© 2009 Christian Kennig

DS-SPIELLEITERSCHILD

MODIFIKATOREN

Routine +6
sehr leicht +4
leicht +2
normal +0
schwer -2
sehr schwer -4
äußerst schwer -6

TYPISCHE PROBEN

Fallen entschärfen: AGI+GE
Feuer machen: GEI+GE
Flirten: GEI+AU
Geheimtür öffnen: GEI+GE
Gift widerstehen: KÖR+HÄ
Inschrift entziffern: GEI+VE
Klettern: AGI+ST
Reiten: KÖR+BE
Schleichen: AGI+BE
Schlösser öffnen: AGI+GE
Springen: AGI+BE
Spuren lesen: GEI+VE
Tanzen: AGI+BE
Taschendiebstahl: AGI+GE
Tür eintreten: KÖR+ST
Wahrnehmung: GEI+VE
Wissensgebiet: GEI+VE
Zauber wechseln GEI+VE

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere regenerieren alle 24 Stunden das Ergebnis einer erfolgreichen Probe auf KÖR+HÄ.
Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf die Probe.

BEISPIELE FÜR AKTIONEN

Aufstehen und/oder Waffe ziehen
Ausweichen
Bewusstlosen wecken
Heilkraut einnehmen
Konzentrieren für Zauber
Rennen (erneut Laufen)
Schießen
Schlagen
Schloss knacken
Trank trinken
Tür eintreten
Waffe ziehen/wechseln
Zaubern
Zauber wechseln
Zielzauber

STURZSCHADEN

Entspricht der Sturztiefe x 3 (also Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

FEUER & SÄURE

Größe des Feuers	Schaden/Rd
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Flammeninferno	5W20
Nasse Kleidung	-W20
Säuremenge	**Schaden/Rd**
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20

SCHRIFTROLLEN

Zauber auf Schriftrollen können (stufenunabhängig) abgelesen und so ausgelöst werden. Dabei verschwindet der Zauber vom Pergament.

GASTHAUS & TEMPEL

Im Gasthaus	Preis
Festmahl für eine Person	2SM
"Gesellschaft"	5SM
Kelch Wein	2KM
Krug Bier	1KM
Mahlzeit im Gasthaus	3KM
Stallplatz	1KM
Übernachtung	5KM

Im Tempel	Preis
Allheilung (Zauberspruch)	100GM*
Anhänger mit heiligem Symbol	1GM
Heiltrank (heilt W20 LK)	10GM
Heilzauber (Preis pro 1LK)	1SM*
Verbandszeug (heilt 1 LK)**	5SM
Weihwasser*** (Zauberspruch)	5SM*
Wiederbelebung (Zauberspruch)	500GM*

*: Als Spende nötig, wenn SC unbekannt/unbeliebt
**: pro Tag LK in Höhe von KÖR verbindbar
***: Dämonen-/Untoteschaden (Probenwert: W20)

1 GOLD = 10 SILBER = 100 KUPFER

DS-SPIELLEITERSCHILD

© 2009 Christian Kennig