

Gewölbearten

Es gibt vier grundlegende Gewölbearten. Die meisten Gewölbe sind Variationen oder Kombinationen dieser Grundarten.

Ruine:

- von Erbauern verlassen, z.T. bevölkert
- umherwandernde Monster
- Fallen wahrscheinlich schon ausgelöst

Bewohntes Bauwerk:

- Haus, Festung, Tempel, aktive Mine, Gefängnis, Hauptquartier
- intelligente Kreaturen, nicht immer Erbauer
- wenige Fallen und umherstreifende Monster
- Organisierte Wachen (stationär, Patrouille)

Gesicherter Aufbewahrungsort:

- Schätze, Artefakte, Gräber
- eher Fallen als umherstreifende Monster

Natürliche Höhlenkomplexe:

- Lebensraum unterirdische Monster
- keine Ordnung, Fallen oder Türen
- Pilze
- Verbindung zu anderen Gewölbearten

Geländearten

Wände

Mauerwerk

- in den meisten Gewölben
- mindestens 30 cm dick
- von Rissen und Spalten durchzogen, die Schleime oder Monster beinhalten
- nur laute Geräusche durchdringen Mauerwerk

Hochwertiges Mauerwerk

- glatter und weniger Risse
- nicht schwerer zu zerstören, aber zu erklettern

Verstärktes Mauerwerk

- mit Eisenstangen verstärkt
- Härte wie Mauerwerk, aber doppelt so viele TP und höherer Zerbrechens-SG

Behauene Steinwände

- Gänge direkt in den Stein gehauen
- raue Oberfläche mit kleinsten Vorsprüngen mit Pilzen
- Risse mit Ungeziefer, Fledermäusen oder Schlangen
- Wände mindestens 90 cm dick

Unbearbeitete Steinwände

- unebene Oberfläche mit kleinen Löchern, Nischen und Vorsprüngen
- Oberfläche fühlt sich glatt, nass und feucht an
- Wände mindestens 1,5 m dick

Eisenwände

- umgeben wichtige Orte, z.B. Tresore

Papierwände

- Sichtblocken

Holzwände

- kleine Räume in größeren

Magisch behandelte Wände

- stärker als normale Wände (Härte, TP, SG)

Wände mit Schießscharten

- aus widerstandsfähigen Material
- verbesserte Deckung (RK +8; Reflex +4; verbessertes Entrinnen (Schurke))

Böden

Steinplatten

- behauene Steinblöcke
- Risse mit Schleim und Schimmel
- Wasser in den Ritzen zwischen den Steinen

Unebene Steinplatten

- Akrobatik (SG 10): rennen, Sturmangriff; Fehlschlag: Keine Bewegung

Behauene Steinböden

- rau, uneben, mit losen Steinen bedeckt
- Akrobatik (SG 10): rennen, Sturmangriff; Fehlschlag: Handeln, nicht rennen, Sturmangriff

Wenig Schutt

- Akrobatik SG +2

Viel Schutt

- Akrobatik SG +5; Heimlichkeit SG +2
- Doppelte Bewegungskosten

Glatte Steinböden

- Selten, nur in hochwertigen Gewölben

Natürliche Steinböden

- uneben: Höhenunterschiede in cm bis m
- ohne klaren Weg: doppelte Bewegungskosten, nicht rennen, Sturmangriff; Akrobatik SG +5

Rutschiger Boden

- Akrobatik SG +5

Gitter

- Eisen, eisenbeschlagenes Holz, evtl. Scharniere

Vorsprung

- Möglichkeit Überquerung tieferer Abschnitte
- Geländer: Akrobatik +5, Anstrum: Wurf +2
- Mauern: Deckung unter 9 m wenn Ziel näher

Durchsichtige Böden

- Betrachtung gefährlicher Orte, Ausschauplatz

Verschiebbare Böden

- Falltüren, geben darunterliegende Bereiche frei
- langsam: Zeit zum reagieren
- schnell: s. Regeln für Falle

Trickböden

- Fallen

Türen

Es gibt einfache Holztüren, hochwertige Holztüren, starke Holztüren, Steintüren, Eisentüren, Fallgitter aus Holz oder Eisen, Schlösser und Scharniere. Diese haben unterschiedliche Härte, TP und sind entsprechend leicht oder schwer aufzubrechen, wenn sie verklemmt oder verschlossen sind.

Treppen

Das normale Benutzen von Treppen geht ohne Mali, allerdings kann man auf Treppen nicht rennen. Außerdem steigt der SG für Akrobatik um 4. Besonders steile Treppen, brauchen doppelte Bewegungskosten.

Einstürze (HG 8)

- Verschüttungsbereich: üblicherweise Radius 4,50 m
- Nachrutschbereich: weitere 3 m Radius
- Einsturzgefährdete Decke erkennen: SG 20 auf Wissen (Baukunst) oder Handwerk (Steinmetz)
- Zwerk: Erkennungswurf aus 3 m Entfernung
- Einsturz bei schwerem Einschlag, Erschütterung, durch Zerstörung der Hälfte der tragenden Säulen
- Verschüttungsbereich: 8W6; Reflex (SG 15) halbiert
- Nachrutschbereich: 3W6; Reflex (SG 15) nichts
- Verschüttet (trotz Reflex): Je Minute: 1W6 nichttödlichen Schaden; Bewusstlos: Konstitution (SG 15); Fehlschlag: 1W6 tödlichen Schaden
- Befreiung verschütteter: Hände: Je Minute 5x schwere Last, Werkzeug (Spitzhacke, Schaufel etc.) doppelte Menge; Loses Geröll 1, 50 m × 1, 50 m 2.000 Pfund Gewicht; Verschütteter: Stärkewurf (SG 25)

Schleime, Schimmel, Pilze

- Zauber: Kreaturenart Pflanzen
- lange im Dunklen und Feuchten: von glänzendem, organischem Schleim überzogen: eklig, ungefährlich
- Schimmel, Pilze: dunklen, kühlen, feuchten Orten

Grünschleim (HG 4)

- ätzende Berührung für Fleisch, organische Material (Reproduktion); kann sogar Metall auflösen
- hellgrün, nass, klebrig, in großen Mengen: Decken, Wände, Böden
- Bewegung: Fällt runter, um Nahrung zu treffen

- 1,50 m Bereich: je Runde Fleisch zerfressen: 1W6 Konstitutionsschaden
- 1. Runde: Abkratzbar (Gegenstand wird zerstört)
- Später: Entfernung: Feuer, Kälte, herausschneiden; der Betroffene erleidet auch Schaden; Zerstörung: Kälte-, Feuerschaden, Sonnenlicht, *Krankheiten kurieren*
- Holz, Metall: 2W6 Schaden je Runde, Härte von Metall ignoriert; Stein: nicht betroffen

Gelber Schimmelpilz (HG 6)

- Berührung: 1, 50 m² stößt giftige Sporen aus
- 3 m Nähe: Zähigkeit (SG 15); 1W3 Konstitutionsschaden; 5 Runden lang: Zähigkeit (SG 15); 1W3 Konstitutionsschaden; Erfolg: Ende des Effekts
- Zerstörung: Feuer; Sonnenlicht: Inaktiv

Blauer Schimmelpilz (HG 2)

- Flecken mit Durchmesser 1,50 m
- Bis 9 m ist es immer kalt
- Bis 1,50 m: 3W6 nichttödlichen Kälteschaden
- Feuer näher als 1,50 m: Verdoppelte Größe
- Kälteschaden: Sofortige Zerstörung

Phosphoreszierender Pilz

- Sanftes, violette Kerzeslicht
- Fackelhelligkeit

Kreischer

- Bewegung, Licht in 3 m: 1W3 Runden Geräusch
- Kreaturen in der Nähe, warten darauf

Fallen

Fallen können mit einem Wurf auf Wahrnehmung entdeckt und einem auf Mechanismus ausschalten entschärft werden. Der Grund-SG für mechanische Fallen liegt bei 20. Je nach Schwierigkeitsgrad der Falle kann dieser höher oder niedriger sein. Der SG für eine magische Falle liegt bei 25 + Zaubergrad. Nur Charaktere mit dem Klassenmerkmal Fallen finden, können einen Wurf auf Mechanismus ausschalten für eine magische Falle machen.