

# WAFFENVARIANTEN

Eine Regelergänzung von **Zauberlehrling für Dungeonslayers** © Christian Kennig, Veröffentlicht unter CC-BY-NC 3.0 DE

## IDEE

Nicht jedes Schwert ist gleich, nicht alle Rüstungen im selben Zustand. Diese Erweiterung soll ein Grundkonzept liefern wie man mehr Variation für Schwerter und Rüstungsteile in Dungeonslayers umsetzen kann. Wichtig: Es geht hier einzig um „nicht-magische“ Waffen/Rüstungen, in die man dann weitere Effekte einbetten könnte, die so erworbenen Effekte gelten nicht als magisch.

## KONZEPT

Prinzipiell stellt sich eine Waffe oder Rüstung im folgenden aus den Grundwerten und 3 Attributs-Klassen zusammen. Die Attributsklassen bestimmen einerseits das Material, die Fertigung/Anpassung und den momentanen Zustand des Werkstücks.

Sämtliche Eigenschaften aus den Attributen addieren sich zu den „Grundeigenschaften“ einer Waffe/Rüstung laut GRW, während der Preis sich entsprechend multipliziert

## MATERIAL

Das Material hat entscheidenden Einfluss auf die prinzipiellen Eigenschaften der Waffe. Das Material kann auch darauf Einfluss haben, wo eine solche Waffe/Rüstung überhaupt gekauft werden kann (gefunden kann eine Waffe natürlich immer und überall werden).

MATERIAL	EFFEKT	PREIS	🏠
Primitiv (Holz, Knochen, Stein)	Waffe: Angriffspatzer → Bruch Rüstung: Paradeplatzer → Bruch	* 0.5	
Bronze	Waffe: Angriffspatzer → Kaputt bei PW:4 Rüstung: Abwehrpatzer → Kaputt bei PW:4	* 0.75	
Eisen	sh. GRW	* 1.0	
Stahl, gefaltet	Waffe: GA-1 Rüstung: PA+1	* 2.0	G
Zwergenstahl	Waffe: Angriffsimmersieg → Gegner: PA-1 Rüstung: Abwehrimmersieg → Gegner WB-1	* 3.0	Z
Elfen Silber / Mondeisen	Waffe: Ini +1 Rüstung: Lau +0.5	* 2.0	E

Kaputte Bronzewaffen/rüstungen können von Charakteren mit dem Handwerk „Schmied“, „Rüstungsschmied“ u.ä. nach einem Kampf wieder repariert werden.

## FERTIGUNG/ANPASSUNG

Ein Meisterschmied holt aus seinem Werkstück mehr heraus als der einfache Dorfschmied. Darüber hinaus ist es wichtig, ob eine Waffe/Rüstung beispielsweise auf ihren Träger angepasst wurde, oder nicht. Je besser aber die Qualität und die dadurch erhaltenen Effekte, desto teurer wird das Stück. Auch die Verfügbarkeit hängt natürlich davon ab – nicht überall findet man einen Schmied der solch ein Stück herstellen könnte.

MATERIAL	EFFEKT	PREIS	🏠
Üblich	sh. GRW	* 1	
Nachgebessert	1 Wert* verbessert	* 2	
Goldummantelt	AU +1	* 3	G,E
Maßanfertigung	2 Werte* verbessert	* 6	Z,K
Graviert / Verziert mit Edelsteinen	Gilt als +1 gegen eine Art Gegner (Untote, Humanoiden,...) = WB +1 / Ini +1 / Ga -1	* 10	?
Geschwärzt/Blutig	Diener der Dunkelheit +I	?	?
In Licht getaucht	Diener des Lichts +I	?	?

\* WB / PA / Ini +1 | Lau-Malus +0.5 (max. 0) | GA -1

## QUALITÄT VERBESSERN

Ein Meisterschmied (Großstadt, Zwergenstadt) kann unter Umständen eine Waffe/Rüstung von „Üblicher“ Qualität einmalig „nachbessern“ oder sie mit Gold ummanteln. Sollte das Werkstück bereits vorhanden sein, dann würde das den Preis um die Kosten des „Grundmaterials“ senken (sh. Beispiel).

Geschwärzte und in Licht getauchte Stücke sind nur von Priestern der dunklen bzw. hellen Seite erschaffbar. Wie das von Statten geht und ob das Ritual dafür auch nachträglich möglich ist, ist nicht bekannt, ebenso wer es durchführen könnte.

Teilweise könnten Qualitätsverbesserungen „stapelbar“ sein (z.B. „Verbessert“ + „Goldummantelt“). Darüber entscheidet aber der SL.

*Beispiel: Ein Held möchte einen gefundenen Plattenpanzer etwas leichter machen lassen und überhaupt besser an seine breiten Schultern anpassen. Er findet einen Zwergenschmied, der ihm die Rüstung um 50 GM umarbeitet. Sie hat nun die Werte: PA+3 / Lau -0.5 und gilt als „Nachgebessert“.*



## ZUSTAND

Liegt eine Waffe/Rüstung jahrhundertlang in einem verlassenen Schloss oder Drachenhort, dann nagt der Zahn der Zeit daran. Dies führt zu schlechteren Eigenschaften. Wird eine Waffe/Rüstung wiederum besonders gepflegt und von einem Künstler des Waffenhandwerks geführt, dann kann sie teilweise bessere Eigenschaften erhalten, als sie kurz nach ihrer Herstellung hatte. Immersieg/Patzer beziehen sich bei Waffen auf Angriff, bei Rüstung auf Verteidigung.

MATERIAL	EFFEKT	PREIS
Schrott	Patzer bei 17/18/19/20	* 0.2
Schlecht	Patzer bei 18/19/20	* 0.4
Gebraucht	Patzer bei 19/20	* 0.6
Gepflegt		* 0.8
Neuwertig		* 1.0
Exzellente		* 1.2
Herausragend	Immersieg bei 1/2	* 1.4
Exquisit	Immersieg bei 1/2/3	* 1.6

### ZUSTAND VERBESSERN

Der Zustand ist ein Attribut, dass auch nachträglich noch verbessert werden kann.

*Beispiel: Findet ein Held ein „Schrottreifes“ Schwert, dann kann er es im Rahmen seiner Möglichkeiten verbessern. Als Faustregel gilt (in Abstimmung mit dem SL): Verbesserungen sind um max. Talentrang „Handwerk“ Stufen mittels entsprechender Proben möglich. Als passende Handwerke können die folgenden angesehen werden: Schmied, Waffenschmied, Rüstungsschmied, Bogner, Messerschleifer (Liste nicht vollständig).*

## BEISPIELE

### WAFFEN

*Gebrauchtes Breitschwert (Bronze, Nachgebessert)*

**Werte:** WB +1; Ini +1; GA -2

**Effekte:** Angriffspatzer → Kaputt bei PW:4; Patzer bei 19/20

**Preis:** 7 GM 2 SM (8\*0.75\*2\*0.6 GM)

*Herausragender Streithammer (Zwergenstein, Maßgefertigt)*

**Werte:** WB +4; Ini -4; GA -1

**Effekte:** Angriffsimmersieg → Gegner: PA-1; Immersieg bei 19/20

**Preis:** 151 GM 2 SM (6\*3\*5\*1.4 GM)

### RÜSTUNGEN

*Gepflegte Plattenarmschienen (Mondeisen, Goldummantelt)*

**Werte:** PA +1

**Effekte:** AU +1

**Preis:** 33 GM 6 SM (7\*2\*3\*0.8 GM)

*Exzellenter Kettenpanzer (Knochen, Geschwärtzt/Blutig)*

**Werte:** PA +2; Lau -0.5m

**Effekte:** Paradepatzer → Bruch; Diener der Dunkelheit +1

**Preis:** ?

## LIGENCE / PICTURE REFERENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC 3.0 DE veröffentlicht (sh. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>)

The picture was published on Wikimedia Commons ( [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spartan\\_Warrior\\_Agoge.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spartan_Warrior_Agoge.jpg) ) by „SAWg3rd“ and was imade available under the [Creative Commons CCo 1.0 Universal Public Domain Dedication](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/). Thank you!

Thanks to Dzaaron for feedback and ideas!