



RUND UND BUNT

EINE OSTERHAFTER ÜBERRASCHUNG FÜR CHARAKTERE ALLER STUFEN VON G. KENNIG

Mit diesem Osterspecial für Dungeonslayers kannst Du Deiner Spielergruppe mal etwas Gutes tun, vorzugsweise zur Osterzeit.

Auf der Wanderung im Wald erhält jeder Charaktere die Möglichkeit, im Unterholz ein buntes, magisches Ei zu entdecken, welches wundersame Effekte hervorruft.

Um sein Ei zu finden, würfelt ein Charakter 1x/Stufe GEI+VE+Wahrnehmung. Sobald dem Charakter eine dieser Proben gelingt, findet er sein Ei (jeder Charakter kann maximal nur ein Ei finden). Wer keine der Proben schafft, wird sein Ei nicht finden.

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
1-5	Einfarbig
6-10	Gesprenkelt
11-15	Gepunktet
16-20	Gestreift

2. GRUNDFARBE ERMITTELN

W20	Grundfarbe	Bonus*
1	Weiß	LK + Stufe/2
2-4	Rot	Schlagen+1
5-7	Grün	Schießen+1
8-10	Blau	Abwehr+1
11-13	Gelb	Ausweichen+1
14-16	Orange	Zielzauber+1
17-19	Lila	Zaubern+1
20	Schwarz	Laufen+0,5m

*: 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/2	Talentei <i>Heldenglück +I</i>
2	Rot	Stärke+1	Körper +1	Drachenei
3	Rot	Stärke+1	Körper +1	Explosionsei
4	Rot	Stärke+1	Körper +1	Zauberei <i>Feuerball</i>
5	Grün	Bewegung+1	Agilität +1	Rennei
6	Grün	Bewegung+1	Agilität +1	Talentei <i>Akrobat +I</i>
7	Grün	Bewegung+1	Agilität +1	Talentei <i>Jäger +I</i>
8	Blau	Härte+1	Körper +1	Wasserei
9	Blau	Härte+1	Körper +1	Schwimmei
10	Blau	Härte+1	Körper +1	Luftei
11	Gelb	Geschick+1	Agilität +1	Talentei <i>Glückspilz +I</i>
12	Gelb	Geschick+1	Agilität +1	Goldei
13	Gelb	Geschick+1	Agilität +1	Talentei <i>Verhandeln +I</i>
14	Orange	Verstand+1	Geist+1	Leuchtei
15	Orange	Verstand+1	Geist+1	Talentei <i>Bildung I+</i>
16	Orange	Verstand+1	Geist+1	Talentei <i>Feuermagier I+</i>
17	Lila	Aura+1	Geist+1	Talentei <i>Verheerer +I</i>
18	Lila	Aura+1	Geist+1	Talentei <i>Abklingen +I</i>
19	Lila	Aura+1	Geist+1	Wechselei
20	Schwarz	Laufen+0,5m	Laufen+0,5m	Zauberei <i>Terror</i>

*: 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 VE Metern (auch durch Wände).

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

LUFTEI Sondert permanent Sauerstoff ab (nützlich beim Tauchen).

RENNEI Die Renngeschwindigkeit des Trägers beträgt Laufenx3, statt x2.

SCHWIMMEI Der Träger kann genau so schnell schwimmen wie Laufen.

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, unabhängig von Stufen- und Klassenbeschränkungen (sogar Krieger und Späher können den Eizauber mit ihren Wert in Zaubern bzw. Zielzauber auslösen).