

IMMERSIEGE BEI BESCHWÖRUNGEN, HERBEIRUFUNGEN UND ERWECKUNGEN

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Während bei vielen Zaubern ein Immersieg bei der Zauberprobe ein bedeutendes Ergebnis ist, unterscheidet sich bei Beschwörungen, Herbeirufungen und Erweckungen ein Immersieg nicht von einem normalen erfolgreichen Wurf.

Die folgende optionale Regel soll dies ändern und auch bei derartigen Zaubern Immersiege zu etwas Besonderem machen. Sie belohnt den glücklichen Zauberwirker (im Folgenden der Einfachheit halber „Beschwörer“ genannt, gleich ob er Dämonen beschwört, Untote erweckt oder Elementare herbeiruft) mit stärkeren Kreaturen. Pro herbeigerufener Kreatur wird dazu auf der folgenden Tabelle gewürfelt, um zu ermitteln, welche besondere Fähigkeit, Stärke oder Eigenschaft das Wesen hat.

(Nach Spielleiterentscheid kann natürlich ein Wurf auch für mehrere Wesen gelten, die mit ein und demselben Zauber herbeigerufen wurden – z.B. durch Einfluss des Talents HERAUSFORDERER DER ELEMENTE – das kann aber zu einem allzu übermächtigen Erfolg führen. Andererseits ist diese Option allerdings auch übersichtlicher.)

W20	KRAFT	BESCHREIBUNG	REGELTECHNISCHER EFFEKT
1	Mehr Laufen	Das beschworene Wesen ist deutlich flinker als andere seiner Art. Es wirkt schlanker und bewegt sich merklich schneller.	Laufen wird um X erhöht. Dies wirkt sich auf alle Fortbewegungsarten des Wesens aus.
2	Mehr Abwehr	Dämonen sind stärker gepanzert, körperliche Untote haben zähe, lederartige Haut oder steinharte Knochen, körperlose Untote sowie Luft- und Feuerelementare flimmern und flackern, und Wasserelementare sind zäh und schlammig	Abwehr wird um X erhöht
3	Mehr Schlagen	Dämonen und Untote haben mächtigere Pranken, Elementare schlagen mit großen keulenartigen Elementarfäusten zu	Schlagen wird um X erhöht.
4	Mehr LK	Dämonen sind fett und angeschwollen, Untote aufgedunsen oder übergroß, Elementare breit und massig.	LK wird um X erhöht.
5	Schießen-Angriff	Dämonen verschießen flammende Stacheln oder sind mit höllischen Bögen ausgerüstet, Untote werfen mit scharfkantigen Knochensplintern oder verschießen geisterhafte Pfeile, Wasserelementare verschießen spitze Eiszapfen, Luftpfeilelementare Blitze, Erdelementare Kristallsporne und Feuerelementare Flammenkugeln.	Das Wesen hat einen Schießen-Angriff mit einem WB von X und normalem Reichweitenabzug. Existierende Schießen-Angriffe können natürlich weiter genutzt werden.
6	Zauberspruch	Das Wesen verfügt über ihm innewohnende Magie.	Das Wesen verfügt über X zufällige Zaubersprüche (Beutetabelle Z; nicht sinnvolle Zauber können neu gewürfelt werden). Zaubern- und Zielzauber-Wert des Wesens entsprechen ganz normal GEI+AU bzw. GEI+GE oder 10, was immer besser ist, plus einen Bonus in Höhe von X
7	Talent	Das Wesen hat schon einige Erfahrungen gemacht und verfügt über erlernte Fertigkeiten, Kenntnisse oder Kampftechniken.	Das Wesen verfügt über X Talentränge. Um diese zu ermitteln, wird auf den Tabellen ET1 und ET solange gewürfelt, bis die Ränge aufgebraucht sind. Nicht sinnvolle Talente dürfen neu gewürfelt werden.
8	Mehrere Angriffe	Grob humanoide Wesen verfügen über vier Arme, tierartige Wesen über drei Köpfe, andere vielleicht über vier Tentakel oder was auch immer.	Ist das Wesen prinzipiell humanoid bzw. sein Hauptangriff eine Klaue, Pranke oder ähnliches, erhält es drei zusätzliche aktionsfreie Schlagen-Angriffe pro Runde (gilt z.B. für alle Elementare). Ist der Hauptangriff ein Biss, erhält es zwei zusätzliche aktionsfreie Schlagen-Angriffe pro Runde.
9	GA-Abzug	Dämonen und Untote haben besonders lange und scharfkantige Klauen, Wasserelementare greifen mit spitzen Eissporen an, Feuerelementare mit gleißenden Plasmafäusten. Luftpfeilelementare bilden rasiermesserscharfe Windklingen aus und Erdelementare diamantharte Kristallkanten.	Das Wesen erhält einen GA-Abzug von X. Dieser summiert sich mit einem eventuell vorhandenen GA-Abzug.
10	Angsteffekt	Dämonen und Untote wirken besonders grotesk oder widerwärtig, Elementare haben ein großes fratzenhaftes Gesicht.	Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes einen Abzug von X auf alle Proben. Bei

			einem Patzer ergreift man die Flucht.
11	Immunität	Das Wesen ist gegen eine bestimmte Schadensform immun.	Der Spielleiter bestimmt eine der folgenden Schadensformen, gegen die das beschworene Wesen immun ist: Feuer, Erde, Wasser/Eis/Kälte, Luft/Blitze, Gift/Säure, Dunkelheit, Licht. Feuerelementare können nicht gegen Kälte immun sein. Luftelementare können gegen Erde immun sein, sind dann aber anfällig gegen Feuer. Wasserelementare können gegen Feuer immun sein, sind dann aber anfällig gegen Erde. Erdelementare können gegen Luft immun sein, sind dann aber anfällig gegen Wasser.
12	Vergeltung	Dämonen und Untote sind mit Dornen, Knochenstacheln oder eitrigen Beulen übersät. Wasserelementare haben scharfe Eiskanten, Erdelementare Kristallstacheln, Luftelementare sind elektrisch aufgeladen und Feuerelementare sind einfach zu heiß zum anfassen.	Wann immer das Wesen durch einen Schlagen-Angriff Schaden erhält, erleidet der Angreifer nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von X.
13	Gift/Blutungseffekt	Dämonen haben Giftklauen oder messerscharfe Krallen, die blutende Wunden verursachen, Untote hinterlassen Knochensplittern in den Wunden ihrer Opfer, körperlose Untote belegen ihre Opfer mit einem Fluch des Verfalls, Luftelementare verursachen feine blutende Schnitte, Erdelementarpranken sind mit giftigen Salzen besetzt, Wasserelementare sind ätzend und Feuerelementare setzen ihre Gegner in Brand	Bei einem Schlagen-Treffer des Wesens, der Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift/Krankheit trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang X nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.
14	Schädliche Aura	Dämonen haben eine Aura unheiliger Hitze oder Kälte, körperliche Untote verströmen einen giftigen Gestank, körperlose haben eine lebenskraftentziehende Todesaura. Wasserelementare sind von frostiger Kälte umgeben, Luftelementare von statischer Elektrizität, Erdelementare von einem Wirbel scharfkantiger Kristalle und Feuerelementare strahlen sengende Hitze ab.	Jede Kreatur innerhalb einer Reichweite zu dem beschworenen Wesen von X Metern muss zu Beginn seiner Aktion KÖR+HÄ würfeln und erhält bei Misserfolg nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von Y.
15	Odemwaffe	Dämonen können Höllenfeuer speien, Untote giftigen Verwesungshauch oder schattenhafte Todesenergie. Elementare können Ströme aus Blitzen oder Wind, aus Sand, aus Feuer oder aus Wasser verschießen.	Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff mit WB +X) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GEx5m langer Kegel (am Ende GEx3m breit)
16	Regeneration	Dämonisches Fleisch wächst von selbst wieder zusammen, untote Körper richten sich von selbst wieder her, in den halbstofflichen Körpern von Wasser-, Feuer- und Luftelementaren sowie körperlosen Untoten schließen sich Lücken schnell wieder, und Schäden an Erdelementaren bessern sich von selbst wieder aus.	Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW:KÖR). Durch Feuer, Säure oder Anfälligkeiten verlorene LK können nicht regeneriert werden.
17	Schadensresistenz	Zähe Dämonenschuppen, modderige Schleimschicht auf Untoten, halbstoffliche Körper von Elementaren und Geisterwesen – Angriffe gleiten zum Teil von der Kreatur einfach ab.	Sämtlicher von der Kreatur erlittener Schaden wird vor Abzug von der LK um einen X gesenkt.
18	Vierbeinig	Dämonen sind zentaurenartig oder erscheinen als tierhafte Höllenbestien, Untote sind tatsächlich die körperlichen oder psychischen Überreste von Tieren, oder ihre Gestalt ist tierähnlich zusammengefügt. Elementare haben eine gestreckte Gestalt, ähneln riesigen Schnecken, Schlangen oder Würmern.	Die LK der Kreatur werden wie für ein vierbeiniges oder längliches Wesen berechnet und um 50% erhöht. Außerdem verdoppelt sich sein Laufen-Wert auf dem Boden.
19	Werteverlust	Dämonen- und Untotenklauen, die die Seele selbst angreifen, Elektrizität, die die Nerven verbrennen lässt, Feuer, das das Fleisch von den Knochen brennt, lähmende Kälte und Knochen zersplitternde Steinfäuste – jeder erfolgreiche Angriff des Wesens macht seine Gegner zusehends schwächer.	Pro schadensverursachendem Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers Allheilung wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
20	Heroisch	Der Dämon ist ein Offizier in den Heerscharen des Infernos, der Untote wurde erweckt aus den Überresten eines besonders üblen Schurken oder hat noch Erinnerungen an sein Leben. Der Elementar ist eine besonders prachtvolle und beeindruckende Verkörperung seines Elements.	Das Wesen ist heroisch und erhält die entsprechenden Modifikatoren (siehe GRW, S. 105).

Viele der Boni in der obenstehenden Tabelle können eine variable Machtstufe X oder Y haben. Diese Machtstufe kann von verschiedenen Faktoren abhängen, über die der Spielleiter im Vorfeld entscheiden sollte, um die Konsistenz seiner Spielwelt zu gewährleisten.

Die zusätzliche Macht könnte aus der Kraft des Beschwörers selbst kommen, und die glückliche Beschwörung hat einen Teil seiner Macht auf das beschworene Wesen übertragen können. Damit gibt die Stufe des Beschwörers den Ausschlag über die Mächtigkeit des zusätzlichen Bonus.

Es könnte sich aber auch um inherente Kraft des Wesens selbst handeln, und die glückliche Beschwörung hat einfach ein von Natur aus stärkeres Wesen seiner Art herbeigerufen. Damit ist die Mächtigkeit des Wesens selbst, reflektiert durch seine Größenkategorie, der Faktor, der die zusätzliche Macht bestimmt.

Oder es wird einfach völlig zufällig zusätzliche Energie in die Beschwörung kanalisiert, die abhängig von unvorhersehbaren magischen Fluktuationen dem beschworenen Wesen Macht verleiht. In diesem Fall werden alle Bonusstärken durch einen weiteren Würfelwurf bestimmt.

DURCH DIE MACHT DES BESCHWÖRERS

Mit dieser Option ist der Zusatzerfolg der Stufe des Beschwörers angemessen.

W20-WURF*	KRAFT	BONUS
1	Mehr Laufen	X = Stufe des Beschwörers/8 (aufgerundet auf das nächste Vielfache von 0,5)
2	Mehr Abwehr	X = Stufe des Beschwörers/4 (aufgerundet)
3	Mehr Schlagen	X = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)
4	Mehr LK	X = Stufe des Beschwörers/2 (aufgerundet)
5	Schießen-Angriff	X = Stufe des Beschwörers/4 (aufgerundet)
6	Zauberspruch	X = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)
7	Talent	X = Stufe des Beschwörers/2 (aufgerundet)
9	GA-Abzug	X = Stufe des Beschwörers/4 (aufgerundet)
10	Angsteffekt	X = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)
12	Vergeltung	X = Stufe des Beschwörers/4 (aufgerundet)
13	Gift/Blutungseffekt	X = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)
14	Schädliche Aura	X = Stufe des Beschwörers/4 (aufgerundet auf nächstes Vielfaches von 0,5); Y = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)
15	Odemwaffe	X = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)
17	Schadensresistenz	X = Stufe des Beschwörers/5 (aufgerundet)

DURCH DIE MÄCHTIGKEIT DES WESENS

Mit dieser Option ist das beschworene Wesen um einen Bonus besser, der ihm Rahmen seiner eigenen Macht entspricht.

W20-WURF*	KRAFT	BONUS
1	Mehr Laufen	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 1,5; GK gr: X = 2 GK ri: X = 2,5; GK ge: X = 3
2	Mehr Abwehr	GK wi: X = 1; GK kl: X = 2 GK no: X = 3; GK gr: X = 3 GK ri: X = 4; GK ge: X = 5
3	Mehr Schlagen	GK wi: X = 1; GK kl: X = 2 GK no: X = 3; GK gr: X = 3 GK ri: X = 4; GK ge: X = 5
4	Mehr LK	GK wi: X = 4; GK kl: X = 5 GK no: X = 6; GK gr: X = 7 GK ri: X = 8; GK ge: X = 10
5	Schießen-Angriff	GK wi: X = 1; GK kl: X = 2 GK no: X = 3; GK gr: X = 3 GK ri: X = 4; GK ge: X = 5
6	Zauberspruch	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4
7	Talent	GK wi: X = 2; GK kl: X = 3 GK no: X = 5; GK gr: X = 5 GK ri: X = 6; GK ge: X = 8
9	GA-Abzug	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4
10	Angsteffekt	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4
12	Vergeltung	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4
13	Gift/Blutungseffekt	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4
14	Schädliche Aura	GK wi: X = 1, Y = 1; GK kl: X = 1,5, Y = 1 GK no: X = 2, Y = 2; GK gr: X = 2,5, Y = 2 GK ri: X = 3, Y = 2; GK ge: X = 4, Y = 3
15	Odemwaffe	GK wi: X = 0; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4
17	Schadensresistenz	GK wi: X = 1; GK kl: X = 1 GK no: X = 2; GK gr: X = 2 GK ri: X = 3; GK ge: X = 4

DURCH ZUFÄLLIGE FLUKTUATIONEN DER MAGIE

Ein vollkommen glücksabhängiger Bonus kann ein schwaches Wesen deutlich stärker machen – oder aber sich praktisch überhaupt nicht auswirken.

W20-WURF*	KRAFT	BONUS
1	Mehr Laufen	<u>W20</u> 1-10: X = 0,5; 11-16: X = 1 17-19: X = 2; 20: X = 4
2	Mehr Abwehr	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5
3	Mehr Schlagen	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5
4	Mehr LK	<u>W20</u> 1-10: X = 3; 11-16: X = 5 17-19: X = 10; 20: X = 15
5	Schießen-Angriff	<u>W20</u> 1-10: X = 0; 11-16: X = 1 17-19: X = 3; 20: X = 5
6	Zauberspruch	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5
7	Talent	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 3 17-19: X = 5; 20: X = 9
9	GA-Abzug	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5
10	Angsteffekt	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5
12	Vergeltung	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5
13	Gift/Blutungseffekt	<u>W20</u> 1-10: X = 1 (W20/2 Runden); 11-16: X = 1 17-19: X = 2; 20: X = 5
14	Schädliche Aura	<u>W20</u> 1-10: X = 1, Y = 1; 11-16: X = 2, Y = 1 17-19: X = 3, Y = 2; 20: X = 5, Y = 3
15	Odemwaffe	<u>W20</u> 1-10: X = 0; 11-16: X = 1 17-19: X = 3; 20: X = 5
17	Schadensresistenz	<u>W20</u> 1-10: X = 1; 11-16: X = 2 17-19: X = 3; 20: X = 5

*nur zur Nummerierung, um die Zuordnung zu erleichtern

