

# AUSRÜSTUNG FÜR DEN DISKURS

Kleider machen Leute! Und so können in einem Diskurs verschiedene Schmuckstücke und Verzierungen beim Gegenüber einen gewissen Eindruck schinden oder auch das eigene Selbstgefühl stärken. Diese Gegenstände sind nicht-magisch und verstärken bloß durch das zur Schau tragen den jeweilig angegebenen Diskurswert.

Ein Tappert ist ein verziertes Kleidungsstück für den Oberkörper, mit langen Ärmeln, der bis zu den Knien reicht. Er kann nicht zusammen mit einem Panzer getragen werden.

Armreif meint ein relativ breites Schmuckstück aus Metall, das zwar unter einer Armschiene getragen werden kann, solange es nicht gesehen wird jedoch seine Wirkung verliert. An jedes Handgelenk passt maximal ein Armreif.

Collane/Collier meint einen relativ breiten, opulenten Halsschmuck, der auf verschiedenste Weise gearbeitet worden sein

kann, der zwar unter einem Panzer getragen werden kann, solange es nicht gesehen wird jedoch seine Wirkung verliert. Dabei kann maximal eine Collane/ein Collier gleichzeitig getragen werden.

Zu jeder Waffe gibt es eine dazu passend verzierten Scheide, wodurch die Steigerung des Diskurswertes auch ohne das Ziehen der Waffe gegeben ist, solange die Waffe in Szene gesetzt ist, somit kann der Charakter auch immer nur vom Bonus einer einzigen Waffe profitieren.

Jedes Schmuckstück, Rüstungsstück oder Waffe ist mit einem speziellen Tier verziert, welches dem Stück, zusätzlich zu den sonstigen Werten, den angegebenen Bonus verleiht.


Für jedes Ausrüstungsstück wird eine bestimmte Tierzierde gewählt, die dem Gegenstand seinen Diskursrelevanten Effekt verleiht (siehe unten).

## KLEIDUNG UND SCHMUCK

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES		PREIS
...armreif*	+0		D	5 GM
...collane/...collier*	+0		D	5 GM
...diadem/...stirnreif*	+0		K	5 GM
...kopfhelm	+1	Initiative -1	K	12 GM
Lederschienen mit ...prägung	+1		K	8 GM
Lederpanzer mit ...prägung	+1		K	8 GM
Paradeharnisch mit ...prägung	+2	Laufen -0,5 m, Zierdeeffekt verdoppelt	G	100 GM
Plattenarmschienen mit ...prägung	+1	Laufen -0,5 m	G	15 GM
Plattenbeinschienen mit ...prägung	+1	Laufen -0,5 m	G	15 GM
Plattenpanzer mit ...prägung	+3	Laufen -1 m	G	100 GM
Robe (eulenfederverziert)	+0	Verstand +1	D	8 GM
Tappert mit ...wappen	+0		D	5 GM
Verzierter ...armreif*	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM
Verzierte/s ...collane/...collier*	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM
Verziertes/r ...diadem/...stirnreif*	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM
Verzierter Tappert mit ...wappen	+0	Zierdeeffekt verdoppelt	G	15 GM

\*jedes dieser Stücke kann zum doppelten Preis, als funkelndes Exemplar gekauft werden, was zusätzlich einen Bonus von +1 auf alle Argumentationen gegen Dumme Völker gewährt.

## WAFFEN

WAFFEN	WB	BESONDERES		PREIS
...knaufdegen	+1	Initiative +2	K	16 GM
...knaufdolch	+0	Initiative +1	K	5 GM
Schwert, ...knaufbreit-	+1	Gegnerabwehr -1	K	16 GM
Schwert, ...knaufkurz-	+1		K	12 GM
Schwert, ...knauflang-	+2		K	14 GM

## TIERZIERDE

(...) TIERZIERDE	EFFEKT
Löwen	WK +2
Stier	BHK +1
Schlangen	RAF +1
Fuchs	RAA +1
Hirsch	EMA +1
Pfauen	KÖA +1
Dachs	Menge ertragbaren Frustes +1
Drachen	Gegnerische BHK -1

Vielen Dank an Sintholos für die Anregungen und Feedback.

### **<Ausrüstung für den Diskurs> von Dzaarion**



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International