



DRACHENMAULFÄUSTE

von Dzaarion

DRACHENMAULFÄUSTE

Nach der Entwicklung der [Drachenstrahlwerfer](#) & [Drachenklauen](#) arbeiteten magische Handwerker weiter an diesen und schufen schließlich **Drachenmaulfäuste**.

Diese sind Panzerhandschuhe, in Form von Drachenschädeln, die als magische Schlagringe verwendet werden. Gekämpft wird mit ihnen per Schlagen-Angriff. Die Schläge werden dabei in das jeweilige Element gehüllt und so durch das magische Potential des Verwenders verstärkt.

Drachenmaulfäuste gelten als Schlagringe, besitzen einen WB von +AU des Verwenders und verhindern das Tragen von Armschienen. Ihr Schaden gilt als magisch.

Drachenmaulfäuste sind extrem vielseitige Waffen. Neben ihrem gewöhnlichen mit Elementen verstärkten Schlägen. Können sie auch Feinde oder Verbündete in das jeweilige Element hüllen, um ihnen einen besonderen Effekt zu gewähren.

Zudem gibt es noch drei spezielle Angriffe.

Im Folgenden werden alle Angriffsvarianten der Drachenmaulfäuste anhand des Elements Feuer erklärt. Drachenmaulfäuste sind aber auch für alle anderen Elemente verfügbar, das Element wird beim Kauf festgelegt und kann nicht verändert oder mit einem anderen kombiniert werden.

FEUERFAUST

Der „Standardangriff“ von Drachenmaulfäusten. Mit beiden Fäusten wird zugeschlagen, während der Angriff durch das Element verstärkt wird.

FEUERSEGEN

Bei einem Segen wird ein Verbündeter mit den Drachenmaulfäusten berührt und in das jeweilige Element gehüllt.

Dafür wird eine Probe auf KÖR+AU geworden, bei einem Erfolg wirkt der Segens-Effekt für W20 Runden.

FEUERPEIN

Diese Angriffsvariante soll den Gegner nicht direkt schaden, sondern ihn mit Hilfe des Elements schwächen.

Mit den geöffneten Drachenmäulern versucht der Anwender den Gegner mehr zu stoßen als zu schlagen und so in das Element zu hüllen. Gegner können den Angriff ganz normal abwehren, würde mit dem Angriff jedoch nach Abzug der Abwehr Schaden angerichtet werden erhält der Gegner stattdessen für W20 Runden den Pein-Effekt des Elements.

SPEZIALANGRIFFE

Neben den drei gewöhnlichen Angriffen gibt es noch 3 Spezialangriffe. Diese verbrauchen jedoch deutlich mehr magische Energie, wodurch die Drachenfäuste für eine gewisse Zeit ihre Elementarfähigkeit verlieren und bis zum Ende dieser Abklingzeit nichts anderes sind als besonders schicke Schlagringe (ihr WB-Bonus wird für diese Zeit zu +0, ihr Schaden gilt nicht mehr als magisch und auch ihr Elementar-Effekt findet nicht statt).

FEUERSCHWALL

Bei einem Feuerschwallangriff werden die beiden Drachenfäuste vor dem Körper von der Mitte aus nach Außen geschwungen.

Dadurch entsteht ein Angriff, der nicht nur den Gegner direkt vor dem Anwender, sondern auch Wesen auf den beiden angrenzenden Feldern rechts und links schädigt.

Es wird nur 1 Angriffsprobe gewürfelt.

Gegen den Angriff würfelt jeder Gegner normal Abwehr.

Abklingzeit: 3 Runden

FEUERWIRBEL

Beim Feuerwirbel werden beide Arme nach rechts und links ausgestreckt und der Anwender dreht sich um seine eigene Achse.

Dadurch entsteht ein Wirbel des jeweiligen Elements, der alle Wesen auf angrenzenden Feldern um den Anwender Schaden zufügt.

Es wird nur 1 Angriffsprobe gewürfelt, die jedoch um 4 erschwert ist.

Gegen den Angriff würfelt jeder Gegner normal Abwehr.

Abklingzeit: 5 Runden

FEUERSTOSS

Für einen Feuerstoß zieht der Anwender beide Arme zurück fügt beide Drachenschädefäuste aneinander und schleudert sie in einer Geste nach vorne.

Dadurch entsteht ein 5 Meter langer und am Ende 3 Meter breiter Kegel (vergleichbar einem Drachenodem), der allen Gegner darin schadet. Es wird nur 1 Angriffsprobe gewürfelt, die jedoch mit KÖR+GE gewürfelt wird (sowohl Boni für Schlagen als auch für Schießen-Proben sind auf diese Probe anwendbar).

Gegen den Angriff würfelt jeder Gegner normal Abwehr.

Abklingzeit: 10 Runden

Wird mit den Drachenmaulfausten ein **Immersieg** geworfen erhält der Angriff, abhängig vom Element, einen Zusatzeffekt bei Schadensangriffen. Bei einem Segens- oder Pein-Angriff wird dessen Dauer verdoppelt.

ELEMENT	IMMERSIEEFFEKT
Feuer	Gegner wird entzündet
Blitz	Gegner in Metall-Rüstung dürfen keine Abwehr würfeln
Eis	Gegner kann sich für W20/4 Runden (oder bis er Schaden erhält) nicht bewegen
Erde	Gegner lässt alles Gehaltene fallen
Vulkan	Eine schwarze Wolke mit Radius 3 Meter entsteht, jeder in der Wolke erhält pro Runde 2 LK Schaden
Wald	Giftige Dornenranken fügen W20/4 Runden 2 LK Schaden pro Runde zu
Wasser	Gegner kann für W20/4 Runden nicht sprechen und muss husten
Wind	Gegner stürzt zu Boden
Arkan	Der nächste Zauber oder Zielzauber des Ziels wird um -4 erschwert
Blut	Angreifer wird um 50% des Schadens geheilt
Licht	Gegner ist für W20/4 Runden geblendet
Schatten	Gegner erhält für W20/5 Runden -1 auf alle Proben

ELEMENT	SEGENEFFEKT	
Feuer	Goldene Flammen umlodern den Charakter, die ihm keinen, aber jedem in einem Radius von 1 Meter und bei jedem Schlagen-Angriff auf den Charakter 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden zu fügen.	
Blitz	Der Charakter erhält Laufen +2 Meter und kann seine Bewegung aufsplitten, der Laufen-Wert darf dabei trotzdem insgesamt nicht überschritten werden.	
Eis	Durch Kälte unempfindlich wird jeder erhaltene Schaden um 1 Punkt reduziert. Effekt endet vorzeitig, wenn der Charakter von Feuer getroffen wird.	
Erde	Solange der Charakter Kontakt zu Erde hat regeneriert er 2 Punkte LK pro Runde.	
Vulkan	Bei einem Schlagen-Angriff des Charakters erhalten direkt angrenzende Gegner des Ziels abwehrbaren Schaden in Höhe der Hälfte der Schlagen-Probe.	
Wald	Aggressive Tiere (die nicht von jemandem beherrscht werden) greifen den Charakter nicht an.	
Wasser	Eine schützende Schicht Wasser erschwert alle Angriffe mit Feuer gegen den Charakter um -2 und halbiert durch Feuer erlittenen Schaden.	
Wind	Günstige Winde leiten alle Schießen-Angriffe, wodurch der Charakter einen Bonus von +4 auf Schießen erhält.	
Arkan	Der Charakter wird mitsamt seiner Ausrüstung Körperlos, wodurch er einen Bonus von +8 auf die Abwehr gegen nicht-magische Angriffe erhält, ebenso werden seine nicht-magischen Angriffe gegen körperliche Wesen um -8 erschwert.	
Blut	Das Blut des Charakters wird in Wallung gebracht, wodurch er +4 auf Schlagen und Ini, aber auch -4 auf Abwehr und VE -2 erhält.	
Licht	Der Charakter beginnt mit der Helligkeit eines Lagerfeuers zu leuchten. Gegner müssen eine Probe auf GEI+VE ablegen, um jemand anderen als den Charakter anzugreifen. Verbündete des Charakters (nicht er selbst) in einem Radius von 5 Metern werden pro Runde um 2 LK geheilt.	
Schatten	Die Silhouette des Charakters wird durch wabernde Schatten undeutlich, wodurch alle Angriffe gegen den Charakter um -4 erschwert werden.	

ELEMENT	PEINEFFEKT
Feuer	Flammen des Zorns lassen den Gegner immer das nächststehende Lebewesen angreifen, erhöhen aber auch dessen Schlagen-Wert um +2.
Blitz	Durch Stromschläge ausgelöste Zuckungen erschweren Schlagen und Schießen um -2.
Eis	Versucht der Gegner mit seinen vereisten Füßen zu Laufen, muss ihm eine Probe auf AGI+BE gelingen, um nicht stattdessen zu Boden zu fallen.
Erde	Das Gewicht der Erde verringert die Initiative des Gegners um -4 und seinen Laufen-Wert um -2.
Vulkan	Unter den Füßen des Gegners sammelt sich tektonische Energie. Wenn er sich nicht jede Rund um seinen vollen Laufen-Wert in gerader Linie bewegt, gibt es eine Eruption, die ihn W20 Meter in die Luft schleudert.
Wald	Gefährliche Dornen umschlingen den Gegner und fügen ihm bei jeder Bewegung 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden zu.
Wasser	Der Gegner wird anfällig gegen Blitzangriffe (erhält doppelte Schaden), zudem springen Blitzangriffe die auf Ziele in einem Radius von 5 Metern gewirkt wurden automatisch mit halben Angriffswert auf den Gegner über.
Wind	Atemprobleme machen es dem Gegner unmöglich zu sprechen.
Arkan	Auf den Gegner gewirkte Zauber, die keinen elementaren Effekt haben, werden um +4 erleichtert.
Blut	Statt zu heilen fügen Heileffekte bei diesem so gepeinigten Gegner nicht abwehrbaren Schaden in gleicher Höhe zu.
Licht	Heiliges Licht straf Aggressivität. Greift der Gegner per Schlagen an erhält er die Hälfte des angerichteten Schadens selbst als nicht abwehrbaren Schaden.
Schatten	Von Finsternis bestraft hat der Gegner ein um 1 erhöhtes Patzerrisiko (19 gilt auch als Patzer).

WAFFE	WB	BESONDERES	PREIS
Schlichte Drachenmaulfäuste	+AU	Gelten als Schlagring, Schaden gilt als magisch Verhindert das Tragen von Armschienen Verfügen nur über 1 normalen (-faust, -segen oder -pein) und 1 Spezialangriff (-schwall, -wirbel oder -stoß), wird bei Kauf festgelegt	G 25 GM
Drachenmaulfäuste	+AU	Gelten als Schlagring, Schaden gilt als magisch Verhindert das Tragen von Armschienen	G 250 GM



MagicStudio

<Drachenmaulfäuste> 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