

Teufelsgedärm mit Dungeonslayers spielen

Stufenempfehlung 5-8.

Bei zu erwüfelnden Kleinvieh unter Gegnerhärte 4 immer Maximum wählen.

Begegnungen am Teufelsgedärm: 1 Hunde (DS 115); 3 reiner Fluff; 4 Riesenratten (DS 120) und 5 s.u.

Umherstreifende Monster (im Teufelsgedärm): 1; 3; 4; 5 s.u.; 2 Klapperschlange wie Riesenschlange (DS 121); 6 Skelette (DS 122)

Alle Beutetabellen bei den Begegnungen in den Räumen werden durch die genannten Schätze ersetzt.

Hinweise zu den Räumen:

3. **Bussarde** – nutze die Werte von Adlern (DS S.106), Beutewert des Nestes 2A15.

4. **Chupacabras** - nutze die Werte von Wölfen (DS S.125 mit EP 86) zzgl. der Fähigkeit

Schwächendes Leichengift: Wenn sie Schaden verursachen, sinkt der KÖR-Wert um 1 Punkt. Sollte er den Wert null erreichen, verstirbt der Charakter. Der eigentliche Schaden ist nur temporär, muss erst nach dem Kampf eingerechnet werden (währenddessen ist man noch mit Adrenalin vollgepumpt) und regeneriert mit 1 Punkt pro Tag. Zauber wie Allheilung helfen dagegen, ein Zauber wie Wiederbelebung funktioniert nicht unter KÖR 2.

Wer es alternativ noch härter mag, kann es auch durch die Fähigkeit „Ansteckender Biss“ aus Zombieslayers (ZS S. 6) ersetzen).

5. *Grabbeigabe* 12A12.

Kanobenzombies sind wie Zombies (DS S. 125 mit EP 83) zzgl. der Fähigkeit **Schwächendes Leichengift**: (s.o.).

7. Person und Ort auf die lokalen Begebenheiten anpassen.

8. Rettungswurf gegen Halluzinationen wir zu Probe auf GEI + VE.

9. **Klippengargoyle** – Werte eines Gargyl (DS

S. 112) mit Verbesserungsschablone

10. Die **ehemaligen Grabräuber** sind vom Vampir mit „Freund/“ und/oder „Gehorche“ bezaubert und kämpfen für ihn. Sie haben Werte Strauchdiebe (RvC S. 48). Die *Silberarmreife* haben ein Wert von je $A(5+W20/2)$

11. **Städter** haben Werte wie 1 Edelmann (RvC 45), 2-6 Händler (RvC 45), 7-9 Kaufmann (RvC 45), 10-13 Bettler (RvC 43), 14-16 Dieb (RvC 44), 17-19 Dorfmitilz (RvC 44) oder 20 Leibwächter (RvC 45). Alle jedoch ohne Ausrüstung.

12. Bei Studium Pw20: 1-10: ein, 11-17: zwei und bei 18-20 drei neue Zauber aus Pw:20: 1-3 seltene Zauber (Z2), 4-10 sehr seltene Zauber (Z3) und 11-20 äußerst seltene Zauber (Z4) (DS 152).

Zauberwirker können Probe auf GEI + AU machen, um zu bemerken, dass sich das lohnen würde.

13. *Türkisen Rahmen* beschwört Staubteufel: Entweder 3 Luftelementare I, 2 Luftelementare II oder ein Luftelementar III. Ggf.durch Ladungen einschränken (z.B.30, eine Ladung pro Rang).

Beschworen beim Berühren werden W3 Luftelementare II oder III. (DS 111)

14. **Dschinn** hat Werte wie Schatten (DS 121) ohne Wesen der Dunkelheit. Seine *Schätze* bestehen aus unterschiedlichen Wertsachen 5A16, 2M18 und ein Wurf auf X.

16. Zum Steuern Proben auf GEI+VE. GEI+AU.

17. **Harpyien** (DS 115) mit *Schmuck* je $A(10+W20/2)$ und je 1M20.

18. **Vampir** (RvC 48) mit verbrauchten Anwendung von Freund und Gehorche, daher 311 EP. Der *Federmantel* ist mit Effekt (Beutetabelle E, an Sonstige Effekte denken). $W20/2$ *Halsketten* im Wert von je A20.

Magische Waffe nach W und magische Rüstung nach R bestimmen. In einem Lager sind 5473 GM, 10 Tränke nach T und $5+W20/2$ Schriftrollen nach Z