DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

- VERSION 3.5 -

VON

CHRISTIAN KENNIG

DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

▪ VERSION 3.5 ▪

VON

CHRISTIAN KENNIG

COVER

PAUL C. BUTLER

HELFENDE HÄNDE

MARKUS AUER, ALEXANDER CHIRKOCH, FABIAN MAURUSCHAT,
MATTHIAS PLATZER UND THOMAS "BROTKOPP" TRAPP

KARTENWERK, LAYOUT & PRODUKTION

CHRISTIAN KENNIG

© 2009

HEREINSPAZIERT, DUNGEONSLAYER!

Willkommen bei **Dungeonslayers**, dem Rollenspiel, bei dem die Charaktere ganz primitiv und auf ganz "altmodische" Art & Weise Monster zerhacken und Dungeons plündern. Das System von **Dungeonslayers** ist absichtlich sehr rudimentär und simpel gestaltet, um das charmante Flair alter Rollenspieltage am Tisch wieder aufleben zu lassen.

Weder geht es bei **Dungeonslayers** um ausgeklügelte, realistische Regelmechaniken, noch um pseudointellektuelle Dramen voller egomanischer Monologe. Stattdessen geht es um einfach gestrickte Handlungen in der klassischen Fantasywelt von Nebenan, wo die Bösen noch die Bösen sind, Monster schonungslos vertrimmt werden, tückische Fallen makaber zuschlagen und geile Schätze warten, während Bleistift und Karopapier ihre ganz eigene Magie am Spieltisch entfalten.

Also werft das Kettenhemd wieder über, zückt die Klinge oder kramt das Zauberbuch hervor, der nächste Dungeon und seine Monsterhorden warten schon darauf, von Euch geplättet zu werden.

Christian Kennig

FREIES ROLLENSPIEL, FREIE LIZENZ

Dungeonslayers ist ein freies, nicht-kommerzielles Rollenspiel, zu dem auch Du Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen alle Texte und Regelmechaniken des Rollenspiels **Dungeonslayers** unter folgender Creative Common Lizenz:

creative commons

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland

http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/

CHARAKTERE

Jeder Dungeonslayer kann bis zur 20. Stufe aufsteigen und setzt sich aus neun **Kernwerten** (3 Attribute + 6 Eigenschaften) zusammen. Je höher ein Wert, desto besser.

ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

DIE 3 ATTRIBUTE

Jeder Charakter setzt sich aus den drei Attributen **Körper**, **Agilität** und **Geist** zusammen.

KÖRPER (KÖR):
Steht dafür, wie fit ein Charakter ist und ob er eine kräftige Statur hat.
Eigenschaften: Stärke & Härte

AGILITÄT (AGI):
Legt fest, wie athletisch man ist.
Eigenschaften: Bewegung & Geschick

GEIST (GEI):
Gibt Auskunft darüber, wie intelligent ein Charakter ist und wie er andere beeinflussen kann.
Eigenschaften: Verstand & Aura

DIE 6 EIGENSCHAFTEN

Es gibt sechs Eigenschaften, die paarweise den drei Attributen zugeordnet sind:

Körper: *Stärke & Härte*
Agilität: *Bewegung & Geschick*
Geist: *Verstand & Aura*

STÄRKE (ST):
Diese Eigenschaft verrät, wie muskulös man ist und ob man ordentlich zuschlagen kann.
Attribut: Körper

HÄRTE (HÄ):
Ist der Charakter ein robuster Brocken, der Schaden locker wegsteckt?
Attribut: Körper

BEWEGUNG (BE):
Hat der Charakter schnelle Reflexe und kann gut ausweichen?
Attribut: Agilität

GESCHICK (GE):
Steht für Genauigkeit und Präzision, auch nützlich für den Fernkampf.
Attribut: Agilität

VERSTAND (VE):
Verrät, wie schlau man ist, ob man gut kombinieren kann und wie mächtig sich Zauber entfalten.
Attribut: Geist

AURA (AU):
Auftreten und Ausstrahlung des Charakters, sowie sein Zaubertalent.
Attribut: Geist

KAMPFWERTE

Kampfwerte berechnen sich aus den aktuellen Kernwerten sowie der Ausrüstung. Ändern sich diese Werte, so verändern sich auch die entsprechenden Kampfwerte.

LEBENSKRAFT (KÖR + HÄ + 10):
Abgekürzt mit LK, spiegelt den Schaden wider, den ein Charakter einstecken kann, bevor er bewusstlos wird oder stirbt.

ABWEHR (KÖR + HÄ + PA):
Mit der Abwehr kann jeder erlittene Schaden gesenkt werden. Rüstungen erhöhen die Abwehr mit ihrem Panzerungswert (PA).

SCHLAGEN (KÖR + ST):
Mit diesem Kampfwert greift man Gegner im Nahkampf an. Der Waffenbonus (WB) der eigenen Waffe wird dazu addiert.

SCHIESSEN (AGI + GE):
Wird für Angriffe mit Distanzwaffen verwendet. Der Waffenbonus (WB) der Fernkampfwaffe wird dazu addiert.

AUSWEICHEN (AGI + BE - PA):
Ein zusätzliches Mittel, um neben der Abwehr den Schaden zu reduzieren. Rüstungen (außer leichte Rüstungen aus Stoff) senken allerdings den Wert um ihren Panzerungswert (PA).

ZAUBERN (GEI + AU - PA):
Hiermit lösen Zauberwirker ihre Zauber (außer Zielzauber) aus. Der Zauberbonus (ZB) des aktiven Zauberspruchs wird dazu addiert.

ZIELZAUBER (GEI + GE - PA):
Mit diesem Kampfwert feuern Zauberwirker ihre Zielzauber. Der Zauberbonus (ZB) des aktiven Zauberspruchs wird dazu addiert.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

1. RASSE WÄHLEN

Jeder Charakter gehört standardmäßig einer der drei Rassen der **Elfen**, **Menschen** und **Zwerge** an, letzendlich bestimmt natürlich das gespielte Setting die Auswahl.
Elfen und Zwerge notieren ihre jeweiligen **Rassenfähigkeiten**, Menschen erhalten stattdessen einen Talentpunkt (siehe Seite 6).

RASSE	RASSENFÄHIGKEITEN
Elf	Leichtfüßig (Schleichen u.ä. +1), Nachtsicht, Unsterblich (Altern kaum, sobald erwachsen; Tod nur durch Gewalt)
Mensch	1 Talentpunkt
Zwerg	Dunkelsicht, Langlebig (verlangsamtes Altern, sobald erwachsen)

Beispiel:
Für unser Beispiel wählen wir einen zwergischen Heiler, da diese Kombination von Rasse und Klasse alle Bereiche der Charaktererschaffung abdeckt.

Auf dem Charakterbogen notieren wir unter Rasse also Zwerg und vermerken die ***Rassenfähigkeiten*** *Dunkelsicht und Langlebig.*

2. KLASSE WÄHLEN

Nun ist eine der drei Klassen **Krieger**, **Späher** oder **Zauberwirker** zu wählen. Spieler von Zauberwirkern müssen außerdem festlegen, ob sie einen **Heiler**, **Schwarzmagier** oder **Zauberer** spielen möchten, wodurch geregelt wird, welche Arten von Zaubersprüchen der Charakter benutzen kann.

Beispiel:
Wir notieren als Klasse Heiler auf unserem Charakterbogen.

Settingbedingt kann es vorkommen, dass manche Kombinationen von Rasse und Klasse nicht möglich sind.

3. ATTRIBUTE FESTLEGEN

Auf die drei Attribute **Körper**, **Agilität** und **Geist** werden nun 18 Punkte verteilt, wobei gilt:

1. JEDES ATTRIBUT MUSS AM ENDE EINEN WERT VON 2 BIS 10 HABEN

2. NUR GERADE ATTRIBUTSWERTE SIND ZUGELASSEN (ALSO KEINE 3, 5, 7 ODER 9)

Beispiel:
Als Zauberwirker benötigen wir einen hohen Wert im Attribut Geist, dem wir den Wert 8 zuordnen. Dann verteilen wir auf Körper 4 und auf Agilität 6 Punkte.

4. EIGENSCHAFTEN ERMITTELN

Die Attributswerte werden nun halbiert und das Ergebnis auf ihre untergeordneten zwei Eigenschaften aufgeteilt. Es ist möglich, die jeweiligen Punkte nur auf eine Eigenschaft zu verteilen, der Wert der anderen beträgt dann Null.

Beispiel:
Mit Körper 4 verteilen wir 2 Punkte auf Stärke & Härte, mit Agilität 6 auf Bewegung und Geschick 3 Punkte und mit Geist 8 ganze 4 Punkte auf Verstand und Aura:

Körper 4	***Agilität 6***	***Geist 8***
Stärke 0	*Bewegung 1*	*Verstand 2*
Härte 2	*Geschick 2*	*Aura 2*

5. RASSEN- & KLASSENBONI

Jeder Charakter erhält, abhängig von seiner Rasse und seiner Klasse, zwei weitere Eigenschaftspunkte gratis:

RASSE	RASSENBONUS
Elf	Bewegung, Geschick oder Aura +1
Mensch	eine beliebige Eigenschaft +1
Zwerg	Stärke, Härte oder Geschick +1
KLASSE	**KLASSENBONUS**
Krieger	Stärke oder Härte +1
Späher	Bewegung oder Geschick +1
Zauberwirker	Verstand oder Aura +1

Beispiel:
Als zwergischer Zauberwirker steigern wir Härte und Aura um jeweils +1:

Körper 4	***Agilität 6***	***Geist 8***
Stärke 0	*Bewegung 1*	*Verstand 2*
Härte 3	*Geschick 2*	*Aura 3*

6. DER ERSTE ZAUBERSPRUCH

Zauberwirker lernen nun einen Zauberspruch der ersten Stufe. Die möglichen Zaubersprüche, unter denen man wählen kann, findet man auf Seite 10.

Beispiel:
Unser Zwergenheiler erlernt den Zauberspruch Heilende Hand, der mit H1 für Heiler ab der ersten Stufe zugänglich ist.

7. AUSRÜSTUNG

Jeder Charakter verfügt neben einfacher Kleidung, Feuerstein & Zunder, einem Wasserschlauch, einer Decke und einem Rucksack bzw. einer Tragetasche zu Beginn über 10 Goldstücke, für die er nun mit weiterer Ausrüstung ausgestattet werden kann. Eine Liste mit Waren befindet sich auf Seite 11.

Beispiel:
Wir notieren auf der Rückseite des Charakterbogens die Gratisausrüstung und kaufen für 6 Goldstücke eine Axt (WB +1) und für die restlichen 4 Goldstücke einen Lederpanzer (PA +1).

8. KAMPFWERTE

Die Formeln, aus denen sich die Kampfwerte errechnen, beziehen sich immer auf die aktuellen Werte des Charakters, müssen bei Änderungen also ebenfalls angepasst werden:

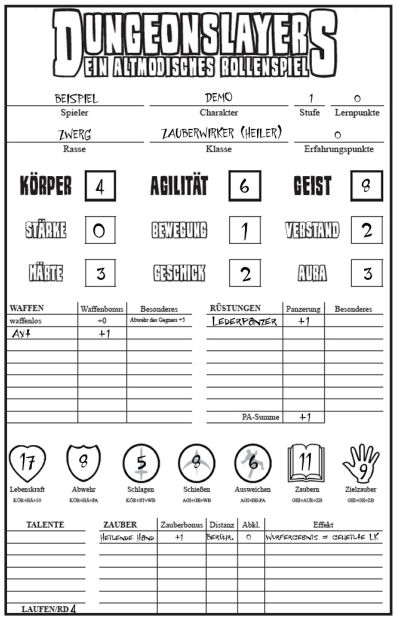
FORMELN FÜR DIE KAMPFWERTE

Lebenskraft = KÖR + HÄ + 10
Abwehr = KÖR + HÄ + PA

Schlagen = KÖR + ST + WB
Schießen = AGI + GE + WB
Ausweichen = AGI + BE – PA

Zauber = GEI + AU + ZB
Zielzauber = GEI + GE + ZB

Beispiel:
An Hand unserer Werte ermitteln wir alle sechs Kampfwerte:
Lebenskraft 17, Abwehr 8, Schlagen 5, Schießen 8, Ausweichen 6, Zauber 12 und Zielzauber 10.



9. LAUFEN

Laufen errechnet sich aus der halbierten Agilität +1 (also Laufen = AGI/2 +1) und steht für die Meter, die man sich in einer Kampfrunde bewegen kann.

Beispiel:
Mit Agilität 6 kann sich unser Zwerg pro Kampfrunde 4 (6/2 + 1) Meter bewegen.

10. LETZTE SCHLIFFE

Abschließend wird notiert, dass der Charakter in der ersten Stufe ist und jeweils über Null Erfahrungs- und Lernpunkte verfügt. Zu guter Letzt muss noch das Geschlecht des Charakters und sein Name bestimmt werden. Überdies kann man in Absprache mit dem Spielleiter überlegen, wo der Charakter herkommt, wie er aufgewachsen ist und warum er auf Abenteuer auszog. Woran glaubt er und was hat er für Ideale? Ist er ein verlässlicher Gefolgsmann oder entscheidet er je nach Situation, wem er weiterhin die Treue hält? Speziell die letzten Fragen können sich auch erst mit der Zeit im Spielverlauf klären, so oder so ist der Charakter nun einsatzbereit.

ERFAHRUNG

DIE STUFENLEITER

Erreichen die Erfahrungspunkte (EP) einen bestimmten Wert, steigt man in die nächste Stufe auf, von denen es insgesamt 20 gibt.

Beim Aufstieg in eine neue Stufe erhält ein Charakter jedesmal zwei Lernpunkte und einen Talentpunkt. Zauberwirker erlangen außerdem Zugang zu neuen Zaubersprüchen.

STUFE	EP	STUFE	EP
1	0	11	2.700
2	50	12	3.500
3	100	13	4.300
4	200	14	5.300
5	300	15	6.300
6	500	16	7.600
7	700	17	8.900
8	1.100	18	10.500
9	1.500	19	12.100
10	2.100	20	14.000

Beispiel:
Der elfische Späher Jherrant (Stufe 4 mit 289 Erfahrungspunkten) erhält für sein letztes Abenteuer 48 Erfahrungspunkte. Die neue Summe beträgt 337 Erfahrungspunkte und Jherrant hat die fünfte Stufe erreicht.

LERNPUNKTE

Für die zwei Lernpunkte beim Erreichen einer neuen Stufe kann man Eigenschaften und Lebenskraft steigern, die Kosten dafür richten sich nach der Klasse. Es kann vorkommen, dass man erst eine Stufe lang sparen muss, bevor man sich eine bestimmte Steigerung leisten kann:

KLASSE	ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK
Krieger	2	2	3	3	3	3	1*
Späher	3	3	2	2	3	3	1*
Zauberw.	3	3	3	3	2	2	1*
*: Pro Steigerung erhöht sich die LK bei Kriegern um +3, bei Spähern um +2 und bei Zauberwirkern um +1.							

Beispiel:
Jherrant erhält 2 weitere Lernpunkte, für die er Bewegung oder Geschick um +1 steigern könnte, doch seine Härte (und somit indirekt auch Lebenskraft und Abwehr) soll erhöht werden, was einen Späher 3 Lernpunkte kostet.
Erst bei Erreichen der sechsten Stufe wird er die erforderlichen drei Lernpunkte beisammen haben. Für den danach noch übrigen Punkt könnte die Lebenskraft des Spähers um +2 gesteigert werden.

NEUE ZAUBER LERNEN

Erreicht ein Zauberwirker die nächste Stufe, kann er neue Zauber erlernen, was keine Lernpunkte kostet.
Voraussetzung ist lediglich, dass die Zauber sich im Besitz des Charakters befinden (ansonsten muss er neue Zaubersprüche erst finden oder in Bibliothek u.ä. erwerben).
Ein Zauberwirker kann pro Stufe eine Anzahl neuer Zaubersprüche erlernen, deren Stufensumme seiner neuen Stufe entspricht.

Beispiel:
Der Schwarzmagier Miroslav erreicht die 4. Stufe. Er kann nun 4 Zaubersprüche der 1. Stufe erlernen, 2 Zaubersprüche der 2. Stufe, 1 Zauberspruch der ersten und einen der dritten Stufe oder einen einzelnen Zauberspruch der vierten Stufe.

TALENTE

Ab der 2. Stufe erhält ein Charakter jede Stufe einen Talentpunkt (Menschen bereits in der 1. Stufe). Diese Talentpunkte sind die einzige Möglichkeit, neue Talente zu erlernen.

Beispiel:
Als Jherrant schließlich die sechste Stufe erreicht, wählt er ein neues Talent, welches er mit dem neuen Talentpunkt bezahlt.

TALENTVORAUSSETZUNGEN

Zu beachten ist, dass manche Talente mehr als einen Talentpunkt kosten (man also sparen muß) und nach Klassen sortierte Voraussetzung an die Stufe des Charakters haben (beispielsweise kann ein Talent mit der Voraussetzung Krieger 6 erst von Kriegern ab der sechsten Stufe erlernt werden). Nicht aufgeführte Klassen können das Talent nicht erlernen.

Beispiel:
Jherrant entscheidet sich für das Talent Jäger, welches Späher bereits ab der 2. Stufe für 1 Talentpunkt lernen können.

TALENTRÄNGE

Alle Talente sind mit Rängen von I-V gekennzeichnet, da man sie mehrmals erlernen kann (so kann man Klingenmeister I-III bis zu 3x erlernen). Die Effekte eines jeden Talents summieren sich dabei.

Beispiel:
Da Jherrant bereits in der vierten Stufe das Talent Jäger erwarb, erlernt er nun Jäger II. Der Probenbonus von Jäger erhöht sich damit von +1 auf +2 und Jherrant kann nun für 2 Personen in der Wildnis problemlos Nahrung finden.

TALENTBESCHREIBUNGEN

AKROBAT I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 3, Späher 1, Zauberwirker 3

Der Charakter ist ein geübter Kletterer und Turner. Für Proben, bei denen es um athletisches Geschick geht, erhält der Charakter einen Bonus von +1.

ABKLINGEN I-V ❷ TALENTPUNKTE
Zauberwirker 4

Dieses Talent senkt die Zauberabklingzeit jedes Zaubers um 1 Runde. Es ist nicht möglich, mit Hilfe dieses Talents die Zauberabklingzeit unter Null zu senken.

BILDUNG I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 1, Späher 1, Zauberwirker 1

Der Charakter hat einen gewissen Grad an Bildung und kann das Erlernte zu seinem eigenen Vorteil nutzen. Er erhält einen +1 Bonus auf alle Proben, bei denen es um Wissen oder das Lösen von Rätseln geht.

BRUTALER HIEB I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 4, Späher 8

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schlagen eine Runde lang um den Wert von *Körper* erhöhen.

DIEBESKUNST I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 9, Späher 1, Zauberwirker 7

Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf Proben, bei denen es darum geht, Fallen zu entdecken und zu entschärfen, fremde Taschen zu leeren oder Schlösser zu öffnen.

EINSTECKER I-V ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 2, Späher 2, Zauberwirker 2

Der Charakter versteht es, ordentlich Schaden einzustecken. Pro Erwerb des Talents steigt seine Lebenskraft um +2.

FEUERMAGIER I-III ❷ TALENTPUNKTE
Heiler 10, Schwarzmagier 2, Zauberer 4

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit Feuermagie. Er erhält auf alle Zauber, die einen Feuereffekt haben, einen Bonus von +1.

FIESER SCHUSS I-III ❷ TALENTPUNKTE
Späher 4

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Schießen eine Runde lang um den Wert von *Agilität* erhöhen.
Zielzauber profitieren nicht von diesem Talent.

FLINK I-V ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 6, Späher 2, Zauberwirker 4

Der Charakter ist schnell und gut zu Fuß. Der Wert für Laufen wird pro Erwerb des Talents um 0,5m erhöht.

FÜRSORGER I-III ❷ TALENTPUNKTE
Heiler 2, Schwarzmagier 10, Zauberer 6

Der Zauberwirker ist geübt im Umgang mit heilender und schützender Magie. Er erhält auf alle Heil- und Schutzzauber +1.

GLÜCKSPILZ I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 2, Späher 2, Zauberwirker 2

Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz, kann er doch alle 24h einen Patzer ignorieren.

HANDWERK I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 1, Späher 1, Zauberwirker 1

Man beherrscht ein Handwerk (+1).

HEIMLICHKEIT I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 9, Späher 1, Zauberwirker 5

Der Charakter ist ein geübter Schleicher und versteht sich darauf, nicht gesehen zu werden. Er erhält +1 auf alle Proben, bei denen es darum geht, nicht bemerkt zu werden.

HELDENGLÜCK I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 10, Späher 10, Zauberwirker 10

Der Charakter ist wahrlich vom Glück gesegnet, kann er doch alle 24 Stunden einen Würfelwurf pro Erwerb des Talents wiederholen.

IN DECKUNG I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 8, Späher 6, Zauberwirker 8

Der Charakter versteht es, Angriffen gut auszuweichen.
Pro Talentrang erhält er +1 auf alle Ausweichen-Proben.

JÄGER I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 5, Späher 1, Zauberwirker 9

Der Charakter wandert oft durch die Wildnis und erhält durch dieses Talent +1 auf Proben, mit denen Spuren gelesen, Wild gejagt oder die richtige Marschrichtung wiedergefunden werden soll.
Pro Talentrang kann außerdem eine Tagesmahlzeit für eine Person problemlos beschafft werden (Beeren pflücken, Kleintier erlegen usw.).

KLINGENMEISTER I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 4, Späher 8, Zauberwirker 8

Der Charakter ist ein geübter Nahkämpfer: Er erhält auf Schlagen einen Bonus von +1.

PARADE I-V ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 2, Späher 6, Zauberwirker 10

Der Charakter hat gelernt, die Nahkampfangriffe seiner Gegner zu parieren: Seine Abwehr gegen Nahkampfschaden wird um +1 pro Talentrang erhöht.

REGENERATION I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 1, Späher 1, Zauberwirker 1

War ein Charakter vorübergehend tot und hat Punkte des Attributs Körper eingebüßt, kann pro Talentrang +1 Körper wiederhergestellt werden.
Es ist nicht möglich, Körper über den ursprünglichen Wert zu steigern.

RÜSTTRÄGER I-V ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 4, Späher 8

Der Charakter ist es gewohnt, schwere Rüstung zu tragen und sich in ihr zu bewegen. Der durch Rüstung verursachte Malus auf Laufen wird pro Talentrang um 0,5m gesenkt.

SCHARFSCHÜTZE I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 8, Späher 4, Zauberwirker 8

Der Charakter ist ein geübter Fernkämpfer:
Er erhält auf Schießen und Zielzauber einen Bonus von +1.

SCHLITZOHR I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 1, Späher 1, Zauberwirker 1

Auf alle Proben sozialer Interaktion, bei denen geblufft, gefeilscht oder verhandelt wird, erhält der Charakter einen Bonus von +1.

SCHNELLE REFLEXE I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 2, Späher 2, Zauberwirker 2

Der Charakter kann schnell reagieren. Im Kampf erhält er einen Bonus von +2 auf seine Initiative.

STANDHAFT I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 2, Späher 4, Zauberwirker 8

Pro Talentrang sinkt die Lebenskraft-Grenze von Null, ab der ein Charakter bewusstlos wird, um jeweils 3. Ein Charakter mit Standhaft III wird also erst mit -9 LK bewusstlos, statt schon bei Null. Alles natürlich nur unter der Voraussetzung, dass man so viele negative LK auch überleben kann.

UMDENKEN I-V ❶ TALENTPUNKT
Zauberwirker 1

Der Zauberwirker kann eine Anzahl von Zauberstufen gleich seiner eigenen Stufe einmalig pro Talentrang verlernen und durch andere Zaubersprüche der gleichen Stufensumme ersetzen.

VERHEERER I-III ❷ TALENTPUNKTE
Zauberwirker 6

Der Charakter versteht es, seine Magie verheerend einzusetzen:
Wirkt er Zauber, die primär dafür da sind, um Schaden zu verursachen, erhält er +1 auf diese Probe.

VERLETZEN I-III ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 2, Späher 6, Zauberwirker 10

Im Nahkampf zielt der Charakter auf die verletzlichen Körperpartien seines Gegenübers: Seine Nahkampfangriffe mittels Schlagen senken die Abwehr des Gegners um 1.

VERTRAUTER I-III ❶ TALENTPUNKT
Späher 9, Zauberwirker 5

Pro Talentrang schließt sich Spähern ein Tier (Falke, Hund, Pferd, Wolf usw.) und Zauberwirkern ein Kleintier (Katze, Kröte, Rabe usw.) an. Die treuen Tiere befolgen einfache Befehle wie “Platz!” und “Fass!” und haben Verstand +1, auch wenn mit ihnen keine intelligente Kommunikation möglich ist und sie auch nicht zum heimlichen Auskundschaften etc. abgerichtet werden können.

WAFFENMEISTER I-V ❷ TALENTPUNKTE
Krieger 6, Späher 10

Pro Talentrang kann der Charakter die Meisterschaft über eine bestimmte (Nahkampf-)Waffenart erlangen (beispielsweise Langschwerter).
Er erhält im Kampf mit dieser Waffenart Schlagen +1 und die Abwehr des Gegners wird um 1 gesenkt. Es ist nicht möglich, die Waffenmeisterschaft mehrmals für ein und dieselbe Waffenart zu erlangen.

WAHRNEHMUNG I-V ❶ TALENTPUNKT
Krieger 1, Späher 1, Zauberwirker 1

Aufmerksam. Auf alle Proben bezüglich der Wahrnehmung +1.

WECHSLER I-V ❷ TALENTPUNKTE
Zauberwirker 2

Der Zauberwirker hat gelernt, sich auf das Auswechseln seines aktiven Zaubers zu konzentrieren:
Er erhält auf Zauber wechseln einen Bonus von +1.

ZAUBERMACHT I-III ❷ TALENTPUNKTE
Zauberwirker 4

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf seinen Wert in Zaubern oder Zielzauber eine Runde lang um den Wert von *Geist* erhöhen.

REGELMECHANIKEN

PROBEN

Immer wenn nicht sicher ist, ob einem Charakter eine Handlung gelingen mag oder nicht, wird eine **Probe** gewürfelt. Dafür bildet man aus einem Attribut und einer Eigenschaft (die am ehesten zu der Probe passen) den Probenwert. Gelingt es, mit einem 20seitigen Würfel (W20) gleich oder kleiner diesen Probenwert zu würfeln, war die Probe erfolgreich.

Beispiel:
Der Zwergenkrieger Gruffneck (Körper 8, Stärke 2) beschließt, eine Tür einzutreten, hinter der sich Goblins verschanzt haben. 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 (= KÖR 8 + ST 2), kann der Zwerg die Tür erfolgreich eintreten.

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: AGI+AU
Schleichen: AGI+BE
Schlösser öffnen: GEI+GE
Springen: AGI+BE
Spuren lesen: GEI+VE
Tanzen: AGI+AU
Taschendiebstahl: AGI+GE
Tür eintreten: KÖR+ST
Wahrnehmung: GEI+VE
Wissensgebiet: GEI+VE

MODIFIKATOREN

Situationsbedingt kann es zu positiven wie auch negativen Modifikatoren auf den Probenwert kommen, wodurch die Probe leichter bzw. schwerer wird.
So ist das Balancieren über eine Schlucht auf einem dünnen Seil weitaus schwieriger (äußerst schwer -6) als das Hüpfen auf einem Bein (Routine +6), in beiden Fällen wird jedoch AGI+BE gewürfelt.

Folgende Modifikatoren sollen dabei als Richtlinien dienen:

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

Beispiel:
Jherrant möchte Spuren von ein paar Fußabdrücken untersuchen. Da Jherrant (GEI 4, BE 2, sein Talent Jäger II gibt +2 auf die Probe) als Elfenspäher sich besser auf das Fährtenlesen versteht, als andere, stuft der Spielleiter die Probe für ihn als sehr leicht (+4) ein, wodurch der Probenwert von 8 auf 12 (= GEI 4 + VE 2 + Jäger II + 4) steigt.

IMMERSIEGE UND PATZER

Jede noch so unmögliche Aufgabe kann gelingen, jede noch so einfache Handlung misslingen, was durch **Immersiege** und **Patzer** verkörpert wird:
Immer, wenn bei einer Probe eine 1 gewürfelt wird, gilt diese – ungeachtet aller Modifikatoren - als erfolgreich. Bei solch einem Immersieg gilt das höchstmögliche Probenergebnis als Ergebnis.
Immer, wenn bei einer Probe eine 20 gewürfelt wird, gilt die Probe – ungeachtet aller Modifikatoren - als misslungen, ein sogenannter Patzer.

Beispiel:
Im Kampf gegen die Goblins würfelt der Zwergenkrieger Gruffneck (Schlagen 12) bei seinem nächsten Schlag eine 1 – ein Immersieg! Da Immersiege das höchstmögliche Probenergebnis bedeuten, beträgt Gruffnecks' Ergebnis stolze 12.

PROBENWERTE ÜBER 20

Sollte ein Probenwert über 20 liegen, wird der Zahlenwert darüber für einen zusätzlichen Wurf verwendet (bei einem Probenwert von 25 würfelt man also einmal mit Probenwert 20 und einmal mit Probenwert 5).
Erfolgreiche Probenergebnisse werden addiert und bilden zusammen das endgültige Ergebnis.

Beispiel:
Der Söldner Laros (Schlagen 30) kämpft gegen einen furchterregenden Troll. Er attackiert das Monstrum und würfelt zwei Proben – eine mit Probenwert 20 (auch hier wird gewürfelt, schließlich könnte Laros ja patzen), die andere mit Probenwert 10 (= 30 – 20). Mit Würfen von 16 und 9 sind beide Proben erfolgreich und der Troll wird mit einem Ergebnis von 25 (= 16 + 9) getroffen.

KAMPF

Ein Kampf gliedert sich in einzelne Kampfrunden (dauern jeweils 5 Sekunden), die immer nach folgendem Schema ablaufen:

1. INITIATIVE

Alle Beteiligten sind in Reihenfolge ihrer **Initiative** (Agilität + Bewegung) dran.
Bei einem Gleichstand wird mit W20 einmalig pro Kampf ein Stechen gewürfelt, der höhere Wurf siegt.

Gelingt es einer Partei, die andere zu überraschen, erhalten ihre Mitglieder in der ersten Runde +10 auf ihre Initiative.

2. AKTION

Ist ein Charakter an der Reihe, kann er sich um (1 + AGI / 2)m bewegen und eine einzelne Aktion (wie beispielsweise Schlagen, Schießen, Ausweichen, Zaubern oder Zielzauber) durchführen.

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

ANGRIFF UND ABWEHR

Das Ergebnis eines erfolgreichen Angriffs (mittels **Schlagen**, **Schießen** oder **Zielzauber**) ist zugleich der Schaden, der von der Lebenskraft des Ziels abgezogen wird. Immer wenn ein Ziel Schaden erleidet, würfelt es automatisch eine Abwehr-Probe (dies zählt nicht als Aktion), wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Schaden um das Ergebnis reduziert wird.

Beispiel:
Der Zwergenkrieger Gruffneck (Schlagen 12) trifft einen Orkkrieger (Abwehr 15) erfolgreich mit einer 9. Der Ork würfelt augenblicklich eine Abwehr-Probe, die ihm mit 4 gelingt. Somit erhält der Orkkrieger lediglich 5 (= 9 - 4) Punkte Schaden, statt 9.

Ein Charakter kann, statt anzugreifen, als Aktion **Ausweichen**, bis er in der Folgerunde wieder an der Reihe ist. Wird er in dieser Zeit getroffen, kann er gegen jeden Angriff eine Ausweichen-Probe würfeln, deren Ergebnis zusätzlich zur Abwehr den Schaden reduziert.

Beispiel:
Der Elfenspäher Jherrant wird von zwei untoten Skeletten angegriffen, die auch noch vor ihm an der Reihe sind und er beschließt, vorerst auszuweichen. Zu Beginn der zweiten Runde treffen ihn beide Skelette und Jherrant würfelt gegen beide Treffer eine Ausweichen-Probe, bei deren Erfolg der Schaden – neben der Abwehr – um das Ergebnis reduziert wird.

DISTANZMALUS

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfwaffen oder Zielzaubern erhält der Schütze -1 pro 10m Distanz zum Ziel.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffen und Rüstungen können Boni auf Proben geben, sowohl Waffenbonus (WB) als auch Panzerung (PA) wirken sich auf die Kampfwerte aus. Manche Waffen und Rüstungen verändern außerdem noch andere Werte des Trägers (wie die Initiative) oder senken bei einem Treffer die Abwehr des Gegners.

Für Zwerge sind Bihänder und Langbögen auf Grund ihrer Größe zu unhandlich und können nicht von ihnen benutzt werden.

Jeder Charakter kann immer nur einen Helm, einen Panzer und eine Art von Arm- und Beinschienen tragen. Viele der Rüstungen senken zudem den Laufen-Wert durch ihr Gewicht.

Krieger können jede Art von Rüstung tragen, Späher dagegen keine Plattenrüstungen. Bei den Zauberwirkern können Heiler noch Lederrüstungen tragen, Zauberer und Schwarzmagier dürfen dagegen nur auf Stoffrüstungen zurückgreifen.

Der Einsatz von Schilden ist dagegen jedem Charakter möglich, der keine Zweihänderwaffe (2h) trägt.

SCHADEN & HEILUNG

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos. Weckt man sie nicht, erwachen sie nach W20 Stunden.

Beispiel:
Ein Orkhäuptling verpasst Laros (28 LK) 30 Schaden, der Söldner verpatzt seine Abwehr und geht mit -2 LK zu Boden.

TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei KÖR 8), ist der Charakter tot.

Beispiel:
Hätte Laros (KÖR 10) nur noch 18LK, gehabt, als der Orkhäuptling ihn mit 30 Schaden traf, wäre er mit -12 LK tot.

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.

SONSTIGE HEILMITTEL

Verbandszeug, Kräuter, Tränke und Magie können bei Händlern und in Tempeln erworben werden.

WIEDERBELEBUNG

In manchen Settings ist die Wiederbelebung durch Zauberei nicht ungewöhnlich. Wird ein Charakter wiederbelebt (beispielsweise mit dem Zauber *Wiederbelebung*) sinkt sein Attribut Körper permanent um 1 Punkt. Charaktere mit Körper 1 können nicht wiederbelebt werden.

MAGIE

Es gibt zwei Arten von Zaubersprüchen: (N)ormale Zauber und (Z)ielzauber.
Meist reicht es beim **Zaubern** von normalen Zaubern, die Probe zu schaffen, aber es gibt auch Zaubersprüche, wo das Probenergebnis wichtig ist. Bei **Zielzaubern** dagegen entspricht das Ergebnis in der Regel dem verursachten Schaden, genau wie im Kampf mit Waffen.

Beispiel:
*Der Schwarzmagier Miroslav schießt einen **Feuerstrahl** (Zielzauber) auf den Elfenheiler Lios. Das erfolgreiche Probenergebnis von 14 stellt zugleich den verursachten Schaden dar, gegen den Lios ganz normal seine Abwehr würfelt. Anschließend zaubert Lios **Einschläfern** (normaler Zauber) – die Zaubern-Probe gelingt und Miroslav geht schnarchend zu Boden.*

ZAUBER WECHSELN

Ein Zauberwirker kann immer nur einen bestimmten Zauberspruch aktiv haben und auslösen, diesen dafür aber beliebig oft. Lediglich die Abklingzeit (siehe unten) schränkt seine Anwendung ein.
Um den aktuellen Zauber gegen einen anderen zu wechseln, muss man erfolgreich Geist+Verstand würfeln, was eine ganze Aktion kostet. Bei Erfolg wurde der Zauber gewechselt.

Beispiel:
*Nachdem Miroslav am Boden liegt, will sich Lios zunächst heilen und tauscht innerhalb einer Runde mit einer erfolgreichen Probe GEI+VE den Zauber **Einschläfern** gegen **Heilende Hand** aus, den er nun jede Runde wirken kann.*

ABKLINGZEIT

Nachdem ein Zauber erfolgreich gewirkt wurde, muss seine Abklingzeit abgewartet werden, bevor er erneut gezaubert werden kann. Inzwischen kann man allerdings zu anderen Zaubern wechseln und diese wirken.

ZAUBERSTUFEN

Die Stufe eines Zaubers gibt an, ab welcher Stufe (oder überhaupt) die einzelnen Zauberwirker (H)eiler, (S)chwarzmagier oder (Z)auberer ihn erlernen können (2 in Spalte H steht beispielsweise für Heiler ab Stufe 2).

ZAUBERSPRÜCHE

Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Abkl.	Effekt	Gold
Allheilung	N	+0	10	-	-	Berühren	1 Tag	Heilt sämtliche Verletzungen und LK (keine Wiederbelebung)	650
Bannen	Z	- (KÖR+AU)/2	8	18	14	r=VEx2m	100	Vernichtet Anzahl an Dämonen/Untoten in Höhe eigener Stufe/2	255
Blenden	Z	- (AGI+AU)/2	1	5	-	VEx5m	5	Ziel (keine Abwehr) geblendet (-6, wenn Sehen benötigt) für Ergebnis Rd	10
Blitz	Z	+3	10	7	7	VEx10m	1	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) von Blitz getroffen	310
Blut kochen	Z	- (KÖR+AU)/2	-	17	13	VEx10m	1 Tag	Magischer Schaden von Innen; Ergebnis x2 = abwehrbarer Schaden	1580
Dämon beschwören	N	- (KÖR+AU)/2	-	16	10	r=VE m	1 Tag	Greift bei Mißerfolg an; Bleibt ansonsten für VE Aufträge/Fragen bzw. 1 Tag	1190
Einschläfern	N	- (KÖR+VE)/2	2	5	5	r=VEx2m	10	Schläfert Anzahl Ziele (keine Abwehr) in Höhe der eigenen Stufe ein	45
Feuerball	Z	+3	-	10	10	VEx10m	10	Gegner (keine Abwehr) in r=(VE)m erhalten Schaden	460
Feuerlanze	Z	+2	-	5	5	VEx10m	0	Mächtigere Variante des Feuerstrahls	210
Feuerstrahl	Z	+1	-	1	1	VEx5m	0	Typischer Kampfzauber, das Zielzauber-Ergebnis ist der Schaden	10
Flammeninferno	Z	+5	-	15	15	VEx10m	1 Tag	Gegner (keine Abwehr) in r=VE m Schaden; Inferno VE Runden	1420
Fliegen	N	+0	20	10	10	Berühren	100	Ziel kann für Wurfergebnis in Runden fliegen (VE x 2m / Runde)	460
Gasgestalt	N	+0	15	15	15	Berühren	1 Tag	Ziel für max. (Ergebnis) Min. gasförmig (Laufenx4) samt Ausrüstung	1000
Giftbann	N	+0	3	12	12	Berühren	10	Neutralisiert augenblicklich die Wirkung eines Giftes	80
Giftschutz	N	+0	1	8	8	Berühren	10	Ziel VE in Stunden + Stufe des Zauberwirkers auf Abwehr gegen Gift	10
Halt!	Z	- (KÖR+AU)/2	1	6	6	VEx5m	10	Ziel kann sich VE in Runden nicht rühren, außer bei Schaden	10
Heilende Hand	N	+1	1	-	-	Berühren	0	Hand auflegen heilt Lebenskraft in Höhe des Wurfergebnisses	10
Heilendes Licht	Z	+2	4	-	-	VEx2m	2	Lichtstrahl heilt Lebenskraft in Höhe des Wurfergebnisses	115
Kettenblitz	Z	+3	15	10	10	VEx5m	5	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) in r=(VE)m erhalten Schaden	460
Kontrollieren	N	- (GEI+AU)/2	-	8	4	r=VEx2m	10	Untote in Höhe der eigenen Stufe (niemals mehr) unter Kontrolle	205
Licht	N	+5	1	1	5	Berühren	10	Fackelhelles Leuchten umgibt Ziel für Wurfergebnis in Minuten	10
Lichtpfeil	Z	+2	2	5	-	VEx5m	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr-2 haben	45
Magie identifizieren	N	+0	5	1	1	Berühren	1	Offenbart Magie, ihre Quelle und Funktion (auch Gegenstände)	10
Magische Waffe	N	+0	1	1	1	Berühren	1	Waffe für VE in Minuten WB+1 und Schaden ist magisch	10
Magisches Schloss	N	+0	3	1	1	Berühren	5	Öffnen durch Wurfergebnis erschwert (erlischt, sobald geöffnet)	10
Nahrung zaubern	N	+0	2	7	12	VEx1m	1 Tag	Zaubert Mahlzeit für bis zu eine Person/Stufe des Zauberwirkers	90
Niesanfall	Z	- (KÖR+AU)/2	3	5	7	VEx5m	10	Ziel (keine Abwehr) kann VE Rd (oder bis Schaden) nur niesen	80
Öffnen	N	+0	2	1	1	Berühren	10	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen; ein Versuch pro Schloss	10
Reinigen	N	+0	3	7	-	Berühren	0	Reinigt Gegenstände, Nahrung oder Person & Kleidung von Schmutz	80
Schattenlanze	Z	+5	-	15	10	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	595
Schattenpfeil	Z	+2	-	6	2	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	75
Schutz	N	+0	1	4	4	VEx2m	0	Ziel bekommt Wurfergebniss auf Abwehr bis wieder an der Reihe	10
Schutzblase	N	+0	4	8	8	r=VE m	100	Schutz vor nichtmagischen Geschossen für Wurfergebniss in Runden	115
Schutzkuppel	N	+0	8	12	12	r=VE m	W20 Tage	Von beiden Seiten undurchlässig, solange Konzentr.; unbeweglich	765
Schutzschild	N	+0	4	8	8	Berühren	100	Ziel bekommt Wurfergebniss auf Abwehr für VE x 2 Runden	115
Schweben	N	+0	7	5	5	Berühren	0	Für Wurfergebnis in Runden hoch/runter schweben (VE x 1m /Rd)	210
Segen	N	+0	2	-	-	VEx2m	1 Tag	Kameraden in Radius bekommen VE in Stunden +1 auf jede Probe	90
Skelette erwecken	N	+0	-	-	6	r=VEx5m	1 Tag	Erweckt pro Stufe ein (noch unkontrolliertes!) Skelett	670
Teleport	N	+0	20	10	10	Berühren	1 Tag	Zauberwirker + ein Begleiter pro VE zu bekannten Ort teleportieren	920
Terror	N	- (GEI+VE)/2	5	9	7	r=VEx5m	1 Tag	Humanoide in Höhe eigener Stufe fliehen panisch für VE Minuten	300
Tiere besänftigen	N	- (GEI+VE)/2	1	7	-	r=VEx5m	1	Besänftigt unkontrollierte Tiere in Höhe der eigenen Stufe VE h	10
Unsichtbarkeit	N	+0	20	12	12	Berühren	1 Tag	Ziel für Wurfergebnis in Minuten bzw. bis es angreift unsichtbar	1120
Versetzen	N	+0	10	6	6	Berühren	10	Freiwilliges Ziel um maximal Wurfergebnis x 2m teleportieren	260
Verlangsamen	N	- (KÖR+AU)/2	3	8	8	r=VEx5m	10	Laufen/2 von Gegneranzahl gleich eigener Stufe/2 für VE Runden	80
Vertreiben	N	- (GEI+AU)/2	1	-	-	r=VEx2m	10	Vertreibt für VE Minuten Dämonen-/Untotenanzahl gleich Stufe/2	10
Wasserwandel	N	+0	5	9	9	Berühren	0	Ziel kann Ergebnis in Runden über Wasser laufen	150
Wasser weihen	N	+0	1	-	-	Berühren	1 Tag	Ergebnis an Wassereinheiten 24h heilig; Ergebnis = Schadenswert	10
Wiederbelebung	N	+0	10	-	-	Berühren	W20 Tage	Belebt wieder (höchsten W20 Tage tot; KÖR-1); Verletzung bleibt	975
Zauberleiter	N	+0	8	4	4	Berühren	1 Tag	Max. Länge VE x Stufe Meter; Bleibt, solange man sich konzentriert	320
Zombies erwecken	N	+0	-	-	8	r=VEx5m	1 Tag	Erweckt pro Stufe eine (noch unkontrollierte!) Leiche zum Zombie	930

Art=(N)ormaler Zauber oder (Z)ielzauber; ZB= Mali beziehen sich auf Werte des Ziels; H=Heilermindeststufe; Z=Zauberermindeststufe; S=Schwarzmagiermindeststufe
Zauber erwirbt/findet man und kann sie erlernen oder (stufenunabhängig) ablesen und dadurch einmalig auslösen. In beiden Fällen verschwindet der Zauber vom Pergament.

AUSRÜSTUNG

1 GOLD = 10 SILBER = 100 KUPFER

Auf Reisen	Preis
Dicke, warme Reisedecke	5SM
Kletterhaken	1GM
Karren	30GM
Kompass	15GM
Paddelboot (2 Mann)	20GM
Schreibzeug	2GM
Wasserschlauch (faßt 5 Liter)	5SM
Zelt (2 Mann)	5GM

Beim Händler	Preis
Decke	1SM
Heilkraut (Probenwert 10)	1GM
Sack	8KM
Seil (10m)	5SM
Tagesration (3 Mahlzeiten)	1SM
Topf/Pfanne	5SM
Waffenpaste (W20 Rd. WB+1)	5SM

Beleuchtung	Preis
Blendlaterne	1GM
Fackel (brennt 2h; wie Keule)	1KM
Feuerstein & Zunder	5KM
Kerze	2KM
Laterne	5SM
Laternenöl (brennt 4h)	5KM

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)

Waffen	Waffenbonus	Besonderes	Preis
Axt	WB +1		6GM
Armbrust, leicht (2h)**	WB +2	Initiative -2	8GM
Armbrust, schwer (2h)**	WB +3	Initiative -4, Abwehr des Gegners -2	15GM
Bihänder (2h)	WB +3	Initiative -2, Abwehr des Gegners -4	10GM
Bogen, Kurz- (2h)**	WB +1	Initiative +1	6GM
Bogen, Lang- (2h)**	WB +2	Initiative +1	10GM
Dolch	WB +0	Initiative +1	2GM
Hammer	WB +1	Abwehr des Gegners -1	7GM
Kampfstab (2h)*	WB +1	Zielzauber +1	5SM
Keule*	WB +1		2SM
Schleuderstab	WB +0		5SM
Schwert, Breit-	WB +1	Abwehr des Gegners -2	8GM
Schwert, Kurz-	WB +1	Werte gelten auch für Krummsäbel	6GM
Schwert, Lang-	WB +2	Werte gelten auch für Krummschwerter	7GM
Speer*	WB +1	sowohl für Nah- als auch Fernkampf	1GM
Streitaxt (2h)	WB +3	Initiative -2	7GM
Streitkolben	WB +1	Abwehr des Gegners -1	7GM
Wurfmesser	WB +0	auch für Nahkampf geeignet	2GM

*: zerbricht bei einem Angriffs-Patzer **: Sehne reißt bei einem Schiessen-Patzer

Rüstungen	Panzerung	Besonderes	Preis
Kettenpanzer	PA +2	Laufen -0,5m	10GM
Lederschienen*	PA +1	an Arm & Bein	4GM
Lederpanzer	PA +1		4GM
Plattenarmschienen	PA +1	Laufen -0,5m	7GM
Plattenbeinschienen	PA +1	Laufen -0,5m	8GM
Plattenhelm	PA +1	Initiative -1	6GM
Plattenpanzer	PA +3	Laufen -1m	50GM
Robe	PA+0		1GM
Robe (runenbestickt)	PA +0	Aura +1	8GM
Schild, Holz-**	PA +1		1GM
Schild, Metall-	PA +1	Laufen -0,5m	8GM
Schild, Turm-	PA +2	Laufen -1m	15GM

* : hierbei handelt es sich um Arm- **und** Beinschienen
**: zerbricht bei einem Abwehr-Patzer

Kriminell	Preis
Brechstange (als Waffe WB +1)	8GM
Dietrichset (ohne kein Öffnen)	4GM
Maske	5KM

Magische Dienste	Preis
Mag. Gegenstand identifizieren	5GM

Tiere	Preis
Kleintier (Huhn, Hund, Katze)	2GM
Nutztier (Esel, Kuh, Schwein)	20GM
Pferd	50GM
Schlachtross	500GM

Unterkunft errichten	Preis
1m Holzpalisade (3m hoch)	15SM
1m Holzzaun (1m hoch)	4SM
1m Steinmauer (3m hoch)	2GM
Glasfenster	5GM
1m² Land (sofern käuflich)	5GM
Festung (1 Etage; Stein)	50GM/m²
Haus (1 Etage; Fachwerk)	1GM/m²
Haus (1 Etage; Holz)	2GM/m²
Haus (1 Etage; Stein)	4GM/m²
Tor	6GM
Tür, einfach	1GM
Tür, verstärkt	4GM

SPIELLEITUNG

DUNGEONSLAYERS LEITEN

Dungeonslayers ist ein sehr schnelles System - Charaktere können hier wild rumhacken, aber auch schnell draufgehen, also gönne man ihnen jeden Ruhm. Auch wenn im Vordergrund spaßiges Dungeonschlachten und knackige Kämpfe stehen, kann man auch problemlos reiselastige Wildnis- oder detektivische Stadtabenteuer mit **Dungeonslayers** spielen.

DUNGEONS

Ein Dungeon ist ein verliesartiges Gewölbe, vollgestopft mit Fallen, Geheimgängen, Monstern und jeder Menge an Schätzen. Einem ungeschriebenen Gesetz zur Folge werden die Herausforderungen eines Dungeons höher, je weiter man sich vom Eingang entfernt.

EP-VERGABE

Zumindest zu Beginn steigen Dungeonslayer schnell auf und gehen meist in der 2. oder 3. Stufe aus ihrem ersten, kleinen Dungeon. Folgende Richtlinien sollen die Vergabe von Erfahrungspunkten erleichtern:

Punkte für Gegner
Die EP für getötete oder überlistete Gegner errechnen sich aus der EP-Summe aller Gegner geteilt durch die Anzahl der beteiligten Charaktere.

Beispiel:
Fünf Dungeonslayer haben 10 Goblinkrieger zu je 20EP besiegt. Jeder Charakter erhält anschließend 40EP (200/5).

Punkte für Quests
Erreichen von klar definierten Abenteuerzielen (Artefakt besorgen, Bösewicht ausschalten etc.) sollten mindestens einem Viertel aller Gegner-EP entsprechen.

Beispiel:
Für die nun abgeschlossene Quest "Vernichtet die Goblinbande" erhält jeder Dungeonslayer 10EP (40/4).

Punkte für Rollenspiel
Atmosphärisches und charaktergerechtes Rollenspiel sollten gefördert werden. Ein Charakter kann dadurch pro Situation bis zu Stufe x 2 EP verdienen.

Beispiel:
Ein Charakter der 5. Stufe kann durch Rollenspiel pro Situation bis zu 10 EP verdienen.

Weitere Punkte
Gute Ideen, clevere Vorangehensweisen und abgeschlossene Abenteuerabschnitte sollten mit 5-20 EP belohnt werden, pro erforschten Dungeonraum kann es standardmäßig 1EP geben.

SLAYERGEFAHREN

Neben Monstern bedrohen vielerlei Dinge einen Dungeonslayer:

FALLEN

Zu jedem richtigen Dungeon gehören - sinnvoll platziert - ein paar ordentliche Fallen, die es zu entdecken (GEI+VE) und zu entschärfen (AGI+GE) gilt, will man ihrem "Angriff" entgehen.

TYPISCHE FALLEN

Fallgruben
Verursachen Sturzschaden (s.u.) und können zusätzlich noch mit Speeren gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3).

Giftnadel
Diese Fallen sichern oftmals Truhen u.ä. und greifen mit Gift 10+ an.

Herabstürzende Steine
Solche Fallen greifen in der Regel mit einem Steinschlag an, dessen Probenwert zwischen 11 und 30 liegt (10+W20).

Speerfallen
Ein oder mehrere aus den Wänden oder der Decke schießende Speere mit Schlagen 15.

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

STURZSCHADEN

Dungeonslayer neigen hin und wieder dazu, tief zu stürzen. Der Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Gegen Spannungstiefs eingesetzt, verleihen sie jedem Dungeon eine Eigendynamik, die selbst den SL überrascht. Sollten individuell pro Dungeon erstellt werden und auch positive Begegnungen enthalten.

MONSTER

Was wäre ein Dungeon ohne seine Monster, die es zu bekämpfen gilt?

DER SCHNELLE TOD

Monster mit LK unter 1 sollten zwecks Spieltempo als tot gelten (außer wichtige NSC). Will man ein bewusstloses Monster verhören, nimmt man die normalen Regeln.

MONSTERWERTE ERHÖHEN

Für die LP-Kosten sollte an Hand des jeweiligen Monsters entschieden werden, ob es ein Krieger, Späher oder eher Zauberwirker ist.

SCHÄTZE

Ohne ordentliche Schätze macht auch der einfallsreichste Dungeon nicht sonderlich Spaß. Von einfachen Heilmitteln (mit denen man Dungeons anfangs gut bestücken sollte) oder Gold über magische Gegenstände, welche Attribute, Eigenschaften, Waffen oder Rüstungen mit Boni versehen bis hin zu exotischen Artefakten mit wundersamen Effekten reicht die Palette an Möglichkeiten.

MAGISCHE SCHÄTZE

Zauberwirker können mit GEI+AU spüren, ob ein Gegenstand (oder auch eine Örtlichkeit) magisch ist. Sofern sie die Magie eines Gegenstandes erfolgreich gespürt haben, können sie mit GEI+VE erkennen, was sie bewirkt. Es reicht nicht aus, nur zu wissen, dass der Gegenstand magisch ist, man muss seine Magie vorher immer selbst auch spüren, um sie zu begreifen.

TYPISCHE MAGISCHE SCHÄTZE

Abklingtrank (50GM)
Halbiert (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer eines Kampfes.

Elfenstiefel (500GM)
Diese Stiefel erhöhen den Laufen-Wert um 1m.

Heiltrank (10GM)
Dieses rote Getränk heilt W20 Lebenskraft.

Kriegshorn (250GM)
Einmal alle 24h gewährt der Klang des Horns allen Gefährten +1 auf alles für die Dauer eines Kampfes.

Magisches Breitschwert +2 (800GM)
Durch den Bonus schädigt die Klinge auch körperlose Wesen und macht WB +3 / Abwehr des Gegners -4.

Magischer Kettenpanzer +1 (500GM)
Ein magischer Bonus auf PA von +1, der nicht als Malus auf Ausweichen wirkt.

Schlafstaub (100GM)
Wirkt auf ein mit dem Schlafstaub beworfenes Ziel den Zauber *Einschläfern* (Probenwert 15).

Smaragd-Schlüssel (200GM)
Einmal alle 24h kann man damit den Zauber *Öffnen* (Probenwert 15) auf ein Schloss wirken.

Schutzring +1 bis +3 (500GM - 1500GM)
Erhöht die Abwehr um +1, ohne Panzerungsmalus zu verursachen.

Schwebetrank (25GM)
Wirkt den Zauber *Schweben* (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).

Wechselring (250GM)
Einmal alle 24h kann der Träger des Ringes einen Zauber wechseln, ohne würfeln zu müssen. Dies geschieht augenblicklich, dauert also keine Runde.

Zauberstab (Kosten des Zaubers x 5)
Ein Zauberstab ist immer für einen bestimmten Zauber gefertigt. Jeder, der diesen beherrscht und den Stab in den Händen hält, muss den Zauber nicht mehr aktivieren, um ihn auszulösen.

Zauberwechslertrank (10GM)
Gewährt für die Dauer eines Kampfes +10 auf Zauber wechseln.

BESTIARIUM

BÄR

Körper 12	Agilität 8	Geist 0
Stärke 3	Bewegung 4	Verstand 0
Härte 3	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 15 (Abwehr -2)
Ausweichen: 10 (12 - 2 Größe)
Abwehr: 15
Lebenskraft: 50 **EP: 100**

DÄMON

NIEDERER / HOHER / GEWALTIGER

Körper 8/12/16	Agilität 8/12/16	Geist 8/12/16
Stärke 2/3/4	Bewegung 2/3/4	Verstand 2/3/4
Härte 2/3/4	Geschick 2/3/4	Aura 2/3/4

Schlagen: 10/15/20 Abwehr - 2/4/6
Ausweichen: 12/15/18 (+2/+0/-2 Größe)
Abwehr: 10/15/20
Lebenskraft: 10/25/60 **EP: 66/119/192**

Fliegen: Beschwören -2. **WB+X/PA+X:** Beschwören -X

FEUERDRACHE

Körper 20	Agilität 16	Geist 10
Stärke 5	Bewegung 4	Verstand 3
Härte 5	Geschick 4	Aura 2

Schlagen: 35 (25 + 10 Klaue Abwehr-10)
Schießen: 30 (20 + 10 Feuerodem)
Ausweichen: 12 (20 - 8 Größe)
Abwehr: 35 (25 + 10 Drachenhaut)
Lebenskraft: 350 **EP: 1258**

Feuerodem: Nur alle W20 Rd. einsetzbar; Reichweite GEx10m; Kegelförmig, am Ende GEx5m breit; nur magische Abwehr; **Fliegt**; **Geistimmun**;

GARGYL

Körper 8	Agilität 8	Geist 0
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 2	Geschick 1	Aura 0

Schlagen: 12 (10 + 2 Steinklaue)
Ausweichen: 13 (11 + 2 Größe)
Abwehr: 15 (10 + 5 Steinhaut)
Lebenskraft: 10 **EP: 61**

Fliegt: Geschwindigkeit = Laufen x 2

GOBLIN

Körper 4	Agilität 6	Geist 2
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 1
Härte 0	Geschick 1	Aura 0

Schlagen: 6 (6 + 0 Ast/Messer)
Schießen: 7
Ausweichen: 10 (8 + 2 Größe)
Abwehr: 4
Lebenskraft: 7 **EP: 25**

HARPYIE

Körper 8	Agilität 6	Geist 6
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 1	Aura 3

Schlagen: 12 (10 + 2 Krallige Klauen)
Ausweichen: 8
Zaubern: 10 (9 + 1 Lockruf)
Abwehr: 11 (10 + 1 Federkleid)
Lebenskraft: 20 **EP: 98**

Fliegt; Lockruf: Zaubern - (GEI+AU)/2; 1x/Opfer (wird willenlos);

KEILER

Körper 10	Agilität 4	Geist 0
Stärke 1	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 4	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 13 (11 + 2 Hauer)
Ausweichen: 6
Abwehr: 16 (14 + 2 dicke Borstenhaut)
Lebenskraft: 24 **EP: 49**

MONSTERSPINNE

Körper 6	Agilität 8	Geist 0
Stärke 1	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 2	Aura 0

Schlagen: 9 (7 + 2 Spinnenkiefer)
Schießen: 10 (10 + 0 Netzflüssigkeit)
Ausweichen: 8 (8 + 2 Spinnensinn -2 Größe)
Abwehr: 8
Lebenskraft: 36 **EP: 79**

Netzflüssigkeit: Kein Schaden, aber wie *Halt!* mit Dauer=Schaden

OGER

Körper 10	Agilität 4	Geist 2
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 1
Härte 3	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 14 (12 + 2 massive Keule)
Ausweichen: 2 (6 - 2 Felle -2 Größe)
Abwehr: 15 (13 + 2 verdreckte Felle)
Lebenskraft: 46 **EP: 74**

ORK

Körper 10	Agilität 6	Geist 2
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 1
Härte 3	Geschick 1	Aura 0

Schlagen: 13 (12 + 1 Speer)
Schießen: 8 (7 + 1 Speer)
Ausweichen: 8
Abwehr: 13
Lebenskraft: 23 **EP: 51**

PFERD

Körper 8	Agilität 12	Geist 0
Stärke 2	Bewegung 6	Verstand 0
Härte 2	Geschick 0	Aura 0

Ausweichen: 16 (18 - 2 Größe)
Abwehr: 10
Lebenskraft: 40 **EP: 70**

RATTE

Körper 2	Agilität 4	Geist 0
Stärke 1	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 4 (3 + 1 Spitze Zähne)
Ausweichen: 14 (6 + 4 Flink + 4 Größe)
Abwehr: 2
Lebenskraft: 3 **EP: 17**

RIESE

Körper 16	Agilität 6	Geist 2
Stärke 4	Bewegung 3	Verstand 1
Härte 4	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 24 (20 + 4 Baumstamm)
Schießen: 10 (6 + 4 Felsbrocken)
Ausweichen: 5 (9 - 4 Größe)
Abwehr: 20
Lebenskraft: 120 **EP: 164**

RIESENRATTE

Körper 4	Agilität 6	Geist 0
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 8 (6 + 2 Scharfe Zähne)
Ausweichen: 15 (9 + 4 Flink + 2 Größe)
Abwehr: 4
Lebenskraft: 7 **EP: 28**

ROSTASSEL

Körper 8	Agilität 6	Geist 0
Stärke 0	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 4	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 10 (8 + 2 Roststaubfühler)
Ausweichen: 9
Abwehr: 16 (12 + 4 Chitinpanzer)
Lebenskraft: 22 **EP: 60**

Roststaub: Bei Treffer (unabh. v. Abwehr) zerfällt Metallausrüstung

SCHLINGENWURZELBUSCH

Körper 6	Agilität 8	Geist 0
Stärke 3	Bewegung 0	Verstand 0
Härte 0	Geschick 4	Aura 0

Schlagen: 11 (9 + 2 Schlingenwurzeln)
Abwehr: 6
Lebenskraft: 16 **EP: 40**

SKELETT

Körper 10	Agilität 8	Geist 0
Stärke 3	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 2	Aura 0

Schlagen: 14 (13 + 1 Kurzschwert)
Schießen: 11 (10 + 1 Kurzbogen)
Ausweichen: 9 (10 - 1 Holzschild)
Abwehr: 13 (12 + 1 Holzschild)
Lebenskraft: 22 **EP: 62**

Geistesimmun (gegen mentale Effekte wie *Einschläfern*)

STEINGOLEM

Körper 8	Agilität 6	Geist 0
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 2	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 14 (10 + 4 Steinpranke)
Ausweichen: 7 (9 - 2 Größe)
Abwehr: 15 (10 + 5 Steinhaut)
Lebenskraft: 40 **EP: 81**

Geistesimmun (gegen mentale Effekte wie *Einschläfern*)

TENTAKELHIRN

Körper 4	Agilität 4	Geist 8
Stärke 0	Bewegung 0	Verstand 0
Härte 2	Geschick 2	Aura 4

Ausweichen: 6 (4 + 2 Größe)
Zielzauber: 12 (10 + 2 Gedankenzehrerstrahl)
Abwehr: 6
Lebenskraft: 8 **EP: 64**

Schwebt; Zielzauber: Unabh. v. Abwehr GEI-1 für W20 Minuten; GEI = 0 -> Ziel ist permanent wahnsinnig geworden;

TROLL

Körper 12	Agilität 6	Geist 2
Stärke 3	Bewegung 3	Verstand 1
Härte 3	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 18 (15 + 3 massive Keule)
Schießen: 9 (6 + 3 Steinbrocken)
Ausweichen: 7 (9 - 2 Größe)
Abwehr: 17 (15 + 2 Trollhaut)
Lebenskraft: 50 **EP: 100**

Regeneration: Pro Runde Heilwurf mit Probenwert = Körper (12)

WOLF

Körper 8	Agilität 8	Geist 0
Stärke 4	Bewegung 4	Verstand 0
Härte 0	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 15 (12 + 3 Kräftiger Biss)
Ausweichen: 16 (12 + 4 Flink)
Abwehr: 9 (8 + 1 Wolfspelz)
Lebenskraft: 18 **EP: 51**

ZOMBIE

Körper 12	Agilität 2	Geist 0
Stärke 3	Bewegung 1	Verstand 0
Härte 3	Geschick 0	Aura 0

Schlagen: 15
Abwehr: 17 (15 + 2 Merkt nichts)
Lebenskraft: 25 **EP: 58**

Geistesimmun (gegen mentale Effekte wie *Einschläfern*)

WAR DAS ALLES?

Die Regeln sind knapp gehalten und lassen dadurch weitergehende Fragen offen. Weitere Informationen, Downloads und Tips erhältst Du auf

www.Dungeonslayers.de

und in unserem Forum, das für Deine Fragen gedacht ist.

HERR DER RATTEN

HINTERGRUND

Vor langer Zeit terrorisierte ein Kult des Rattengottes das Land. Seine Diener errichteten einen unterirdischen Schrein, wurden jedoch schließlich von den Mächten des Lichts vernichtet, ohne dass der Schrein je gefunden ward.
Doch nun haben ein paar Ratten zufällig den Schrein wieder freigelegt und seit dem sind durch seine Macht die Nager gewachsen und immer mehr geworden.

ABENTEUERBEGINN

Die Charaktere werden in einem beliebigen Gasthaus (Dorfschenke, Wanderherberge, Stadtkneipe usw.) von dem Wirt angesprochen:
"Es ist mir wirklich sehr peinlich, doch ich benötige Eure diskrete Hilfe. In unserem Keller scheint es neuerdings ein Rattennest zu geben. Allerdings sind die Viecher mehr als aggressiv, gestern Abend wurde mein Knecht beim Bierholen von ihnen angefallen, ein unzumutbarer Zustand. Wenn ihr Euch unauffällig der Sache annehmen würdet, wäre ich Euch sehr dankbar - pro Ratte würde ich Euch 1 ganzes Silber zahlen. Helft ihr mir?"

DER KELLER

Die Ratten haben zwei alte Steinwände durchknabbert und etwa 1m hohe Tunnel zum Gewölbe des Rattenkults gegraben.

1. Eingang: Eine steile Kellertreppe führt hinab in die Dunkelheit, von wo man Gequike hören kann (GEI+VE).
2. Bierkeller: Zwischen großen Fässern wuseln ***4 Ratten*** umher. Wer den Raum näher inspiziert (GEI+VE) findet hinter einem Fass eine etwa 1m hohe Öffnung.
3. Weinkeller: Hier kann, neben weiteren ***6 Ratten***, eine ähnliche Tunnelöffnung wie bei **2.** entdeckt (GEI+VE) werden.

DIE TUNNEL

4. Tunnel: Die Ratten haben sich durch das lose Erdreich gegraben und dabei etwa 1m hohe Tunnel geschaffen, durch die man nur auf allen Vieren kommt.
5. Teich: Der Tunnel endet hier in einer etwa 2m hohen, natürlichen Grotte voller Spinnweben. Neben einem Tümpel liegen vier eingesponnene Riesenratten.
6. Spinnennest: Eine ***Monsterspinne*** krabbelte einst durch eine inzwischen viel zu kleine Öffnung hier hinein und errichtete ihr Nest, in dem eingesponnene Ratten nun hängen.

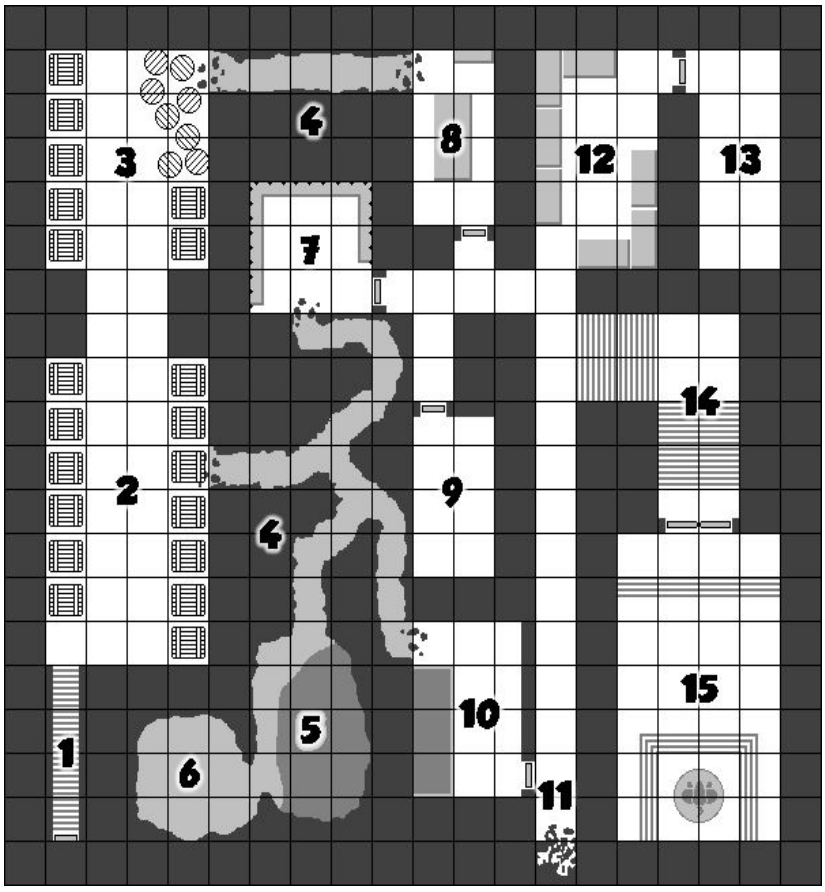
DIE KAMMERN DER RATTE

Hier lebten einst die Kultisten. Keine Tür ist verschlossen, aus jeder ist ein etwa 50cm hohes Rattenloch rausgefressen.

7. Umkleidekammer: An Wandhaken hängen noch sieben schwarze Roben. *Wer eine Robe trägt, wird von keiner Ratte angegriffen (aber von Riesenratten).*
8. Folterkammer: Ein menschl. ***Skelett*** (siehe Seite 14) liegt auf der Streckbank, welches angreift, berührt man es.
9. Kammer: In dieser leeren Kammer sind ***4 Ratten*** und ***4 Riesenratten***.
10. Waschraum: In einer Zisterne mit dunklem Wasser liegt ein Ring (2GM).
11. Sackgasse: Hier ist vor langer Zeit der Gang eingestürzt. Wer das Geröll durchsucht, findet (GEI+VE) ein menschliches Skelett in schwarzen Roben (siehe **7.**), welches noch ein magisches Kurzschwert +1 umklammert.
12. Schlafraum: Zwischen 6 modrigen Bettresten sitzen 4 Ratten und 2 Riesenratten. Unter einem Kopfkissen liegt eine Metallphiole (W20 Heiltrank).
13. Waffenkammer: Nur noch 2 Langschwerter und 1 Metallschild stehen in den staubigen Waffenständern.
14. Rattengang: Fresken des Rattengottes verzieren den tiefer hinab führenden Gang, der schließlich vor einer doppelflügeligen Holztür endet. Auch hier haben die Ratten und Riesenratten sich durchgenagt und ausgefranste Öffnungen hinterlasssen.
15. Schrein der Ratte: Um eine 2m hohe Rattenstatue (ein ***Steingolem***, der sich bei Angriff oder Schändung des Schreins zur Wehr setzt) vor einem Steinaltar (dieser muss vernichtet werden, um die Macht des Schreins zu brechen) scharen sich ***5 Ratten*** und ***5 Riesenratten***.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro Raum 1EP
Kampf.....(besiegte EP/SC)EP
Rollenspiel .....0-20 EP
Schrein vernichten 15EP
Für das Abenteuer 15EP



DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

Spieler	Charakter	Stufe	LP	TP

Rasse	Klasse	Erfahrungspunkte

KÖRPER		AGILITÄT		GEIST	
STÄRKE		BEWEGUNG		VERSTAND	
HÄRTE		GESCHICK		AURA	

WAFFEN	Waffenbonus	Besonderes
waffenlos	+0	Abwehr des Gegners +5

RÜSTUNGEN	Panzerung	Besonderes
PA-Summe		

Lebenskraft	Abwehr	Schlagen	Schießen	Ausweichen	Zaubern	Zielzauber
KÖR+HÄ+10	KÖR+HÄ+PA	KÖR+ST+WB	AGI+GE+WB	AGI+BE-PA	GEI+AU+ZB-PA	GEI+GE+ZB-PA

Initiative (AGI+BE)

Laufen 1+(AGI/2)

TALENTE

ZAUBER	Zauberbonus	Distanz	Abkl.	Effekt

© 2009 CHRISTIAN KENNIG

AUSRÜSTUNG

Spieler _____ Charakter _____

AUSRÜSTUNG	Wo gelagert?	Besonderes

DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

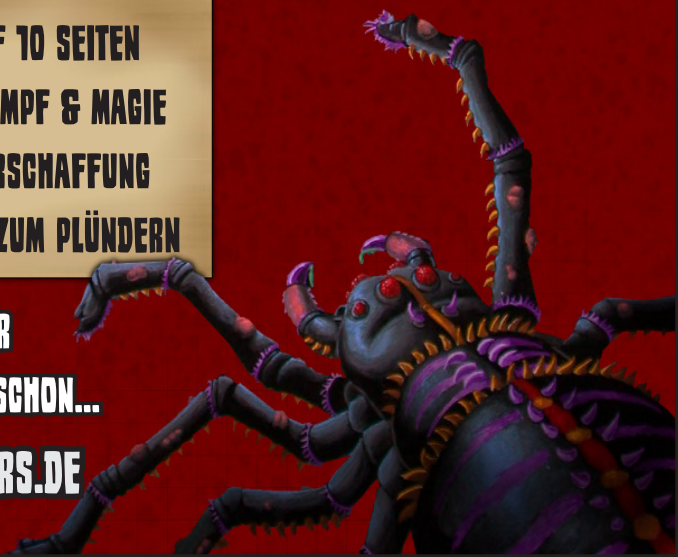
ES WAR EINMAL...

"ALSO GUT - NACHDEM DAS DUTZEND ORKS VON EUCH NIEDERGEMETZELT UND GEPLÜNDERT WURDE, BETRETET IHR DIE ANGRENZENDE HALLE. ES SCHEINT, IHR HABT DAS ZIEL EURER REISE ERREICHT: IM SCHEIN EURER FACKELN ERKENNT IHR UNHEILIGE SYMBOLE, DIE NUN DIE EINST PRÄCHTIGEN WANDMALEREIEN VERUNSTALTEN. GENAU IN DER MITTE DES RAUMES BEFINDET SICH DIE VERDORBENE, HEILIGE QUELLE, VOR DER EINE EINZELNE GESTALT IN DUNKLEN ROBEN STEHT, VON DER EINE DÜSTERE BEDROHU..."
"WIE AUCH IMMER - AAANGRIFF!!!"

BOCK AUF DUNGEON?

DUNGEONSLAYERS IST EIN PEN-N-PAPER ROLLENSPIEL, BEI DEM DIE SPIELER AUF GANZ ALTMODISCHE ART & WEISE MONSTER SCHLACHTEN UND DUNGEONS AUSEINANDER NEHMEN. DAS SYSTEM VON DUNGEONSLAYERS IST SCHNELL UND LEICHT GESTALTET - KEINE 5 MINUTEN, SCHON IST EIN CHARAKTER FERTIG UND BEREIT FÜR SEINEN ERSTEN DUNGEONBESUCH.
DIESE REGELN BEINHALTEN BIS AUF EINEN 20SEITIGEN WÜRFEL ALLES, WAS DU UND DEINE FREUNDE BRAUCHEN, UM EINE PARTIE DUNGEONSLAYERS ZU SPIELEN:

- EIN GANZES ROLLENSPIEL AUF 10 SEITEN
- SCHNELLE MECHANIKEN FÜR KAMPF & MAGIE
- REGELN FÜR DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG
- EIN ERSTES EINSTIEGSDUNGEON ZUM PLÜNDERN



ALSO REIN INS KETTENHEMD UND KLINGE, BOGEN ODER ZAUBERBUCH GEZÜCKT - DIE DUNGEONS, DIE WARTEN SCHON...

WWW.DUNGEONSLAYERS.DE