 | Armbrust, schwer | 3-6 | Dolch | 2-4 | Hammer |
| 5-9 | Bogen, Kurz- | 7 | Hellebarde | 5 | Kampfstab* |
| 10-14 | Bogen, Lang- | 8 | Schlachtbeil | 6 | Keule* |
| 15 | Elfenbogen | 9-11 | Schwert, Breit- | 7-8 | Morgenstern |
| 16 | Schleuderstab | 12-14 | Schwert, Kurz- | 9 | Schlagring |
| 17-19 | Speer* | 15-17 | Schwert, Lang- | 10-12 | Speer* |
| 20 | Wurfmesser | 18-19 | Streitaxt | 13-16 | Streithammer |
| | | 20 | Zwergenaxt | 17-20 | Streitkolben |

*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

### SCHRITT III: SONDERFÄHIGKEITEN

| W20 | Sonderfähigkeiten |
|---|---|
| 1-15 | eine Sonderfähigkeit |
| 16-19 | zwei Sonderfähigkeiten |
| 20 | drei Sonderfähigkeiten |

| W20 | 1. Sonderfähigkeit |
|---|---|
| 16 | +1 Bonus (WB/Ini/-Abwehr) |
| 17-19 | +2 Bonus (WB/Ini/-Abwehr) |
| 20 | +3 Bonus (WB/Ini/-Abwehr) |

| Fern | Nah | 2. Sonderfähigkeit |
|---|---|---|
| - | 1-2 | Brutaler Hieb |
| 1-3 | 3-4 | Einstecker |
| 4-6 | - | Fieser Schuß |
| 7 | 5 | Glückspilz |
| 8 | 6 | Heldenglück |
| - | 7-8 | Klingenmeister |
| - | 9-11 | Parade |
| - | 12-13 | Rüstträger |
| 9-11 | - | Scharfschütze |
| 12-14 | 14 | Schnelle Reflexe |
| 15-17 | 15 | Standhaft |
| - | 16-17 | Verletzen |
| 18-20 | 18-20 | Waffenmeister |

| W20 | 3. Sonderfähigkeit |
|---|---|
| 1 | Allheilung (Waffe berühren) |
| 2-3 | Blitz (aus Waffe) |
| 4 | Feuerlanze (aus Waffe) |
| 5-6 | Feuerstrahl (aus Waffe) |
| 7-8 | Heilende Hand (bzw. Waffe) |
| 9-12 | Licht (Quelle = Waffe) |
| 13 | Lichtpfeil (aus Waffe) |
| 14-16 | Schutzschild (nur Träger) |
| 17 | Schwarzpfeil (aus Waffe) |
| 18 | Schweben (nur Träger) |
| 19-20 | Terror (Waffe Feind zeigen) |

Magische Waffen mit Zaubereffekt sind von Zauberwirkern außerdem wie Zauberstäbe des jeweiligen Zaubers nutzbar

**Talenteffekte:**
Werden behandelt, als ob der Waffenträger das Talent erlernt hat (unabhängig von Voraussetzungen oder ob es schon bis zum Maximum erlernt wurde).

**Zaubereffekte:**
Auslösen (klassen-& stufenunabhängig) ganze Aktion; Zaubern/Zielzauber normal würfeln, auch Krieger/Späher (Probenwert beträgt min. 10, wenn SC nicht bessere Werte hat).

**Waffenpreis (in Gold) ermitteln:**
Dieser Preis ist theoretisch, da magische Waffe in der Regel unverkäuflich sind und im Verkauf nur die Hälfte einbringen (sofern man denn überhaupt einen reichen Käufer findet).
Der unmagische, reine WB der Waffe wird mit dem Bonus von Sonderfähigkeit 1 addiert und die Summe mit 200 mulitpliziert. Verfügt die Waffe auch um eine zweite bzw. dritte Sonderfähigkeit, wird das Ergebnis noch mit 3 bzw. 4 multipliziert.

# RÜSTUNGEN

## BEUTE ERMITTELN: MAGISCHE RÜSTUNG

Mit den folgenden Tabellen kann für Beutefunde u.ä. in drei schnellen Schritten magische Rüstung per Zufall bestimmt werden.
Unterschieden wird zwischen rein magischen Rüstungen, die einen magischen Bonus auf die Panzerung (PA) geben, und Namensrüstungen, welche gesondert aufgelistet sind, individuelle Boni bieten, aber nicht automatisch über einen PA-Bonus verfügen müssen.
Der Preis einer Rüstung stellt den Neupreis dar - Charaktere, die magische Rüstungen verkaufen, erhalten gerade einmal die Hälfte (sofern sie einen zahlungskräftigen Käufer auch auftreiben können).

### SCHRITT I: ART DER RÜSTUNG

| W20 | Rüstungsart |
|---|---|
| 1-3 | Zusatzrüstung |
| 4-7 | Robe |
| 8 | Runenbestickte Robe |
| 9-13 | Lederpanzer |
| 14-17 | Kettenpanzer |
| 18-20 | Plattenpanzer |

### SCHRITT II: RÜSTUNG NACH ART ERMITTELN

| W20 | Roben | Basispreis |
|---|---|---|
| 1-15 | Rein magisch* | 125GM |
| 16 | Feuerrobe* | 250GM |
| 17 | Robe des Denkers* | 500GM |
| 18 | Robe des Heilers* | 1.000GM |
| 19 | Robe der Macht* | 1.000GM |
| 20 | Sturmrobe* | 250GM |

*: bei runenbestickten Roben Basispreis x 2

| W20 | Plattenpanzer | Basispreis |
|---|---|---|
| 1-15 | Rein magisch | 1.000GM |
| 16 | Blutrüstung | 2.000GM |
| 17 | Rüstung des Löwen | 2.000GM |
| 18 | Rüstung des Kriegers | 8.000GM |
| 19 | Bärenpanzer | 4.000GM |
| 20 | Wehrpanzer | 2.000GM |

| W20 | Lederpanzer | Basispreis |
|---|---|---|
| 1-15 | Rein magisch | 250GM |
| 16 | Fellmantel d. Heilers | 500GM |
| 17 | Gewänder des Adlers | 2.000GM |
| 18 | Kluft des Jägers | 1.000GM |
| 19 | Wildhüterharnisch | 2.000GM |
| 20 | Wolfsmantel | 1.000GM |

| W20 | Zusatzrüstung | Basispreis |
|---|---|---|
| 1-5 | Lederschienen | 250GM |
| 6-8 | Plattenarmschienen | 500GM |
| 9-11 | Plattenbeinschienen | 500GM |
| 12-15 | Plattenhelm | 500GM |
| 16 | Holzschild* | 500GM |
| 17-19 | Metallschild | 500GM |
| 20 | Turmschild | 1.000GM |

*: zerbricht **nicht** bei einem Patzer

| W20 | Kettenpanzer | Basispreis |
|---|---|---|
| 1-15 | Rein magisch | 500GM |
| 16 | Kundschafterpanzer | 2.000GM |
| 17 | Rüstung des Schützen | 1.000GM |
| 18 | Schurkenwehr | 2.000GM |
| 19 | Rüstung des Spähers | 4.000GM |
| 20 | Söldnertreu | 1.000GM |

### SCHRITT III: PA-BONUS

| W20 | Rein magisch | Neupreis |
|---|---|---|
| 1-15 | PA +1* | Basis x 1 |
| 16-19 | PA +2* | Basis x 2 |
| 20 | PA +3* | Basis x 3 |
| **W20** | **Namensrüstung** | **Neupreis** |
| 1-10 | PA +0* | Basis x 1 |
| 11-15 | PA +1* | Basis x 2 |
| 16-19 | PA +2* | Basis x 3 |
| 20 | PA +3* | Basis x 4 |

*: Kein Malus auf Ausweichen, Zaubern oder Zielzauber; Initiative- bzw. Laufen-Mali um 1 bzw. 0,5 gemindert pro Bonus

## NAMENSRÜSTUNGEN:

**Bärenpanzer**
Diese mit Bärenfellen und -klauen verzierte Plattenrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Stärke*.

**Blutrüstung**
Die Nahkampfangriffe des Trägers dieser rotgefärbten Plattenrüstung senken die *Abwehr des Gegners* um 1.

**Fellmantel des Heilers**
Diese meist aus weissen Fell geschneiderte Lederrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf Heilzauber.

**Feuerrobe**
Eine feuerrote Robe mit aufgestickten Flammen, die ihren Träger +1 auf jeden Feuerzauber gewährt.

**Gewänder des Adlers**
Diese oft hellbeige, mit Adlerfedern verzierte Lederrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Geist*.

**Kluft des Jägers**
Diese braun-grüne Lederrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Bewegung*.

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

**Robe des Denkers**
Diese graue Robe verleiht +1 auf *Verstand*.

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

**Robe der Macht**
Diese violette Robe verleiht ihrem Träger +1 auf *Geist*.

**Rüstung des Kriegers**
Diese mit goldenen Verzierungen versehene Plattenrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Körper*.

**Rüstung des Löwen**
Eine Plattenrüstung mit goldenen Löwenköpfen als Schulterpanzer, die keinen Malus auf Laufen verursacht.

**Rüstung des Schützen**
Diese mit dunkelgrünen Stoffrändern gesäumte Kettenrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Schiessen*.

**Rüstung des Spähers**
Dieses mit braunen Lederpolstern verstärkte Kettenrüstung gewährt seinem Träger +1 auf *Agilität*.

**Schurkenwehr**
Diese mit unzähligen Stoffransen durchwirkte Kettenrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Geschick*.

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

**Sturmrobe**
Diese blaugraue Robe 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 verfügt sogar über einen Halspanzer und gewährt ihrem Träger +1 auf *Abwehr*.

**Wildhüterharnisch**
Diese aus Fellen zusammengenähte Lederrüstung gewährt ihrem Träger +1 auf *Agilität*.

**Wolfsmantel**
Diese Rüstung aus Wolfspelz verleiht ihrem Träger +1 auf *Geschick*. Ein ausgenommener Wolfskopf bildet die Kapuze.

**SCHMIEDEWERK**
Ein Ergänzungsband für Dungeonslayers

**Cover:**
Manuela Hoflehner
http://endara.net

**©2009 Christian Kennig**

# FRISCH AUS DER ESSE

"AN SEINER BLUTROTEN RÜSTUNG PRALLTE JEDER PFEIL WIRKUNGSLOS AB UND BLITZE ZUCKTEN AUS SEINEM SCHLACHTBEIL, WÄHREND ER DIE REIHEN SEINER GEGNER NIEDERMÄHTE..."

DIE CHRONIKEN DER SCHLÄCHTER, BAND II

BEUTE FÜR DIE MEUTE - GIB DEINER GRUPPE, WAS SIE VERDIENT! OB FEUERSPEIENDE KLINGEN, WALLENDE STURMROBEN ODER PRUNKVOLLE LÖWENRÜSTUNGEN: DEM OBERMOTZ STEHEN SIE GUT. IN DIESEM ERSTEN ERGÄNZUNGSBAND FÜR DAS ROLLENSPIEL DUNGEONSLAYERS ERWARTEN DICH AUF GANZEN ZWEI SEITEN:

- NEUE WAFFEN FÜR FREUND ODER FEIND
- TALENT- & ZAUBEREFFEKTE FÜR WAFFEN
- ZWANZIG MÄCHTIGE NAMENSRÜSTUNGEN
- TABELLEN FÜR DIE ZUFALLSGENERIERUNG VON MAGISCHEN WAFFEN & RÜSTUNGEN

HTTP://WWW.DUNGEONSLAYERS.DE