

# WORLD OF DUNGEONS

NAME		KLASSE		STUFE	
ATTRIBUTE		TALENTE		SPEZIALFÄHIGKEITEN	
STÄ	INT	ATHLETIK	Segen	Kurieren	
		AUFMERKS.	Vertreiben	Vision	
		TÄUSCHUNG	Zäh	Plänkler	
		ENTZIFFERN	Schlächter	Hart	
		HEILEN	Hinterhalt	Glück	
		FÜHRUNG	Fingerfertigkeit	Reflexe	
		WISSEN	Zauber	Befehl	
		SCHLEICHEN	Beschwörung	Ritual	
		ÜBERLEBEN	Tiergefährte	Spähen	
			Schusshagel	Wildnis	
WAFFEN			AUSRÜSTUNG		
RÜSTUNG & GESCHWINDIGKEIT			TW		TP
KEINE SCHN.	LEICHT NORMAL	VOLL LANGS.	SCHILD	GESAMT RÜSTUNG	
NOTIZEN					
MÜNZEN		NÄCHSTE STUFE		EP	

# WORLD OF DUNGEONS

NAME		KLASSE		STUFE	
ATTRIBUTE		TALENTE		SPEZIALFÄHIGKEITEN	
STÄ	INT	ATHLETIK	Segen	Kurieren	
		AUFMERKS.	Vertreiben	Vision	
		TÄUSCHUNG	Zäh	Plänkler	
		ENTZIFFERN	Schlächter	Hart	
		HEILEN	Hinterhalt	Glück	
		FÜHRUNG	Fingerfertigkeit	Reflexe	
		WISSEN	Zauber	Befehl	
		SCHLEICHEN	Beschwörung	Ritual	
		ÜBERLEBEN	Tiergefährte	Spähen	
			Schusshagel	Wildnis	
WAFFEN			AUSRÜSTUNG		
RÜSTUNG & GESCHWINDIGKEIT			TW		TP
KEINE SCHN.	LEICHT NORMAL	VOLL LANGS.	SCHILD	GESAMT RÜSTUNG	
NOTIZEN					
MÜNZEN		NÄCHSTE STUFE		EP	

## AUSRÜSTUNG

*Du beginnst das Spiel mit 60 Silbermünzen (S)*

**Leichte Waffen** (10 S): W6. Können als Zweitwaffe verwendet werden und erlauben, den Schaden einmal pro Angriff neu zu würfeln – Dolche, Kurzschwerter und Handäxte.

**Kriegswaffen** (30 S): W6+1. Werden mit der Waffenhand geführt – Langschwerter, Hämmer, Äxte, Speere, und so weiter.

**Zweihänder** (40 S): W6+2 Schaden. Brauchen zwei Hände – zweihändige Schwerter, Kriegsäxte und Stangenwaffen.

**Kurzbogen** (10 S): W6. Ebenso Schleudern u. Ähnliches.

**Bogen** (30 S): W6+1. Ebenso Armbrüste, Pistolen und Ähnliches.

**Schwerer Bogen/Gewehr** (50 S): W6+2, falls aus dem Stand gefeuert. Ebenso Arbalesten und Musketen.

**Leichte Rüstung** (30 S): Rüstung 1, ohne Helm.

**Vollrüstung** (60 S): Rüstung 2. Erschwert Rennen, Schleichen, Schwimmen und Springen.

**Schild** (10 S): Rüstung +1.

**Ausrüstung** (je 2 S): 20 Fuß Seil (ca. 6 m), Keil, Kreide, Papier, Stahl und Zunder, Fackeln (4), Zelt, Würfel, Krähfüße (behindern Verfolger), Verbandsmaterial, Proviant, Wasserschlauch, Weinschlauch.

**Werkzeuge** (je 5 S): Brechstange, Beil, Tierfalle, Dietriche, Feder und Tinte, Angelrute, Schaufel, Wurfhaken, Spitzhacke, ausziehbare Stange.

**Okkulte Gegenstände** (je 10 S): Phiole mit Quecksilber, heiligem Wasser oder Blut; Beutel mit Knochenmehl, Weihrauch und Öl für rituelle Reinigung.

**Teure Gegenstände** (je 20 S): Spiegel, Laterne, Fernrohr, Sanduhr, Brettspiel, prunkvolle Kleider, heiliges Symbol und andere Talismane.

**Griechisches Feuer** (20 S pro Flakon): Setzt eine Fläche in Brand (W6+1 Schaden/Runde für 3 Runden). Damit kann man auch eine Laterne 10x füllen.

**Schiffe:** Ruderboot (50 S) bis Galeere (200.000 S).

**Wagen:** Schubkarre (30 S) bis Kutsche (100 S).

**Taverne:** je 1 S pro Nacht, Essen oder Besäufnis.

**Eigentum:** Haus (1.000 S) bis Herrnsitz (100.000 S).

**Pferde:** Esel, Pferd, Schlachtross (30, 100, 1.000 S).

## MIETLINGS

*Kosten pro Tag*

**Fackelträger** (2 S): 3 TP, Messer.

**Führer** (5 S): 6 TP, Messer, Laterne, Seil.

**Landsknecht** (20 S): 12 TP, Speer, Schild, Leichte Rüstung.

**Spezialist** (20 S): 6 TP, Talent 4, Dolch, Bogen.

**Waffenmeister** (60 S): 18 TP, Vollrüstung, Hellebarde, Schwert, Schild, Dolch.

## MAGIE

*Viele Zauber erfordern die Beschwörung eines Geistes, Dämons oder Elementarwesens.*

Zauberer besitzen zu Beginn Wissen um die Beschwörung zweier Geister. Diese haben einen Namen, Aussehen und zwei Sphären der Macht (Flammen, Schatten, Blitze, Angst usw.)

Um einen bekannten Geist zu beschwören, benötigt man:

- eine Stunde Zeit für ein Ritual
- eine Phiole **Quecksilber** – ein mildes Gift und eine süchtig machende Droge; **leerst du an einem Tag mehr Phiole, als du Stufen hast**, musst du mit einem Konstitutions-Wurf Widerstand leisten
- einen magischen Gegenstand mit einem gebundenen Geist

Zauberer können einem beschworenen Geist befehlen, einen magischen Effekt in dessen Domäne zu bewirken (Befehle sollten spezifisch sein, Geister sind launisch und grausam). Magische Angriffe verursachen 2W6+Stufe Schaden oder 3W6+Stufe, falls sie der Situation besonders angemessen sind (z.B. Feuer gegen Frost-Geister).

## REGELZUSAMMENFASSUNG

### CHARAKTERERSTELLUNG

**ATTRIBUTE:** Würfle 2W6 für jedes Attribut. Bei 6 oder weniger ist der Wert 0. Bei 7–9 +1. Bei einer 10 oder 11 +2. Bei einer 12 +3.

Wegen deiner Klasse erhältst du auf alle Fälle ein Talent. **Wähle ein weiteres Talent.**

**Du hast 1 Trefferwürfel (W6) + zusätzliche Trefferwürfel (TW) entsprechend deiner KON.** Würfle alle TW und behalte so viele, wie du Stufen hast, um deine Trefferpunkte (TP) zu bestimmen. Ruhst du aus und isst etwas, kannst du deine TP neu würfeln. Ein Heiler bringt einen zusätzlichen Würfel.

**KÄMPFER** erhalten Athletik. Wähle zwei Spezialfähigkeiten: **Plänkler** (+1 Schaden und die getragene Rüstung gilt als eine Stufe leichter), **Zäh** (+1 Rüstung), **Schlächter** (+2 Nahkampfschaden), **Hart** (+6 TP).

**DIEBE** erhalten Schleichen. Wähle zwei Spezialfähigkeiten: **Hinterhalt** (+3 Schaden), **Glück** (1x pro Tag einen Misserfolg in einen Teilerfolg umwandeln), **Reflexe** (du bist immer als erstes dran), **Fingerfertigkeit** (fix ein Schloss knacken, eine Falle entschärfen oder jemanden bestehlen).

**KLERIKER** erhalten Entziffern und Heilen. Wähle zwei Spezialfähigkeiten: **Segen** (Gegenstände mit heiligem Wasser weihen – +3 Schaden gegen Böses – für eine kurze Zeit), **Kurieren** (Gifte neutralisieren, Flüche bannen, Handauflegen), **Vertreiben** (Untote Macht deines Glaubens und heiligen Symbols von dir fernhalten) oder **Vision** (trink heiliges Wasser und kommuniziere mit deinen Göttern für göttlichen Rat).

**ZAUBERER** erhalten Wissen und Beschwören. Du beginnst mit zwei Geistern, die du beschwören kannst (siehe Magie, gegenüber). Wähle eine weitere Spezialfähigkeit: **Zauber** (drei simple magische Kräfte: Kerze, Schatten, Stimmprojektion), **Befehl** (allen Geistern und Dämonen Befehle erteilen) oder **Ritual** (okkulte Rituale durchführen – wie in alten Büchern und Schriften beschrieben – du kennst zwei dieser Rituale).

**JÄGER** erhalten Überleben. Wähle zwei Spezialfähigkeiten: **Tiergefährte** (ein loyales Tier als Begleiter), **Spähen** (du entdeckst ein Ziel immer, bevor es dich entdeckt), **Schusschlag** (+2 Schaden im Fernkampf) oder **Wildnis** (mit Tieren reden und versuchen, ihnen Befehle zu geben).

**Erstelle deine eigene Klasse:** Wähle ein Klassentalent und zwei Spezialfähigkeiten.

### DER EINSATZ DER WÜRFEL

**Unternimmst du etwas Riskantes**, würfle 2W6 und addiere ein passendes Attribut. (Die SL wird dich vor dem Wurf über einige Konsequenzen informieren, so dass du selbst entscheiden kannst, ob es das Risiko wert ist oder du etwas anderes versuchen willst.)

**6 oder weniger ist ein Fehlschlag:** die Sache läuft schief, die Konsequenzen sind übel. 7–9 ist ein Teilerfolg: du schaffst es, aber die Folgen sind negativ; Kompromiss, Vergeltungsaktionen, jemand nimmt Schaden, oder Ähnliches. 10 oder mehr ist ein voller Erfolg. 12 oder mehr ist ein kritischer Erfolg: du erringst einen weiteren Vorteil.

**TALENTE:** Mit einem passenden Talent schlägt dein Wurf nicht fehl. 6 oder weniger ist ein Teilerfolg mit größerem Kompromiss oder Komplikation als bei einer normalen 7–9.

### SCHICKSALSWÜRFEL

**Manchmal wird die SL den Schicksalswürfel über eine Situation entscheiden lassen.** Niedrige Zahlen bedeuten Pech, hohe Glück (oder wenigstens kein Elend). Der Schicksalswürfel kann verwendet werden, um das Wetter, die Einstellung von NSCs oder das Auftauchen eines Monsters zu bestimmen. Die SL kann mit dem Schicksalswürfel auch den Ausgang einer SC-Aktion bestimmen, wenn nur der Zufall entscheiden kann.

*Diese Regeln sollen sich deinem Willen beugen! Vielleicht werdet ihr die Regeln im Laufe der Zeit ganz automatisch erweitern und abändern. Wir empfehlen eine offene Einstellung und lebhaftige Diskussion am Tisch.*

## EP & STUFEN

Mit jeder neuen Stufe steht dir eine Belohnung gemäß der untenstehenden Tabelle zu.

STUFE	TW	TALENTE	ATTRIBUTE	FÄHIGKEITEN	SCHADEN	EP
1	1+KON	KLASSE+1	–	2		0
2	+1					1,000
3		+1		+1		3,000
4	+1		+1 (MAX +3)			6,000
5					+1d6	10,000
6	+1	+1		+1		15,000
7			+1 (MAX +3)			21,000
8	+1					28,000
9		+1		+1		36,000
10	+1		+1 (MAX +3)		+1d6	45,000

Jede Silbermünze und Plunder, den du aus Verliesen birgst, bringen dir 1 Erfahrungspunkt (EP). Besiegte Feinde und bestandene Questen bringen auch EP (10 für einfache Taten, bis zu 200+ für schwierige Probleme) – aber eigentlich geht es vor allem um das Plündern.



VIRGIL FINLAY

## NAMEN

Wahre Namen haben Macht. Wenn du jemandem deinen wahren Namen nennst, kann er versuchen, dich wiederzuerwecken. Wähle deinen Namen aus der folgenden Liste:

### NORD-LANDE

Arnar  
Lárus  
Magni  
Rúnar  
Skúli  
Ásmundur  
Barði  
Júrek  
Eymundur  
Falur  
Rúrik  
Skjöldur  
Brimi  
Yrsa  
Pura  
Árdís  
Bára  
Úlfrún  
Valdís  
Friða  
Dóra  
Auðrún  
Freydís  
Júnía  
Kára  
Einhildur  
Pála  
Róhildur  
Úlfdís  
Fjóla

### IMPERIUM

Zahiel  
Akhivar  
Aram Shun  
Azur Khadon  
Awidam  
Awrahim  
Balishar  
Dom Ashur  
Eilram  
Khnan  
Nirar  
Romrama  
Yomadan

Farrokh  
Shahruz  
Shahkam  
Tahmatan  
Kurosh  
Hamid  
Anoshiravan  
Esfandiyar  
Sahand  
Shaahin  
Kamraan  
Adar  
Aram  
Zahir  
Khojasteh  
Omid  
Arsalan  
Aruhai  
Awita  
Damrina  
Eilina  
Hano  
Khannah  
Markita  
Nashiram  
Ninsina  
Rashomta  
Sharokina  
Zari  
Darya  
Shadi  
Alaaleh  
Kiana  
Zahra  
Taraneh  
Samaneh  
Zhila  
Parya  
Azita  
Sahra  
Tajie  
Shahla  
Mirza  
Keiva  
Farzin  
Zain

### REGIME

Ramak  
Hamun  
Mehrshad  
Jaleh  
Fereshteh  
Asha  
Ghazaaleh  
Suriya  
Afsaneh  
Soraya  
Bahareh  
Leili  
Delara  
Setareh  
Nava  
Azadeh  
Caul  
Aleand  
Thomer  
Vaude  
Andrel  
Villem  
Laudius  
Menry  
Wester  
Bragon  
Wardius  
Brance  
Brutlas  
Canter  
Vaunt  
Clance  
Arcus  
Clard  
Colius  
Mortio  
Couvlas  
Noretta  
Octadia  
Linea  
Montess  
Verbela  
Solk  
Vercy

Boury  
Ardent  
Vornan  
Cambel  
Somer  
Vauphria  
Orset  
Ducell

### XANATHAR & INSELN

Hanif  
Sefu  
Mbizi  
Ubaid  
Zuberi  
Yahya  
Darwishi  
Ishaq  
Osaze  
Nkosi  
Najja  
Abuakar  
Jibade  
Onuris  
Bennu  
Fukayna  
Abibah  
Theoris  
Umayma  
Walidah  
Acenath  
Jamila  
Panya  
Sagira  
Masika  
Rehema  
Nabirye  
Oseye  
Meht  
Kakra  
Maibe  
Zaliki  
Amahté  
Djadoo  
Suten Anu  
Sokkwi

Muntutep  
Kahotep  
Sinuhé  
Adjo  
Ibenré  
Khenti  
Anhuri  
Kemnebi  
Rasui  
Nomti  
Remmao

### URU & DIE GROSSE WÜSTE

Harud  
Kothás  
Vinid  
Hasau  
Kassai  
Yosol  
Meyem  
Kañañ  
Mór  
Syar  
Morug  
Násu  
Sesut  
Lástal  
Faraz  
Dhár  
Kathkár  
Hosor  
Nawar  
Luyun  
Kúlul  
Kánan  
Nilázem  
Séliyál  
Elizdi  
Mykiri  
Nábi  
Kíring  
Ñíhlendu  
Ráka  
Sóna

### ANKHYRA & CYTHONIS

Erasmé  
Pollux  
Pierroc  
Épiers  
Demophon  
Anvean  
Thersandre  
Orêt  
Sinon  
Eumel  
Christoph  
Erix  
Eupendre  
Cadme  
Icare  
Perdix  
Cerçon  
Chrysothème  
Thalia  
Medée  
Pandarée  
Danaë  
Macharia  
Ariane  
Étenou  
Adara  
Cyrene  
Laetitia  
Cleite  
Éande  
Nephele  
Ouranie  
Lyra  
Pasiphaë  
Andromède  
Ioannes  
Makarios  
Niphon  
Theodoulos  
Alexios  
Theodoros  
Leontios  
Andronikos