

# DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL



# FIRST SLAY

DEIN WEG INS ROLLENSPIEL

VON  
NILS MARHEINECKE

# INHALT

Dungeonslayers.....	1
Spielregeln.....	5
Charaktere.....	6
Ausrüstung.....	8
Magie.....	9
Abenteuer.....	10
Anhang.....	18



# DIE DS-LIZENZ

Dungeonslayers ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken - nicht aber die Grafiken (mit Ausnahme der Iconsymbole), das Covermotiv, die Illustrationen und Logos - dieser PDF-Fassung des Rollenspiels Dungeonslayers mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland



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

# IMPRESSUM

**Autor:** Nils „Sphärenwanderer“ Marheinecke

**Lektorat:** Christian Kennig, MH+

**Dungeonslayers-Regelwerk & Spielbeispiel:** Christian Kennig

**Herausgeber:** Patrick Götz

**Covermotiv:** Alan Lathwell

**Innenillustrationen:** Stefan „Brotkopp“ Trapp

**Satz, Layout und Karten:** Nils Marheinecke



Copyright © 2014 by Nils Marheinecke.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von Nils Marheinecke, Christian Kennig und dem Uhrwerk Verlag, Erkrath.

# DUNGEONSLAYERS

Was Du hier in den Händen hältst, ist ein Einstiegsheft für Dungeonslayers - das altmodische Rollenspiel, dessen Regeln einsteigerfreundlich und für fetzige Abende ohne große Buchhalterei geschrieben wurden. Dieses Heft gibt Dir alles an die Hand, was Du zu einem spannenden Spielabend mit Freunden oder Bekannten benötigst: eine Einführung ins Rollenspiel, eine Handvoll spielbarer Charaktere, die nötigsten Regeln und ein Abenteuer, das ihr gemeinsam erleben könnt.

Wenn Dir gefällt, was Du hier siehst, besuch uns einfach auf [www.dungeonslayers.de](http://www.dungeonslayers.de) und lade Dir das Regelwerk kostenlos als PDF herunter oder besorg Dir eine Druckausgabe beim Buchhändler Deines Vertrauens. Wenn Du Fragen hast, scheue Dich nicht, das **Slayerforum** zu besuchen - hier triffst Du andere Rollenspieler, die Dir mit Rat und Tat zur Seite stehen und gemeinsam mit Dir die Welt von Dungeonslayers zum Leben erwecken!

## ROLLENSPIEL?

Der Begriff des Rollenspiels ist Dir bestimmt schon einmal über den Weg gelaufen - vielleicht kennst Du z.B. Computerrollenspiele wie Baldur's Gate oder Skyrim, in denen Du einen virtuellen Charakter durch eine Fantasywelt steuerst, Deine Fähigkeiten verbesserst, Monster bezwingst und Schätze sammelst. So ähnlich funktionieren auch **Pen & Paper Rollenspiele**, also solche, die Du mit ein paar Bekannten am Spieltisch erlebst, bewaffnet mit Papier, Bleistift, ein paar Würfeln und Eurer Fantasie.

In Dungeonslayers erzählt Ihr gemeinsam eine Geschichte, indem Ihr in die Rollen von Kriegerern, Zauberern oder Dieben in einer

mittelalterlichen Fantasywelt voller Elfen, Zwerge, Orks und zahlreicher abscheulicher Monster schlüpfst. Ihr kämpft gegen schreckliche Feinde, erkundet alte Gewölbe und vollbringt Heldentaten, die Euch ewigen Ruhm einbringen werden. In Dungeonslayers spielt Ihr nicht, um das Spiel zu gewinnen, sondern um gemeinsam spannende Abenteuer zu erleben und zu gestalten!

## HOW-2-PLAY

Jeder Spieler verkörpert einen **Charakter**, dessen Handlungen er beschreibt und für den er spricht. Ein Spieler erhält eine etwas gesonderte Rolle: der **Spielleiter**. Dieser verkörpert alle anderen Personen, auf die die Spielercharaktere treffen und beschreibt die Handlungsorte und Situationen, in denen sich die Charaktere wiederfinden. Doch man erzählt nicht nur gemeinsam eine Geschichte - man spielt sie. Zu diesem Zweck gibt es **Regeln**, die festlegen, welche Fähigkeiten die Charaktere besitzen und mit welcher Wahrscheinlichkeit ein Vorhaben gelingt.

## BEISPIEL

Damit Du Dir ein besseres Bild machen kannst, folgt hier das Beispiel einer typischen Spielrunde. Es spielen:

Der Spielleiter (SL)

Spieler 1: Zwergenkriegerin (ZK)

Spieler 2: Elfenspäher (ES)

Spieler 3: Menschenzauberer (MZ)

**SL:** "Am späten Nachmittag lichtet sich der Wald und vor Euch erhebt sich die verwitterte Ruine eines alten, eckigen Steinturms auf einer

kleinen Anhöhe. Die oberen Stockwerke sind schon vor langer Zeit eingestürzt, überwucherte Trümmerstücke liegen hier und da zwischen Bäumen und Büschen. Durch die schattigen Überreste des Torbogens ist aber zu erkennen, dass das Erdgeschoss offenbar noch betretbar ist.“ *(Der Spielleiter skizziert grob auf einem Blatt die Lichtung und die Turmruine und überreicht den Spielern die Karte.)*

**ES:** “Ich geb den anderen Zeichen, erst mal in Deckung zu gehen und schau mich um.”

**ZK:** “Ach, Quatsch. Rein da - wenn hier jemand ist, hat er uns sowieso schon längst gehört und kommen sehen. *(Zum SL:)* Belga zieht ihre Axt und geht zum Turm.”

**ES:** (seufzt)

**MZ:** “Die Zwergin hat Recht. Wir folgen, ich als Letzter.”

**ES:** “Ich ziehe aber vorher noch meinen Bogen und lege einen Pfeil ein.”

**ZK:** “Vor dem Eingang bleibe ich stehen und spähe vorsichtig in den Turm.”

**SL:** “Von außen erkennst Du, dass es sich wohl einmal um einen einzigen, großen Raum gehandelt haben muss, der jetzt mehr an einen zugewachsenen, sonnendurchfluteten Innenhof erinnert. Die Trümmer der oberen Stockwerke liegen überall zwischen kniehohen Büschen, dicken Sträuchern und knorrigen Bäumen herum.“ *(Der SL würfelt für Belga eine Bemerkungs- Probe, um festzustellen, ob die Zwergin die nach unten führende Treppe im hinteren Bereich schon sehen kann, doch die Probe misslingt:)* “Ansonsten nichts auffälliges.”

**ZK:** “Hmmm...”

**MZ:** “Was jetzt? Rein da.”

**ES:** “Los, Frau Belga. Mein Elf gibt Euch Feuerschutz.”

**ZK:** “Schieß mir nicht in den Rücken. *(Zum SL)* Ich geh da rein, die Axt im Anschlag.”

**SL:** “Du schreckst einen Vogel auf, der auch schon durch die offene Decke davon flattert, dann ist es wieder völlig still. Irgendwo in der Ferne klopft ein Specht.”

**ZK:** “Sind hier vielleicht Spuren? Elf - komm mal her und schau Dir den Boden an.”

**ES:** “Ich gehe zu ihr und suche nach Spuren.”

**SL:** “Würfel mit +4 auf den PW.”

**ES:** *(würfelt für Spuren lesen)* “Geschafft!”

**SL:** “In der Tat entdeckst Du hier ganz deutlich Spuren. Das Gras ist plattgetrampelt, eine viel begangene Schneise, die sich vorbei an den Trümmern durch die Büsche und das Gras zieht.”

**MZ:** “Ein Tierpfad vielleicht?”

**ES:** “Was für Spuren sind denn das?”

**SL:** “Würfel nochmal, diesmal aber ohne den +4 Bonus.”

**ES:** *(würfelt erneut für Spuren lesen, doch jetzt misslingt die Probe)* “Nö.”

**SL:** “Also nicht. Trotzdem verraten Dir die abgeknickten Strauchzweige und das plattgetretene Gras zumindest, dass hier regelmäßig etwas anscheinend Großes vorbei kommt und sich dabei sehr unachtsam bewegt, auch wenn Du nicht weisst, was es ist.”

**ES:** “Ein Reh wird es wohl nicht sein.”

**MZ:** “Vielleicht ein Bär oder sowas?”

**ZK:** “Oder eine Horde dummer Trampel.”

**MZ:** “Wir sollten vorsichtig sein. Ist denn hier sonst noch was zu erkennen?”

**SL:** “Allerdings. Hier vom Eingang aus könnt Ihr jetzt erkennen, dass im hinteren Bereich eine alte, grob gehauene Steintreppe in die Tiefe führt. Der Trampelpfad, den der Elf entdeckt hat, führt offenbar genau dorthin.“ *(Der SL zeichnet den Spielern die Schneise und die Treppe auf ihrer Karte ein.)*

**ZK:** “Na, dann schauen wir mal, was da unten ist.”

**MZ:** “Was für ein Turm ist das eigentlich früher mal gewesen?”

**SL:** “Würfel mal Geist plus Verstand plus Deinen Rang in Bildung, sofern Du das Talent besitzt.”

**MZ:** *(würfelt)* “Geschafft.”

**SL:** “Zwergenwerk ist das hier sicher nicht, dein Zauberer vermutet eher, dass Menschenhände diesen Turm einmal erbaut haben. Vielleicht einer der alten Grenztürme von Gorma, dem gefallenem Königreich.”

**MZ:** “Das wären mindestens 400 Jahre!”

**ZK:** “Können wir jetzt da runter?”

**ES:** “Ich mache uns noch eine Fackel an.”

*An dieser Stelle verlassen wir die Spielsitzung und wenden uns Eurem Spiel zu.*



## DIE SPIELER

Spieler und Spielleiter haben verschiedene Aufgaben am Spieltisch, die auch auf unterschiedliche Weise angegangen werden müssen. Damit Ihr euch leichter zurechtfindet, hier ein paar Tipps, die Euch vielleicht die ein oder andere Stolperfalle nehmen können.

## KENNE DEINEN CHARAKTER

Um eine andere Person spielen zu können, musst Du wissen, wie sie sich in bestimmten Situationen verhalten würde. Überlege Dir, was Deinen Charakter auszeichnet: Wie sieht er aus? Ist er leicht in Rage zu bringen oder friedfertig? Weltverbesserer oder Egoist? Familienmensch oder Einzelgänger? Und was hat ihn zu dem gemacht, der er ist? Überlege Dir zunächst seine wichtigsten **3 Charaktermerkmale**, damit hast du einen Fokus, auf den Du Dich beim Spielen konzentrieren kannst. Schreib dazu noch eine Sache auf, die ihm ein **Gräuel** ist und eine Sache, die er in

seinem Leben **erreichen** möchte. Damit hast Du ein solides Fundament für das Spiel.

## ACHTE AUF DEINE MITSPIELER

Du bist nicht allein in der Gruppe, deshalb sollte Dein Charakter **nicht allzu exzentrisch**, feindselig oder eigenbrötlerisch sein. Wenn die Gruppe auseinanderbricht, wird reguläres Spiel schnell schwierig und Euer Spaß leidet darunter. Auch manche **Themen** (z.B. sexuelle Anklänge oder allzu blutige Beschreibungen) sind nicht für alle Spieler in Ordnung. Wenn Ihr merkt, dass sich ein Mitspieler unwohl fühlt, **sprecht es lieber sofort an** und überlegt Euch, ob Ihr bestimmte Themen auch umschiffen könnt.

Wenn Du merkst, dass ein anderer Mitspieler seine **Probleme** damit hat, sich Gehör zu verschaffen oder seinen Charakter auszuspielen, unterstütze ihn, indem Du ihn anspielt oder die anderen Spieler darauf aufmerksam machst. Niemand sollte zwischen zu lauten oder dominanten Mitspielern untergehen.

## UNTERSTÜTZE DEN SPIELLEITER

Der SL ist kein Gegner, sondern ein Mitspieler, der sich viel Mühe gibt, dass alle einen schönen Abend erleben. Versuche nicht ihn zu behindern oder absichtlich aus dem vorbereiteten Raum des SL auszubrechen, sondern drücke auch mal ein Auge zu, wenn Du siehst, dass ihm eine Situation entgleitet, gib ihm Ansatzpunkte dafür, wieder auf Kurs zu kommen und ggf. Zeit sich zu sammeln und zu überlegen, wie er auf eure Handlungen reagiert.

### DER SPIELLEITER

Die Aufgaben des Spielleiters sind zwar etwas umfangreicher als die der anderen Spieler - doch ein Spiel zu leiten bietet auch große kreative Gestaltungsfreiheit, die Möglichkeit viele wechselnde Rollen zu übernehmen und belohnt mit dem Wissen, allen Spielern einen spannenden Abend ermöglicht zu haben.

## PLANE UND VERWERFE

Der Spielleiter erstellt vor dem eigentlichen Spiel ein **grobes Gerüst** für die Ausgangssituation und was in etwa geschehen soll. Alles Weitere ergibt sich dann aber erst per Gespräch am Spieltisch, denn Spielerhandlungen sind meist nicht vorhersehbar. Du solltest dich niemals den Plänen der Spieler in den Weg stellen, nur weil es Deiner Meinung nach nicht zum idealen Handlungsverlauf passt – lasse ihnen immer alle **Freiheiten**, statt sie auf eine bestimmte Schiene zu zwingen; die Spieler finden mit Sicherheit selbst einen Weg zu einem spannenden Abend.

## BESCHREIBE DIE WELT...

Du bist Augen, Ohren und alle anderen Sinne der Spieler. Da das Spiel so gut wie ausschließlich im Kopf vonstatten geht, ist es wichtig, möglichst **plastische Beschrei-**

**bungen** von Orten und Personen zu geben. Sorge mit Deinen Erzählungen dafür, dass ein Bild vor dem inneren Auge entsteht; dies geht besonders gut, wenn Du darauf achtest, was die Charaktere **wahrnehmen** - ist es im Raum hell oder dunkel? Wonach riecht es? Ist es unnatürlich kalt oder warm? Gehe vom Auffälligen zum weniger Auffälligen und vergiss dabei nicht, **wichtige Fakten** wie Türen oder Möbelstücke zu erwähnen.

## ... UND SPIELE IHRE BEWONNER

Ohne ihre Bewohner wäre eine Welt ziemlich fad; diese Nichtspielercharaktere - kurz **NSC** - zu spielen ist ebenfalls Deine Aufgabe. Wo die anderen Spieler sich nur in je eine Person hineinversetzen, spielt der SL zahlreiche Bürger, Bauern und Bösewichte hintereinander. Hierbei sind vor allem zwei Dinge wichtig: **1. Kenne die NSC:** Habe im Hinterkopf, was für einen Charakter der NSC besitzt und spiele ihn dementsprechend aus. Manche sind hilfsbereit, andere verschlossen oder ängstlich. Wenn Du weißt, wie die NSC denken, spielen sie sich nach einer Weile wie von selbst. **2. Nimm's nicht persönlich:** Es kann durchaus vorkommen, dass Du in der Rolle eines armseligen Knechts von einem Spielercharakter mal so richtig heruntergeputzt und schikaniert wirst – und das ist absolut in Ordnung und betrifft letztendlich auch nur den Knecht, nicht Dich.

## BLEIBE FAIR

Auf keinen Fall solltest Du dich als eine Art Gegenspieler der restlichen Spielern sehen - viel eher fungierst Du als **Schiedsrichter**, der auf die Einhaltung der Regeln achtet und in Zweifelsfällen das letzte Wort hat. Bleibe stets fair – und zwar sowohl Spielern als auch NSC gegenüber. Schließlich müssen Dir Deine Spieler **vertrauen** können. Sollte es dennoch einmal eine Diskussion geben, höre Dir die Argumente der Spieler immer gut an und prüfe, ob sie nicht doch Recht haben, egal ob es Dir in den Kram passt oder nicht.

# SPIELREGELN

## PROBEN

Wenn der Ausgang einer Aktion ungewiss ist, entscheiden die Würfel: Der Spielleiter legt eine für die Probe passende Kombination aus Attribut+Eigenschaft fest (siehe Charaktere). Diese Werte werden addiert und ergeben den **Probenwert (PW)**. Wenn Du mit einem 20-seitigen Würfel (**W20**) gleich oder unter Deines Probenwertes würfelst, gelingt die Probe und damit die Aktion.

Wie gut Dir etwas gelungen ist, sagt Dir das **Probenergebnis (PE)\*** - die Zahl, die der Würfel zeigt, sofern eine Probe erfolgreich war. Hier gilt: je höher, desto besser.

## MODIFIKATOREN

Je nach Schwierigkeit der Aufgabe bekommt man einen Modifikator auf seinen PW:

Sehr leicht: +4
Leicht: +2
Normal: +0
Schwer: -2

## VERGLEICHENDE PROBEN

Kommt es zu einem **Wettstreit** (z.B. an einer Wache vorbeischieben) würfeln alle Beteiligten eine Probe - die mit dem höchsten PE siegt.

## IMMERSIEGE UND PATZER

Zeigt der Würfel eine 1, hast Du einen **Immertsieg** errungen: Die Probe gelingt mit dem höchstmöglichen PE und vergleichende Proben



sind automatisch gewonnen! Bei einer 20 misslingt die Probe immer und Du machst einen fatalen **Patzer** (nach Maßgabe des Spielleiters)!

## KAMPF

Kommt es zu einem Kampf, wird zunächst die **Initiativreihenfolge** bestimmt (siehe Kampfwerte). Dann können die Beteiligten, wenn sie an der Reihe sind, innerhalb einer **Runde** (5 Sekunden) 2 Dinge tun:

**1. LAUFEN:** Man darf sich immer **aktionslos** einmal um seinen Laufen-Wert fortbewegen.

**2. AKTION:** Davor oder danach darf der Charakter **eine einzelne Aktion** ausführen (z.B. Aufstehen, Rennen (erneut Laufen), Schießen, Schlagen, Trank trinken, Waffe ziehen/aufheben, Zaubern, Zauber wechseln, Zielzauber).

## KAMPFABLAUF

Das Ergebnis des Wettstreits aus Angriff und Abwehr wird von der LK des Ziels abgezogen (siehe Kampfwerte). Ab 0 LK ist man bewusstlos und erwacht erst nach dem Kampf wieder mit 1 LK, sofern man nicht vorher geheilt wird.

\* Der Begriff "Probenergebnis (PE)" wird nur zu Gründen der Übersichtlichkeit verwendet, es ist kein offizieller Term.

# CHARAKTERE

In der Heftmitte und hinten findest Du Bögen zum Ausfüllen und vorgefertigte Charaktere.

## VÖLKER UND KLASSEN

Die Charaktere gehören je einem Volk (Mensch, Zwerg, Elf) und einer Klasse (Krieger, Späher, Heiler, Schwarzmagier)\* an. Die Klasse hat Auswirkungen darauf, was ein Charakter lernen kann (siehe S. 7), Das Volk hat in diesem Quickstart keine regelrelevanten Auswirkungen.

## ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN

Es gibt 3 Attribute und 6 Eigenschaften, aus denen sich 8 Kampfwerte ableiten.

### DIE 3 ATTRIBUTE

Verteile 20 Punkte auf die Attribute, die jeweils Werte von 4-8 haben dürfen.

**KÖRPER (KÖR):** Fitness, Widerstand und Kraft.

**AGILITÄT (AGI):** Athletik und Schnelligkeit.

**GEIST (GEI):** Intelligenz und Beeinflussung.

### DIE 6 EIGENSCHAFTEN

Verteile 10 Punkte auf die Eigenschaften, die zu Beginn je Werte von 0-4 haben dürfen.

**STÄRKE (ST):** Reine Muskelkraft.

**HÄRTE (HÄ):** Soviel kannst du einstecken.

**BEWEGUNG (BE):** Körperliche Beweglichkeit.

**GESCHICK (GE):** Flinke und präzise Hände.

**VERSTAND (VE):** Klugheit & Aufmerksamkeit.

**AURA (AU):** Ausstrahlung und Magie.

## KAMPFWERTE



**LEBENSKRAFT (KÖR+HÄ+10):** Der Schaden, der an der Abwehr vorbeikommt, wird von der Lebenskraft abgezogen - sinkt sie auf 0, sind Charaktere bewusstlos und Gegner tot.



**ABWEHR (KÖR+HÄ):** Erhaltener Schaden wird um das PE der Abwehr-Probe gesenkt.



**INITIATIVE (AGI+BE):** Kommt es zu einem Kampf, wird die Zugreihenfolge anhand der Initiative bestimmt - der höchste zuerst.



**LAUFEN (1+AGI/2):** So viele Felder (m) darfst Du dich pro Bewegung (s. Spielregeln: „1. Laufen“) fortbewegen.



**SCHLAGEN (KÖR+ST):** Mit einer erfolgreichen Probe auf Schlagen machst Du einem angrenzenden Gegner PE Schaden.



**SCHIESSEN (AGI+GE):** Wie Schlagen auf Entfernung in Sichtlinie.



**ZAUBERN (GEI+AU):** Auf diesen Wert probt der Heiler beim Zaubern.



**ZIELZAUBER (GEI+GE):** Auf diesen Wert probt der Schwarzmagier beim Zaubern.

\* Im Basisregelwerk kommt die Klasse Zauberer hinzu



## TALENTE

Talente verleihen Dir zusätzliche Fähigkeiten oder verbessern Deine Probenwerte. Welche Klasse Zugang zu welchen Talenten hat und der jeweils maximal erlernbare Rang stehen unten. Zu Beginn hast Du 1 Talent.

## ZAUBER

Heiler und Schwarzmagier können Zaubersprüche wirken und besitzen zu Beginn je einen - siehe das Kapitel „Magie“.

## ERFAHRUNG

Für das Bezwingen von Gegnern (das muss nicht das Töten sein - Überlisten geht z.B. auch) und das Bestehen von Quests erhältst Du

STUFE	ERFAHRUNGSPUNKTE
2	100
3	300
4	600

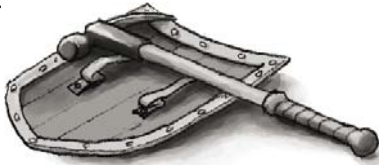
Erfahrungspunkte - wieviele steht jeweils im Abenteuer. Hast Du genug davon gesammelt, steigst Du eine Stufe auf (Tabelle oben). Wenn das passiert, kannst Du folgende Dinge tun:

- 1. Eigenschaft steigern:** Du darfst eine beliebige Eigenschaft um 1 Punkt steigern.
- 2. Talent aussuchen:** Du erhältst einen neuen Rang in einem Talent. Der maximale Rang ist in der Tabelle angegeben (römische Zahl) und unterscheidet sich je nach Klasse.
- 3. Neuer Zauber:** Heiler und Schwarzmagier erhalten einen neuen Zauberspruch - siehe hierfür das Kapitel „Magie“.

TALENT	ZUGANG	WIRKUNG
Ausweichen	Alle III	1x/Kampf einen Angriff ignorieren (vor dem Würfeln)
Einstecker	Alle III	+3 auf Lebenskraft
Glückspilz	Alle III	1x/Tag einen Patzer wiederholen
Heftiger Angriff	Alle I	Erst ab Stufe 4 wählbar! 1x/Kampf 1 Angriff oder 1 Heilung (Schlagen, Schießen, Zaubern, Zielzauber) +8
Magieresistent	Alle III	Zauber gegen den Charakter sind um -2 erschwert
Schnelle Reflexe	Alle III	+2 auf Initiative <i>und</i> 1x/Kampf Waffe ziehen/aufheben/wechseln als freie Aktion
Wahrnehmung	Alle V	+2 auf alle Bemerken-Proben
Fürsorger	Heiler III	+1 auf die Zauber Heilende Hand und Geben & Nehmen
Manipulator	Heiler III	+1 auf den Zauber Einschläfern
Wechsler	Heiler V	+2 auf Proben zum Zauber Wechseln
Feuermagier	Schw. III	+1 auf die Zauber Feuerstrahl und Flammenklinge
Wechsler	Schw. V	+2 auf Proben zum Zauber Wechseln
Blocker	Krieger III	+2 auf Abwehr, wenn keine offensive Handlung in der Runde getätigt <i>und</i> 1x/Kampf einen Abwehr-Patzer wiederholen
Kämpfer	Krieger III	+1 auf Schlagen
Parade	Krieger III	+1 auf Abwehr gegen Nahkampfangriffe
Flink	Späher III	+1 auf Laufen
Heimlichkeit	Späher III	+2 auf alle Proben, die Heimlichkeit erfordern
Schütze	Späher III	+1 auf Schießen

# AUSRÜSTUNG

Das wichtigste Überlebenshandzeug deines Charakters sind Waffen und Rüstung: **Der Waffenbonus (WB)** der Waffen wird auf Schlagen oder Schießen (Fernkampf) addiert, die **Panzerung (PA)** von Rüstungen auf Abwehr. Manche Rüstungen dürfen nur von bestimmten Klassen getragen werden, was in Klammern angegeben ist. Zu Beginn darf jeder Charakter für 15 GM einkaufen. Die rechte Spalte wird für Beutewürfe benötigt.



GEGENSTAND	PREIS	G
Kletterausrüstung	1 GM	1
Seil (10m)	1 GM	2
Rucksack	2 GM	3
Tagesration Nahrung	0,5 GM	4-7
Wasserschlauch	0,5 GM	8-10
Feuerstein & Zunder	0,5 GM	11
Heilkraut (W20/2 LK)	2,5 GM	12-14
Waffenpaste (+1 auf Angriffe für 1 Kampf)	0,5 GM	15-16
Fackel (brennt 2h, WB+1)	0,1 GM	17-18
Heiltrank (heilt 1W20 LK)	10 GM	19
Dietrich: Schlösser knacken +1	1 GM	20

RÜSTUNG	PA	BESONDERES	PREIS	R
Lederpanzer (Krieger, Späher, Heiler)	+1		4 GM	1-5
Kettenpanzer (Krieger, Späher)	+2	Laufen -0,5	10 GM	6-8
Plattenpanzer (Krieger)	+3	Laufen -1	50 GM	9
Helm (Krieger, Späher)	+1	Initiative -1	6 GM	10-14
Holzschild	+1	Zerbricht bei Abwehr-Patzer	1 GM	15-19
Runenbestickte Robe	+0	Aura +1	8 GM	20

WAFFE	WB	BESONDERES	PREIS	W
Armbrust, leicht (2h, Fernkampf)	+2	Initiative -2	8 GM	1-2
Bogen, Kurz- (2h, Fernkampf)	+1	Initiative +1	6 GM	3-4
Bogen, Lang- (2h, Fernkampf)	+2	Initiative +1	10 GM	5
Dolch	+0	Initiative +1	2 GM	6-8
Kampfstab (2h)	+1	Zielzauber +1	0,5 GM	9-10
Schleuder (Fernkampf)	+0		0,1 GM	11-12
Schwert, -Kurz	+1	Auch Säbel	6 GM	13-15
Schwert, -Lang	+2	Auch Krummschwert	7 GM	16-17
Streitaxt (2h)	+3	Initiative -2	7 GM	18
Streitkolben/Morgenstern	+1	Gegnerabwehr -1	7 GM	19-20
Waffenlos	+0	Gegnerabwehr +5	-	-

# MAGIE

## VERFÜGBARE ZAUBER

Jede Stufe erhalten Zauberwirker einen neuen Zauber (Tabelle). Die Heilerzauber sind weiß, die Schwarzmagierzauber grau hinterlegt.

## ZAUBERN

Um erfolgreich einen Zauber zu wirken legt ein Charakter eine Probe auf **Zaubern (Heiler)** oder **Zielzauber (Schwarzmagier)** ab, die um den **Zauberbonus (ZB)** modifiziert wird.

## ZAUBER WECHSELN

Zauberwirker können immer nur einen Zauber zugleich aktiv haben, in etwa wie eine gezogene Waffe. Auf einen anderen Spruch zu wechseln erfordert eine Probe auf **GEI+VE**, was eine ganze Aktion kostet. Misslingt die Probe, bleibt der alte Zauber aktiv. Gelingt sie mit einem Immersieg, kostet es den Zauberwirker gar keine Aktion!

## ABKLINGZEIT

Jeder Zauber besitzt eine gewisse Zeit, die er braucht, um sich wieder aufzuladen, bevor er erneut gesprochen werden kann. Diese Abklingzeit steht in der Tabelle unten rechts.

## MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Zauberwirker können spüren, welche magischen Effekte ein Gegenstand besitzt, wenn ihnen eine Probe auf **Magie Analysieren** (nach Belieben **GEI+AU** oder **GEI+VE**) gelingt (nur einmal je Gegenstand möglich).

## MAGISCHE SCHRIFTROLLEN

Schriftrollen, auf denen ein Zauber steht, erlauben es einem Zauberwirker diesen Zauber einmalig zu sprechen, wobei Abklingzeit und Stufenbegrenzung ignoriert werden können. Danach verschwindet die Schriftrolle.

ST	ZAUBER	ZB	WIRKUNG	DISTANZ	ABKL.
1	Heilende Hand	+1	Heilt LK in Höhe des PE	Berühren	0 Runden
2	Einschläfern	-(KÖR+VE)/2	Ziele in Anzahl der Stufe des Heilers fallen in einen leichten natürlichen Schlaf.	VE x 2m	10 Rund.
3	Verlangsamern	-(KÖR+AU)/2	Halbiert Laufen-Wert des Ziels	VE x 5m	10 Rund.
4	Geben & Nehmen	+0	Für PE Runden erhält das Ziel jeweils 50% der LK, die er Feinden abzieht.	Berühren	5 Runden
1	Feuerstrahl	+1	PE abwehrbarer Schaden	VE x 5m	0 Runden
2	Schatten	-(AGI+AU)/2	Ziel bekommt -8 auf alle Proben	VE x 5m	5 Runden
3	Niesanfall	-(KÖR+AU)/2	Ziel kann sich für 1 Runde (oder bis er Schaden erhält) nur mit Laufen/2 bewegen und keine Aktionen ausführen.	VE x 2m	0 Runden
4	Flammenklinge	+0	WB+1 und +1W20 Schaden bei Schlag-Immersieg für PE Runden	VE x 2m	100 Runden

# ABENTEUER

## DAS ABENTEUER SPIELEN

Das gesamte Kapitel sollte **nur der Spielleiter** lesen. Ihr werdet an dieser Stelle gleich in das Abenteuer „hineingeworfen“, damit Euer Spiel mit der spannenden Handlung beginnt. Es ist ansonsten üblich, die Gruppenzusammenführung, den Weg zum Abenteuer und das Nachspiel auszuspielen - wenn Ihr Lust dazu habt, dann überlege Dir etwas dazu. In dem Fall könnte das Spiel z.B. abends im Schankraum beginnen, wo die Charaktere sich und die übrigen Gäste kennenlernen können. Es funktioniert jedoch auch gut, wenn Ihr direkt in der Nacht des Überfalls startet.

## AUFBAU DES ABENTEUERS

Zuerst wird Dir der **Hintergrund** des Abenteuers vorgestellt, damit Du alle Informationen hast, die Du brauchst, um die Personen darzustellen und die Geschehnisse zu leiten. Es folgen die Beschreibungen der einzelnen **Räume** mit den relevanten Informationen: Der erste Absatz berichtet jeweils, was die Charaktere auf Anhieb sehen können, der zweite Absatz (**SL**) liefert weiterführende Informationen. Die **Erfahrungspunkte** stehen jeweils am Schluss der Raumbeschreibung (**EP**); sie werden unter allen Charakteren gleichmäßig aufgeteilt.

**Wichtig:** Die **Tabellen** für Beute findest Du im Kapitel „Ausrüstung“.

## HINTERGRUND

**In Kürze** lässt sich das Abenteuer so zusammenfassen: Die Herberge, in der die Charaktere schlafen, wird von Orks und Goblins

überfallen, die hier einen versteckten Schatz suchen. Es gilt also die Monster zurückzuschlagen, die Gäste zu retten und das Rätsel um das Schatzversteck zu lösen.

## WAS BISHER GESCHAH...

Das befestigte Landgasthaus „**Trutz und Trunk**“ wurde noch vor 10 Jahren von einer Räuberbande als Versteck genutzt, von dem aus sie die Umgebung westlich des Dämmerwaldes unsicher machte. **Bork die Pranke** und seine Männer häuften ein veritables Vermögen an, bevor sie geschnappt und hingerichtet wurden. Doch ihre Beute wurde niemals gefunden, da die Bande sie in einem geheimen Kellergewölbe unter dem Gebäude versteckt hatte. Eine **Karte** sollte ihnen im Notfall den Weg in den Keller öffnen, aber bevor sie diese nutzen konnten, segneten die Räuber das Zeitliche. Die „Karte“ zeigt einige Gemälde, die im Haus verteilt sind und im Schankraum in der richtigen Reihenfolge an die Wände gehängt werden müssen, um die Geheimtür freizugeben. Auf verschlungenen Pfaden gelangte schließlich der orkische Hauptmann **Grak** in Besitz der Karte und besetzte mit seiner Rotte aus Goblins, Orks und sogar einem Oger das Gasthaus, um der Karte folgend die unteren Gewölbe freizulegen. Im Schutz der Nacht überwältigten sie die Torwächter und begannen damit das Haus zu durchwühlen.

## GÄSTE UND ANWOHNER

Einige Gäste, die im Folgenden beschrieben werden, haben den Angriff der Monster überlebt und konnten sich im Gebäude in relative Sicherheit bringen. Andere haben es nicht geschafft: der schweigsame Kutscher **Jorge**;



die dicken und etwas hochnäsigen Händler **Adeltraut** und **Hartmut Koppersack**; der freundliche Stallknecht **Ulf**, die kantigen Torwächter **Alrik** und **Thewein** und die resolute Wirtsfrau **Hilde Hollheimer**.

### BOSWYN HOLLHEIMER

Der dünne, schwarzhaarige Wirt, der gutmütig die Knute seiner Ehefrau genoss, ist vom Angriff völlig verschüchtert und möchte nur in Sicherheit gelangen. Er wird keine Hilfe im Kampf sein, kann aber die Räumlichkeiten genau beschreiben. Von den Geheimräumen weiß er allerdings nichts und um die Gemälde hat sich immer seine Frau gekümmert.

### GRISOM SILBERBLICK

Der zwergische Alchemist ist ein wirrer, aber kluger Kopf, der sich gerade auf der Reise nach Barringen befindet. Er unterstützt die Charaktere mit Elixieren, hält sich in Kämpfen aber zurück. Er besitzt 3 *Heiltränke* und ein Fläschchen *Schlafgift*, das bis zu 10 Personen bei Verzehr in tiefen Schlaf versetzt.

### MIRANDA JOLANDE VON AARENHEIM

Die junge rothaarige Edelfrau, die sich kindisch und verwöhnt gibt, ist in Wirklichkeit

die Diebin **Mira**, die von dem Schatz gehört hat und ihn sucht. Sie wird den Charakteren als Klotz am Bein hinterherlaufen, um sie bei der ersten Gelegenheit zu betrügen.

### HELIAN FREIBECK

Der einzige Torwächter, der überlebt hat, ist ein junger blonder Ehrenmann, der die Charaktere im Kampf bis zum Tod unterstützt.

## ERDGESCHOSS

### 1 - SCHLAFSAAL

Hier erwachen die Charaktere mitten in der Nacht durch einen dumpfen Ruf hinter der Tür: „*Rettet euch, Ih-*“, bevor ein gurgelnder Schrei ertönt. Es folgen kratzende Geräusche aus Richtung des Türschlosses und unterdrückte Flüche in einer quiekenden Sprache. Neun einfache Feldbetten und Nachttische stehen hier neben einem alten Schrank, in dem die Ausrüstung der Charaktere und ein abgeschlossener Holzkasten liegt.

**SL:** Der Türschlüssel steckt von innen. Im Kasten sind 20 *GM*, *GEI+GE* zum Öffnen.

**EP:** 10 pro Charakter, wenn sie sich still

verhalten und die Tür überraschend öffnen (Probe auf AGI+BE+2).

## 2 - HAUPTFLUR

Im dunklen Flur sind **1 Goblin je Charakter** emsig beschäftigt: Einer versucht unbeholfen das Türschloss zu knacken, während die anderen die Wände und einen Schrank abklopfen. Die Leiche vom Kutscher **Jorge** liegt hier auf dem Boden. Eine Treppe führt von hier aus in das Obergeschoss (10).

**SL:** Bei Anblick der Charaktere werden sich die Goblins kreischend auf diese stürzen; werden sie überrascht, können sie in der ersten Runde aber nicht handeln. Jorge trägt *10 GM, einen Lederpanzer, einen Streitkolben und 3x Waffenpaste* bei sich. Im Schrank sind Gartenwerkzeuge und *2x Tabelle G*.

**EP:** 30 je bezwungenem Goblin.

## 3 - DIENSTFLUR

Ein Lichtschimmer aus dem Schankraum (7) dringt in den schmalen Flur. Von dort ertönen auch lärmende Geräusche.

**SL:** Mit einer Probe auf GEI+VE+2 können die Geräusche als betrunkene Orks identifiziert werden.

**EP:** keine.

## 4 - LAGERRAUM

Der Lagerraum wurde völlig zerwühlt: Offene Kisten und Fässer mit haltbarem Essen, Werkzeug und vieles mehr liegt hier verstreut herum (*5x Tabelle G, 1x Tabelle W*).

**SL:** In einem großen Fass konnte sich der Alchemist **Grisom** vor den Eindringlingen verstecken. Wenn man sich lautstark bemerkbar macht oder den Raum durchsucht (Probe auf GEI+VE+2) kann man ihn ausfindig machen. Er würde gerne in Sicherheit gebracht werden (wofür er seine *Tränke* anbietet) und hat in seinem Versteck mitbekommen, dass die Monster nach etwas suchen, das etwas mit den Gemälden zu tun hat, die oben in einem Korridor hängen.

**EP:** 20 je Charakter für das Finden Grisoms, 20 je Charakter, wenn er in Sicherheit gebracht wird (z.B. mit Schlüssel in (1)).

## 5 - GETRÄNKELAGER

Hier stehen Fässchen mit Wasser, Bier und Wein in 2 Schränken. Aus dem Nebenraum (6) ist lautes Schmatzen zu vernehmen.

**SL:** Die Orks aus (7) holen hier öfter Nachschub, um sich weiter zu betrinken. Die Getränke können mit Grisoms Schlafgift versetzt werden, wodurch die Orks ausgeschaltet (aber nicht bezwungen) werden.

**EP:** 20 je Charakter für das Vergiften der Orks, dazu ggf. EP für deren Bezwingen.

## 6 - KÜCHE

Ein einzelner fetter **Goblin** stopft sich hier mit Schinken und Brot voll und rennt, sobald die Charaktere in Sichtlinie kommen, zur klemmenden Tür nach (7).

**SL:** Der Goblin versucht die Orks zu warnen, ist mit vollem Mund aber unfähig zu schreien. Um die klemmende Tür aufzustoßen, kann er jede Runde als Aktion eine Probe auf KÖR+ST ablegen.

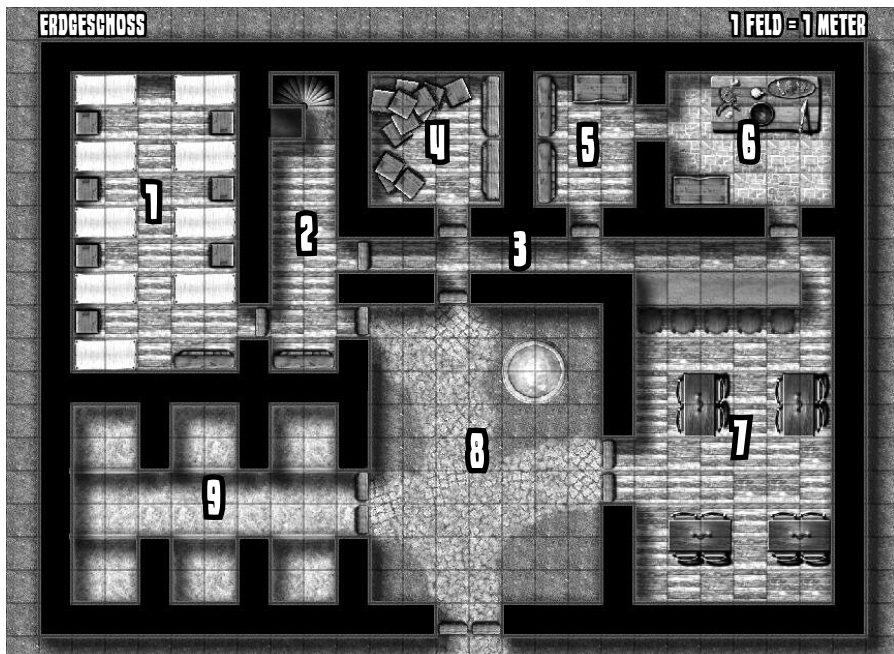
**EP:** 30 für den bezwungenen Goblin, 20 je Charakter, wenn der Goblin nicht in den Schankraum (7) gelangt.

## 7 - SCHANKRAUM

**1 betrunkenener Ork je Charakter** grölt hier an groben Holztischen Schlachtlieder, während einer von ihnen - er trägt statt Lumpen Kettenpanzer und Helm (PA+3) - den gefesselten Wirt **Boswyn** piesackt.

**SL:** Auf einem der Tische hat ein Händler seine Schriftröllentasche vergessen: *1x Verlangsamung*, *1x Schatten*. Die Orks werden nur auf die Charaktere aufmerksam, wenn der Goblin aus (6) sie warnt, wenn sie ange-





griffen werden oder wenn ihnen eine vergleichende Probe auf GEI+VE-1 gegen AGI+BE von sich anschleichenden Charakteren gelingt. Der Alkohol hat die Orks träge werden lassen: Sie haben Schlagen und Abwehr -3.

**EP:** 45 für jeden bezwungenen Ork, 20 je Charakter für die Befreiung Boswyns.

### 8 - HOF

Das Tor, das vom Innenhof zur Straße führt, wird von dem fetten, bleichen Wanst eines gewaltigen schlafenden Ogers blockiert, neben dem die beiden erschlagenen Torwächter **Alrik** und **Thewein** sowie ein unsauber abgenagtes Pferdeskelett liegen. Aus dem Schankraum (7) ertönt Lärm.

**SL:** Um am Oger vorbei nach (2), (3), (7) oder (9) zu schleichen, ist eine Probe AGI+BE+4 nötig. Bei weniger als 3 Spielern ist der Oger betrunken (Schlagen und Abwehr -3). Die Leichen haben je 1x *Tabelle G, R und W* sowie *W20 GM* bei sich. Mit einer Probe auf GEI+VE+2 können die Geräusche als betrunkene Orks identifiziert werden.

**EP:** 100 für das Bezwingen des Ogers, 20 je Charakter für das Vorbeischleichen an ihm.

### 9 - STALL

Stallknecht **Ulf** liegt mitten im Gang tot in einer Blutlache. Die Pferde in den Kabinen sind unruhig und teilweise verletzt - die Monster müssen sie gequält haben.

**SL:** Bei **Ulf** lassen sich der Schlüssel zur Schatulle in (1) sowie ein *Kampfstab* und 2x *Tabelle G* finden. In einer der Boxen versteckt sich Wächter **Helian**, den auf sich allein gestellt die Furcht übermannte (zu finden mit GEI+VE+2).

**EP:** 20 je Charakter für das Finden Helians, 20 je Charakter für die Heilung der Tiere.

## OBERGESCHOSS

### 10 - ZIMMERFLUR

Der gesamte Boden des Flurs ist mit zerbrochenem Geschirr, Töpfen und Besteck aller



Art bedeckt - man muss vorsichtig sein, will man keinen Lärm verursachen. Aus dem Raum am Ende des Flurs fliegt hin und wieder ein weiteres Teil auf den bestehenden Scherbenhaufen, was von irrem goblinoiden Kichern aus (12) quittiert wird.

**SL:** Um den Flur zu passieren, ohne Lärm zu verursachen, ist eine Probe AGI+BE+4 vonnöten. Misslingt die Probe, bekommt der Charakter 4 abwehrbare Schadenspunkte durch die Scherben und die Goblins in (12) werden alarmiert.

**EP:** 10 EP je Charakter für das Durchqueren des Flur, weitere 10 EP je Charakter, wenn der Alarm nicht ausgelöst wird.

## 11 - DOPPELZIMMER DES KUTSCHERS

Im völlig durchwühlten Doppelzimmer finden sich neben zahlreichen Goblinfußspuren noch eine *Peitsche* (WB+0, *entwaffnet Gegner bei Immersieg*) sowie *10 Rationen haltbarer Nahrung* und ein *Set fester Kleidung*. Die Blutspritzer auf dem Boden deuten darauf hin, dass hier ein Kampf stattfand.

**SL:** Wird das Zimmer gründlich durchsucht (GEI+VE+2), kommt ein altes **Bild** zum Vorschein, das hinter die Kommode gerutscht ist. Gelingt gar eine Probe GEI+VE, findet man in einem Kissenbezug einen goldenen Rubinring (Materialwert 20 GM), der verzaubert ist. Dieser *Schutzring+1* schützt einen wie ein Lederpanzer (PA+1), kann jedoch von jedem getragen werden.

**EP:** 20 EP für das Finden des Bildes.

## 12 - DOPPELZIMMER DER HÄNDLER

**2 Goblins je Charakter** plündern hier irre lachend die Ware der beiden durchreisenden Händler **Adeltraut** und **Hartmut**, deren Körper tot am Boden liegen. Die Monster schmeißen das in den Kisten der Händler befindliche Geschirr und Besteck dabei achtlos in den Flur. Einer der Goblins schwingt Hartmuts magisches *Kurzschwert+1* (WB+2, *Ini+1, GA-1*)

**SL:** Die Goblins stürzen sich auf die Charaktere und kämpfen bis zum Tod. Adeltraut besitzt einen magischen *Dolch+1* (WB+1, *Ini+2, GA-1*) und eine *Goldkette* (Aura+1, *Materialwert 25 GM*), Hartmut trägt einen silbernen durchwirkten *Lederpanzer+1* (PA+2) und *47 GM* bei sich.

**EP:** 30 EP für jeden bezwungenen Goblin.

## 13 - PRIVATFLUR

Der schmale Korridor besitzt an beiden Wänden 6 heller gefärbte Stellen, an denen wohl einmal Bilder hingen.

**SL:** Mit einer Probe auf GEI+VE lässt sich eine knurrende Stimme aus (17) bemerken.

**EP:** Keine.



## 74 - GRISOMS EINZELZIMMER

Grünlicher Rauch quillt aus einem Scherbenhaufen neben dem Bett hervor, der schmerzhaft auf der Haut brennt. Auf einem Schreibtisch liegen einige Pergamente.

**SL:** Die Goblins haben Grisoms Alchemiekoffer gewaltsam geöffnet und eine ätzende Wolke entfesselt, die jeden, der sich im Raum aufhält, jede Runde mit Schlägen: 12 angreift. Auf dem Schreibtisch liegen Spruchrollen für *Flammenklinge* und *Geben & Nehmen*. Greift man in den Scherbenhaufen hinein (ein zusätzlicher Angriff trifft denjenigen), kann man einen *starken Heiltrank* (heilt 2W20 LK) und 2 *Abwehrtränke* (Abwehr +2 für einen Kampf) hervorbringen. Im restlichen Zimmer findet man 2x *Tabelle G*, und 1x *Tabelle W*.

**EP:** 30 EP je Charakter für das Durchsuchen des Raums.

## 75 - MIRANDAS SUITE

Die Tür liegt aus den Angeln gerissen im Eingang. Der prächtige Teppich wurde aufgeschlitzt, die Möbel - zwei Regale und Tische - teilweise zertrümmert, die Schubladen des Schreibtischs liegen am Boden.

**SL:** Der kleine Schlafraum ist mit einem Wandteppich abgetrennt, der der Wand zum Verwechseln ähnlich sieht (zu bemerken mit GEI+VE oder Absuchen der Wände). Dort versteckt sich die **Adlige Miranda** (in Wahrheit: die Diebin Mira), die ihren Rettern um den Hals fallen und von nun an nicht mehr von der Seite weichen wird. Sie berichtet, dass Orks aus dem Nichts kamen und ihr Zimmer plünderten - sie wurde jedoch nicht gefunden. Sofern die Charaktere den Eingang nicht finden, aber laut miteinander sprechen, wird Miranda selbst hinaustreten.

**EP:** 20 je Charakter für das selbstständige Finden des Geheimgangs, 20 je Charakter für die Rettung „Mirandas“.

## 76 - ABORT

Es stinkt erbärmlich nach Goblinfäkalien.

**SL:** Eine Suche hier fördert nur Unappetitliches zutage.

**EP:** Keine. Wirklich.

## 77 - RÄUME DES WIRTPAARES

Bereits durch die Tür ist das Keifen einer kräftigen Stimme zu hören. **1 Ork je Charakter** hält sich hier auf. Einer davon - besonders kräftig und in Plattenpanzer (**Grak**) - schnaut den Rest an, der vor einem Haufen von Gemälden sitzt, die augenscheinlich von den Wänden des Wirtshauses entfernt wurden. Ihre Waffen liegen neben den Orks auf dem Boden (nur Grak ist zurzeit bewaffnet). Auf dem Boden neben ihnen liegt in einer Blutlache die Leiche von Wirtsfrau **Hilde**.

**SL:** Grak wird bei einem Angriff seinen Orks sofort befehlen sich zu bewaffnen und sie koordiniert auf die ihm am gefährlichsten erscheinenden Gruppenmitglieder schicken, wobei er selbst versucht möglichst sicher zu bleiben, auch wenn er dem Kampf nicht fernbleibt. Die Orks konnten das Bilderrätsel (siehe den Abschnitt) nicht lösen, weil ein Bild fehlt (11). In Graks *Umhängetasche* befindet sich ein Pergament, das ihm den Hinweis auf den Schatz gab (siehe: Das Bilderrätsel).

**EP:** 50 für jeden bezwungenen Ork, 60 für Grak. 20 EP je Charakter für das schonende Übermitteln von Hildes Tod an Boswyn.

## DAS ENDE?

Nachdem Grak bezwungen ist, wird der vom Tod seiner Frau völlig aufgelöste Wirt den Charakteren trotzdem über alle Maßen danken und sie darum bitten, das Geheimnis dieses Ortes zu lüften, damit so ein Vorfall nicht noch einmal geschieht. Wenn die Charaktere einwilligen, geht es beim nächsten Abschnitt weiter, ansonsten ist das Abenteuer mit den **100 EP je Charakter** für das Aufhalten der Orkbande beendet.

## DAS BILDERRÄTSEL

Das Pergament Graks verkündet: *Bork, nicht vergessen: Die Bilder zeigen die Orte auf. Hab's extra in einem Raum versteckt, den Du nie vergessen würdest, alte Saufnase. Und*

*vergiss nicht, womit die Wächter zu deaktivieren sind: Lautstark mitten rein!*

4 von den 13 Bildern besitzen einen gleichartigen Goldrahmen, was auf den ersten Blick zu erkennen ist. Diese Bilder zeigen allesamt Ausschnitte der Wände des Schankraumes. Bringt man sie hinunter und sucht die entsprechenden Stellen (je Bild GEI+VE+2), fällt den Charakteren bei einer gelungenen GEI+VE-Probe auf, dass jeweils eine Kleinigkeit im Bild anders ist. An diesen Stellen lassen sich die Wände eindrücken und geben eine bisher verborgene Luke im Boden frei.

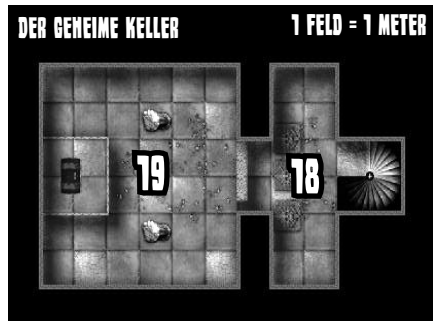


## DER GEHEIME KELLER

### 78 - DRUCKPLATTEN

Drei Bodenplatten mit stilisierten Köpfen erheben sich vor einer schweren Steintür aus dem Boden. Sie scheinen nachzugeben, wenn man auf sie tritt.

**SL:** Die Platten müssen in der Kombination: Links, Mitte, Rechts gedrückt werden, um die Steinwächter der Schatzkammer zu deaktivieren. Die Kombination ist im letzten



Merksatz des Briefzettens versteckt: **Lautstark Mitten Rein**. Die Steintür lässt sich mit etwas Kraftaufwand aufschieben.

**EP:** 30 EP je Charakter für die Lösung des Rätsels.

### 79 - SCHATZKAMMER

Am Ende eines von zwei Säulen getragenen Raumes befindet sich ein Podest, auf dem eine reich verzierte Holztruhe steht.

**SL:** Wurden die Steinwächter nicht in (18) deaktiviert, löst sich nun **1 Steinwächter je 2 Charaktere** aus den Säulen und greift an. Die Steinwächter sind Golems in annähernder Menschengestalt, die hirnlos auf den jeweils nächsten Gegner eindreschen. Während des Kampfes wird **Mira** versuchen zur Truhe zu gelangen und sie zu stehlen, während die Charaktere mit den Golems beschäftigt sind. Ob ihr das gelingen wird, hängt von den Aktionen der Spieler ab... In der Truhe befinden sich satte 300 GM je Charakter.

**EP:** 50 EP je Charakter für das Finden des Schatzes, 75 EP für jeden bezwungenen Steinwächter (darunter zählt auch das Ausschalten in (18), 80 EP für Mira)

## UND NUN?

Mit dem Erbeuten des Schatzes endet Euer Abenteuer. Wenn es Euch gefallen hat und Ihr mehr erleben wollt, könnt Ihr eure Charaktere mit leichten Anpassungen weiterspielen und unzählige neue Abenteuer erleben! Schaut doch einfach auf die letzte Seite!

GOBLIN					
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 3			
ST: 2	BE: 2	VE: 1			
HÄ: 0	GE: 2	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
Krummdolch (WB+0), Schleuder (WB+0)			Lumpen (+0)		
Beute: 1xG je 2 Gobl.			Erfahrung: 30		

ORK					
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 2			
ST: 3	BE: 2	VE: 1			
HÄ: 1	GE: 3	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
rostiges Krummschwert (WB+1), Kurzbogen (WB+1)			Lumpen (+0)		
Beute: 1xG			Erfahrung: 50		

OGER					
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 2			
ST: 3	BE: 2	VE: 1			
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
Ogerkeule (WB+2, Gegnerabwehr -2)			dicke Lumpen (+1)		
Beute: 20 GM			Erfahrung: 100		

ORKHAUPTMANN GRAK					
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 2			
ST: 3	BE: 2	VE: 2			
HÄ: 1	GE: 3	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
Krummschwert (WB+2), leichte Armbrust (WB+2)			Plattenpanzer, Helm (+4)		
Beute: 3xG & 35 GM			Erfahrung: 60		

STEINWÄCHTER					
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 1			
ST: 3	BE: 1	VE: 0			
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
Steinpranke (WB+2, Gegnerabwehr -2)			Steinwesen (+4)		
Beute: -			Erfahrung: 75		

DIEBIN MIRA					
<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 6			
ST: 0	BE: 3	VE: 0			
HÄ: 3	GE: 5	AU: 2			
Bewaffnung			Panzerung		
Wurfdolch der Wiederkehr (WB+2, Ini+2, GA-2)			Lederrüstung+1 (+2), Schutzing+1 (+1)		
Beute: 60 GM, Heiltrank			Erfahrung: 80		

BOSWYN UND GRISOM					
<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 7			
ST: 1	BE: 2	VE: 2			
HÄ: 2	GE: 2	AU: 2			
Bewaffnung			Panzerung		
Dolch (WB+0) oder unbewaffnet (WB+0)			Lederpanzer (+1) oder Kleidung (+0)		
Beute: W20 GM			Erfahrung: 50		

WÄCHTER HELIAN					
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 6			
ST: 3	BE: 2	VE: 1			
HÄ: 2	GE: 3	AU: 0			
Bewaffnung			Panzerung		
Kurzschwert (WB+1), leichte Armbrust (WB+2)			Lederpanzer & Helm (+2)		
Beute: 5 GM, 2 Heilkräuter			Erfahrung: 55		

# ANHANG

**W20 Matrix:** Um ohne einen zwanzigseitigen Würfel oder passende App ein zufälliges Ergebnis zu ermitteln, wird die Spitze eines Bleistifts „blind“ auf die untenstehende Matrix gesetzt.

11	12	4	20	1	16	18	3	9	6	13	2	15	10	14	19	5	8	7	17
9	18	2	5	15	7	6	4	19	14	20	10	8	3	16	1	13	11	12	15
6	19	1	13	3	5	18	11	12	7	14	17	15	4	9	8	2	10	20	16
2	3	10	17	16	4	7	15	1	19	8	6	13	11	5	12	20	1	9	14
13	17	8	5	20	9	18	10	16	3	14	4	2	12	19	6	15	7	1	11
4	15	11	14	17	2	6	19	5	8	12	3	9	7	1	13	10	20	16	18
1	19	7	1	16	3	10	18	15	17	20	12	6	8	14	5	4	9	11	2
4	2	20	5	6	7	11	18	9	19	8	1	17	15	10	16	3	13	7	14
6	12	8	5	3	18	20	2	16	11	14	9	13	1	10	12	17	4	19	15
14	2	11	4	17	13	1	9	10	7	12	6	3	8	14	5	20	15	18	16
15	3	8	9	7	14	17	6	1	18	13	20	16	19	4	5	2	11	7	10
9	16	13	7	19	2	11	12	5	14	20	18	6	17	10	1	4	15	3	8
5	20	4	10	18	15	1	3	17	9	13	11	2	14	19	8	7	12	16	6
8	16	1	5	2	20	10	7	19	14	6	3	17	12	15	9	4	11	18	13
11	7	3	4	6	1	8	17	9	19	15	18	13	16	20	12	10	14	2	5
2	4	6	12	18	13	20	16	11	3	10	14	9	5	17	19	8	1	15	7
17	5	9	8	7	15	10	1	14	19	12	11	18	16	13	6	3	20	2	4
19	12	3	4	11	2	5	6	7	10	8	20	15	9	1	17	16	13	18	14
20	9	1	6	15	16	19	14	13	20	17	7	3	12	18	5	4	10	8	11
1	2	14	18	3	20	5	1	17	9	16	6	8	19	7	10	13	11	12	15
10	5	13	8	12	1	2	15	18	11	19	7	14	16	17	3	9	20	6	4
1	4	3	17	7	5	6	19	16	20	9	2	10	18	13	11	14	12	15	20
14	6	20	7	9	11	18	8	4	10	16	15	3	12	19	2	1	13	5	12
12	19	13	1	6	2	20	7	5	14	9	4	17	11	15	16	18	8	3	10
8	11	13	5	14	6	15	3	17	2	16	7	19	18	9	20	12	10	4	1
20	15	2	3	7	4	9	18	16	1	10	14	17	11	12	6	8	19	13	5
1	3	5	20	7	10	13	6	8	19	4	9	2	16	11	14	18	12	17	20
4	11	9	6	8	19	18	7	5	16	17	3	14	12	20	10	1	13	15	2



CHARAKTERBLATT					CHARAKTERBLATT						
Name	Wulfgar	Stufe	1		Name	Drathiel	Stufe	1			
Volk	Mensch	Klasse	Krieger		Volk	Elf	Klasse	Späher			
KÖR:	8	AGI:	6	GEI: 6	KÖR:	6	AGI:	8	GEI: 6		
ST:	4	BE:	2	VE:	ST:		BE:	2	VE:	2	
HÄ:	4	GE:		AU:	HÄ:	2	GE:	4	AU:		
Bewaffnung		Panzerung			Bewaffnung		Panzerung				
Langschwert (+2)		Lederpanzer (+1), Schild (+1)			Langbogen (+2)		Lederpanzer (+1)				
Zauber					Zauber						
Ausrüstung		Talent	Rang		Ausrüstung		Talent	Rang			
Heilkraut, Waffenpaste		Kämpfer	I		Seil		Schütze	I			
		Gold					Gold				
		EP					EP				
CHARAKTERBLATT					CHARAKTERBLATT						
Name	Zyron	Stufe	1		Name	Gorm	Stufe	1			
Volk	Mensch	Klasse	Schwarzmagier		Volk	Zwerg	Klasse	Heiler			
KÖR:	6	AGI:	6	GEI: 8	KÖR:	8	AGI:	4	GEI: 8		
ST:		BE:		VE: 2	ST:	2	BE:		VE: 1		
HÄ:	2	GE:	4	AU: 2+1	HÄ:	4	GE:		AU: 3		
Bewaffnung		Panzerung			Bewaffnung		Panzerung				
Kampfstab (+1, ZZ+1)		Robe (AU+1)			Streitkolben (+1, GA-1)		Lederpanzer (+1), Schild (+1)				
Zauber					Zauber						
	Feuerstrahl					Heilende Hand					
Ausrüstung		Talent	Rang		Ausrüstung		Talent	Rang			
Heilkraut, Seil, Dietrich, Rucksack		Feuerzauberer	I		10 Fackeln, Kletterausrüstung, Dietrich		Fürsorger	I			
		Gold					Gold				
		EP					EP				

# AUF ZU NEUEN ABENTEUERN!

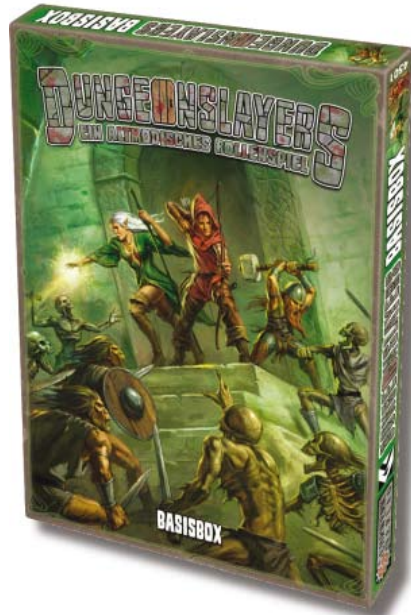
Das komplette Regelwerk von Dungeonslayers incl. einem Haufen neuer Abenteuer kannst Du Dir kostenlos als PDF herunterladen, unter [www.dungeonslayers.de](http://www.dungeonslayers.de)

Es ist auch in **gedruckter Form** als handliche Box erhältlich, die Dir viele tolle Zusatzmaterialien bietet, erschienen beim Erkrather Uhrwerk Verlag!



## DIE DS-BASISBOX ENTHÄLT:

- Das vollständige, 168seitige Dungeonslayers-Regelwerk in der überarbeiteten 2. Auflage, um eigene Charaktere und Abenteuer zu entwerfen.
- Das 32seitige Spielleitertutorial Einstieg ins Abenteuer inklusive dem spielbereiten Abenteuer Die Höhle der Schatten.
- Eine großformatige, farbige Landkarte der Freien Lande, in der die Abenteuer spielen.
- Ein vollfarbiger Bodenplan für das Spiel mit Miniaturen oder den mitgelieferten Countern.
- 45 Counter für Helden, Monster und Kämpfe.
- 7 spielbereite Charaktere für „Die Höhle der Schatten“.
- Unbeschriftete Charakterbögen für eigene Helden.



# ES WAR EINMAL...

**“ALSO GUT - NACHDEM DAS DUTZEND ORKS VON EUCH BESIEGT 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, NEILIGE QUELLE, VOR DER EINE EINZELNE GESTALT IN DUNKLEN ROBEN STEHT, VON DER EINE DÜSTERE BEDROHU...”**

**“WIE AUCH IMMER - AANGRIFF!!!”**

Hast Du schon einmal von Pen & Paper Rollenspielen gehört, kannst Dir aber nichts Genaues darunter vorstellen? Kennst Du Dungeonslayers vom Hörensagen und hast Lust in das System hereinzuschnuppern, ohne die kompletten Regeln lesen zu müssen? Willst Du vielleicht einfach nur einen entspannten Spieleabend unter Freunden erleben? Für all das eignet sich First Slay - Dein Weg ins Rollenspiel! Auf rund 20 Seiten erklärt Dir dieses Buch die Grundlagen des Rollenspiels, fasst alle wichtigen Regeln zusammen und gibt Dir ein Abenteuer an die Hand, das Stoff für einen spannenden Abend liefert.

## **FIRST SLAY - DEIN WEG INS ROLLENSPIEL - ENTHÄLT:**

- Eine Einführung ins Rollenspiel - was ist das und wie spielt man das?
- Tipps zum Spielen und Spielleiten
- Die Einstiegsregeln für Dungeonslayers auf nur 5 Seiten
- Ein spannendes Abenteuer, das Ihr gemeinsam bestreiten könnt
- Vier spielbereite Charaktere zum sofortigen Loslegen
- Vier unbeschriftete Charakterblätter zum Erschaffen eigener Figuren
- Eine Würfelmatrix, falls Ihr gerade keinen Zwanzigseiter zur Hand habt



[www.uhrwerk-verlag.de](http://www.uhrwerk-verlag.de)

**[WWW.DUNGEONSLAYERS.DE](http://WWW.DUNGEONSLAYERS.DE)**