



# Fallenwerk

Ein kleiner Exkurs für Fallensteller und Jäger  
von Ferrin & Zompir

## VORWORT

Eine Falle stellen, Tiere mit Fallen jagen, seine Feinde von der Decke baumeln lassen. Wer wünscht sich das nicht für seinen Charakter. Aber wie soll das funktionieren? Wie bastelt man mitten im Kampfgetümmel eine Falle? Was bewirkt die Falle dann? Das alles soll in diesem kleinen Fanwerk nun aufgezeigt werden. Viel Spaß beim Fallen stellen.

## Fallen Stellen

Um Fallen nutzen zu können, benötigt man lediglich die entsprechende Falle. Diese können beim Händler gekauft oder mit dem Handwerkstalent Fallenbau (siehe unten) selbst hergestellt werden. Fallen können sowohl im Kampf als auch vor dem Kampf, wenn man weiß, wo dieser stattfindet, gestellt werden. Der Spieler muss sich also seiner Umgebung und des Geländes bewusst sein, ebenso der Spielleiter. Kommt eine komplexe Falle zum Einsatz, muss

der Spielleiter bestimmen, wie lange es dauert diese aufzubauen. Fertige Fallen, wie eine Bärenfalle oder eine Rattenfalle können direkt auf den Boden oder für die ganz wagemutigen auch auf den Angreifer geworfen werden und kosten somit nur eine Aktion. Sehr kleine Fallen (Mause- und Rattenfallen) profitieren auch vom Talent „Schnelle Reflexe“ und können somit aktionsfrei geworfen werden, wenn ein Talentrang eingesetzt wird.

### **Beispiel:**

*Der Jäger Elrun will eine Falle stellen, bei der ein Seil sich um den Fuß des Angreifers schlingt und diesen dann Richtung Zimmerdecke/Dachbalken zieht. Er braucht 3 Runden, um dies aufzubauen: Runde 1 – Seil über den Balken führen. Runde 2 – Schlinge ins Seil knoten. Runde 3 – Gegengewicht befestigen, oder in Position gehen und selbst Seil festhalten, um daran ziehen zu können.*

In jedem Fall ist der Nutzen einer Falle nur dann gegeben, wenn sie ausgelöst wird. Der Effekt oder Schaden wird nach Auslösen der Falle wie folgt berechnet: Auf den Wurf eines W20 werden die Besonderheiten der Falle angewendet und

anschließend der WB der Falle obendrauf gerechnet. Eine 20 ist klassischerweise ein Patzer und die Falle löst nicht aus.

## Fallen Extras

Eine Falle kann, sofern sie dazu geeignet ist, mit Waffenpaste, Giften oder Zaubern behandelt werden. Eine Bärenfalle kann beispielsweise mit Waffenpaste (1 Einsatz) oder einem Lähmungsgift/Lähmungstrank bestrichen werden. Ebenfalls möglich ist es, „Magische Waffe“, „Flammenklinge“ oder andere derartige Zauber auf die Falle zu wirken.

Die Talente Fallensteller und Fallenmeister sind nicht notwendig, um Fallen zu stellen, verstärken und erleichtern aber deren Einsatz.

## Fallensteller

SPÄ 1 (III), ZAW 4 (III), KRI 4 (III), WDL 10 (V)

Der Charakter ist geschickt im Umgang mit Fallen und weis diese zu platzieren. Auf die vom Charakter gestellten Fallen erhält dieser einen Bonus von +1 je Talentrang. Der WB eigener, selbst hergestellter Fallen wird zusätzlich um 1 pro Talentrang erhöht (+2 gesamt).

## Fallenmeister

SPÄ 14 (III), WDL 12 (V)

Der Charakter ist ein Meister des Fallenstellens. Seine Fallen sind so gut, dass Feinde sich nur schwer dagegen wehren können. Pro Talentrang ist die Abwehr eines Feindes gegen eine Falle des Charakters um 2 vermindert.

### Beispiel:

Der Jäger Elrun stellt eine Mausefalle auf. Ein unbeholfener Goblin tritt darauf und die Falle löst aus. Elrun würfelt eine 14 für seine Mausefalle. Da er bisher keine Talente im Fallenstellen hat ist der WB +0. Die Mausefalle löst also mit  $14/2 = 7$  Schlägen aus. Der Goblin schafft seine Abwehr mit einer 3 und erhält noch 4 Schaden. Hätte Elrun einen Talentrang im Talent Fallensteller, wäre der WB +1 gewesen und der Goblin hätte auf 8 Schaden abwehren müssen und am Ende 5 Schadenspunkte kassiert.

# Herstellung

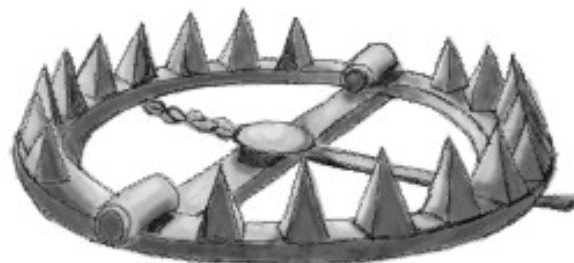
Die benötigte Zeit für die Herstellung der Falle wird je nach Fallenart vom Spielleiter bemessen. Solange der Charakter ein Fallensteller-Kit besitzt, kann er auch in der Wildnis eigene Fallen herstellen. Für Fallen aus Metall (Bärenfallen z.B.) benötigt der Charakter Metallteile, Nieten und eine Feile, um alles zu verbinden. Für solche aus Holz, reicht eine Holzquelle und Schnur aus, sofern der Charakter ein Schnitzmesser besitzt.

## Handwerk: Fallenbau

SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III), KRI 1 (III), WDL 10 (V)

Der Charakter ist in der Lage, eigene Fallen zu bauen, aus gekauften oder gefundenen Materialien. Pro Talentrang erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf das Herstellen von Fallen. Die Probe zum Herstellen von Fallen ist GEI+GE.

| GEGENSTAND                      | ▲ | PREIS |
|---------------------------------|---|-------|
| Fallensteller-Kit               | D | 1GM   |
| Schnitzmesser                   | D | 5SM   |
| Holzbrettchen (2 St.)           | D | 2KM   |
| Pflock                          | D | 1SM   |
| Schnur (1 Rolle, 10 Anw.)       | D | 3KM   |
| Metallteil                      | D | 5KM   |
| Feile (um Metall zu bearbeiten) | D | 5KM   |
| Nieten (5 St.)                  | D | 5KM   |



# Fallen beim Händler

| Waffe/RÜSTUNG                                   | WB | BESONDERES   | 🏠 | PREIS                         |
|---|----|--|---|-------------------------------|
| Mausefalle                                      | +0 | W20/2 Schaden  | D | 1SM                           |
| Rattenfalle                                     | +2 | W20/2 Schaden  | D | 3SM                           |
| Wildtierfalle                                   | +2 | W20 Schaden  | D | 1GM                           |
| Bärenfalle                                      | +3 | W20 Schaden, -1 GA   | S | 2GM                           |
| Seilfalle                                       | +0 | Kein Schaden, hält Feind an Ort und Stelle fest bist KÖR+ST zum Befreien gelingt   | S | 1GM                           |
| Stolperdraht                                    | +1 | W20/2 Schaden, Feind fällt auf den Boden wenn AGI+BE nicht gelingt   | S | 1GM 5SM                       |
| Stacheln für eine Falle im Boden                | +2 | Benötigt ein Loch im Boden, muss nicht tief sein. W20 Schaden. Mindestens 10 Stück nötig. Laufen des Opfers -1m, stolpert falls AGI+BE nicht gelingt.                              | S | 3SM/Stück                     |
| Stachelfalle (wie eine Matte mit Nägeln darauf) | +2 | W20 Schaden. Laufen wird für die Dauer des restlichen Kampfes um 1m vermindert.  | S | 2GM/Stück                     |
| Pflöcke für eine richtige Fallgrube             | +4 | Fallgrube: Mindestens 3m tiefes Loch nötig, W20 Schaden.<br>Falls Stacheln oder gespitzte Holzpflocke genutzt werden am Boden ist der Schaden 2W20<br>Mindestens 10 Pflöcke nötig. | S | 1GM/Stück                     |
| Staheldraht (für Seilfallen oder Stolperdraht)  |    | Fügt einer Stolperdraht-Falle +2 WB hinzu. Eine Seilfalle erhält +1 auf den WB und verursacht nun W20/2 Schaden.   | S | 2GM pro Rolle (4 Anwendungen) |

## Jagen außerhalb des Kampfs

Mit einer Falle kann man auch Wild erjagen, welches dann für die Gruppe als Nahrungsmittel dient. Mit einer Wildtier- oder Bärenfalle können bis zu 3 Mahlzeiten pro Tag erjagt werden. Die Falle wird ausgelegt und muss regelmäßig überprüft werden. Der Erfolg hängt davon ab, ob ein Tier in die Falle geht oder nicht. Dies berechnet sich mit GEI+GE des Fallenstellers und Boni von +1 durch die Fallensteller-Talente und dem Talent Jäger mit dem klassischen Bonus von +2.

Danke an Zompir für die Idee und das gemeinsame Brainstorming/Editing  
Bild Bärenfalle von Zompir

### <Fallenwerk> von Ferrin & Zompir



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