

Umgebung und Spielablauf

Böden

Bodenart	Info
Steinplatten	Meistens, Schleim und Schimmel
Unebene Steinplatten	Akrobatik SG10: Rennen, Sturmangriff
Behauene Steinböden	Rau uneben, Akrobatik SG10
Wenig Schutt	Akrobatik SG+2
Viel Schutt	Akrobatik SG+5, Heimlichkeit SG+2
Glatter Steinboden	Polierte, glatte Steine, Baumeister
Natürlicher Steinboden	Uneben, Akrobatik SG+5
Rutschiger Boden	Wasser, Eis, Blut, Akrobatik SG+5
Gitter	Eisen, Holz, evt. verschlossen
Vorsprung	Höher gelegen, Akrobatik, Klettern
Verschiebbare Böden	Falltür, unten Falle
Trickböden	Unten Falle

Entfernung zum Gegner

Entdecktes Monster	Entfernung
Dungeon, nicht überrascht	2w4 x 2 Felder
Dungeon, überrascht	1w3 x 2 Felder
Wildnis, nicht überrascht	4w6 x 2 Felder
Wildnis, überrascht	1w3 x 2 Felder

Falle

Falle	Finden	Entschärfen	Angriff / Schaden
Pfeilfalle	20	20	+15 / 1w8
Fallgrube	20	20	2w6
Wurfpfeil, vergiftet	20	20	+10 / 1w3
Niedersauende Axt	20	20	+10 / 1w8
Brennende Hände	26	26	2w4
Wurfspeer	20	20	+15 / 1w6+6
Fallgrube + Speer	20	20	+10 / 1w4
Säurepfeil	27	27	+2 / 2w4
Fallgrube, getarnt	25	20	3w6
Elektrische Falle	25	20	4w6
Wandsensenfalle	20	20	+20 / 2w4+6
Fallender Steinblock	20	20	+15 / 6w6
Feuerballfalle	28	28	6w6
Flammenschlagfalle	30	30	8w6
Frostfalle	25	20	3w6
Pfeilhagelfalle	25	25	+20 / 6w6

Schleime, Schimmel und Pilze

Art	Info
Grüenschleim	Zerfrisst Fleisch und Metall
Gelber Schimmelpilz	Gift, Giftige Sporen
Brauner Schimmelpilz	Kälte, Kälteschaden
Phosphor Schimmelpilz	Leuchtet hell
Kreischer	Kreischt 1w3 Rd., Alarm

Türen

Tür	Stärke cm	TP	Verklemt / Verschlossen
Einfache Holztür	2,50	10	13 / 15
Hochwertige Holztür	3,25	15	16 / 18
Starke Holztür	5	20	23 / 25
Steintür	10	60	28 / 28
Eisentür	5	60	28 / 28
Fallgitter aus Holz	7,50	30	25 / 25
Fallgitter aus Eisen	5	60	25 / 25
Schlösser	-	30	20+
Scharnier	-	30	-

Verirren

Gelände	SG Überlebenskunst
Wüste oder Ebene	14
Wald	16
Moor- oder Hügelandschaft	10
Gebirge	12
Offenes Meer	18
Stadt, Ruine oder Gewölbe	8
Landkarte / schlechte Sicht	+4 / -4

Wände

Wandart	Stärke cm	Zerbrechen / Klettern
Mauerwerk	30	35 / 20
Hochwertiges Mauerwerk	30	35 / 25
Verstärktes Mauerwerk	30	45 / 20
Behauener Stein	90	50 / 25
Unbearbeiteter Stein	150	65 / 15
Eisen	7,50	30 / 25
Papier	Papier	1 / 30
Holz	15	20 / 21

Magisch behandelt - 20+ / -

Dungeon-Inventar

Dressing	Dressing	Dressing
Altar	Brücke	Boden
Brunnen	Decke	Falltür
Fallgitter	Falle	Kritzeleien
Leichen	Magisches Becken	Malereien
Opfer, Gefangene	Portal	Stufe
Schloss	Spiegel	Torbogen
Tür	Treppe	Teppich
Truhe	Versteckte Tür	Wandmalereien
Wandteppich	Wand	

Dungeon-Raum-Ausstattung

Dressing	Dressing
Wand gesprungen	Pfeile, gebrochen, rostig
Decke gesprungen	Schwerter, rostig
Blutspuren	Knochen
Mist und Abfall	Rüstungsteile aus Eisen
Pilze und Schwämme	Ketten, verrostet
Fackel abgebrannt	Boden gesprungen
Dicke Staubschicht	Spuren von Kerzenwachs
Blätter und Zweige	Sockel mit Büste (Statue)
Schleim, harmlos	Zerlumpte Kleidungsstücke
Tiefe Kratzspuren	Korb aus Holzgeflecht
Wasserlache, groß	Scherben einer Flasche

Dungeon - Allgemeine Würfe

Vorhaben	1d6
Geheimpassage entdecken	1-2, Elfen, Zwerge 1-4
Geheimtür entdecken	1-2
Falle auslösen	1-2
Bei verschlossener Türe lauschen	1
Monster verfolgen die SC	1-2
Wandernde Monster	6
Überraschungsangriff	1-2