

AUSRÜSTUNG FÜR DEN DISKURS - MODERNE SETTINGS

Kleider machen Leute! Das gilt damals wie heute und so können auch in modernen Settings 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.

Für gewöhnlich kann jedes dieser Schmuckstücke nur einmal am Körper getragen werden und entfaltet auch nur dann seine Wirkung, wenn es vom Gegenüber zu sehen ist.

Ein Patch ist ein Aufnäher für Oberbekleidung, die dem Kleidungsstück den entsprechenden Effekt gewährt. Falls der Charakter etwas dezenter ist kann er auch einen Pin, also Anstecker mit gleichem Effekt wählen. In beiden Fällen können maximal 3 Patches bzw. Pins auf demselben Kleidungsstück angebracht werden, ansonsten ist es ein zu großes

Durcheinander, sodass alle Effekte negiert werden.

Eine Waffenlackierung ist ein bestimmtes Farb(muster), das auf die Waffe gesprüht wird und ihr so den Effekt verleiht. Eine Waffe kann immer nur eine vollständige Lackierung haben, deren Effekt wirksam ist und auch nur wenn die Waffe sichtbar ist.

Gekaufte Patches und Lackierungen werden auf Wunsch kostenlos vom Verkäufer an der Kleidung/Rüstung/Waffe angebracht.

In Old Slayerhand werden in Kleidungsstücke aus Leder bestimmte Tierzierden eingeprägt, die den Kleidungsstücken so ihren Effekt verleihen.

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

Bei Zombieslayers werden die Ausrüstungsstücke in die Plünderungstabelle aufgenommen (siehe unten).

AUSRÜSTUNG FÜR DS-X, GAMMASLAYERS UND STARSLAYERS

ZUBEHÖR	ANMERKUNG	PREIS DS-X \$	PREIS GS 	PREIS *S CREDITS
Armband/Uhr	Diskurseffekt entsprechend des Metalls	500	250	250
Brosche/Siegelring	Diskurseffekt entsprechend des Metalls	500	250	250
Gürtelschnalle	Diskurseffekt entsprechend des Metalls	500	250	250
Halstuch/ Krawatte/Schal	Diskurseffekt entsprechend der Farbe	500	250	250
Kunstvolle Waffenlackierung	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Musters	1.500	750	750
Kunstvoller Patch/Pin	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Musters	1.500	750	750
Patch/Pin	Diskurseffekt entsprechend des Musters	500	250	250
Verzierte/s Armband/Uhr	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Metalls	1.500	750	750
Verzierte/r Brosche/Siegelring	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Metalls	1.500	750	750
Verzierte Gürtelschnalle	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Metalls	1.500	750	750
Verzierte/s/r Halstuch/ Krawatte/Schal	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend der Farbe	1.500	750	750
Waffenlackierung	Diskurseffekt entsprechend des Musters	500	250	250

*jedes Stück, Patch und jede Lackierung kann zum doppelten Preis, als shiny Exemplar gekauft werden, was zusätzlich einen Bonus von +1 auf alle Argumentationen gegen Dumme Völker gewährt.

FARBE	LACKIERUNG	METALL	PATCH	EFFEKT
Blau	Paint it black: Tiefschwarz mit roten Akzenten.	Titan	Crossed Swords: Zwei gekreuzte Schwerter.	WK +2
Schwarz	Dragonscale: Grüne Lackierung mit Schuppenmuster.	Wolfram	Jolly Roger: Totenkopf, darunter zwei gekreuzte Knochen.	BHK +1
Gelb	Thors Hammer: Der Lauf der Waffe ist grau, am Griff blaue Blitze.	Gold	Static: Zwei gekreuzte Blitze.	RAF +1
Weiß	Camouflage: Camouflagelackierung entsprechend der Umgebung.	Platin	The Bat: Eine schwarze stilisierte Fledermaus in einem gelben Oval.	RAA +1
Grün	Flower Power: Blütenmuster.	Silber	Starz: Drei Sterne in einer Reihe.	EMA +1
Rot	Eye of the...: Orange mit Tigermuster.	Rotgold	Tongue & Lips: Mund, der die Zunge herausstreckt.	KÖA +1
Grau	Wave: Blau mit Wellenmuster.	Stahl	Tajjitu: Das Symbol von Yin & Yang.	Menge ertragbaren Frustes +1
Purpur	Jaws: Der Lauf der Waffe ist wie das blutige Maul eines Hais lackiert.	Palladium	Biohazard: Warnzeichen vor biologischen Gefahren.	Gegnerische BHK -1

AUSRÜSTUNG FÜR OLD SLAYERHAND

KLEIDUNG & ZUBEHÖR	PA	BESONDERES	HA	PREIS
Anzug	+0	Drei beliebige Diskurseffekte +1	K	50 \$
Bolotie/Brosche*	+0	Diskurseffekt entsprechend des Metalls	S	15 \$
Duster mit ...prägung	+1		S	25 \$
Einstecktuch	+0	Nur für Damen oder mit einem Anzug nutzbar. Diskurseffekt entsprechend der Farbe	K	5 \$
Feiner Anzug	+0	Drei beliebige Diskurseffekte +3	K	500 \$
Feines Kleid	+0	Drei beliebige Diskurseffekte +3	K	500 \$
Gürtelschnalle*	+0	Diskurseffekt entsprechend des Metalls	S	15 \$
Halstuch/Schal	+0	Diskurseffekt entsprechend der Farbe	S	5 \$
Hemd	+0	Diskurseffekt entsprechend der Farbe	S	5 \$
Holster mit ...prägung	+0		K	15 \$
Indianerschild mit ...prägung	+1		I	15 \$
Jagdhemd	+1	Diskurseffekt entsprechend der Farbe	I	15 \$
Kleid	+0	Diskurseffekt entsprechend der Farbe	K	50 \$
Mantel mit ...prägung	+0		K	20 \$
Rock	+0	Diskurseffekt entsprechend der Farbe	S	5 \$
Schicker Anzug	+0	Drei beliebige Diskurseffekte +2	K	200 \$
Schickes Kleid	+0	Drei beliebige Diskurseffekte +2	K	200 \$
Stiefel mit ...prägung	+0		S	15 \$
Taschenuhr mit Kette*	+0	Diskurseffekt entsprechend des Metalls	S	15 \$
Verzierte Bolotie/Brosche*	+0	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Metalls	S	45 \$
Verziertes Einstecktuch	+0	Nur für Damen oder mit einem Anzug nutzbar. Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend der Farbe	S	15 \$
Verzierte Gürtelschnalle*	+0	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Metalls	S	45 \$
Verziertes/r Halstuch/Schal	+0	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend der Farbe	S	15 \$
Verzierte Taschenuhr mit Kette*	+0	Verdoppelter Diskurseffekt entsprechend des Metalls	S	45 \$
Weste mit ...prägung	+0		S	5 \$

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

EFFEKTE

FARBE	METALL	TIERZIERDE	EFFEKT
Blau	Kupfer	Adler	WK +2
Schwarz	Blei	Wolf	BHK +1
Gelb	Neusilber	Schlange	RAF +1
Weiß	Zinn	Kojote	RAA +1
Grün	Silber	Hirsch	EMA +1
Rot	Messing	Puma	KÖA +1
Grau	Eisen	Büffel	Menge ertragbaren Frustes +1
Purpur	Gold	Bär	Gegnerische BHK -1

AUSRÜSTUNG FÜR ZOMBIESLAYERS

Wird bei einer Plünderung ein Ergebnis von 13-14 erzielt, findet der Charakter ein Ausrüstungsstück für den Diskurs. Er wirft 2 W20. Der 1. Wurf bestimmt die Art des Ausrüstungsstücks, der 2. Wurf dessen Effekt. Alternativ kann der SL auch statt dem ersten Wurf über das gefundene Ausrüstungsstück bestimmen.

1. W20	AUSRÜSTUNGSSTÜCK	2. W20	EFFEKT
1-4	Lackierung	1-2	Verziertes Stück, noch mal W20, Effekt verdoppelt
5-8	Patch	3-4	WK +2
9-11	Gürtelschnalle	5-6	BHK +1
12-14	Halstuch/Schal	7-8	RAF +1
15-17	Armband/Uhr	9-10	RAA +1
18-20	Brosche/Siegelring	11-12	EMA +1
		13-14	KÖA +1
		15-16	Menge ertragbaren Frustes +1
		17-18	Gegnerische BHK -1
		19-20	+1 auf alle Argumentationen gegen Dumme Völker

*möchte man die Farbe, das Metall, die Lackierung oder den Patch optisch bestimmen, kann die Effekte-Tabelle für DS-X, GS und *S zu Rate gezogen werden.

<Ausrüstung für den Diskurs - Moderne Settings> 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