

## NSC-REAKTIONEN

WZO	REAKTION
1-4	Ablehnend, feindlich
5-11	Unfreundlich
12-17	Freundlich
18-20	Freundschaftlich

Proben auf Kommunikationsfertigkeiten verbessern oder verschlechtern die Reaktion um ein oder zwei (bei Immersieg/Patzer) Reihen nach oben oder unten.

RÜSTUNGEN	PA	BESONDERES	HA	PREIS
Kettenpanzer	+2	Laufen -0,5m	K	10GM
Lederschienen*	+1	an Arm & Bein	D	4GM
Lederpanzer**	+1		D	4GM
Metallhelm	+1	Initiative -1	D	6GM
Plattenarmschienen	+1	Laufen -0,5m	K	7GM
Plattenbeinschienen	+1	Laufen -0,5m	K	8GM
Plattenpanzer**	+3	Laufen -1m	K	50GM
Robe	+0		D	1GM
Robe (runenbestickt)	+0	Aura +1	K	8GM
Schild, Holz-***	+1		D	1GM
Schild, Metall-	+1	Laufen -0,5m	D	8GM
Schild, Turm-	+2	Laufen -1m	K	15GM

\* : hierbei handelt es sich um Arm- und Beinschienen

\*\* : Für Reittier Preis x 3

\*\*\* : zerbricht bei einem Abwehr-Patzer

WAFFEN	WB	BESONDERES	HA	PREIS
Axt	+1		D	6GM
Armbrust, leicht (2h)	+2	Initiative -2	D	8GM
Armbrust, schwer (2h)	+3	Initiative -4, Gegnerabwehr -2	K	15GM
Bihänder (2h)*	+3	Initiative -2, Gegnerabwehr -4	D	10GM
Bogen, Elfen- (2h)*	+3	Initiative +1	E	75GM
Bogen, Kurz- (2h)	+1	Initiative +1	D	6GM
Bogen, Lang- (2h)*	+2	Initiative +1	K	10GM
Dolch	+0	Initiative +1	D	2GM
Flegel	+2	Initiative -2	D	8GM
Hammer	+1	Gegnerabwehr -1	D	7GM
Hellebarde (2h)**	+2	Initiative -2; typische Stadtwaffenwaffe	K	4GM
Kampfstab (2h)**	+1	Zielzauber +1	D	5SM
Keule**	+1		D	2SM
Lanze**	+1/+4	Nur im Trab (WB+1) oder Galopp (WB+4)	K	2GM
Schlachtbeil (2h)*	+4	Initiative -6, Gegnerabwehr -4	G	20GM
Schlachtgeißel***	+3	Initiative -4, Gegnerabwehr -4	K	16GM
Schlagring	+0	wie waffenlos, Gegner aber kein Abwehr-Bonus	K	1GM
Schleuder	+0	Distanzmalus -1 pro 2m	D	1SM
Schwert, Breit-	+1	Gegnerabwehr -2	D	8GM
Schwert, Kurz-	+1	Werte gelten auch für Krummsäbel	D	6GM
Schwert, Lang-	+2	Werte gelten auch für Krummschwerter	D	7GM
Speer****	+1	sowohl für Nah- als auch Fernkampf	D	1GM
Streitaxt (2h)	+3	Initiative -2	D	7GM
Streithammer (2h)	+3	Initiative -4	D	6GM
Streitkolben/Morgenstern	+1	Gegnerabwehr -1	D	7GM
Waffenlos	+0	Gegnerabwehr +5	-	-
Wurfmesser	+0	Distanzmalus -1 pro 2m; auch Nahkampf geeignet	D	2GM
Zwergenaxt (2h)	+3	Initiative -1, Gegnerabwehr -2	Z	60GM

\* : Für Zwerge auf Grund der Größe zu unhandlich

\*\* : zerbricht bei Schlagen-Patzer

\*\*\* : Bei Schlagen-Patzer trifft Angreifer sich selbst (Patzer ausgeschlossen) \*\*\*\* : zerbricht bei Schießen-Patzer

## KLETTERN (AGI+ST)

KLETTERFLÄCHE	PW
Baum	+0 bis +8
glatte Wand	-8
gute Griffmöglichkeiten	+8
grobe Steinmauer	+2
schräg	-8 bis +8
zerklüfteter Fels	+4
WEITERE MODIFIKATOREN	PW
Arm/Bein verletzt	je -8
Kletterausrüstung	+2
nasse Oberfläche	-4
Seil	+8
Stürmisch	-2

## REITEN (AGI+BE/AU)

GESCHWINDIGK.	SCHLAGEN	ANDERE ANGRIFFE
Trab	+KÖR/2*	-5
Galopp	+KÖR*	-10

\* : KÖR des Reitieres

## SCHLÖSSER ÖFFNEN (GEI+GE)

WERKZEUG	PW
Besteck, Nagel, Stöckchen	-8
Draht, Nadel	-4
Dietrich	-2
zusätzliche Dietriche (max. VE)	je +1

## TASCHENDIEBSTAHL (AGI+GE)

TASCHENDIEBSTAHL-MODIFIKATOREN	PW
Beute unter Kleidung getragen	-4
Beute am Leib getragen	-2
Beute in Tragetasche getragen	+0
Ablenkende Umgebung	+4

## SCHWIMMEN (AGI+BE)

SCHWIMMEN-PROBE	PW
leichter Wellengang	-2
unruhige See, starke Strömung	-4
Sturm auf See, reissender Fluß	-8
Rüstung (ohne magische Boni)	-PA x 2

## SPUREN LESEN (GEI+VE)

UMSTÄNDE BEIM SPUREN LESEN	PW
Verfolgter hat Talent Heimlichkeit	-Rang
Alter der Spur (im Freien)	-1/6h
Durch Unterholz	+2
Harter Steinboden	-8
Regen, starker Schneefall	-1/1h
Staubig	+4
Weicher Boden (Matsch, Schnee)	+4
Weitere Verfolgte	+1/3

## SUCHEN (GEI+VE BZW. 8)

BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Offensichtlich (Papiere in Schublade)	+8
Geheimfach/Geheimtür	-4 bis -8
Typisches Versteck	-2
Schlechtes Licht (nur Menschen)	-2
Tarnwert einer Falle	-TW

## VERBERGEN (AGI+BE)

VERBERGEN-MODIFIKATOREN	PW
Ideal (dichtes Gebüsch, Lagerhaus)	+8
Gut (hohes Gras, Nische, Säule)	+4
Tiefe Schatten	+4
Verbergender hier nicht vermutet	+4

## KAMPFPATZER

GEPAZTE PROBE	RESULTAT
Abwehr	Sturz zu Boden*
Schlagen	Waffen fallen gelassen**
Schießen	Waffen fallen gelassen***
Zaubern	Zauber "springt raus", kein Zauber mehr aktiv
Zielzauber	

\*: Nichtmag. Holzschild zerbricht dabei

\*\* : Nichtmag. Holzwaaffe zerbricht

\*\*\*: Nichtmag. Holzwurfwaffe zerbricht

## BETÄUBUNGS- UND LÄHMUNGSGIFTE

SCHADENSGIFTE	PREIS
Würfelschaden	4GM/Angriffs-PW +1
Festschaden	25GM/1 Schaden
Keine Abwehr	Kosten x 4
ANDERE GIFTE	PREIS
Betäubungsgift	100GM/W20 Min. - KÖR
Lähmung	60GM/W20 Rd. - KÖR
ALLE GIFTE	PREIS
Tarnwert	Kosten/10 pro +1

## TÜREN & WÄNDE

TÜREN	EINTRETEN	SW
Normal	+0	0
Verstärkt	-4	4
WÄNDE	ABWEHR	LK
Lehmwand	15	10
Fachwerk	20	15
Holzwand	25	15
Steinwand	40	25
Tor	30	20

## KAMPF: POSITION UND GRÖSSE

POSITION / GRÖSSE	MODIFIKATOREN
am Boden liegend	Angriff -2, Abwehr -2
Angriff seitlich/von oben	Angriff +1
Angriff von hinten	Angriff +2
Gegner ist größer	Angriff +2/Kategorie
Gegner ist kleiner	Angriff -2/Kategorie

## REISEN UND TRANSPORT

AN LAND/12H	EBENE	UNWEGSAM
Zu Fuß/Karren	40km	25km
Ochsenwagen	30km	-
Pferd (Schritt)	55km	35km
Pferd (Halbtrab)	80km	55km
Pferd (Galopp)	100km*	-
Kutsche	85km	-

\*: Dauert (15-AGI)h, nach (KÖR/2)h aber KÖR+HÄ alle 15 Minuten (im Trab alle 30), sonst totgeritten.

AUF DEM FLUSS/12H	STROMAUF	STROMAB
Floß	15km	50km
Paddelboot	25km	80km
Fischerboot	40km	130km
Ruderboot	80km	180km

AUF DEM MEER	12H	WETTER
Floß	25	(W20-10) x 10%
Ruderboot	90	(W20-5) x 10%
Segelboot	100	(W20-10) x 15%
Kriegsschiff	130	(W20-5) x 15%

## SLAYERPUNKTE (OPTIONAL)

SP	FREIE AKTION / BONUS
1	2 Schadenspunkte ignorieren
1	Abklingzeit -1 Runde
1	Abwehr +3
1	Gegnerabwehr -1
1	Im Nahkampf aufstehen
1	Laufen +1m
1	Waffe aufheben/wechseln/ziehen
2	1x Ausweichen**
2	6 Schadenspunkte ignorieren
2	Abklingzeit -3 Runden
2	Abwehr +8
2	Angriffsprobe +2
2	Gegnerabwehr -2
2	Laufen +2m
2	Misslungenen Angriff wiederholen*
2	Zauber wechseln (Probe)
3	2. Angriff in einer Runde
3	9 Schadenspunkte ignorieren
3	Abklingzeit -10 Runden
3	Abwehr +12
3	Gegner bei Schaden zu Fall bringen***
3	Gegnerabwehr -4
3	Laufen +3m

\*: Gilt nicht bei Patzern

\*\* : Wie mit dem gleichnamigen Talent

\*\*\*: Nicht bei Gegnern die 2+ GK größer

## LICHT & SICHT

LICHTQUELLE	LICHTRADIUS
Kerze	5m
Fackel/Laterne	10m
Lagerfeuer	15m

SICHTWEITEN	KAUM LICHT	STOCKFINSTER
Elfen	wie am Tag	0m
Menschen	10m	0m
Zwerge	wie am Tag	50m

## FEUER & SÄURE

GRÖSSE DES FEUERS	SCHADEN/RD
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung*	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Inferno (keine Abwehr!)	2W20
Nasse Kleidung	-W20
Schützende Stoffdecke*	-W20

SÄUREMENGE	SCHADEN/RD
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20
Eingetaucht (keine Abwehr!)	2W20

\*: brennt bis Schadenssumme: 15; Ausklopfen kostet eine ganze Aktion

## SCHLEICHEN (AGI+BE)

SCHLEICHEN-MODIFIKATOREN	PW
Boden voll knirschender Blätter	-8
Knarrende Dielen	-4
Nebengeräusche im Hintergrund	+4
Lärm im Hintergrund	+8

## TYPISCHE PROBEN

Bemerken: GEI+VE bzw. 8\*  
 Erwachen: GEI+VE  
 Fallen entschärfen: GEI+GE  
 Feilschen: GEI+VE oder +AU\*  
 Feuer machen: GEI+GE  
 Flirten: GEI+AU  
 Gift trotzen: KÖR+HÄ  
 Inschrift entziffern: GEI+VE  
 Klettern: AGI+ST  
 Kraftakt: KÖR+ST  
 Krankheit trotzen: KÖR+HÄ  
 Mechanismus öffnen: GEI+GE oder +VE\*  
 Reiten: AGI+BE oder +AU\*  
 Schätzen: GEI+VE  
 Schleichen: AGI+BE  
 Schlösser öffnen: GEI+GE  
 Schwimmen: AGI+ST  
 Springen: AGI+BE  
 Spuren lesen: GEI+VE  
 Suchen: GEI+VE bzw. 8\*  
 Taschendiebstahl: AGI+GE  
 Verbergen: AGI+BE  
 Verständigen: GEI+GE  
 Wissen: GEI+VE

Routine +8  
 sehr leicht +4  
 leicht +2  
 normal +0  
 schwer -2  
 sehr schwer -4  
 äußerst schwer -8

\*: Höheren Wert verwenden

## SPRINGEN (AGI+BE)

Für einen *Weitsprung* benötigt ein Charakter Anlauf in Höhe von Laufen. Bei Erfolg springt der Charakter eine Distanz von:

**Laufen/2 + Probenergebnis x 10cm**

Beim *Herabspringen* kann man unbeschadet eine Distanz von

**Laufen + Probenergebnis x 10cm**  
 in die Tiefe springen.

## BEMERKEN (GEI+VE BZW. 8)

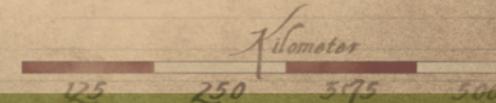
BEMERKEN-MODIFIKATOREN	PW
Mehr als offensichtlich (Explosion)	+8
Offensichtlich (Prügelei / Warnschild)	+4
Widrige Umstände (große Entfernung / prasselnder, dichter Regen / überfüllte Straßen)	-4
Tarnwert einer Falle (optisch)	-TW
Tür/Wand dazwischen (akustisch)	-2/-8
Distanz zu Schleichenden (akustisch)	-1/m

## ERWACHEN (GEI+VE)

WECKENDE UMSTÄNDE	PW
leises Geräusch / Geflüster / Schleichen-Probe misslungen	+0
Gespräch in Zimmerlautstärke / Patzer bei Schleichen-Probe	+4
Kampflärm / lautes Geräusch	+8
Getreten / Wachgerüttelt	+8
Schaden erleiden	autom.
Ziel eines erfolgreichen Zaubers sein	+2

## FLIRTEN (GEI+AU)

FLIRT-MODIFIKATOREN	MANN	FRAU
Anderes Volk	-8	-8
Aufreizende Kleidung	-2	+4
Blutbefleckt	-2	-4
Mundgeruch	-4	-2
Parfüm	+1	+1
Spendabel	+1	-2
Ungepflegt	-4	-2







Shan'Zasar

Vestrach

Schimmerberge

Eisenhall

Omlarla-Becken

Staubpass

Drachengrät

Klammtiefensee

Dunkelstreif

Draziel

Dämmerwald

Westbeim

Die Lauenschreit

Der verbotene Tal

Wüsterwacht

Die Karge Steppe

Die Goblinhöhen

Ebene von Cellos

Bermale

Lerchenwald

Sandiger Pass

Die Zornzacken

Knochensenge

Die Salzküste

Sturmklippe

Schattenwald

Düsterbucht

Bucht von Ardell

Die Weißen Strände

Die Schreienden Berge

Nebelinseln

Morpkrüster

Nebelkamm

Die Schlangentanne

Sternenmeer

Die Schlangentanne

0 25 50 100

Kilometer



Nekandria

Alt-Mahal



Kaltgahn

Rauand

Emmdalf

Nordak

Fahlstopp

Hollvoit

Hoban Kron

Kait

Königsund

Dynar

Frostmar

Fjordorstat

Hyrur

Wyndland

Grünwacht

Frois Landa

Angeylon

Crystantall

Vandria

Aschornaiton

Shan'Zasar

Egubl

Ad-Mokan

Gilion

Marland

Hars'Nafur

Damorra

Mardos

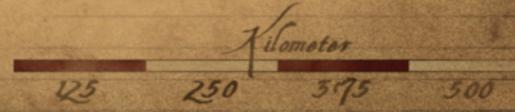
Hlas

Tarda

Schlangoninsel

Javall

Djamas





Zusammenstellung und Layout von Amel (Andreas Melhorn).

Bilder mit freundlicher Genehmigung.

Dungeonslayers ist eine Marke von Christian Kennig

