



Ein Verlies ist der Abenteuerschauplatz schlechthin. Fast jeder Aufgaben-Baustein kann eines bergen. Zunächst sollten wir uns aber kurz dem Begriff widmen, denn "Verlies" bezeichnet bei EPOS nicht nur das Gefängnis im Keller einer Burg (obwohl dieses natürlich durchaus mit eingeschlossen ist). Vielmehr ist ein Verlies ein abgeschlossener Komplex, in welchem eine Aufgabe erfüllt werden muss. Dieser Komplex bietet dabei eine ganze Reihe an Herausforderungen und Gefahren. Dabei ist es aber egal, ob das Verlies nun eine bewohnte Burg ist, eine verlassene Mine oder ein verwunschener Wald.

Die Konfliktstufe des Verlieses

Um zu ermitteln, welche Art von Herausforderungen ein Verlies bieten soll, benötigen wir zunächst wieder die Konfliktstufe. Üblicherweise haben alle Helden die gleiche Konfliktstufe, wenn dies anders ist, muss der Durchschnitt ermittelt werden.

Anschließend verteilst Du die das fünffache dieser Konfliktstufe frei auf die folgenden Eigenschaften, die ein Verlies aufweisen kann. Basierend auf diesen Prioritäten erhältst Du dann einen bestimmten Vorrat an Punkten für den entsprechenden Aspekt des Verlieses, mit welchem Du es ausgestalten kannst.

STRUKTUR

Der Wert in "Struktur" gibt an, wie stabil ein Verlies gebaut ist. Hieraus ergibt sich, wie schwer es ist, eine Wand einzureißen oder eine Tür aufzubrechen.

HINDERNISSE

Zu erklimmende Wände, wackelige Brücken und viele andere Dinge können den Helden das Leben schwer machen. Diese Eigenschaft gibt an, wie schwer es ist, ein solches Hindernis zu überwinden und wie viele es davon gibt.

SICHERHEIT

Manche Verliese haben ganz besondere Sicherheiten zu bieten. Mechanische Schlösser sind extrem selten, kommen aber mitunter vor - und bestimmte Komplexe verfügen auch über Fallen.

BEWACHUNG

Bewohner, Wächter, Monster - sie alle sind eine potentielle Bedrohung in einem Verlies. Wie viele es von ihnen gibt und wie stark sie sind, ergibt sich aus der Eigenschaft "Bewachung".

UMGEBUNG

In manchen Verliesen haben die Elemente einen nicht zu unterschätzenden Einfluss. Die Hitze einer Lavahöhle kann den Helden ebenso zusetzen, wie die Kälte eines frostigen Gebirgspasses.

GEHEIMNISSE

Gerade wichtige Räume und Schätze sind manchmal vor den Augen ungewünschter Eindringlinge verboten. Tricks und Geheimtüren werden durch diese Eigenschaft ermittelt.

Größe und Schwierigkeitsgrad

Zu Spielzwecken unterscheiden wir zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: sehr leicht (-2), leicht (-1), normal (0), schwer (+1), Alptraum(+2). Soll das Verlies also einen anderen Schwierigkeitsgrad als "normal" haben, muss die Konfliktstufe des gesamten Komplexes noch vor der Zuweisung der Eigenschaften um den in Klammern angegebenen Betrag verändert werden.

Eine weitere Veränderung der Konfliktstufe tritt ein, wenn das Verlies etwas größer sein soll. Die hier vorgestellten Richtlinien gelten für ein sehr kleines Verlies. Ein größerer Komplex hingegen setzt sich einfach aus mehreren dieser kleinen Verliese zusammen. Dabei kann jedes Verlies - was dann für ein Stockwerk oder einen bestimmten Teil des Komplexes steht - eigene Eigenschaften aufweisen. Einzig die Konfliktstufe verbindet sie.

Für jedes zusätzliche Verlies, das angeschlossen werden soll, muss die Konfliktstufe um 1 reduziert werden. Außerdem dürfen sich die Stockwerke untereinander Stufen zuschieben, um Varianz zu schaffen, wobei die Stufe nicht um mehr als 2 vom Ursprungswert abweichen darf.

Beispiel: Geplant ist ein Verlies für Helden der achten Konfliktstufe. Damit hat auch der Komplex zunächst Konfliktstufe 8. Es soll jedoch eine schwierige Aufgabe werden, was die Stufe auf 9 hebt. Allerdings ist der Komplex auch sehr groß - er besteht aus vier Teilen, wodurch die Konfliktstufe aller Teile auf 6 fällt. Wir wollen aber natürlich einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad. Darum senken wir die Stufe des ersten Stockwerkes auf 5 und erhöhen dafür die des vierten auf 7.

Wände und Türen (Struktur)

Zunächst addiere den Wert in Struktur mit der grundsätzlichen Konfliktstufe des Verlieses. Von dieser Summe kannst Du das Verlies nun definieren. Zunächst wählst Du aus, wie die Wände des Verlieses gemacht sind. Der bei "Kosten" angegebene Wert zeigt, wie viele Punkte es kostet, die Wände aus diesem Material bestehen zu lassen. Andere Wände von gleicher oder geringerer Qualität können in beliebiger Anzahl in diesem Verlies vorkommen.

Außerdem geben wir unter "Einschlagen" an, wie viele Erfolge nötig sind, um mit einer Probe auf "Stemmen (KRA)" ein Loch in die Wand zu schlagen. Von den hierbei erwürfelten Erfolgen wird jedoch der "Schutz"-Wert der Wand abgezogen (nur der halbe Schutzwert, wenn die Waffe auch normalerweise Kraftbasiert ist). Es darf aber so oft nachgeschlagen werden, bis die nötigen Erfolge beisammen sind.

Wenn dies bei wirklich dicken Wänden geschehen soll, darf auch einfach durch "Routine" ermittelt werden, wie lange es dauert, um die Wand klein zu bekommen.

Wand	Qualität	Dicke	Einschlagen	Schutz
Mauer	2	30 cm	9	6
Verstärkte Mauer	3	30 cm	12	6
Behauener Stein	4	1 m	70	6
Felswand	4	1,5 m	120	6
Metall	5	10 cm	12	10
Holz	1	15 cm	6	4
Papier	0	-	0	0
Magisches Metall	6	10 cm	24	16

Als nächstes stattest Du das Verlies dann mit Türen aus. Interessant sind hierbei lediglich die Türen, die Hindernisse darstellen, also verschlossen sind oder Verbarrikadierungsmöglichkeiten für Gegner bieten. Pro übrigem Punkt darfst Du nun eine Tür wählen, deren Qualität der der Wände entspricht. Türen von höherer Qualität

kosten einen Qualitätspunkt mehr pro Stufe. Wählst Du hingegen Türen, deren Qualität um eins niedriger ist, als die der Wände, bekommst Du zwei Türen für einen Punkt. Bei Türen, die um zwei schlechter sind gibt es drei pro Punkt usw.

Die Regeln zum Einschlagen einer Tür entsprechen denen der Wände - jedoch unterscheiden wir zwischen dem Einschlagen einer Tür (wo es darum geht, sie zu zertrümmern) und dem Einrennen (Genug Wucht in das Anrennen stecken, um Tür und Riegel aus der Wand zu reißen). Bei letzterem ist der Schutzwert der Tür nicht von Bedeutung.

Hinweis: Wenn eine Türe nicht verriegelt ist, sondern nur klemmt, gilt ihre Qualität als eins niedriger als angegeben. Die Schwierigkeit zum "Einrennen" wird halbiert.

Tür	Qualität	Dicke	Einschlagen /Einrennen	Schutz
Holztüre	1	3 cm	6/4	2
Stabile Holztüre	2	4,5 cm	8/6	4
Verstärkte Holztür	3	6 cm	10/8	6
Steintüre	4	10 cm	12/10	8
Metalltüre	5	6 cm	14/12	10
Magische Metalltüre	6	6 cm	16/14	12

✦ Fähigkeiten fordern (Hindernisse)

Bestimmte Räume des Verlieses sind nur unter gewissen Anstrengungen zu erreichen. Eine Fähigkeitsprobe, bei welcher eine bestimmte Zahl an Erfolgen erzielt werden muss, ist notwendig, um das Hindernis zu überwinden. Pro Punkt in "Hindernisse" darfst Du ein Hindernis im Verlies platzieren, welches eine Zahl von Erfolgen fordert, die von der Konfliktstufe des Verlieses abhängt:

Konfliktstufe	nötige Erfolge
1	4
2 und 3	5
4 bis 6	6
7 bis 10	7
11 bis 15	8
16 bis 21	9

Jedes Hindernis, das zusätzliche Erfolge fordert, kostet pro Erfolg einen Punkt mehr. Willst Du Hindernisse platzieren, die einen Erfolg weniger fordern, erhältst Du zwei von ihnen pro Punkt. Sollen sie gar zwei Erfolge weniger fordern, bekommst Du drei pro Punkt usw.

✦ Vorsicht Falle (Sicherheit)

- in Arbeit -

✦ Kämpfe (Bewachung)

Wenn das Verlies von Wachen geschützt wird, oder Monster darin Hausen, musst Du deren Werte bestimmen. Pro Punkt in "Bewachung" bekommst Du ein Monster, dessen Konfliktstufe der Konfliktstufe des Verlieses entspricht. Soll das Monster eine höhere Konfliktstufe haben, kostet dies pro Stufe einen zusätzlichen Punkt. Wählst Du hingegen Monster, deren Stufe um eins niedriger ist, als die des Verlieses, bekommst Du zwei Monster für einen Punkt. Bei Monstern, die um zwei schlechter sind gibt es drei pro Punkt usw.

✦ Lebensfeindlichkeit (Umgebung)

Üblicherweise hat ein normales Verlies den Wert "Umgebung" auf einem Wert von 0. Dies bedeutet, dass das Verlies keine fatale Umgebung enthält. Für jeden Punkt in Umgebung herrschen hier jedoch unangenehmere Bedingungen, wie große Hitze, Kälte oder giftige Luft, die regelmäßige Rettungswürfe (üblicherweise auf **Kraft**) erforderlich machen und deren Schwierigkeit immer um eins steigt. Je nach Stärke des Effektes ist entweder die Erschöpfung, oder direkt die Lebensfunken betroffen.

Qualität	Frequenz	Betroffen
1	1/ 6 Stunden	Erschöpfung
3	1/ Stunde	Erschöpfung
6	1/ 10 Minuten	Erschöpfung
10	1/ Minute	Erschöpfung
15	1/ Kampfrunde	Erschöpfung
21	1/Kampfrunde	Lebensfunken

✦ Verstecktes (Geheimnisse)

Einige Schätze oder gar Räume sind vor unerwünschten Eindringlingen versteckt. Eine Probe auf Sehen (manchmal auch Hören) ist nötig, um ein solches Versteck zu finden. Häufig steht danach noch ein *Hindernis*, welches überwunden werden muss, um das Versteck tatsächlich auszuheben. Pro Punkt in "Geheimnisse" darfst Du ein Versteck im Verlies platzieren, welches bei der Probe auf Sehen eine Zahl von Erfolgen fordert, die von der Konfliktstufe des Verlieses abhängt:

Konfliktstufe	nötige Erfolge
1	4
2 und 3	5
4 bis 6	6
7 bis 10	7
11 bis 15	8
16 bis 21	9

Jedes Geheimnis, das zusätzliche Erfolge fordert, kostet pro Erfolg einen Punkt mehr. Willst Du Geheimnisse platzieren, die einen Erfolg weniger fordern, erhältst Du zwei von ihnen pro Punkt. Sollen sie gar zwei Erfolge weniger fordern, bekommst Du drei pro Punkt usw.

✦ Reiche Beute

Natürlich sind in einem Verlies auch allerlei wertvolle Dinge verborgen, manchmal sogar verzauberte Artefakte. Es können üblicherweise *Konfliktstufe x 100* Xanth'sche Mark in einem Verlies erbeutet werden (was bereits die Ausrüstung erschlagener Feinde einbezieht) - dies muss natürlich nicht immer blankes Gold sein. Schmuck, Kleidungsstücke, Lebensmittel - all dies zählt zur Beute. Wenn auch Artefakte versteckt sein sollen, addierst Du zunächst die Grade aller Artefakte auf und ziehst sie von der Konfliktstufe des Verlieses ab. Aus der verbleibenden Stufe ermittelst Du die finanziellen Güter.