



EINE REGELERWEITERUNG VON SINTHOLOS

MONSTER-ESSENZEN

DIE KRAFT DER MONSTER GEGEN SIE VERWENDEN

EINLEITUNG

Als Salazar Immerfreu sich einer Expedition in den Dschungel von Czuhl anschloss, wusste er noch nicht, dass er dort sein Leben aushauchen würde. Nachdem der Anführer der Expedition beim Versuch einen vierarmigen Gorerilla zu Helias Glauben zu bekehren (immerhin hatte er Hände und konnte sie damit zum Gebet falten) zermatscht worden war, zerfiel die Gruppe ins Chaos. Beim Versuch sich gegen die wilden Bestien und Eingeborenen zu wehren, beschloss Salazar, Experimente durchzuführen, um Kraft aus den Gegnern zu ziehen, die sie in ihrem Überlebenskampf erschlugen. Das Resultat war die Entdeckung der sogenannten Monsteressenzen. Salazar würde seine Forschungsergebnisse jedoch nie persönlich teilen können, da auch er von einem Gorerilla zermatscht wurde.

Stattdessen fanden Abenteurer seine Überreste, brachten seine Notizen nach Aen' Mator und verdienten dabei viel Gold. Die Scholaren werteten seine Notizen aus und erschufen den Essenzextraktor, um die entdeckten Monsteressenzen nutzbar zu machen.

DIE MONSTERESSENZEN

Monsteressenzen sind destillierte Eigenschaften und Talente von Gegnern, die mit etwas Glück aus ihren Leichen geborgen werden können. Um dies zu bewerkstelligen müssen die Charaktere einen Essenzextraktor besitzen und an der Leiche des Gegners zur Anwendung bringen.

Um eine Monsteressenz zu extrahieren, wird eine Probe auf den Probenwert des jeweiligen Monsters geworfen. Bei Erfolg kann eine Monsteressenz in den Essenzextraktor gezogen werden. Da die meisten Monster mehrere Varianten von Monsteressenzen besitzen können, muss nachträglich noch ermittelt werden, welche Monsteressenz im Detail extrahiert wurde. Dies kann im Allgemein gleich verteilt erfolgen. Der SL kann jedoch auch entscheiden, die Gewichtung hin zu einer bestimmten Monsteressenz verändern oder direkt eine der möglichen Monsteressenzen zuweisen.

Monsteressenzen verbleiben etwa 30 Minuten im Essenzextraktor. Danach verflüchtigt sie sich, wenn kein Essenzkonservator zu längerer Aufbewahrung Verwendung findet. Man kann also nicht beliebig lange über die Verwendung einer bestimmten Essenz nachdenken. Da diese Gerätschaft sehr teu-

er ist und ihre Funktion nach erstmaliger Anwendung verliert, werden sie nur für die Akquise und Lagerung der teuersten und seltensten Monsteressenzen verwendet. Dies ist entsprechend auch die einzig wirklich sinnvolle Methode, um Monsteressenzen zum Kauf und Verkauf verfügbar zu machen, weshalb ihr Preis auch entsprechend hoch ist.

Spielercharaktere können eine von ihrer Stufe abhängige Anzahl von Monsteressenzen (siehe Tabelle) aufnehmen. Nehmen Sie mehr Monsteressenzen auf, so stirbt der konsumierende SC nach W20 Tagen, wenn er nicht bis dahin die notwendige Stufe erreicht. Beim Konsumieren erhält der SC die in der Monsteressenz erhaltenen Boni, nimmt aber vielleicht auch teilweise die Verhaltensweisen der Kreatur an, deren Monsteressenz er konsumiert hat.

Konsumierte Monsteressenzen können in einem Tempel auch wieder aus einem Spielercharakter entfernt werden. Dieser Vorgang ist nicht schmerzhaft, benötigt aber einen hochstufigen Kleriker und seltene Reagenzien. Ein SC sollte also genau abwägen, ob er eine ihm präsentierte Monsteressenz wirklich konsumieren will.

STUFE	ANZAHL	STUFE	ANZAHL
1-3	1	13-15	5
2-6	2	16-18	6
3-9	3	19	7
10-12	4	20	8

Im Allgemeinen ist es verpönt, die Monsteressenzen von zivilisierten Völkern zu extrahieren und zu konsumieren. Viele setzen die Monsteressenzen von Menschen, Zwergen, Elfen, Gnomen und Halblingen mit ihren Seelen gleich, die dann nicht mehr in das Totenreich Lorrs fahren können. Ob dies stimmt oder nicht, wird noch immer heiß diskutiert. Viele mahnen jedoch zur Vorsicht und erwägen einen derartigen Akt nicht einmal.

Dennoch wurden schon Monsteressenzen von besonderen Kriminellen und Baarnisten als Teil einer Hinrichtung extrahiert, öffentlich ausgestellt und in einem besonderen Tresor verwahrt, um ihnen die Ewige Ruhe zu verwehren.

Außerdem kam es bereits vor, dass die Monsteressenzen besonders verehrter Personen entnommen wurden und nun zur allgemeinen Verehrung in Schreinen ausgestellt werden, damit sich auch Nachfolgende in ihrem Ruhm sonnen können.

DER ESSENZEXTRAKTOR UND ERWEITERUNGEN


Der Essenzextraktor ist ein Gegenstand zum Extrahieren der Monsteressenz. Er ähnelt einer großen Spritze, besitzt jedoch keine lange Nadel, sondern eine Spitze mit einem magischen Edelstein, meist aus Saphir oder Smaragd. Diese wird auf das Monster aufgesetzt und dann die Spritze aufgezogen. Dabei bildet sich im Essenzextraktor ein farbiger Nebel. Verweilt dieser für mehr als 5 Sekunden im Essenzextraktor, so war die Extraktion erfolgreich. Löst der Nebel sich hingegen auf, so hat sich die Monsteressenz verflüchtigt und es kann auch kein weiterer Versuch unternommen werden. Der Essenzextraktor zeigt bei Erfolg auf einem kleinen magischen Pergament den Effekt der Monsteressenz an. Eine weitere magische Analyse ist nicht notwendig und auch nicht möglich, da man die Monsteressenzen nicht berühren kann, ohne den Essenzextraktor zu öffnen, was dazu führen würde, dass sich die Monsteressenz direkt verflüchtigt. Ein zusätzlicher Stutzen ist für das Konsumieren der Monsteressenz gedacht. Setzt man den Stutzen an den Mund und saugt daran wie an einem Wasserschlauch, so konsumiert man die Monsteressenz.

Schließt man jedoch stattdessen einen Essenzkonservator an, so kann man die Monsteressenz für längere Zeit aufheben und im Zweifel vielleicht sogar verkaufen. Dabei handelt es sich um einen Glascontainer, der mit einem bestimmten Reagenz gefüllt ist, was es ermöglicht, die Monsteressenz zu binden. Da das Reagenz nur sehr aufwändig herzustellen ist, ist der Preis für einen Essenzkonservator sehr hoch, was ihren Einsatz nur bei besonderen Gegnern sinnvoll macht.

Um die Chance zu erhöhen, dass man eine Monsteressenz erhält, was gerade für eine zielgerichtete Jagd auf Monsteressenzen notwendig ist, haben die Scholaren Aenk' Matur ein weiteres Reagenz entwickelt, welches die Wahrscheinlichkeit auf eine Stabilisierung der Monsteressenz erhöht: Den Essenzkatalysator. Leider ist auch dieses Hilfsmittel der Monsteressenzenextraktion nicht ganz billig und nur wenige Alchemisten können es bereits herstellen.



made with Bing Image Creator

GEGENSTÄNDE / DIENSTLEISTUNGEN	BESONDERES		PREIS
Essenzextraktor	Ermöglicht das Extrahieren von Monsteressenzen	K	25 GM
Essenzkonservator	Ermöglicht das Konservieren der flüchtigen Monsteressenzen	G	500 GM
Essenzkatalysator	Verdoppelt den PW beim Ermitteln, ob eine Monsteressenz extrahiert wird	G	250 GM
Essenzentfernung	Entfernt eine konsumierte Essenz (meist bei einem Magiekundigen)	K	1000 GM

EFFEKTE VON ESSENZEN

Der Erhalt einer Monsteressenz gewährt dem konsumierenden Charakter diverse Vorteile, die von Monsterfähigkeiten über Boni auf Kampfwerte, Probenwerte, Eigenschaftswerte oder sogar Attribute reichen können.

Abhängig von der Kreaturengruppe gewähren Monsteressenzen beispielsweise bereits einen Bonus auf einen Eigenschaftswert:

KREATURENGRUPPE	EIGENSCHAFTSBONUS
Humanoide	VE +1 oder AU +1
Konstrukte	ST +1 oder HÄ +1
Magische Wesen	BE +1 oder AU +1
Pflanzen	HÄ +1 oder GE +1
Tiere	BE +1 oder GE +1
Untote	ST +1 oder HÄ +1

Besonders mächtige oder notorische Gegner besitzen, so konnte festgestellt werden, eine wesentlich höhere Wahrscheinlichkeit, dass eine Monsteressenz extrahiert werden kann. Dies bedeutet, dass der Probenwert bei der Ermittlung, ob eine Monsteressenz extrahiert wird, um einen Modifikator erhöht wird.

GEGNER	PW-MODIFIKATOR
Anführer	+4
Heroisch	+8
Episch	+12

Im Folgenden sollen beispielhaft ein paar Kreaturen aus dem Grundregelwerk mit denkbaren Wahrscheinlichkeiten für den Erhalt einer Monsteressenz, den Namen einer Monsteressenz sowie zugehörigen Boni und Preisen für die Monsteressenz (so jemand einen Essenzkonservator für den Erhalt und Verkauf eingesetzt hat, bzw. eine Essenz erwerben möchte) aufgeführt werden. Monsteressenzen von Spielervölkern sind illegal und entsprechend nur auf Schwarzmärkten erhältlich.

MONSTER	PW	ESSENZNAME	BONUS	PREIS
Augenball	10	Auge des Augenballs	Dunkelsicht Bemerken +2	7.900 GM
		Flug des Augenballs	Schweben LA +0,5	
		Immunität des Augenballs	Antimagie Abwehr +1	
Basilisk	8	Blick des Basilisken	Blickangriff Versteinern	6.400 GM
		Sicht des Basilisken	Nachtsicht Bemerken +2	
Erwachsener Drache	12	Drachen-aura	Angst GEI +1 Zaubern +1	26.200 GM
		Drachen-odem	Odem AGI +1 Schießen +1	
		Drachenschwingen	Fliegen Sturzangriff AGI +1	
		Kraft des Drachen	Schleudern Zerstampfen GK wird um eine Stufe erhöht KÖR +1	
Einhorn	6	Reinheit des Einhornes	Geistesimmun	2.800 GM
		Galopp des Einhornes	Sturmangriff	
Geist	8	Geisteraura	Angst Zaubern +1	6.100 GM
		Geisterkraft	Totenkraft	
		Uner-schütter-lichkeit des Geistes	Geistesimmun Abwehr +1	
Goblin	2	Goblinsicht	Nachtsicht	1.200 GM
		Hinterhältigkeit des Goblins	Schleichen +2 Verbergen +2	
		Feigheit des Goblins	LA +1	
Harpyie	6	Harpyien-schwingen	Fliegen Sturzangriff	3.000 GM
		Verführung der Harpyie	Bezaubern (Zauber: Lockruf, wie Gehorche, min. PW: 10) Zaubern +1	
Monster-spinne	6	Spinnengift	Lähmungseffekt (für Schlagen-ODER Schießen-Angriffe) Schlagen +1 ODER Schießen +1	4.300 GM

MONSTER	PW	ESSENZNAME	BONUS	PREIS
		Lauf der Spinne	Kletterläufer LA +1	
Oger	6	Ogerkraft	Umschlingen Schlagen +1	3.000 GM
		Ogerhaut	Abwehr +1 Gift Trotzen +2	
Ork	3	Kraft des Orks	Schlagen +1	1.400 GM
		Orksicht	Nachtsicht Bemerken +1	
Riese	10	Riesen-kraft	Umschlingen GK wird um eine Stufe erhöht KÖR +1 Schlagen +1	13.000 GM
		Riesen-macht	Zerstampfen GK wird um eine Stufe erhöht KÖR +1 Schlagen +1	
Rostassel	6	Asselsäure	Rost (für Schlagen- ODER Schießen-Angriffe)	2.600 GM
		Asselglieder	Mehrere Angriffsglieder (wachsen bei Zerstörung nach W20 Tagen nach) Mehrere Angriffe (+1)	
Todesfee	10	Wehklagen der Todesfee	Wehklagen (Zauber: siehe Todesfee) Zaubern +1	7.900 GM
		Aura der Todesfee	Angst Zaubern +1	
		Uner-schütter-lichkeit der Todesfee	Geistesimmun Abwehr +1	
		Kraft der Todesfee	Totenkraft	
Troll	8	Trollkraft	Umschlingen GK wird um eine Stufe erhöht Schlagen +1	5.200 GM
		Trollre-generation	Regeneration Abwehr +1	
Vampir-fledermaus	2	Fledermausflug	Fliegen GK wird um eine Stufe verringert	1.200 GM
		Fledermaussinne	Sonar	

Obwohl verpönt, werden im Folgenden auch mögliche Monsteressenzen von Spielervölkern aufgeführt. Weitere Monsteressenzen sind denkbar, wenn man Kulturen einbindet.

SPIELERVOLK	PW	ESSENZNAME	BONUS	PREIS
Elf	1	Leichtfüßigkeit der Elfen	Heimlichkeit +I LA +0,5	10.000 GM
		Geschick der Elfen	Schütze +I Schießen +1	
		Elfensicht	Nachtsicht Wahrnehmung +2	
Gnome	1	Glück der Gnome	Glückspilz +I Zaubern +1	10.000 GM
		Wahn der Gnome	Zaubermacht +I Zielzaubern +1	
Halblinge	1	Geschwindigkeit der Halblinge	Ausweichen +I LA +0,5	10.000 GM
		Gewieftheit der Halblinge	Schn. Reflexe +I Schlagen +1	

SPIELERVOLK	PW	ESSENZNAME	BONUS	PREIS
		Vielseitigkeit der Halblinge	Ein Freies Talent Ein beliebiger Kampfwert +1	
Menschen	1	Spezialisierung des Menschen	Ein beliebiger Kampfwert +2	10.000 GM
		Vielseitigkeit des Menschen	Ein Freies Talent Ein beliebiger Kampfwert +1	
Zwerge	1	Zähigkeit der Zwerge	Zäh Abwehr +1	10.000 GM
		Zorn der Zwerge	Schlachtruf +I Schlagen +1	
		Zwergensicht	Dunkelsicht Wahrnehmung +2	



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers ©
Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>
Bilder: Bing Image Creator



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell, Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 – International