



DAS DUNGEONSLAYERS-MAGAZIN

MONSTER-2-GO

QUIETSCHT BEIM SLAYEN

DUNGEON-2-GO

EINE ÄTZENDE ERFAHRUNG

SCHMUTZIGE TRICKS!

IN DIE PRESSE UND MEHR

HUNDE-2-GO

GEFOLGSLEUTE MIT BISS

DER RATTENKULT

HAARIGE ANGELEGENHEIT

STARS-2-SLAY

**GROSSES STARSLAYERS
INTERVIEW!**

UND VIELES MEHR!

STADTRATTEN

PRADNEK: STADT DER PFEFFERSÄCKE • GASSENGESCHICHTEN: 13 ENCOUNTER IN DER STADT • SCHNAPPT SIE EUCH! VERFOLGUNGSJAGDEN IN DER STADT • URBANE HELDENKLASSEN: HELDEN DER ZIVILISATION





SLAY! 02

SLAY! WIR MACHEN DEN DUNGEON FREI!**DIE ERSTEN SEITEN**

Slay! in the City... (1) Thema der Ausgabe.

Die Halblingsproblematik (1) und Lösungsansätze.

Monsterbooster (2): Auf die Schnelle Monster pimpen.

Klassenkombinationen (2)

Der DS Adventskalender 2013 (2)

Impressum (2)

CRUNCH-TEIL

Generator 2Go: Caeras Gasthäuser (3). Gäste, Ereignisse und Spiele zum Auswürfeln.

Monster 2Go: Ratten: Fluch der Städte (5). Von Rattennmenschen und Rattenmonstern.

City 2Go: Pfeffersack Pradnek (7). Vom Reichtum geblendete Handelsstadt.

Dungeon 2Go: Wie Ratten im Dreck (9). Ätzender Dungeon für die Stufen 5-8.

Encounter 2Go: Gassengeschichten (11). 13 Herausforderungen in den Gassen der Stadt.

Regeln 2Go: Schnappt sie euch! (13). Verfolgungsjagden in der Stadt.

Klassen 2Go: Urbane Heldenklassen (14). 4 neue Heldenklassen mit städtischem Flair.

Regeln 2Go: Schmutzige Tricks (16). Manöver für den Einsatz im Kampf.

Begleiter 2Go: Gefolgsleute mit Biss (17). Hunde als Begleiter der SC.

SPIEL-TEIL

Heil dem Rattengott! (18). Der Kult des Snarrk'IZZ.

Kulturtalente im Einsatz (20). Tipps, Kniffe und Charakterkonzepte.

Die Battlemat (21). Gedanken zum Spiel mit Bodenplänen.

Griff nach den Sternen (24). Starslayers - ein Interview der Zukunft.

SLAY! IN THE CITY

Nach nur kurzer Wartezeit *hüstel* ist es endlich wieder soweit: Eine neue Ausgabe der Slay! wartet darauf, testgefahren zu werden. Nachdem es uns im Eis etwas zu kalt war und die goblinoiden Quälgeister auf Dauer einfach nicht zu ertragen sind, ziehen wir in die heimeligen Gefilde der Zivilisation, wo uns bereits die nächsten Abenteuer erwarten. „Stadtratten“ lautet das Thema dieser Ausgabe, und damit sind nicht nur manch hinterhältige Bürger im metaphorischen, sondern auch alle möglichen Monsterarten im konkreten Sinn gemeint.

Wie immer sind Layout und Inhalt so gewählt, dass man sich problemlos jene

Seiten am heimischen PC drucken kann, die einen interessieren, ohne das Material mitdrucken zu müssen, das man vielleicht nicht benötigt. Alle Abschnitte, die dir hier geboten werden, sind eigenständige Module, die du ganz nach Belieben in dein Spiel einbauen kannst oder auch nicht, und sind oft so aufgebaut, dass sie miteinander verflochten ein noch tieferes Spielerlebnis bieten können - so z.B. die Rattenmonster mit dem Kanaldungeon.

Also, raus aus dem Dungeon, rein in die Stadt! Geslayed wird noch immer zualtererst vor der eigenen Haustür!

Eure Slay!-Redaktion

DIE HALBLINGSPROBLEMATIK

Vielen Spielern ist bereits aufgefallen, dass eine gewisse Diskrepanz in den Volkseigenschaften „Klein“ und „Zäher als sie aussehen“ besteht. Ersteres gibt dem Charakter zwar einen Ausrüstungsnachteil und halbierte Lebenskraft, doch er wird zusätzlich schwerer für größere Gegner zu treffen und hat es seinerseits leichter, diese zu verwunden (Man erhält -2 auf seine Angriffe gegen Gegner kleinerer und +2 gegen Gegner größerer Kategorie als man selbst).

Da der Nachteil der halbierten Lebenskraft durch „Zäher als sie aussehen“ komplett aufgehoben wird, die Vorteile aber bestehen bleiben (und diese Kombination auch noch 1 Baupunkt übrig lässt), halten einige Spieler die kleinen Völker für bevorteilt. Um das zu ändern gibt es einige Vorschläge, die wir euch hier vorstellen wollen:

1. DIE SIMPLE METHODE Es gibt keine Angriffsmodifikationen für Größenklassen. Da in DS Angriffs- und Schadenswurf ein und dasselbe sind, sind diese Boni/Mali

nicht aussagekräftig und können deshalb auch komplett gestrichen werden. Dies ist eine Lösung, die auch das restliche Spiel vereinfacht.

2. DIE GENAUE METHODE Zusätzlich zum Angriffssbonus/-malus gibt es einen Bonus/Malus auf die GA. Gegen einen eine Kategorie größeren Gegner hätte man also Angriff+2, er jedoch auch GA+2. Dies führt zu simulativeren Ergebnissen, ist jedoch auch recht umständlich.

3. DIE LK-METHODE „Zäher als sie aussehen“ negiert nicht vollends die LK-Halbierung. Stattdessen werden die LK des Charakters mit KÖR+HÄ+5 berechnet. Dies hat den Vorteil, dass die kleinen Völker sich auch „kleiner“ anfühlen.

4. DIE IGNORIERMETHODE Pfeift einfach drauf. So relevant sind diese kleinen Boni auch nicht, als dass sie das Spiel völlig aushebeln würden. Und wer Angst vor dem Nahkampf-Gnom hat, soll sich nur mal vor Augen führen, dass die größte Waffe eines Gnoms ein Kurzsword ist...

MONSTERBOOSTER

Da die Monstereigenschaften Episich & Co schnell zu einem langweiligen LK-herunterwürfeln werden, hier einfach mal ein paar neue Modifikationen, um Gegner schnell härter zu machen. Der Modifikator gilt jeweils für *einen* Angriffswert, die Abwehr und die LK. Vergiss zudem nicht, die Ausrüstung humanoider Gegner zu verbessern.

Geübt: +2, EP+5

Erfahren: +4, 1 Spezialfähigkeit, EP+20

Veteran: +6, 2 Spezialfähigkeiten, EP+40

Elite: +8, 3 Spezialfähigkeiten, EP+60

Spezialfähigkeiten (Bsp.): 1x Starker Angriff (Brutaler Hieb, Gezielter Schuss, Zaubermacht), 1x Ausweichen, Rundumschlag (wenn groß+), 2. Angriff, 1x Patzer wiederholen, Sturmangriff

WUSSTEST DU, dass die Regeln für Zauber in Gegenständen (DS, S.95/96) nicht nur für Artefakte, sondern für das Zaubern allgemein gelten? Zaubern/Zielzaubern beträgt also immer 10+ und es wird immer VE 4+ für Berechnungszwecke angenommen!

KLASSENKOMBINATIONEN

Um neue interessante Charakteroptionen zu ermöglichen, bietet sich folgende Hausregel zu Klassenkombinationen an:

Es ist möglich, 2 Klassen in einem Charakter zu kombinieren. Klassenkombinationen dürfen jedoch keine Heldenklassen wählen.

Klassenbonus: Es müssen 2 Eigenschaften aus den Klassenboni der zwei Klassen (aus jeder Klasse eine) ausgesucht werden (von denen man eine um 1 Punkt steigern darf), die anderen beiden verfallen. Diese ausgewählten Eigenschaften bestimmen die Eigenschaftshöchstwerte des Charakters und kosten fortan 2 LP zum Steigern (alle anderen 3).

Rüstung: Man erhält Zugriff auf Rüstung, die den Mittelwert zwischen der Rüstungsbeschränkung beider Klassen darstellt, wobei immer abgerundet wird. Ein Krieger/Späher könnte also nur die für Späher zulässige Rüstung tragen, ein Krieger/Heiler ebenfalls, während ein Späher/Schwarzmagier die Rüstungsbeschränkungen eines Zaubersers verwenden würde.

Talente, Zauber, Fähigkeiten: Man erhält vollen Zugriff auf alle Talente, Zauber und Fähigkeiten (z.B. Magie spüren) beider Klassen.

DER DS-ADVENTSKALENDER 2013

Was verbirgt sich im **DS Communitykalender 2013**? Sieh selbst unter: <http://www.dungeonslayers.net/ds-communitykalender-2013/>

TÜR	TITEL	INHALT
1	Die Schatzinsel - nach Robert L. Stevenson	Abenteuer (28 Seiten)
2	Die Hexenjägerin und die Ghule von Alwyn	Kurzgeschichte - Tannberg
3	Hilfe! Ich habe die SC geschrumpft!	Dungeon2Go Stufe 5-8
4	Wolfshatz im Wargenwald	Dungeon2Go Stufe 3-5
5	Charaktervorgeschichte zum Auswürfeln	Alternative zu Kulturtalenten
6	Der Frühlingsdieb	Dungeon2Go Stufe 1-4
7	The Plane Folk	Elementare Spielervölker
8	Das Geheimnis der heiligen Quelle	Dungeon2Go Stufe 5-8
9	Untote Goblinoide	Talent & Monster
10	Der Behamar	Critter für Gammaslayers
11	Monster als Spielervölker	Spielervölker & Monster
12	DS-Charakterbogen	Excel-Bogen, berechnet!
13	Asapia	DS-Setting (38 Seiten)
14	Magie-Talente im Zauber-Manasystem	Neue Talente
15	Das Geschenk der Eiskönigin	Charaktere2Go
16	Die Kojoten vom Aransas (Old Slayerhand)	Prärie2Go
17	Adepten einer Heldenklasse	Talent & Archetypen
18	Eine uralte Liebe	Dungeon2Go Stufe 9-12
19	Geschenke am Eiligen Abend	Gnomische Artefakte
20	Hellsicht	Dungeon2Go Stufe 1-4
21	Das Teufelsgedärm	generischer Dungeon2Go
22	DS-X: Lambda-Iota	Organisation für DS-X
23	Der Schwarze Djinn & Geschenke aus d. Narrland	Dungeon2Go & Geschenke
24	Schrecken d. Drachenfeste & Looking-4-Suzi	Dungeon2Go & Vault2Go

IMPRESSUM

Dungeonslayers-Regelwerk:

Christian Kennig

Redaktion:

Nils „Sphärenwanderer“ Marheinecke,
Ingo „Greifenklau“ Schulze

Layout:

Sphärenwanderer

Autoren:

Antariuk, BruderGrimm, Christoph „Chrysophiles“ Michaelis, Tim „Deep_Impact“ Charzinski, Frekiwolf, Greifenklau, Lord Smith, MH+, Jan „Orter“ Draffehn, Musa Özkan „Ozz“ Atik, Sphärenwanderer, Gelber Zauberer, Ursus Piscis, Waylander

Coverillustration:

Jennifer S. Lange
www.jsl-art.de

Coverlayout:

Sphärenwanderer

Illustrationen & Grafiken:

Christoph „mad_eminenz“ Balles,
Sphärenwanderer, Stefan „Brotkopp“ Trapp

Lektorat:

Greifenklau, Sphärenwanderer

Weitere Peers/Feedbackgeber:

Eismaid, mad_eminenz, Yimsha

Dieses Werk steht (mit Ausnahme des Coverbildes und der Illustrationen) unter CC BY-NC-SA 3.0 DE Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>





VON WAYLANDER

CAERAS GASTHÄUSER

GÄSTE, EREIGNISSE UND SPIELE ZUM AUSWÜRFELN

Neben monsterverseuchten Dungeons sind Gasthäuser, Tavernen, Kneipen, Schenken, Kaschemmen, Lokale und Bars die Orte, an denen sich SC am liebsten aufhalten. Hier treffen sie auf Auftraggeber, lernen neue Gruppenmitglieder kennen, erhalten wichtige Informationen oder entspannen sich einfach bei einem Bier und erzählen von ihren Abenteuern. Der SL kann diese Tabellen verwenden, um die Gasthäuser Caeras schnell mit ein wenig Leben zu füllen.

WÜRFELSYSTEM

1. Anzahl der Gästewürfe festlegen.
2. Gäste mit 2W20 plus evtl. Zuschlag auswürfeln (Kleinstadt/Handelsroute+5, Stadt+15).
3. Bei **Ereignis** oder **Tavernenspiel** werden diese in der entsprechenden Tabelle ausgewürfelt.
4. Gegebenenfalls zusätzliche Gästewürfe ausführen.

GAST1: ANZAHL DER GASTWÜRFEL	
GASTHAUSTYP	NR
Dorfschenke, kleine Kneipe	2
Raststation an Handelsroute	3
Hafenkneipe	4
Gasthaus, Schenke, Taverne	3
Gasthaus in einer Stadt	+1
Gasthaus in einer Hauptstadt	+2
Hauptgeschäftszeit (Abendstunde)	+1
Keine Geschäftszeit (Vormittag, früher Nachmittag)	-1
Beliebter Treffpunkt	+1
Gute Lage (Hauptplatz, Markt, Hauptstraße, etc.)	+1
Gasthaus liegt abgeschieden	-1
Ereignis (24-28)	+1
Tavernenspiel (29-32)	+2
<i>Schönes Serviermädchen</i> (33)	+2
<i>Nichtmenschlicher Wirt</i> (44)	+1

* Zuschlag: Dorf +0; Kleinstadt/an einer Handelsroute +5; Stadt +15

** Anzahl: besetzter Tisch mit 1-5 Personen (1-3=1; 4-8=2; 9-13=3; 14-17=4; 18-20=5).

GAST2: GÄSTE

2W20*	ANWESENDE	BEMERKUNG
2-5	Bauern**	An Küsten/ Flüssen können hier auch Fischer anwesend sein.
6	Jäger**	Kennen das Umland und seine Gefahren.
7	Dorfvorsteher	Bürgermeister, Dorfschulze, Gemeindeoberhaupt
8-9	Feld- bzw. Lohnarbeiter**	Mit PW:5 sind sie streitlustig und versuchen eine Schlägerei mit anderen Anwesenden zu beginnen.
10-12	Knechte/ Mägde**	Können evtl. wichtige Informationen über ihre Herren haben.
13	Priester	Je nach Region ein Priester der örtlichen Hauptgottheit.
14	Hausierer	Handelt mit Kleinwaren und Gebrauchsgegenständen (D).
15-16	Soldaten/Miliz/ Stadtgarde**	Je nach Ortsgröße und Region. Mit PW: 3 sind sie korrupt und versuchen die SC auszupressen.
17-19	Handwerker**	Je W20: 1-2:Bäcker, 3-4:Fleischer, 5-6:Gerber, 7-8:Grobschmied, 9-10:Hufschmied, 11-12:Müller, 13-14: Schneider, 15-16:Schuster, 17-18:Waffenschmied, 19-20:Zimmermann
20	Kräuterhändler	Mit PW:5 auch Rauschmittel und Zubehör
21	Miliz-Werber**	Mit PW:8 versuchen sie die SC anzuwerben.
22-23	Fuhrmänner**	Mit PW: 3 ist einer von ihnen Opfer eines Überfalls geworden.
24-28	Ereignis	Ereignis auswürfeln und 1 zusätzlicher Gästewurf.
29-32	Tavernenspiel	Tavernenspiel auswürfeln und 2 zusätzliche Würfe für Gäste.
33	Schönes Serviermädchen	Die meisten Gäste versuchen mit ihr zu flirten. Bei PW8 reagiert ein anderer Gast eifersüchtig auf die SC; 2 zusätzliche Gästewürfe.
34-35	Händler**	Händler aus der Region, mit PW:3 sucht einer Söldner.
36-37	Seeleute/Wanderhandwerker**	Küstenstädte: Seeleute. Ansonsten je W20: 1-4: Flickschuster, 6-10: Schmied, 11-15: Schneider, 16-20: Zimmermann
38	Priester auf Wallfahrt	W20: 1-2: Artenas, 3: Carmos, 4: Eljak, 5-6: Hefrach, 7-11: Helia, 12: Lorr, 13-14: Mayra, 15-16: Pantor, 17-18: Rumen, 19-20: Varos
39-41	Weit Gereiste**	<i>Herkunft:</i> 1-2: Bergzwerge, 3-4: Fjordinger, 5-6: Hellweilner (Auswürfeln: Aensteiner, Caern, Fahlstepper, Nordeker), 7-8: Kait (Auswürfeln: Kaiserlicher oder Rebell), 9-10: Nafuri, 11-12: Vandrianer, 13-14: Waldelfen, 15-16: Wyndländer, 19-20: Zsare <i>Art der Reisegruppe:</i> 1-3: Adliger mit Gefolge; 4-8: Krieger/Söldner/Paladine; 9-15: Reisender Händler; 16-17: Zauberwirker mit Begleiter; 18-20: Diplomaten
42	Abenteurer**	Je W201-8=Kri, 9-12=Spä, 13-16=Hei, 17-18=Zau, 19-20=Schw.
43	Exotische Reisende	W20: 1-2: Kampfmonch aus Kait, 3-4: Wildelfen**, 5-6: Schwarzmagier aus Gilias (PW:4 in Begleitung eines Teufelchens), 7-8: Druide mit Vertrautem (Wolf, Rabe, Kröte, Frettchen oder Eichhörnchen), 9-10: Narrländer mit seltsamen Apparaturen und Phiolen, 11-12: Mardossani (Maskenvolk), 13-14: Jödländer** (Keiner weiß was sie hier machen und niemand versteht ihre Sprache), 15-16: Umbar Barbaren**, 17-18: Hilaner Gelehrte auf Bildungsreise**, 19-20: Wüstenzwerge**
44	Nichtmenschlicher Wirt	W20: 1-8: Zwerg, 9-14: Gnom, 15-18: Halbling, 19-20: Elf; 1 zusätzlicher Gästewurf
45	Auftraggeber	Nebenquest, z.B. Zufallsdungeon-2-Go auswürfeln
46	Straßenschläger**	Bei PW:12 versuchen sie eine Schlägerei zu beginnen.
47-49	Zwielichtige Gestalten**	Sie sitzen unauffällig da oder flüstern miteinander. Der SL kann entscheiden, ob sie etwas mit den SC zu tun haben.
50	Gassner**	Die Anzahl der Halblinge ist doppelt so hoch wie erwürfelt.
51	Alchimist	Handelt mit Tränken (T)
52	Duldgnome**	PW:3; versuchen den SC eine neue Erfindung zu verkaufen.
53	Würdenträger	1-6: Adliger mit Leibwächter**, 7-9: Kanzleiangestellter**, 10-14: Patrizier **, 15-18: Stadträte**, 19-20: Bürgermeister
54-55	Liebespaar	Bei PW:8 heimliches Liebespaar, wird von 1-5: Ehemann, 6-10: Ehefrau, 11-15: Vater, 16-20: Nebenbuhler überrascht.

GAST3: EREIGNISSE

W20	EREIGNIS	BEMERKUNG
1	Gepantschtes Bier	Das Bier schmeckt seltsam bis ungenießbar.
2-3	Taschendieb	Ein Dieb (RvC S. 44) versucht die SC zu bestehlen (PW: 19).
4-5	Musikanten	Im Gasthaus sind Barden, Säger oder Musikanten anwesend und sorgen gegen eine Spende für Unterhaltung.
6	Geschichten- oder Legendenerzähler	Ein Erzähler unterhält die Gäste für eine Spende (Der SL kann in den Erzählungen Informationen für die SC einflechten, z.B. ein legendäres Monster in dem Dungeon, den die SC aufzusuchen gedenken).
7	Leichtes Mädchen	Ein auffällig gekleidetes und geschminktes Mädchen spricht einen SC an.
8	Ungeziefer im Essen	Im Essen finden sich Kakerlaken, tote Mäuse oder Ähnliches.
9-10	Schlägerei	Ein Streit eskaliert, es kommt zu einer Massenschlägerei.
11-12	Betrunkener	Ein Gast ist sturzbetrunken. Er 1-5: pöbelt die SC an, 6-10: erzählt seine rührselige Lebensgeschichte, 11-15: singt lauthals oder 16-20: übergibt sich über einen SC.
13	Spezialschnaps	Der Wirt hat einen selbstgebrannten hochprozentigen Schnaps und bietet ihn den SC an. Bei einer misslungenen KÖR+HÄ Probe haben die SC am nächsten Tag einen Malus von -1 auf AGI wegen Kopfschmerzen.
14	Verdorbenes Essen	Probe auf Krankheit trotzen, ansonsten -1 auf ST, GE und BE für den nächsten Tag.
15-16	Informant	Ein Mann will den SC Informationen verkaufen. Diese können mit der Örtlichkeit, dem vor ihnen liegenden Weg oder mit ihrer Aufgabe zu tun haben.
17	Hehlerware	Den SC wird Diebesgut (z.B. ein Rubinring oder ein verzierter Dolch) zum Kauf angeboten. Dies bringt unter Umständen später Schwierigkeiten.
18	Überhöhte Preise	Der Wirt verlangt unverschämt hohe Preise von den SC.
19	Razzia	Eine Gruppe Gardisten sucht einen Verbrecher. Mit PW:5 sieht einer der SC dem/der Gesuchten ähnlich.
20	Schatzkarte	Ein Mann will den SC eine Schatzkarte verkaufen. Mit PW:5 ist sie echt.

GAST4: TAVERNENSPIELE

W20	SPIEL	BEMERKUNG
1	Glücksrad	Das Rad ist in 20 Segmente aufgeteilt. Auf diese Zahlen kann gesetzt werden. Außerdem kann man auf „gerade“ und „ungerade“ setzen. Bei 1 („Immergewinn“) gewinnt das Haus.
2-3	Schätzlotterie	In einem großen Glas sind Bohnen, Kiesel oder Goblinzähne. Gegen Einsatz kann deren Anzahl geraten werden. Wer letztendlich am dichtesten dran ist, erhält alle Einsätze (abzüglich Provision für den Wirt).
4-5	Armdrücken*	Einige Gäste fordern andere zum Armdrücken heraus.
6-8	Kartenspiel	Kartenspiele wie Drache (Poker), Arlstechen (Skat) oder Trolljagd (17 und 4) werden gespielt.
9-12	Würfelspiel	An den Tischen wird Arznibari bzw. Mardossa (Mäxchen bzw. Meiern), Lange Straße nach Wan-Fu (Kniffel) oder Ähnliches gespielt.
13-14	Messer- oder Pfeilwerfen**	Auf eine Zielscheibe mit Nummerringen (meist mit aufgemalten Orkgesicht) wird mit Wurfmessern oder Wurf Pfeilen (besonders beliebt in Ancyron) geworfen.
15-16	Trinkspiele***	Wildes Wetttrinken bis einer unter dem Tisch liegt (Fjordinger Stil) oder Trinken in Kombination mit Geschicklichkeitsübungen nach jeder Runde (z.B. einen Bierkrug auf der Stirn balancieren und dabei das Vestracher Freiheitslied singen).
17-18	Tierkampf	Schaukämpfe zwischen 1-4: Kampfhähnen, 5-8: Hunden, 9-12: Ratten, 13-16: Skorpionen, 17-20: Kobolden
19-20	Glücksspiel im Hinterzimmer	In einem Hinterzimmer werden in kleiner Runde Glücksspiele mit sehr hohem Einsatz gespielt. Die SC können bemerken, dass der Wirt immer wieder Getränke ins Hinterzimmer bringt.

* Vergleichende Proben auf KÖR+ST: Differenz wird dem Sieger gutgeschrieben. Sieg bei insgesamt +20 Punkten Differenz.

** Probe auf Schießen, als höchster Wert kann 20 erreicht werden (Orknase); Ein Immersieg ist immer eine Orknase, unabhängig vom Schießen-Wert.

*** KÖR+HÄ je Trinkrunde (je nach Getränk und Menge erleichtert). Misslingen: -1 auf AGI. Sinkt die AGI auf 0, fällt man besinnungslos unter den Tisch.

BEISPIEL-GASTHÄUSER**ZUM KRUG, DORFSCHENKE**

In der beschaulichen Schenke ist ein Tisch mit 3 Soldaten besetzt, die gerade unrechtmäßig erworbene Schutzgelder zählen, und in der Ecke sitzt ein einzelner Kräuterhändler.

ZUM SCHNELLEN PONY, RASTSTATION BEI WESTHEIM

In der Gaststätte sind 4 Tische besetzt. An zwei Tischen sitzen einige freiländische Händler (an einem 2, am anderen 3). Etwas abseits sitzt ein einzelner Kräu-

terhändler. An einem weiteren Tisch hat sich ein Fuhrmann niedergelassen. Die Händler vertreiben sich die Zeit mit Würfelspiel.

DER BLAUE WAL, HAFENKNEIPE IN STURMKLIPPE, ABENDS

In der Schankstube sitzen an einem Tisch 3 Seeleute und unterhalten sich lautstark. Gröland trinken an einem anderen Tisch 3 Milizwerber. Daneben sitzen 2 Waldelfen, die sich offenbar auf einer Handelsreise befinden. An zwei weiteren Tischen sitzt je ein Kräuterhändler. In einer dunklen Ecke

verbergen sich 2 zwielichtige Gestalten im Schatten. Zwei weitere finstere Gestalten flüstern in einer anderen Ecke miteinander. Hinter dem Tresen steht ein Elf, der die SC beim Eintreten willkommen heißt. Im Laufe des Abends betrinkt sich einer der Kräuterhändler völlig. Er nervt die SC damit, dass er ihnen unbedingt erzählen muss, wie seine Frau mit seinem ganzen Geld durchgebrannt ist. Da gesellen sich die 3 Werber zu den SC und beginnen von dem glorreichen Leben bei der Miliz zu berichten ...



VON SPHÄRENWANDERER, URSUS PISCIS, LORD SMITH UND FREKIWOLF

RATTEN-FLUCH DER STÄDTE

VON RATTENMENSCHEN UND RATTENMONSTERN

Als Plage der Erststufler und Seuchen verbreitende Ungetüme verschrien fristen die Ratten Caeras seit langer Zeit ein ungemütliches Dasein in den Kanälen der Städte. Doch was, wenn die Ratten, die wir kennen, nur ein kleiner Teil jener Schrecken sind, die tief unter der Erde lauern? Ein Volk samt Kultur, ausgearbeitete NSC und Gegenstände sowie eine Reihe an Werteblocks beantworten diese Frage.

VOLK: RATTLINGE

Rattlinge sind kleine und wendige, aber zähe Zweibeiner mit Rattenköpfen. Der gesamte Körper, mit Ausnahme des Schwanzes, ist mit einem kurzen, struppigen Fell in verschiedenen Braun- und Grautönen bedeckt. Sie eignen sich hervorragend als Späher, geben aber auch fähige Krieger und Zauberwirker ab.

Volksbonus: BE, GE oder HÄ

Volksfähigkeiten: Dunkelsicht, Klein, Leichtfüßig, Zäher als sie aussehen, Lichtempfindlich oder Verabscheuungswürdig, 2 von: [Geschwind, Resistenz gegen Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schnell]

KANALRATTEN
Herkunft: Städte der Menschen
Größe: 110+(W20/2)cm
Anfangsalter: 10+(W20/2) Jahre
Sprachen: Quieetsch, (die der Städte über ihren Köpfen, z.B. Freiwort)
Schriftzeichen: Rattenklaue
Ausrüstung: Krummdolch oder Schleuder oder knorriger Kampfstab; dicke Lumpen (PA+1); Bomben für 50 GM; Krempel (BW: 4D15)
Talent-Sets: Athleten, Fernkämpfer, Kriminell, Zäh
Einzeltalente: Alchemie (III/1LP), Beute schätzen (II/1LP), Hinterhältiger Angriff (I/2LP), Diener der Dunkelheit (V/1LP), Schwimmen (V/1LP), WG: Höhlenkunde (III/1LP), WG: Gassenwissen (III/1LP), WG: Religion - Snarrk'Izz (III/1LP)
Besonderheit: Kanalratten können magische Tränke brauen, auch wenn sie keine ZAW sind, die jedoch so widerwärtig sind, dass jeder Nicht-Rattling beim Trinken KÖR+HÄ bestehen muss, um sie nicht wieder zu erbrechen.

WAFFE	WB	BESONDERES	ORT	PREIS
Blendbombe	+0	Keine Abwehr, aber Augen zuhalten mit AGI+GE. Sonst für 5 KR -8 auf alle Handlungen, bei denen man sehen können sollte.	R	25G
Splitterbombe	+1	8 abwehrbarer Schaden in 3m Radius	R	25G
Klebebombe	+0	Ziele 5 KR bewegungslos in 3m Radius. AGI+ST zum Befreien (Aktion).	R	50G
Stinknebelbombe	+0	Gift-Trotzen-Probe, sonst 5 KR -4 auf alle Handlungen in 3m Radius.	R	50G
Pestnebelbombe	+0	Wie Splitterbombe & Krankheit-trotzen, sonst Infektion mit Nebelfeuchte (Lichtempfindlich, -2 auf alles, Erblindung in W20+KÖR Tagen)	R	50G
Furchtbombe	+0	Gift-Trotzen -2, sonst panische Flucht für 10 KR in 3m Radius.	R	100G

KULTUR: KANALRATTEN

Die Kanalratten leben schon unter den Städten der Menschen, so lange ihre rudimentäre Geschichtsschreibung zurückreicht. Sie fristen ein dreckiges Dasein in Höhlen und Kanälen, klauen von der Oberfläche zusammen, was sie zu greifen bekommen, fressen Abfälle und stellen daraus erstaunliche Tinkturen und Pulver her. Sie leben zumeist unter der Führung eines Seuchenpriester des Snarrk'Izz, eines mächtigen Kriegshäuptlings oder sind willenlos einem Rattenkönig verfallen. Die Kanalratten leben in einer grausamen und schmutzigen Kultur, jedoch stehen sie dem Clan bedingungslos bei und gehen in seiner Masse unter, wenn sie gebraucht werden.

Regel: Altersstufen wie Gassner.

NSC: FNIEEK DER GEBRANNT

Die rechte Körperhälfte des grauffelligen Fniecek weist Brandnarben auf, die er im Kampf gegen den Gifthexer seiner Sippe davontrug. Seitdem lebt der mittelalte Rattling als clanloser Jäger in den Grotten tief unter der Stadt. Da er noch immer auf Rache sinnt, achtet er stets darauf, nicht von seinem ehemaligen Clan entdeckt zu werden. In üblen Spelunken der Stadt ist bekannt, dass das Gelbauge gelegentlich seine Dienste als Führer anbietet; die Bezahlung stellt er dabei eigenmächtig aus dem Gepäck des Kunden zusammen - und im Falle ihres Todes, wie vor kurzem bei einem reichen Dieb, nimmt er sogar alles.

Werte: Erfahrener Rattling mit „Kluft des Schleichers“ (Lederpanzer & -Schienen (Heimlichkeit I, Ich muss weg I)) & Leichter Armbrust (+1, Fieser Schuss I, Schießen 19, Initiative 10)

NSC: HOHEPRIESTERIN LILQUINI

Hohepriesterin Lilquini ist eine dicke, alte Rattlingsfrau mit silbergrauem Fell und kupferroten Augen. Der Clan der Schamanin lebt seit Urzeiten tief unter der Kanalisation der Stadt in einem weit verzweigten Höhlensystem. Ihrem Rat folgend versuchen ihre Clansratten für Menschen möglichst unsichtbar zu bleiben. Das bedeutet aber auch, jeden Menschen zu töten, der Spuren ihrer Existenz entdeckt. Gegenüber den Mitgliedern ihres Stamms ist Lilquini fürsorglich und warmherzig, während sie gegen mögliche Bedrohungen von außen mit unerbittlicher Härte vorgeht.

Seuchenpriesterin. Dienerin der Dunkelheit III, WG: Religion - Snarrk'Izz III, mit Bernstein verzierter Kampfstab +3 (Schlagen 11) und Bergkristallamulett (Zauberer III)

NSC: PEIPIFFF DER GYFTLER

Der Rattling reifen Alters mit dunkelbraunem Fell und bernsteinfarbenen Augen trägt zweckmäßige, robuste Arbeitskleidung, die ihn vor Feuer und Säure schützt. Aufgrund seiner Arbeitsmaterialien ist er stets von leichtem Gestank umhüllt. Der fähige Alchemist ist vor allem als Giftmischer bekannt, der eine Vielzahl verschiedener Einnahme-, Kontakt- und Waffengifte kennt. Seit er von einer legendären Kluft des Meisteralchemisten hörte, ist er besessen von dem Wunsch, alle Teile zusammenzutragen - die verzauberten Handschuhe besitzt er bereits.

Werte: Giftzauberer ohne Zauberzugang, Alchemie X, Handschuhe des Meisteralchemisten (GE +1, Schießen 15) & 4 vergiftete Wurfedolche

BEUTETABELLE RAT1

W20	RATTLINGBEUTE
1	Gemüse (1 Mahlzeit)
2	edler Federhut (Ohrenausschnitte)
3	Gebratenes Fleisch (1 Mahlzeit, PW:3 Kulturschaffende, sonst Geflügel)
4	Kupferkessel (Alchemie oder Kochen)
5	Brecheisen/Kletter-/Enterhaken
6	Puppe (PW:1 verflucht, taucht immer wieder im Gepäck auf; -1 auf alle Proben)
7	Halskette mit langen, geschliffenen Rattenzähnen (1W20/2 Dietriche)
8	kleine Holzkiste gefüllt mit kleinen Pillen, 1W20/2 Stk. (Wie Heilkraut)
9	Bombe (1-5=Blend; 6-10=Splitter; 11-13=Klebe; 14-16=Stinknebel; 17-19=Pestnebel; 20=Furcht)
10	Sprengfalle (TW: 6): Bombe wie bei 9
11	spezielle Zutaten (einmalig +2 auf Trank herstellen-Probe)
12	handgroße Götzenfigur aus Lehm/geschrumpfte Rattlinghand (PW: 1 = 1 magischer Effekt)
13	Kürbisflasche mit Trank (BT:T)
14	Karte der Kanalisation (PW:10 in Rattenklaue)
15	Edelsteine (BW: A:15)
16	Schriftrollentasche aus poliertem Oberarmknochen mit Runen (Wert: 2W20 GM); W20: 1-8=Zauberspruch; 9-20=leer)
17	Phiole mit Flüssigkeit (bei Verzehr 1W20 /2 Stunden Blind)
18	Holzstab mit eingeritzten Zeichen die einen Zauberspruch darstellen (Regeln wie Spruchrolle)
19	seltenes Buch, das jemand in der Kanalisation verstecken wollte (1W20: 1-2=Zauber; 3-4=Effekt; 5-6=Bonus auf Probe; 7-10=WG: bestimmtes Thema; 11-20=nur Text)
20	Schmuckstücke/Schmuggelware (Wert: 2W20 x 10 GM)

WILDER RATTLING					
KÖR:	7	AGI:	10	GEI:	3
ST:	3	BE:	5	VE:	0
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen/Biss (WB+2)			Zottiges Fell (PA+1)		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Gift: Wird Schaden mit den Zähnen verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 2 nicht abwehrbaren Schadenspunkte pro Runde.				
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei SCHLAGEN um KÖR erhöht wird.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
Beute:	BW 1B:10				
GH:	1	GK:	no	EP:	86

ERFAHRENER RATTLING			SPÄ 5		
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	4	VE:	1
HÄ:	3	GE:	6	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Kurzbogen, Kurzsword (WB+1), Bomben für 50 GM			Lederpanzer (PA+1), Leder-schienen (PA+1), Helm (PA+1)		
Talente: Ausweichen I, Einstecker I, Fieser Schuss I, Flink I, Heimlichkeit I, Schütze II, Schwimmen I, Wahrnehmung I					
Volk: Dunkelsicht, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Resi-stenz gegen Krankheiten und Gifte, Zäher als sie aussehen					
Beute:		BW 1C:16 oder 1RAT:15			
GH:	1	GK:	kl	EP:	70

RATTLING KRIEGSHÄUPTLING KRI 10						
KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	5	
ST:	5	BE:	3	VE:	1	
HÄ:	6	GE:	1	AU:	0	
 32	 19	 12	 6.5	 17	 10	
Bewaffnung			Panzerung			
Kurzes Krumschwert+1 (WB+2, GA-1) Kurzbogen (WB+1)			Kettenpanzer (PA+2), Lederschienen (PA+1), Helm (PA+1)			
Talente: Ausweichen II, Brutaler Hieb II, Einstecker III, Hinterhältiger Angriff I, Kämpfer III, Flink II, Heimlichkeit I, Parade II, Schwimmen I, Wahrnehmung I, WG: Höhlenkunde II						
Volk: Dunkelsicht-, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Zäher als sie aussehen						
Beute:		BW: 3D:19 oder 3RAT:20; 1A:15				
GH:	10	GK:	kl	EP:	99	

RATTLING GIFTZAUBERER						SCH 6
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	8	
ST:	0	BE:	1	VE:	3	
HÄ:	1	GE:	6	AU:	(5)	
 19	 6	 8	 4.5	 6	 13	
Bewaffnung			Panzerung			
Kampfstab (WB+1, ZZ+1), Bomben für 150 GM			Runenrobe (AU+1)			
 13	Feuerstrahl (+1+2), Schatten $-(AGI+AU)/2$, Tarnender Nebel -2 , Kontrollieren $-(GEI+AU)/2$, Verwirren $-(GEI+AU)/2$, Skelette erwecken $+0$			 14		
Talente: Alchemie II, Ausweichen I, Einstecker I, Feuermagier II, Heimlichkeit I, Schwimmen I, Wahrnehmung I, Zaubermacht I						
Volk: Dunkelsicht, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Zäher als sie aussehen						
Beute: BW: 2D:19 oder 2RAT:19						
GH: 1		GK: kl		EP: 75		

RATTLING SEUCHENPRIESTER NEI 6					
KÖR:	7	AGI:	5	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	2	GE:	1	AU:	(8)
 25	 9	 5	 3.5	 8	 6
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)			Runenrobe (AU+1)		
 16	Blenden $-(AGI+AU)/2$, $-(KÖR+VE)/2$, Giftbann $+0$, Giftschutz $+0$, Heilende Hand $+1+1$, Magie entdecken $+0$, Netz $-(AGI+ST)/2$, Rost $-WB$ bzw. $-PA$, Segen $+0$, Tiere besänftigen $-LK/5$, Vertreiben $-(KÖR+AU)/2$				 10
Talente: Alchemie II, Ausweichen I, Einstecker II, Fürsorger I, Heimlichkeit I, Schwimmen I, Wahrnehmung I, WG: Religion Snark Izz II, Zaubermacht I					
Volk: Dunkelsicht, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Zäher als sie aussehen					
Beute: BW: 2D:19 oder 2RAT:19					
GH:	1	GK:	kl	EP:	80

RATTLING			SPÄ 1		
					
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	4	VE:	1
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0
 18	 9	 12	 6	 6	 11
Bewaffnung			Panzerung		
Schleuder, Dolch (WB+0), Bombe für 25 GM			Dicke Lumpen (PA+1)		
Talente: Fieser Schuss I, Flink I, Heimlichkeit I, Schwimmen I, Wahrnehmung I					
Volk: Dunkelsicht, Klein, Leichtfüßig, Lichtempfindlich, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Zäher als sie aussehen					
Beute:		BW 1C:10 oder 1RAT:10			
GH:	1	GK:	kl	EP:	56

RATTENOGER					
KÖR:	11	AGI:	6	GEI:	3
ST:	5	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	1	AU:	0
 48	 15	 8	 4.5	 18	
Bewaffnung			Panzerung		
Krallen/Zähne (WB+2, GA-2)			Fell (PA+1)		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Mehrere Angriffe (+1): Kann einen zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz Normal auf Laufen x 2.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.				
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute: BW 2B:20					
GH:	10	GK:	gr	EP:	143

RATTENKÖNIG					
KÖR:	12	AGI:	6	GEI:	10
ST:	3	BE:	2	VE:	5
HÄ:	4	GE:	2	AU:	8
 78	 18	 8	 4	 17	
Bewaffnung			Panzerung		
Scharfe Zähne (WB+2)			Ledrige Haut (PA+2)		
	Bezaubern: Die Kreatur kann Gegner bezaubern. (Wie der Zauber „Gehorche“)				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Mehrere Angriffe (+9): Kann 9 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz Normal auf Laufen x 2.				
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	Trophäe BW 1A:20; BW 5D:20 oder 4RAT:20				
GH:	26	GK:	gr	EP:	295



VON SPHÄRENWANDERER

PFEFFERSACK PRADNEK

VOM REICHTUM GEBLENDETE HANDELSSTADT

ÜBERSICHT

Pradnek bildet den Knotenpunkt des Handels in den Freien Landen, an dem die nördlichen und südlichen Routen nach Sturmklippe zusammenlaufen und dafür sorgen, dass die Bevölkerungszahl der Stadt je nach Handelslage zwischen 1000 und 1500 schwankt. Obwohl es zwischen Spuk- und Schattenwald liegt, hat das Städtchen schon seit langer Zeit keiner ernsthaften Bedrohung entgegenblicken müssen. So konzentriert man sich hier seit jeher auf den Handel und die Bekämpfung von Dieben und Schmugglern, was eine gefährliche Sorglosigkeit hat entstehen lassen.

Einwohner	1000-1500
Herrschaft	Pradneker Handelsrat
Heer	25 Stadtgardisten (KRI 1-4)
Tempel	Arznibar (15), Berna (18), Minra, Shimwender (5), Snarrk' Izz (Kanalisation), Varos (10)
Gasthäuser	Der Trog (1), Klingengold (17), Die Weinrebe (6)
Geschäfte	Der Trog (1), Hier gibts alles (7), Rattenfänger (2), Zauberschmied Sorrolox (11)
Sonstiges	Alte Wachstation (16), Burg Pradnek (9), Fähre (5), Friedhof (8), Käserei (13), Maskenmuseum (15), Werft (3)



Ratsmitglied **Olgerd Kupferschild** (KRI 11, ehemaliger Söldnerhauptmann) zur Umgehung der Zölle aufgebaut - der gesamte Weiler dient als geheimes Warenlager und Umschlagplatz; die 20 Bewohner sind Angestellte, die in zahlreichen Verstecken Waffen bereithalten. Sicherheitsrisiko: Oberaufseher **Lertan** (KRI 8) hat eine Schwäche für die Dirnen der Baracken, vor denen er gerne mit seinen Erfolgen prahlt.

5 KM je Bein ärmere Passagiere befördern, befindet sich jeweils ein Schrein des Shimwender. Unter den Arbeitern und Wachen der Fähren hat sich aufgrund der schlechten Geschäftslage die Stimmung so weit verfinstert, dass man einen Anschlag auf die Brücke plant, wofür sowohl Sprengstoff als auch Baumeister Hinrox (4) beschafft werden sollen.

BARACKEN

Die Hütten und Bretterverschläge, in denen Tagelöhner und armes Gesindel hausen, sind eine Brutstätte für Kriminalität.

1 „DER TROG“ Die dreckige Hinterhoftaverne der Baracken, die nur mit dem Passwort „Dreck am Stecken“ oder über einen Geheimgang aus den Kanälen zu betreten ist, dient als Treffpunkt illegaler Aktivitäten. Die Besitzerin **Bären-Bernja** (KRI 5) macht ihrem Namen in Temperament, Körperbau und Behaarung alle Ehre.

2 RATTENFÄNGER Der schreckhafte Kahlkopf **Jasko** (SPÄ 4) ist trotz seiner bizarren Sammlung von Kanalfundstücken (Waffen, Gerippe, Müll, aber auch seltene Wertgegenstände) ein rechtschaffender Mann, der manchmal Hilfe gegen die Kreaturen der Kanalisation einstellt - zum Tausch gegen manchen Schatz aus seiner Sammlung.

DREFELD

Der ruhige Weiler Drefeld wurde von langer Hand vom sich bescheiden gebenden

HAFEN

3 WERFT Die Arbeit in der Reparaturwerft ist unlängst zum Erliegen gekommen, da das Bauholz unnatürlich schnell verrottet und sich Unfälle häufen. Ein Klambautermann hat sich auf dem vor Anker liegenden Schiff „Weiße Nixe“ eingenistet und findet die Werft zum Leben ganz gemütlich, weshalb er alle Arbeiten, die das Schiff flottmachen sollen, sabotiert.

4 PRADNEKER BRÜCKE Die gewaltige, gut gesicherte Steinbrücke ist neben der in Conterra die einzige Möglichkeit den Langstrom ohne Fähre zu überqueren, wofür 1 SM pro Bein und Rad verlangt werden. Unter der Brücke verläuft ein alter, mit zahlreichen Fallen gesicherter Geheimgang für Notfälle, der nur dem Stadtrat und dem greisen zwergischen Baumeister **Hinrox** (KRI 4) bekannt ist, der in einem Haus unweit der Brücke lebt und für die Wartung der Anlage zuständig ist.

5 FÄHREN In den befestigten Fährstationen, die seit dem Bau der Brücke nur noch für

HANDELSSTREFF

Hier befinden sich Herbergen zum Nächtigen und Logen zum Handel Treiben, in denen Ortskundige für die Vermittlung von Geschäftspartnern sorgen.

6 „DIE WEINREBE“ In dieser vornehmen Loge wird der Wein der Neuankömmlinge mit Mitteln versetzt, die sie zu leichtsinnigen Geschäftsabschlüssen verleiten und ihr Gedächtnis verschleiern. Die Betreiberin **Lyrona** (SPÄ 8) hängt dem Arznibar-Kult an und spendet ihre Überschüsse dem verborgenen Tempel.

7 „HIER GIBTS ALLES“ Im gut aufgeräumten Geschäftsraum des eloquenten Magiers **Cortiell** (ZAU 10) gibt es tatsächlich nahezu alles - oder es kann beschafft werden. Der Gilianer verfügt über ausgedehnte Kontakte und schafft es den Händlern fast immer ihre besten und seltensten (nicht immer legalen) Stücke aus den Rippen zu leiern - verlangt aber auch gesalzene Preise.

8 FRIEDHOF Der zasarische Friedhofswärter **Lornatom** (MDB 11, Totenkraft, untot)

ist ein fahlgesichtiger Einsiedler, der die Anlage tadellos instand hält. Es handelt sich bei ihm um einen Dieb, der einen Mumienfürsten um einen Immertod beraubte - neben Schätzen im Wert von ca. 500 GM. Nun versteckt er sich vor den Häschern der Schwarzen Geier, die seine Spur bereits bis nach Pradnek verfolgt haben.

KANALISATION

Pradnek beizt eine moderne Kanalisation, in der sich vor Kurzem eine Sippe Rattlinge eingenistet und einen unterirdischen Kultort des Snarrk'Izz gegründet hat, der auch von manch zwielichtigem Gesellen aufgesucht wird (siehe z.B. D2Go „Wie Ratten im Dreck“ auf S. 9).

MARKT

9 BURG PRADNEK Tagungsort des Handelsrates und Hauptquartier der Stadtgarde unter Vestwart **Taradur** (KRI 3). Der dickliche Schatten früherer Vestwarte ist bloßer Befehlsempfänger des Handelsrats, wofür er auch reich entlohnt wird. Sein Sohn und Nachfolger **Handur** (KRI 6) hingegen ist ein rechtschaffender Hitzkopf, der zu gern die Umstände in Pradnek umkremplein würde - wenn sein Vater nicht wäre.

10 VAROS-TEMPEL Varos ist Schutzgott der Stadt und wird von den Händlern als Aushängeschild ihrer Rechtschaffenheit benutzt - doch mit wirklicher Verehrung haben weder die Lippenbekenntnisse der Händler noch die Predigten vom scharfzüngigen, karrieristischen Priester **Caspius** (SPÄ 8) zu tun, dessen Hauptbestreben es ist, die Tempelkasse zu füllen und Pradnek zum Zentrum des Varoskults in den Freien Landen zu machen. Dafür behindert er die Ausbreitung anderer Kulte (insbesondere Helia) vehement.

11 ZAUBERSCHMIED SORROLOX Der narrländische Gnom **Sorrolox** (KRI 5) schmiedet seine Waffen, Rüstungen und Gebrauchsgegenstände vornehmlich aus Eredarnischem Stahl - doch sie haben oft irritierende Nebenwirkungen wie Sprachfähigkeit, zufällig eingebettete Zauber, positive oder negative Effekte. Keine Rückerstattungen.

NEU PRADNEK

Das von der Käseproduktion dominierte ehemalige Manufakturdorf hat seit Generationen seine eigenen Wächter - scherzhaft „Käseritter“ genannt - und ist fest in der Hand der Ratsfamilie „von Pradnek“.

12 KÄSETURM Die Wachtürme Neu Pradneks wurden aufgrund der fehlenden Bedrohungen zu Lagerhäusern umfunktioniert, in denen Käselaike reifen. Der Nordturm birgt jedoch ein finsternes Geheimnis: Der gelehrte Turmwächter **Balduin** (SPÄ 4) nutzt den Käsegestank, um den Leichen-

geruch zu überdecken, den seine Experimente an durchreisenden Seefahrern verursachen. Er forscht an den menschlichen Körpern, um die Golems des Maskenmuseums (15) zu perfektionieren und stellt aus den Gesichtern seiner Opfer neue Masken her, die hervorragend zu dunklen Verzauberungen taugen.

13 KÄSEREI PRADNEK Die Geburtsstätte des berühmten Pradneker Käserads ist die Haupteinnahmequelle des ehrlichen und sparsamen Ratsmitglieds **Deseborg von Pradnek** (KRI 5), die hinter vorgehaltener Hand auch „Käseburg“ genannt wird, was auch auf ihre resolute Art und leicht gelbliche Hautfarbe zurückzuführen ist. Ihre Familie gründete zu gormanischer Zeit die Stadt und hat seitdem den Käsehandel der gesamten Region fest in ihrer Hand. Doch seit einiger Zeit gehen die Geschäfte schlechter - Käse verschwindet aus der Käserei und Morde an Angestellten häufen sich, was der Öffentlichkeit vorenthalten wird. Die Rattlinge der Kanalisation haben die Käserei als Selbstbedienungsladen für sich entdeckt und schrecken bei der nächtlichen Nahrungsbeschaffung vor nichts zurück.

NORDUFER

Das Nordufer ist Auffangbecken für alle, die nach Einbruch der Dunkelheit die Brücke nicht mehr passieren können, weshalb es hier viele teure Herbergen gibt. Die meisten von ihnen gehören dem feinsinnigen Ratsmitglied **Yanna Drodönhöft** (SPÄ 7), die im Geheimen die Fährleute (5) bei ihrem Vorhaben die Brücke zu vernichten, unterstützt.

RATSVIERTEL

In großen Villen leben hier die 5 Mitglieder des Handelsrates. Das Viertel wird von 10 eigenen Ehrengardisten (KRI 4) bewacht, die jedoch schlecht bezahlt und bestechlich sind.

14 VILLA LATHARION Hinter der Fassade der Empfangsräume befindet sich ein Labyrinth der Spiegel, Illusionen, Fallen und Täuschungen, in dem der Kultvorsteher des Arznibar-Kults (15), Ratsmitglied **Uriel Latharion** (ILL 15, siehe S. 15), lebt. Der angesehene Elf ist bereits über 150 Jahre alt und seit etwa 50 Jahren Mitglied im Rat. Er kennt die meisten Geheimnisse der anderen Ratsmitglieder und weiß diese geschickt gegeneinander aufzuwiegeln. Er selbst ist der lachende Dritte und hat mittlerweile ein beachtliches Vermögen angehäuft, das er in zwielichtige Forschungen investiert.

15 MASKENMUSEUM Eine der größten Attraktionen für fahrende Händler und Gelehrte ist das Maskenmuseum, in dem Stücke aus den unterschiedlichsten Kulturen präsentiert werden und in großen Räumen (die

durch zahlreiche Spiegel noch größer wirken) mit ausgestaffierten Wachpuppen eben jene Kulturen lebensecht nachgebildet werden. Im Kellergewölbe befindet sich der geheime Arznibar-Tempel, dem viele Bürger der Stadt angehören (6, 12, 14). Als Wachen und Spione fungieren die Puppen, die vom Kultvorsteher (14) zu unheiligem Leben verzaubert wurden (Werte wie Lehmgolem mit GK: no, LK 23, Heimlichkeit III, 87 EP). Für den Fall einer Entdeckung des Tempels hat man hier sorgsam Hinweise auf den Varos-Tempel (10) und dessen Vorsteher gestreut, die ihn diskreditieren und den Verdacht auf ihn lenken sollen.

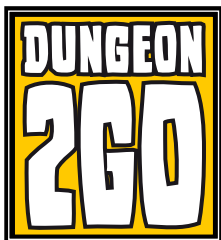
STROMWACHT

Aus der alten gormanischen Wachstation ist mittlerweile ein Viertel der Gewerbetreibenden geworden. Die meisten Handwerker und einfachen Bürger finden sich hier, zwischen Stadttor und Markt.

16 ALTE WACHSTATION Die historische Wache, aus der der Stadtteil erwachsen ist, dient heute mit wenig Begeisterung in fantasievollen Kostümen als Stadtführer. Die Station selbst ist zu einem Museum für Stadtgeschichte und Informationszentrum über die Geschäfte und Handelstreffpunkte Pradneks geworden. Finanziert wird das Ganze vom Vestwart (9), der begeisterter Historiker und Vorsteher dieser „Historischen Ehrengarde“ ist. Die Gelder stammen in Wirklichkeit allerdings vom Handelsrat, der den Vestwart so gefügig und beschäftigt hält.

17 KLINGENGOLD Die Herberge ist Anlaufstelle von Söldnern und Abenteurern - und immer wieder Ort handfester Auseinandersetzungen, denen die kleine Stadtwa- che nicht viel entgegenzusetzen hat. In der Mitte des großen Schankraums befindet sich zudem ein Kampfring, der zu Demonstrationszwecken genutzt wird, wenn Händler die „Ware“ testen oder Streitigkeiten geklärt werden wollen.

18 BERNA-MISSION Der große Holzbau, in dem sich Betten und Mahlzeiten für die Armen finden, wird von **Bruder Tariak** (HEI 4) betrieben, einem ausgemergelten Mittfünfziger, der sein Leben komplett den Armen und Hungernden widmet. Das geht sogar so weit, dass er die Mission als Versteck für Verbrecher und Schleuse für in den Baracken dringend benötigte Waren zur Verfügung stellt. Der kleine Hain östlich des Hauses ist von Obstbäumen und anderen Nutzpflanzen bewachsen. Dass er noch nicht eingegangen ist, liegt an der Dryade **Blätterrauschen**, die den Hain bewacht. Das Waldwesen begleitete den Priester aus gegenseitiger Liebe in die Stadt, wo sie nun Tag für Tag weiter ein- geht. Tariak sieht in seiner völligen Aufopferung für Berna ihr Leid jedoch nicht, weshalb ihr Schicksal besiegelt scheint.



VON MH+ UND SPHÄRENWANDERER

WIE RATTEN IM DRECK

EIN WIRKLICH ÄTZENDER DUNGEON FÜR DIE STUFEN 5-8

HINTERGRUND

Der Rattling-Seuchenpriester Snizzik verseuchte das Grundwasser der hiesigen Stadt, indem er einen Kloakengolem erschuf, der die Kanäle unter der Stadt für sein Volk sichern soll. Das Wasser verätzt Humanoide bei Kontakt (Golems und Rattenartige nicht), weshalb sich Durst und Infektionen ausbreiten. Eine Gruppe Kloakenjäger ist bereits auf der Suche nach der Ursache verschollen - nun sollen die SC die Sache ins Reine bringen.

DIE KANALISATION

Die Kanäle sind dunkel, feucht und stinken erbärmlich (1 Erschöpfungsschaden/20 Minuten). Der Schlamm in der Mittelrinne verätzt bei Kontakt mit W20/4 abwehrlosem Schaden pro Runde.

1 TREPPE Der Wartungseingang für die Kanalisation führt etwa 4 Meter in die stockfinstere Tiefe, bevor einen Gestank und ätzende Luft einhüllen.



DER KLOAKENGOLEM

Wird diese glibbrige Masse aus ätzen dem Kloakenschlamm vernichtet, erscheint sie jedes Mal erneut mit voller LK, wenn die SC eine Stelle der Karte mit Golemsymbol passieren.

Er hat die Werte des **Wasserelementars III** und zusätzlich:

Kletterläufer

Anfällig: Reinigung statt Feuer - erhält durch den Zauber Reinigen PW/2 und durch einen Eimer Seifenwasser W20/4 abwehrlosen Schaden.

Ätzender Leib: Jede Berührung verursacht W20/4 abwehrlosen Schaden.

2 RATTENHEILIGTUM Ein Altar in Form einer steinernen Rattenklaue hält eine von Ewigen Kerzen umringte Opferschale fest umklammert. In ihr blubbert eine dunkle Brühe, in der dutzende Rattenohren, Augen und Nasen schwimmen. Geisterhaftes Fiepsen und Quieken im Kopf der Charaktere im Raum drängt sie dazu aus der Opferschale zu trinken (Runde 1: GEI+AU+8. Jede weitere -2). Trinken: 1W20 abwehrloser Schaden + 1 Erschöpfung, der Charakter erhält das „Mal der Ratte“. Es ermöglicht Kommunikation mit Rattenwesen, brandmarkt jedoch als Diener der Dunkelheit (Ränge in DdL verfallen, DdD I kommt hinzu). Rattlinge erhalten +5 auf Bemerken-Proben für 1W20h wenn sie davon trinken.

3 PUMPENRAUM Eine gewaltige, fette Rattenbestie (Seuchemutter, Werte wie Faulbauch) verpestet den Boden des mit Rohren und einer riesigen Pumpe angefüllten Raums, indem sie aus ihrem Wanst alle 2 Runden eine Riesenratte gebiert (SC x1 sind schon anwesend). Zudem lässt das Zischen von Gas nichts Gutes verheißen. Die Kreatur wurde hier von Snizzik als Wächterin platziert und soll verhindern, dass die Pumpe wieder in Betrieb genommen wird. Betätigt man den Hebel am Ende des Raums, nachdem das Ventilrätzel gelöst wurde (4), pumpt frisches Wasser durch die Rohre und öffnet die Geheimtüren in die Ruinen. Zudem werden Schlamm und Kreaturen heraus gespült, sodass es von nun an zu keinen Zufallsbegegnungen mehr kommt.

4 VENTILRAUM Ein skurriles Rätsel aus Hebeln und Rohren deutet auf den archaischen Ursprung des Ventilsystems hin. Mit einer Rätsel-Probe (GEI+VE+Bildung) versteht ein Charakter das Hebelparadigma. Mit einer erfolgr. Bemerken-Probe (GEI+VE+6) kann er das laute Einrasten der Tunnelventile vernehmen und mithilfe der Hebel in Einklang bringen - sofern alle Ventile bereits aufgedreht wurden. Sind beide Proben erfolgreich, senkt ein uralter Hydraulik-Mechanismus Teile der Wände in den Boden (G-Passagen nun offen).

5 KLOAKENJÄGER Tür und Schächte sind von innen verbarrikadiert. Bei Kraftakt-Proben (KÖR+ST) oder wenn laut gerufen wird, meldet sich der Rattenfänger. Er hat sich vor Stunden mit dem letzten verbliebenen Kloakenjäger auf der Flucht vor dem Golem eingesperrt. Der Jäger liegt im Delirium auf einem Feldbett. Der Rattenfänger wird die Barrikade aus Angst nicht öffnen, die Schächte für einen kurzen

ROHRE

Jedes Mal, wenn die SC den Eingang eines Rohrs passieren, kommt es mit PW:5 zu einer Zufallsbegegnung. Die Rohre sind breit genug, dass sich Kreaturen, die höchstens Klein sind, ungehindert bewegen können. Normal große Kreaturen bekommen -8 auf alle Proben und können lediglich kriechen (Bewegung/2), ab Groß ist ein Passieren unmöglich. Jede Runde in einem Rohr erhält man W20/4 nicht abwehrbaren Säureschaden.

BEGEGNUNGEN IN DEN KANÄLEN

W20	BEGEGNUNG PW:5/ROHR
1-2	Rohrspülung: Ein SC wird in das Rohr gesaugt und an einem zufälligen anderen Ende wieder ausgespuckt, wenn ihm nicht AGI+BE-4 gelingt. So oder so erhält er 1W20/4 abwehrlosen Schaden.
3-10	Kloakenschlamm spritzt in 3m Radius aus dem Loch (3-5=Ätzend (1W20/4 abwehrloser Schaden), 6-7=Rutschig (Patzerwahrscheinlichkeit +5% bis zur Reinigung, kumulativ), 8-10=Stinkend (KÖR+HÄ+Gift Trotzen, sonst -2 auf alle Proben für eine Stunde, kumulativ))
11-13	Gas entweicht in 3m Radius. Explosionsgefahr! (siehe Symbol)
14-15	Blobs (SC-1 kleine Kloakenblobs, 1 großer Kloakenblob [Werte wie Wasserelementar I/II, mit denselben Werte-Änderungen wie der Kloakengolem])
16-20	Ratten (16-17=Rattenschwarm SW: W20+5, 18= SCx2 Riesenratten, 19-20= SCx1 erfahrene Rattlingspäher (siehe S.8))

Moment jedoch schon. Schaffen es die SC die beiden zu überzeugen gemeinsam zu fliehen (GEI+AU+Talente), übergeben die beiden den SC ihre Ausrüstung, sobald sie am Ausgang (1) ankommen: darunter den Mopp der Gerechtigkeit (Kampfstab+2, „Reinigen“ eingebettet), zwei Kräutermasken (+6 auf Übelkeits-Proben für 1W20h), zwei Giftbann-Tränke sowie einen vollen Beutel Heilkräuter (20 Stk). Der Rattenfänger weiß, dass die Tunnel einen uralten Hydraulik-Mechanismus besitzen und das



wohl irgendwas mit den Ventilen zu tun hat (einmalig +4 auf Rätsel-Probe in Raum 4).

6 LEICHEN Hier liegt jeweils einer der beiden getöteten Kloakenjäger. Sie sind völlig verätzt und lassen sich nicht wiederbeleben. Allerdings lässt sich von ihrer Ausrüstung noch etwas verwenden: A) Flegel+1, „Rattentod“ (Ratten zerschmettern II (siehe Untote zerschmettern)), Heiltrank, Giftbantrank, 75 GM, 80 SM. B) Helm+1, Seife, 3 Schriftrollen: Reinigen, 86 GM, 20 SM.

DIE RUINEN

Die Kanalisation schließt an uralte Ruinen an, die seit kurzem von einem Rattlings-Klan bezogen wurden, nachdem sie sie durch Manipulation des Pumpensystems größtenteils vom Schlamm befreit haben, unter dem sie begraben lagen.

7 DER OBDACHLOSE Im Ruinengeröll lebt hier ein ominöser Obdachloser. Wochenlang trank er aus der Opferschale (s. 2), woraufhin ihn ein Teil von Snark'Izz höchstpersönlich beseelte. Durch die Augen des Obdachlosen beobachtet der Rattengott Snizziks Aktivitäten. Nachdem Snizzik aus unnötiger Gier den Beseelten im Schlaf (um einen wertlosen Anhänger) berauben ließ, ist Snark'Izz jedoch seinem Jünger nicht mehr wohlge-

sonnen: Er wird den SC wertvolle Informationen preisgeben: wie sie 8 nach 10 untertauchen können, wo die Geheimtüren liegen und wie man den Kloakengolem endgültig bezwingt. Versuchen die SC dem Obdachlosen seinen Anhänger zurück zu geben, wird er sich an die SC nicht erinnern können und wie ausgewechselt wirken. Snark'Izz Beseelung endet. In den Köpfen der SC meldet er sich mit fiepsendem, rauem Freiwort ein letztes Mal: „Ehrenlose Jünger verdienen nur den Tod als Beute.“

8 GEFLOTETE KAMMER Der Boden dieser Kammer ist weggebrochen, sodass sich das darunter liegende Geschoss komplett mit dem ätzenden Schlamm der Kloaken angefüllt hat, der so dickflüssig ist, dass man nur Laufen/2 m pro Runde schwimmen kann (DS S. 93). Die Öffnung zu (9) befindet sich unter Wasser und ist nur tauchend (auch unfreiwillig) mit einer Bemerkungs-Probe -2 zu entdecken.

9 VERSTECKTES LAGER Durch eine enge Tunnelöffnung, die mit einer Speerfalle gesichert ist (TW:2, PW:20, bei Schaden hängt man in Widerhaken unter Wasser fest, bis AGI+ST gelingt (Aktion)), gelangt man in einen bis obenhin vollgestopften Raum. Hier lagert der Rattenklan seine größten Schätze - was durch die Augen eines Menschen auch unglaublicher Müll sein kann. BT: 10B, 5C, 5D, 5T, 3G, 5Z.

10 VERSAMMLUNGSRAUM Hier bereitet sich gerade Snizziks Klan auf einen erneuten Beutezug an die Oberfläche vor: Huustkrazz der Giftzauberer meditiert kniend im verseuchten Tümpel, während Grobhauzz der Kriegshauptling fünf seiner Rattlinge (erfahren) mit fiepsenden Lauten und groben Gesten Anweisungen gibt.

11 NEST 10 wehrlose Rattlings-Weibchen schlafen, brüten und hüten hier 1W20

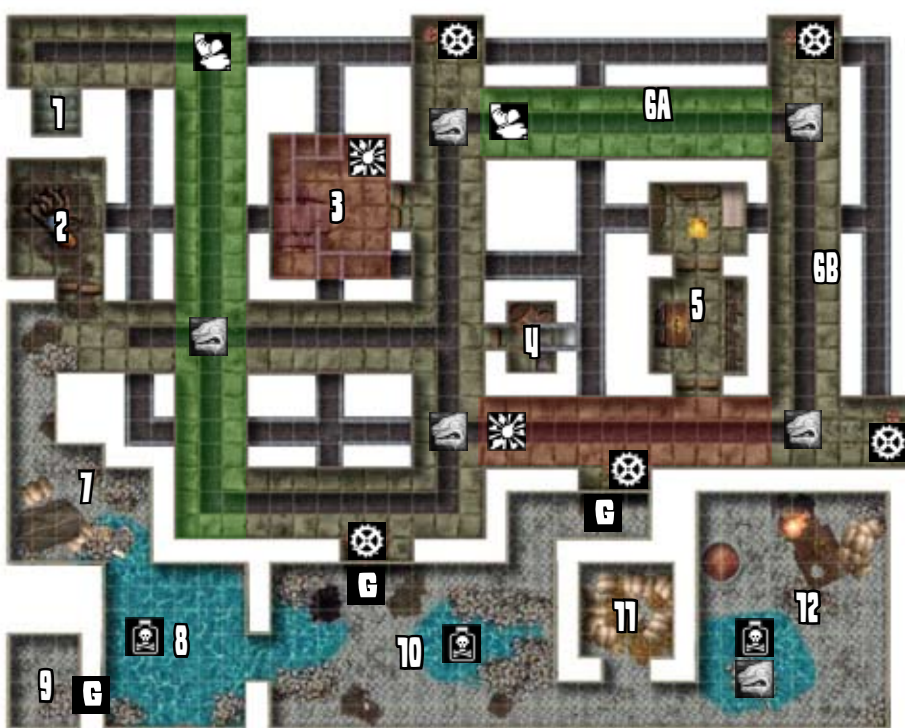
Baby-Rattlinge und Rattlingskinder. Sie werden am Eingang von 2 Rattlings-Männchen bewacht. Unter dicken Strohlagen haben hier einige der Weibchen heimlich Beute gelagert (10Rat10; 2G).

12 SNIZZIKS GEMÄCHER Snizzik (heroischer Seuchenpriester mit Zauberstab: Blenden, Schutzring+2, Knochenkette (Flink I) und Spruchrolle: Kettenblitz) meditiert tief vor einem Snark'Izz Götzenbild. Bei Kampflärm wird er aus der Meditation erwachen und den Kloakengolem beschwören (Bewegung von 12 nach 10 über Tümpel möglich) - wenn dieser aus dem Säuretümpel entsteht, erhält er zusätzlich die Fähigkeit „Odem: Säure“ (siehe Drache). An einer Wand steht ein mit Giftnadeln gesicherter Ritualaltar (Gift-Trotzen, sonst 1W20Rd. lang 1 Ausdauerschaden). Auf ihm in einem kleinen Heptagramm eine Plastik aus trockener Kloakenmasse. Wird sie zerschlagen, kann sich der Kloakengolem nicht mehr regenerieren.

Um das Götzenbild liegt die Beute der letzten Monate: 556 GM, 812 SM, 1226 KM, ein kleines Holzschiff (Geisterbote), Trickserkarten (Zaubertrick eingebettet), schwere Armbrust+1 (Verletzen I), der Dolch „Aderschlitze“ (GRW, S. 98), BW 5B:20, 5C:15, 5D:15, 10T, 8Z, wertlose Lederkette (7).

EP: 1 pro Raum, besiegte Gegner EP/SC, je aufgedrehtem Ventil: 10 EP, das Ventilrätsel lösen: 30 EP, die Pumpe anschalten: 30 EP, aus dem Rattenbcken (2) trinken: 30 EP, Kloakenjäger & Ratenfänger retten: 30 EP, je gefundener Geheimtür: 10 EP, dem Obdachlosen das Amulett zurückbringen: 50 EP, für das Abenteuer: 100 EP.

KARTENSYMBOLE	
	Golem: Der Golem taucht auf (siehe „Der Kloakengolem“)
	Ventil: Mit Kraftakt (Aktion) aufzudrehen, siehe (4).
	Geheimtür: Öffnet sich erst nachdem die Pumpe wieder läuft (3), Ausnahme: (9).
	Explosionsgefahr: Bei Funken oder Feuer (Schlagen-Patzer oder 16-20 bei Feuerzauber oder Fackel) kommt es einmalig zu einer Explosion: PW:25 abwehrbarer Schaden im markierten Bereich)
	Rutschgefahr: Zu Beginn jeder Runde AGI+BE+4, sonst stürzt man in die Rinne, die ätzendes Wasser enthält (siehe unten)
	Ätzend: Kontakt mit dem Wasser verursacht W20/4 abwehrlosen Schaden/Runde.





VON URSUS PISCIS, ORTER, SPHÄRENWANDERER, MAD_EMINENZ, MH+ & TOMTOM

GASSENGESCHICHTEN

13 HERAUSFORDERUNGEN IN DEN GASSEN DER STADT

AUS DEM WEG!

Die SC gehen gerade eine steil ansteigende Straße entlang, als ihnen ein schwer beladener, herrenloser Karren mit einer unglaublichen Geschwindigkeit entgegenrollt. Da es keine Seitengassen gibt, können sie sich entweder hinlegen, sodass der Karren über sie hinwegrollt, oder die Fassade eines Wohnhauses hinaufklettern (Klettern-Probe -4). Allerdings befinden sich mitten auf dem Weg, den der Karren herunter kommt, auch ein kleines Mädchen, ihre Großmutter und ein junger Herr. Eine Person aus der Spur zu befördern, erfordert eine Probe auf AGI+ST, bei deren Misslingen man vom Karren erfasst wird und 2W20 Schaden erhält. Wer die alte Frau und ihre Enkelin rettet, bekommt von der wohlhabenden Familie 50 GM als Belohnung. Zudem erhalten sie kostenlose Unterkunft und Verpflegung, solange sie sich in der Stadt aufhalten. Wird der junge Herr gerettet, wird zugleich eine Freundschaft fürs Leben geschlossen. Der Jüngling ist Schriftsteller aus ärmlichen Verhältnissen. Zum Dank erhalten die SC einen Goldring, den er von seinem Großvater geerbt hat (Wert: 15 GM), sowie das Versprechen, auf Lebenszeit beim jungen Herr zuhause nächtigen zu dürfen, wann immer sie in die Stadt kommen. Außerdem wird der Schriftsteller beim Abschied die SC bitten Werbung für seine Bücher zu machen. Je mehr die SC für ihn werben, desto wohlhabender wird der Schriftsteller beim nächsten Besuch sein.

DER DOPPELTE PATER

Die SC werden in einer dunklen Gasse vom greisen Pater Baltsar mit angstverzerrtem Gesicht aus den Schatten heraus angesprochen und vor drohendem Unheil gewarnt. Nach kurzem Gespräch stellt sich allerdings heraus, dass er ratlos und verwirrt ist: Er weiß weder, wo er sich befindet, noch, wie er dorthin gekommen ist. Bei der ersten Gelegenheit stiehlt er sich heimlich davon. Einige Zeit später treffen die Helden wieder auf ihn - diesmal allerdings wirkt er völlig klar und hält eine rhetorisch brillante Brandrede auf dem Marktplatz. Er warnt vor den dunklen Machenschaften einer Hexe, die hier ihr Unwesen treiben soll. Da es bereits spät abends ist, will er ihren Namen allerdings erst am nächsten Tag bekannt geben, damit im Tageslicht Jagd auf

sie gemacht werden kann. Er schlägt das Angebot eines Wirts aus, kostenlos bei ihm zu übernachten und verbringt die Nacht auf eigenen Wunsch in einem Heuschöber. Als er am nächsten Tag spurlos verschwunden ist, vermuten die aufgebrachten und verängstigten Einwohner sofort, dass die Hexe dahinter steckt - und wer, wenn nicht die Sippe von Vagabunden, die hier ihre Dienste als Scherenschleifer, Kesselflicker und Besenbinder anbieten, beherbergt sie wohl? Wenn die Helden den erneut verwirrten und verirrten Pater nicht schnell genug finden, wird ein Blutbad an Unschuldigen stattfinden.

DER VERTROCKNETE BRUNNEN

Die Charaktere werden Zeugen eines großen Aufruhrs. Durch kurze Nachfragen ist zu erfahren, dass einer der tiefsten und wichtigsten Brunnen der Stadt plötzlich kein Wasser mehr gibt. Bereits mehrere Männer, die sich in den Schacht hinabließen, um nach dem Rechten zu sehen, sind nicht mehr zurückgekehrt. Schließlich erscheint die Stadtwache, um den entstandenen Tumult aufzulösen. Ein Herold verkündet, dass der Stadtrat eine hohe Belohnung für denjenigen auslobte, der die Ursache für das Versiegen des Brunnens und das Verschwinden der Männer aufdeckt. Tief unten im Brunnenschacht stoßen die SC auf einen frisch gegrabenen Gang, in dem einige Steinstatuen in verzerrten Posen stehen. Es stellt sich heraus, dass sich ein Basilisk (GRW S. 107) in den Brunnen grub und somit das Wasser zum Versiegen brachte. Das Untier muss erlegt und das Loch geschlossen werden, damit erneut nach Wasser gebohrt werden kann.

DIE FRAU DES STADTGARDISTEN

Eine der örtlichen Stadtwachen bittet die SC um Hilfe: Seine Frau liegt seit Tagen im Fieberdelirium, doch leider lässt es sein Dienstplan nicht zu, dass er die nötigen Erledigungen macht. Er händigt den SC eine Liste mit Kräutern und Tränken aus und bietet ihnen das Schwert seines Großvaters (mag. Langschwert +1) sowie seinen Wochensold von 12 SM als Entschädigung an - mehr kann er leider nicht aufbringen. Bei den Tränken handelt es sich um zwei Heiltränke, die problemlos in jedem größeren Tempel zu erwerben sind. Die Kräuter erhalten sie nur bei Kar's Kräuter und Kon-

desate. Wilhelm Kar ist ein begabter Alchemist, allerdings kein Menschenfreund - er fordert 50 GM für die geforderten Kräuter. Er lässt sich aber auf 40 GM herunterhandeln (Feilschen-Probe -2), wobei entweder ein Flirt gut gebauter weiblicher SC (Flirten-Probe +4: Bonus von +4 auf Feilschen) oder Erpressung (+2 auf Feilschen) helfen könnten.

DIE KULTISTEN-FENDE

Als die SC spätnachts - wie immer sturzbetrunknen - aus ihrer Lieblingstaverne taumeln, werden sie durch Kampfgeräusche in eine dunkle Seitengasse gelockt. Hier werden sie Zeugen eines erbitterten Kampfs auf Leben und Tod zwischen menschlichen Snarrk'Izz-Kultisten und Rattling-Kultisten (Anzahl und Stufe beider Gruppen entsprechen denen der SC). Falls die SC sich auf eine Seite schlagen, erfahren sie am nächsten Morgen, als sie unerwarteten Besuch von der Stadtwache erhalten, dass sie just die Kultisten unterstützten, die auf Seite der Dunkelheit stehen ...

DIE SCHAUSTEHLER

Die Charaktere begegnen auf dem Weg in die nächste Stadt einem Trupp von angeblichen Schaustellern, die angeben, überfallen worden zu sein. Sie bitten die SC mit ihnen weiterreisen zu dürfen, damit ihnen so etwas nicht nochmals passiert. In der ersten Nacht werden die Schausteller allerdings ihrerseits versuchen, die Helden auszurauben, nachdem sie ihnen Schlafmittel in ihre Getränke gemischt haben. Falls die SC die Täuschung nicht rechtzeitig bemerken (Bemerk-Probe -2) oder dem Gift widerstehen (Gift Trotzen -6), müssen sie die fahrenden Räuber in die nächste Stadt verfolgen, wo sie untergetaucht sind. Die Diebe sind hier keine Unbekannten - zahlreiche ähnliche Delikte liegen der Wache vor, jedoch konnten sie noch nicht dingfest gemacht werden.

EINE FRAGE DES GESCHMACKS

Sobald sich die SC in der Stadt einen Namen gemacht haben wird sich Tobber Sauerbrot, ein Halbling-Braumeister, an die SC wenden. Er ist mit seiner An-

stellung in der Brauerei Sturmbart unzufrieden und bittet die Helden ein 5 L Fass mit der neusten Bierkreation, dem Sturmbräuer-Herben, zur Konkurrenz zu schaffen. Wilburd Emmerich von der konkurrierenden Brauerei Bärenbräu wird den Helden sofort 50 GM für das Fass geben. Außerdem wird er sie bitten, Tobber eine Fenstanstellung bei Bärenbräu anzubieten, wenn er das Rezept für das Sturmbräuer-Herbe mitgehen lässt. Dusaro Sturmbart, Zwerg und Besitzer der Sturmbart Brauerei, wird 100 GM bezahlen, wenn die Helden ihm vom Treiben seines Mitarbeiters Tobber berichten, und ihm das gestohlene 5 L Fass zurückbringen.

GASSEN-GOLDZAHN

Ein komischer Halbling, der zu Mittag inmitten einer belebten Handelsstraße auf einem Fass sitzt, spricht die SC an. Er bittet sie ihm bei seinem Problem zu helfen: Unter dem Fass befindet sich nämlich ein massiv goldener Pflasterstein (500GM wert). Der Halbling versuchte ihn bereits im Morgengrauen zu lösen, jedoch vergebens. Da er die Stelle nicht verlassen kann, sollen die SC passendes Werkzeug (Spitzhacken, Schaufeln, Meißel) beschaffen und ihn damit bewaffnet am Abend aufsuchen. Mögliche Probleme: Anspruch auf den Gassen-Goldzahn wird die Stadt erheben. Die Gassenwartung unterliegt der Handwerker Gilde. Den Stein unbemerkt zu entfernen erfordert Überredungskünste (GEI+AU+Charme), Feinmotorik (GEI+GE+Handwerk/Diebeskunst) und brachiale Gewalt (KÖR+ST+Handwerk) inmitten des durchgehend patrouillierten Händler Viertels der Stadt. Der Halbling bietet bei Hilfe an, den Erlös des Pflastersteins 50:50 zu teilen.

PANIK AUF DEM MARKT

Urpötzlich gellen +Schreie durch die Straßen und die Wache macht mobil. Auf dem gut besuchten Marktplatz sind die Ausstellungsstücke eines fahrenden Bestiariums entkommen: Ein Eulerich (GRW, S.112) und eine Monsterspinne (GRW, S.117) machen wahllos Jagd auf die Bürger der Stadt. Der Hauptmann der Garde brüllt eine Belohnung von 30 GM für jede tote oder gefangene Bestie heraus. Von dem Betreiber des Bestiariums fehlt nach dem Tumult jede Spur; in Wirklichkeit handelte es sich bei ihm nämlich um „Boslaf die Faust“, einen Gauner, der den Tumult genutzt hat, um seine Kumpanen aus den Kerkern der Wache zu befreien. Als die Garde sich des Tricks bewusst wird, setzt sie ein Kopfgeld auf Boslaf und seine Männer aus: 50 GM

für den Anführer (Söldner Anführer (RvC S. 46)), 10 für jeden seiner 6 Getreuen (je 3 Strauchdiebe und Wegelagerer, RvC S. 48). Ihre Spuren können mit einer Probe auf Spuren Lesen bis zu einer verlassenen Baracke im Elendsviertel verfolgt werden, wo die Räuber ihren Siegestrunk abhalten.

SCHWERE GEBURT

Irgendwo in einer dunklen Gasse stolpern die SC regelrecht über den Körper einer elfischen Frau. Die klaffende Wunde an ihrem Bauch war offensichtlich die Todesursache. Doch schauen sich die SC die Frau genauer an (Bemerkungs-Probe) stellt man fest, dass die Wunden von Innen heraus entstanden. Suchen die SC erfolgreich weiter nach Hinweisen (Suchen-Probe) so finden sie kleine Fußspuren, die direkt vom Bauch der Frau wegführen. Wenn man alle Fakten zusammenzählt, könnte man schlussfolgern, dass drei kleine Kreaturen aus der armen Frau herausgebrochen sind und in einer dunklen Seitengasse verschwanden. Folgen die SC den Spuren, so enden diese an einer dunklen Kohleluke, die in einen verlassenen Keller führt. Dort haust 1 Blutbauchspinne je SC (Werte wie Monsterspinne (GRW. 117) und Kleine Monsterspinne (GRW. 128)). Sollte einer der SC ohnmächtig werden, versucht eine Spinne ihre Brut einzupflanzen. Wird die Spinne nicht innerhalb von 1W20 Runden entfernt, ist das Opfer infiziert. Ihre Brut schlüpft dann nach 1W20 Wochen aus dem Bauch des Opfers (tödlich). Eine Heilung des Wirtes ist nur durch den Zauber Allheilung möglich.

TENTAKEL DES TODES

Eine Hafenstadt wird des nachts von einem verheerenden Unwetter heimgesucht: Ein heftiger Sturm und hohe Flutwellen zerstören Häuser im Hafengebiet und einige vor Anker liegende Schiffe. Wie durch ein Wunder bleibt die Herberge der SC verschont. Als sie sich am nächsten Morgen ein Bild von den Verwüstungen machen wollen, erhebt sich plötzlich lauter Lärm im Hafenbecken. Er stammt von zahlreichen Tentakeln, die wild aus dem Wasser peitschen. Offenbar wurde durch die gewaltigen Wellen der vergangenen Nacht ein Riesenkraken (GRW, S.120) in das Hafenbecken gespült, der nun dort wütet. Es liegt an den SC, den Bewohnern beim Vertreiben oder Töten des Untiers zu helfen: Erfolgreiche Wissen-Proben liefern Hinweise auf mögliche Schwachstellen in einem Kampf. Der Kraken kann von Land oder von den verbliebenen Schiffen aus nur mit Schusswaffen angegriffen werden, ansonsten muss man sich ihm zuerst mit Ruderbooten nähern (Proben auf

AGI+ST). Andere Möglichkeiten sind, den Kraken mittels eines geeigneten Köders aus dem Hafen zu locken (Proben: Wissen, Boot fahren) oder mittels einer für ihn aversiven Substanz zu vertreiben (Proben: Wissen, Alchemie).

VERWECHSLUNGSGEFAHR

Die Bewohner der Stadt, in die die SC gerade kommen, reagieren ausgesprochen feindlich und kurz angebunden auf die Charaktere. Darauf angesprochen werden sie einen der SC der abenteuerlichsten Gaunereien beschuldigen, die er in den letzten Tagen hier begangen haben soll. Je nach Verhandlungskünsten der Helden (Verständigen-Probe-2) geht die Sache glimpflich für sie aus oder sie werden gar bis vor den Richter geführt, wo sie sich erklären müssen (GEI+VE), um nicht weggesperrt zu werden. Anscheinend hat einer der Charaktere einen Doppelgänger (Dieb, RvC, S. 44), der sich nicht unbedingt beliebt gemacht hat - bis sie ihn gefunden und gestellt haben, betrachtet man sie mit größtem Argwohn und alle Waren kosten sie das Doppelte - sofern ihnen überhaupt etwas verkauft wird (jeweils PW;5). Um den Dieb zu finden, müssen die SC sich im Untergrund der Stadt umhören (GEI+AU+passende Talente). Er ist in einer schmierigen Herberge untergetaucht, wo er seine Beute zählt: 141 GM, 173 SM, 239 KM, BT:10D.

WARENWERTE

Die SC werden regelrecht umgerannt, als ein drahtiger Mann auf der Flucht vor dem Gesetz an ihnen vorbeiehechtet. Ob sie der Garde helfen und ihrerseits die Verfolgung aufnehmen (Laufen: 8) oder nicht: Mit einer erfolgreichen Probe auf Wahrnehmung bemerken sie als einzige, dass der Flüchtige etwas in ein am Straßenrand stehendes Fass wirft. Bergen die Helden das Stück vor Ablauf von 8 Stunden (bis dahin hat der Dieb es selbst geborgen) unauffällig, halten sie den Siegelring einer der wohlhabendsten Händlerfamilien der Stadt in der Hand (dieser Fakt ist stadtbekannt). Die Familie wird einen Finderlohn von 50 GM aussetzen + 150 GM, sollte der Dieb gefasst werden. Bei einem Fehler wäre der Ring etwa 500 GM wert. Die Möglichkeiten, die eine Nutzung des Rings zum Fälschen von Kaufverträgen und Urkunden bietet, sind nicht abzuschätzen, weswegen sich ehrlose Helden auch dazu entschließen könnten, den Ring zu behalten. Den Dieb zu fassen gestaltet sich nicht ganz einfach: Sollten sie ihn gleich am Anfang einholen, wird er ihnen den Ring im Tausch für sein Leben und seine Freiheit anbieten. Außerdem können sie ihn später an jedem Markttag in dieser Stadt, bei einer 19-20 auf dem W20, erneut entdecken.



VON OZZ, ANTARIUK UND SPHÄRENWANDERER

SCHNAPPT SIE EUCH!

VERFOLGUNGSJAGDEN IN DER STADT

Die Situation kennen Viele: Mit letzter Kraft entkommen die SC ihren Gegnern - oder andersherum - und verlassen die Battlemat, um zu flüchten. Doch was nun? Ein paar vergleichende Würfe auf AGI+BE? Einfach den Laufen-Wert vergleichen? Handwedeln? Damit ihr spannende Verfolgungsjagden inszenieren könnt, ohne die Werte der SC völlig aus dem Blick zu verlieren und allzu viel aus dem Bauch heraus zu entscheiden, haben wir euch einen Regelsatz erstellt, mit dem ihr halsbrecherische Jagden durch die Gassen der Städte oder - mit ein paar kleinen Anpassungen - überall auf Caera durchführen könnt.

ABLAUF DER JAGD

Die Jagd geht über **5 Bereiche + Zielbereich** und endet, wenn der Verfolgte das Ziel erreicht, mindestens 3 Bereiche Vorsprung hat oder festgesetzt bzw. außer Gefecht gesetzt wird. Der Verfolgte startet mit einem Bereich Vorsprung

(situationsbedingt anzupassen). Sollten die Spieler den Gegner überholen und erst am Zielgebiet stellen, erfolgt automatisch ein Kampf (Spieler, die noch in irgendwelchen Abschnitten stecken müssen ab jetzt ihre normalen Aktionen zum Fortkommen in den nächsten Bereich verwenden). Zum Festsetzen siehe Aktionen.

1. VERFOLGUNGSWURF

- **Probe:** (2 x Laufen + Schnelle Reflexe): (zählt nicht als Aktion)
- **Erfolg:** Kann agieren und sich ggf. einen Bereich bewegen.
- **Misserfolg:** Kann agieren, aber sich nicht bewegen.
- **Immersieg:** Kann agieren und sich ggf. 2 Bereiche bewegen.
- **Patzer:** Kann nicht agieren und sich nicht bewegen.
- **Aktionen:** Man kann nur gegen diejenigen handeln, die ein schlechteres Ergebnis beim Verfolgungswurf erzielt haben, als man selbst. Immersiege handeln immer, Patzer nie.

2. HINDERNISWURF

Zählt nicht als Aktion. In jedem Bereich erwartet sowohl die Verfolger als auch den Verfolgten ein Hindernis (passende Tabelle). Die Hindernis-Probe muss bestanden werden, bevor ein Bereich verlassen werden kann und kann als Aktion wiederholt werden. Ein einmal überwundenes Hindernis gilt auch in den Folgerunden als überwunden.

AKTIONEN IN DER VERFOLGUNG

HINDERNISSE: Als Aktion kann der Verfolgte einen zusätzlichen Verfolgungswurf ablegen. Bei Gelingen darf er ein zusätzliches Ergebnis der Hindernis-Tabelle aussuchen, das seine Verfolger im nächsten Bereich überwinden müssen.

VERSTECKEN: Der Verfolgte kann sich verstecken, sollte kein Verfolger im selben oder im Nachbarbereich sein. Sein Verstecken erhält ein Bonus von +5 je zusätzlichem Bereich Unterschied.

ATTACKIEREN: Der Verfolgte kann ebenso wie die Verfolger mit den genannten Abzügen angreifen.

HINDERNIS WIEDERHOLEN: Als Aktion kann versucht werden, die Hindernis-Probe zu wiederholen.

FESTSETZEN: Um einen Gegner festzusetzen muss man sich im selben Bereich befinden und eine vergleichende Probe AGI+ST gegen das Ziel bestehen. Gelingt die Probe, verliert das Ziel seine komplette nächste Handlung, kann in der darauf folgenden Runde aber erneut versuchen sich zu befreien. Misslingt auch diese Probe, gilt die Verfolgungsjagd als beendet. Ebenfalls, wenn sich 2+ Verfolger im selben Bereich wie ein festgesetztes Ziel befinden.

ENTFERNUNGS-ABZÜGE

Abzüge für Aktionen wie Fernkampf oder -zauber (oder andere kreative Aktionen) durch Entfernung:

- **2 Bereiche:** -6)
- **1 Bereich:** -3
- **Selber Bereich:** 0. einziger Bereich in dem Geistmanipulationszauber und Nahkampfangriffe eingesetzt werden können.

HINDERNISTABELLE: STADT

W20	HINDERNIS	HINDERNIS-PROBE
1	Kopfsteinpflas.	Fußspuren sehen oder Springen
2	Holzgerüst	Klettern oder Höhenangst überwinden (GEI+VE)
3	Sackgasse	verborgene Tür finden oder Klettern
4	Aufgebr. Mob	Verbergen oder Autorität vortäuschen (GEI+AU)
5	Großküche	Ausweichen oder Hitze widerstehen (KÖR+HÄ)
6	Kanalisation	Gestank trotzen (KÖR+HÄ) oder Springen
7	Verschl. Tür	Tür eintreten (Kraftakt) oder Schloss öffnen
8	Abfallhaufen	Durchwaten (Kraftakt) oder Balancieren (AGI+GE)
9	Balkon	Springen oder an Zierpflanzen klettern
10	Mauer	Klettern oder Bruchstelle entdecken
11	Alchemieladen	Dämpfen widerstehen (KÖR+HÄ) oder Apparaten ausweichen
12	Tempel	Rolle vortäuschen (GEI+AU) oder über Boden schlittern (AGI+GE)
13	Baustelle	Sandkuhle bemerken oder Bretterstapel überwinden (Springen)
14	Spelunke	Einschüchtern (GEI+AU) oder Weg bahnen (Kraftakt)
15	Stadtwache	Verbergen oder Ablenken (GEI+AU)
16	Wachturm	Steile Treppe (AGI+ST) oder Höhenangst überwinden (GEI+VE)
17	Bibliothek	Bücherstapel ausweichen oder Hinterausgang entdecken
18	Prozession	Weg bahnen (Kraftakt) oder Lücke finden (Bemerkn)
19	Anwesen	Schleichen oder Rolle vortäuschen (GEI+AU)
20	Marktplatz	Ausweichen oder Überblick behalten (Bemerkn)



VON MH+, SPHÄRENWANDERER, BRUDER GRIMM & GELBER ZAUBERER

URBANE HELDENKLASSEN

4 NEUE HELDENKLASSEN MIT STÄDTISCHEM FLAIR

APOTHEKARIUS

Der Apothekarius ist ein geschulter Fachmann im Umgang mit Heilkräutern und Alchemika, die er zur Unterstützung seiner Kameraden anwenden kann.

VORAUSSETZUNGEN

Heiler der Stufe 10+

TALENTE

- Alchemie 10 (X)
- Bildung 10 (VII)
- Einbetten 10 (X)
- Einstecker 12 (V)
- Glückspilz 10 (V)
- In Deckung 12 (V)
- Kräuerexperte 10 (III)*
- Mächtige Tränke 16 (III)*
- Runenkunde 10 (X)
- Schnelles Brauen 12 (III)*
- Trank-Kombination 14 (III)*
- Zauberwasser 10 (III)*

KRÄUEREXPERTE

APO 10 (III)

Der Charakter erhält einen Bonus von +1 pro Talentrang auf seine Proben zum Finden von Kräutern. Nach dem Kräuter-suchen darf er zudem einmal pro Talentrang und Tag einen Würfelwurf wiederholen, um vielleicht doch andere Kräuter zu finden. Er kann sich aussuchen, ob er das neue oder das alte Ergebnis wählt.

MÄCHTIGE TRÄNKE

APO 16 (III)

Dem Charakter ist es möglich, die Wirkungen einer Anzahl von gleichartigen Tränken in Höhe des Talentrangs +1 in einem Mächtigen Trank aufzuaddieren. Hierfür führt er eine normale Tränke Brauen-Probe mit den zusammenzuführenden Tränken (keine Mächtigen Tränke oder Trank-Kombinationen) als Zutaten aus (S.101), bei deren Misslingen die Tränke verdorben sind.

SNELLES BRAUEN

APO 12 (III)

Der Charakter kann einmal pro Tag pro Talentrang die Brauzzeit eines beliebigen Trankes statt Tagen in Stunden berechnen.

TRANK-KOMBINATION

APO 14 (III)

Dem Charakter ist es möglich, die Wirkungen einer Anzahl von verschiedenar-

tigen Tränken in Höhe des Talentrangs +1 in einer Trank-Kombination aufzuaddieren. Hierfür führt er eine normale Tränke Brauen-Probe mit den zu kombinierenden Tränken (keine Mächtigen Tränke oder Trank-Kombinationen) als Zutaten aus (S.101), bei deren Misslingen die Tränke verdorben sind. Gleiche Tränke stapeln weiterhin keine Effekte.

ZAUBERWASSER

APO 10 (III)

Der Charakter kann einen Trank improvisieren (Auswahl DS4 S. 96/97, max. im Wert von 500GM), indem er seine Zauber-kraft in ein Behältnis mit Wasser strömen lässt, was eine Aktion und eine Tränke-Brauen-Probe erfordert. Nach doppeltem Talentrang in Runden wird der improvisierte Trank jedoch wieder zu Wasser. Seine Wirkung endet augenblicklich, auch wenn er bereits getrunken wurde. Hat der Trank einen finalen Effekt (z.B. Berserker-trank) tritt er nun in Effekt.

BARDE

Barden sind Alleskönner, die sich neben der Macht ihrer Musik auf ihre Ausstrahlung, Glück und Gewitztheit verlassen.

VORAUSSETZUNGEN

Späher der Stufe 10+

ZAUBERZUGANG

Barden können Zaubersprüche wirken. Die Spruchzugangsstufen entsprechen denen des Zaubersers +9.

TALENTE

- Abklingen 10(III)
- Bardenlieder 10(III)*
- Charmant 10(V)
- Glückspilz 10(V)
- Instrument 10(V)
- Instrumentbindung 12(III)*
- Klangexplosion 14(III)*
- Kann ich mal vorbei? 14(III)
- Manipulator 10 (III)
- Schlachtruf 10(V)
- Schlitzzohr 10(V)
- Tiermeister 12(III)
- Verspotten 10(V)*
- Vertrautenband 12(V)
- Vertrauter 10(V)
- Wahrnehmung 10(X)
- Wechsler 10(III)
- Zauber Stören 12(III)*

BARDENLIEDER

BAR 10(III)

Einmal pro Rang pro Kampf kann der Charakter auf einem Instrument ein Bardenlied als Aktion anstimmen. Gelingt die Musizieren-Probe, wirkt das Bardenlied bis zum Ende des Kampfes auf AU/2 Ziele. Der Charakter wählt als Effekt jeweils vor dem Anstimmen des Liedes zwischen einem Malus und einem Bonus in Höhe des Talentrangs auf einen einzelnen Kampfwert (frei aussuchen). Mali und Boni durch Bardenlieder, die sich auf den selben Kampfwert auswirken, sind nie kumulativ.

INSTRUMENTBINDUNG

BAR 12(III)

Pro Talentrang kann der Charakter einen seiner Zauber an ein Musikinstrument binden (mehrfach auf dasselbe möglich), so dass er nicht zu diesem Zauber wechseln muss, solange er das Instrument in der Hand hält. Er erhält zudem einen Bonus von +1 je Talentrang auf das Wirken aller gebundener Zauber. Wird solch ein Instrument zerstört, können die investierten Talentränge nach Ablauf von W20 Wochen an ein anderes Instrument gebunden werden.

KLANGEXPLOSION

BAR 14(III)

Einmal pro Kampf kann der Charakter als Aktion eine ohrenbetäubende Symphonie des Schmerzes anstimmen und eine Probe auf Musizieren ablegen, die bei AU/2 Zielen abwehrbaren Schaden (jedoch ohne Panzerung) in Höhe des Probenergebnisses, multipliziert mit dem Talentrang anrichtet. Taube Gegner und solche, die sich die Ohren zuhalten (Probe auf AGI+GE, nächste Aktion verfällt und Waffen fallen zu Boden) sind immun.

VERSPOTTEN

BAR 10(V)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter ein Ziel (das ihn verstehen können muss) als Aktion derart verspotten, dass es ihn in blinder Rage für eine Kampfunde lang anzugreifen versucht. Dazu muss dem Charakter im Wettstreit eine Musizieren+Talentrang-Probe gegen GEI+VE des Ziels gelingen.

ZAUBER STÖREN

BAR 12 (III)

Der Charakter versteht es durch störende Klänge das Wirken von Zaubern zu verhindern. Einmal pro Kampf pro Talentrang

kann er augenblicklich und aktionsfrei einen Wettstreit mit einem Ziel einleiten, das gerade einen Zauber wirken will. Dazu würfelt der Charakter eine Musizieren+Talentrang-Probe gegen die Probe, mit welcher der Zauber gewirkt wurde. Gewinnt der Charakter den Wettstreit, gilt die Zaubern/Zielzaubern-Probe als misslungen und der Zauber wird nicht ausgeführt.

HAUPTMANN

Ein Hauptmann hat neben seiner Schulung mit verschiedenen Waffen auch viel über Kampftaktiken gelernt und ist der Lage eine Gruppe perfekt zu koordinieren.

VORRAUSSETZUNG

Krieger der Stufe 10+

TALENTE

- Druckverband 10 (III)*
- glänzendes Vorbild 12 (III)*
- Kämpfer 10 (V)
- Kampfgruppe 12(III)*
- Koordination 16 (III)*
- Reiten 10 (V)
- Rundumschlag 16 (III)
- Panzerung zerschmettern 12 (V)
- Parade 10 (V)
- Pass auf! 10(III)
- Schnelle Reflexe 10 (V)
- Schlachtruf 10 (III)

DRUCKVERBAND

HAU 10(III)

Einmal pro Talentrang und Kampf kann der Charakter eine Probe auf GEI+ST+ doppeltem Talentrang ausführen und ein angrenzendes Ziel um das Probenergebnis heilen (Jedes Ziel kann so nur einmal pro Kampf erfolgreich geheilt werden). Bei Gelingen erhält er einen Slayerpunkt, falls ihr mit dieser Regel spielt.

GLÄNZENDES VORBILD

HAU 12(III)

Wenn der Charakter einen Feind attackiert inspiriert er seine Verbündeten. Jeder Verbündete erhält +1 pro Talentrang auf Angriffe gegen das letzte Ziel des Charakters, bis dieser wieder am Zug ist.

PASS AUF!

HAU 10(III)

Einmal pro Talentrang pro Kampf kann der Charakter innerhalb von GEI/2 Metern aktionsfrei angrenzend zu einem Verbündeten laufen, der im Nahkampf angegriffen wird, und an seiner statt den Schlag auf sich ziehen (mit Ausweichen kombinierbar).

KOORDINATION

HAU 16(III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Charakter seine Aktion an einen Ver-

I SOLDAT KRI 1					
KÖR: 8	AGI: 6	GEI: 6			
ST: 4	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0			
22	16	7	4	14	8

Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2)	Lederrüstung, Helm, Holzschild (PA+4)

II KUNDSCHAFTER SPÄ 1					
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6			
ST: 0	BE: 4	VE: 0			
HÄ: 2	GE: 4	AU: 0			
18	11	12	5	6	14

Bewaffnung	Panzerung
Langbogen (WB+2, Ini+1)	Lederrüstung, Helm (PA+3)

III FELDSCHER NEI 1					
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8			
ST: 0	BE: 0	VE: 2			
HÄ: 2	GE: 2	AU: 4+1			
18	8	4	4	14	10

Bewaffnung	Panzerung
l. Armbrust (WB+2, Ini-2) Heilende Hand (+1)	Runenrobe (AU+1)

bündeten weitergeben, sofern dieser den Charakter sehen und verstehen kann.

ADJUTANT

HAU 12 (III)

Der Hauptmann rekrutiert einen pflichtbewussten und gehorsamen Adjutanten als NSC-Begleiter (s. DS4 Charakterbogen), dessen Stufe dem Talentrang entspricht. Jeder Talentrang schaltet zudem einen neuen Adjutanten-Typ frei, aus denen gewählt werden kann: I Soldat, II Kundschafter, III Feldscher. Stirbt ein Adjutant und wird nicht wiederbelebt, kann der Hauptmann frühestens nach W20 Stunden einen neuen Adjutanten rekrutieren, muss dabei jedoch keinen neuen Talentpunkt investieren. Hinweis: Rollenspiel-Interaktion/Folgen sollten im Vorfeld von Gruppe/SL besprochen/ beschlossen werden.

ILLUSIONIST

Illusionisten sind magische Schausteller, die andere mit ihren Zauberkünsten unterhalten und überlisten. Diese Trickser sind Experten darin, Feinde abzulenken und in die Irre zu führen.

Voraussetzungen:
Zauberer der Stufe 10+

- Talente
- Abklingen 10(X)
- Belebtes Trugbild 14(V)*
- Charmant 10(V)
- Gnädiger Zauber 16(III)*

- Halluzination 16(V)*
- Kann ich mal vorbei? 12(III)
- Schlitzohr 12(V)
- Sinnestäuscher 10(V)*
- Spiegeltrick 10(III)*
- Verdrücken 12(III)
- Wahrnehmung 10(X)

SINNESTÄUSCHER

ILL 10(V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Tag die Abklingzeit eines der folgenden Zauber ignorieren: Duftnote, Trugbild, Versetzte Stimme, Verwandlung, Unsichtbarkeit. Zusätzlich erhält er +1 pro Talentrang auf alle oben genannten Zauber.

GNÄDIGER ZAUBER

ILL 16(III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Tag aktionsfrei einen seiner Schadenszauber in eine äußerst überzeugende Illusion transformieren. Anstatt Lebenskraft abzuziehen, werden die Ziele für jeden erlittenen Schadenspunkt für 1 Runde gelähmt. Die Lähmung endet augenblicklich, sobald das Ziel von einem negativen Effekt Schaden, Blenden o.ä.) oder aktiver Berührung (Wachrütteln, Entwaffnen o.ä.) betroffen wird.

HALLUZINATION

ILL 16(V)

Der Charakter kann aktionsfrei bei Wirken des Zaubers eine Anzahl anderer Charaktere in Höhe des Talentrangs von der Wahrnehmung eines Trugbilds oder anderen Illusionsspruches (z.B. Zaubertrick, Verwandlung oder Unsichtbarkeit) ausschließen.

BELEBTES TRUGBILD

ILL 14(V)

Die Trugbilder, die der Charakter entstehen lässt, werden beweglich: Der Charakter steuert sein Trugbild aktionsfrei mit seinen Gedanken (Laufen in Höhe des doppelten Talentrangs), allerdings nur solange er es sehen kann - ansonsten wiederholt es immer nur die letzte Bewegung. Einmal pro Kampf pro Talentrang kann er zudem aktionsfrei ein bereits bestehendes eigenes Trugbild halbstofflich werden lassen: Es erhält LK, Schlagen und Abwehr in Höhe des doppelten Talentrangs+10. Verliert ein belebtes Trugbild seine gesamte LK, verschwindet es.

SPIEGELTRICK

ILL 10(III)

Einmal pro Kampf pro Talentrang kann der Zauberer einem gegen ihn gerichteten schädlichen Effekt aktionsfrei entgegen - anders als beim Ausweichen gilt der Spiegeltrick jedoch auch gegen Fernkampfangriffe und Zielzauber.

REGELN 2GO

VON MM- & SPHÄRENWANDERER

SCHMUTZIGE TRICKS

MANÖVER FÜR DEN EINSATZ IM KAMPF

Der Kampf in Dungeonslayers ist einfach gehalten und das hat seine Gründe. Manche Spieler mögen es dennoch, wenn die Auswirkungen der Handlungen ihrer Charaktere, wie das Wegziehen eines Teppichs, das Schleudern von Sand in die Augen des Gegners und dergleichen, nicht jedes Mal neu verhandelt oder vom SL beschlossen werden müssen; oder sie lassen sich einfach gerne von weiteren Kampfoptionen inspirieren. Mit dem Einsatz von Manövern kannst du deine Kämpfe variabler gestalten, indem statt eines Angriffs weitere nützliche Handlungsoptionen hinzukommen. Oder nutze die Manöver als Ideensteinbruch und Beispiel für eigene Aktionen.

MANÖVER-EINSATZ

Als Aktion oder für 2 SP kann ein Manöver durchgeführt werden. Bei Erfolg wird ein Effekt ausgelöst (s.u.) und der Anwender des Manövers erhält 1 SP (wie bei einem erfolgreichen Angriff). Kreaturen mit „Geistesimmun“ können nicht Ziele von Manövern sein, bei denen sie auf GEI würfeln. GK:Manöver können lediglich gegen Ziele mit GK gleich oder kleiner des Anwenders eingesetzt werden. Gegen KÖR und AGI-Manöver kann das Talent „Ausweichen“ eingesetzt werden.

TALENT: SCHMUTZIGER TRICK

KRI/SPÄ/ZAW 4 (III), ATT 12 (V), KMÖ 10 (V), MDB 12 (V)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf einen Manöver-Wurf um den Wert des geforderten Attributs erhöhen (als Anwender oder Ziel). Es können mehrere Talentränge in einem Manöver vereint werden.

MANÖVER

Die folgenden Manöver sind wie folgt aufgebaut: Unter dem Namen des Manövers stehen die Voraussetzungen und die Proben, die gewürfelt werden müssen. Links steht dabei immer die Probe des Aktiven Parts, rechts die des Verteidigers.

BESTEHLEN

1 Hand frei, AGI+GE vs AGI+BE+5
Bei Erfolg kann ein gerade nicht benutz-

ter Gegenstand des Ziels gestohlen werden (bspw. ein Trank oder Zauberstab vom Gürtel).

DROHGEBÄRDE

KÖR+AU vs GEI+HÄ+5

Bei Erfolg erleidet das Ziel einen Malus von -5 auf alle Proben in seinem kommenden Zug.

ENTWAFFNEN

AGI+GE vs AGI+ST+5+WB/PA

Bei Erfolg wird das Ziel entwapfnet. Hat der Anwender 1+ Hände frei, kann er entwaffnete Gegenstände aktionsfrei übernehmen, andernfalls fällt der Gegenstand (angrenzend vom Ziel) zu Boden. Die Entwaffnung gilt pro Manöver nur gegen einen in den Händen gehaltenen Gegenstand, also bspw. auch für Schilde oder Zauberstäbe.

PROVOZIEREN

GEI+AU vs GEI+VE+5

Bei Erfolg richtet sich das Ziel 1 Runde lang zum Anwender aus. Bei Möglichkeit greift das Ziel im kommenden Zug den Anwender an.

TOTSTELLEN

GEI+AU vs GEI+VE+5

Bei Erfolg glaubt das Ziel, der Anwender sei tot. Es wird sich in seinem kommenden Zug einem neuen Ziel zuwenden (im Kampf), oder den Tod des Anwenders prüfen (Aktion).

GK: FUSSFEGER

KÖR+BE vs AGI+BE+5, max. 2 Beine
Bei Erfolg stürzt das Ziel zu Boden.

GK: SCHLEUDERN

KÖR+ST vs AGI+ST+5

Bei Erfolg wird das Ziel ST/2 Meter (min. 1 Meter) in eine gewünschte Richtung zurückgestoßen.

GK: IN DIE FRESSE!

KÖR+GE vs KÖR+HÄ+5

Faustschlag ins Gesicht oder Wurf von Sand, Dreck und Ähnlichem. Bei Erfolg kann das Ziel in seinem kommenden Zug

keinen Zauber wirken, sofern dieser verbale Komponenten voraussetzt

GK: KLAMMERN

2Hände frei, KÖR+ST vs KÖR+BE+5

Bei Erfolg muss der klammernde Anwender angrenzend zum Ziel stehen bleiben. Das Ziel kann sich in seinem kommenden Zug vom Hals abwärts nicht bewegen. Bei einem Patzer darf der Verteidiger sofort einen freien Angriff gegen den Angreifer durchführen.

FESTSETZEN

AGI+HÄ vs KÖR+BE+5

Bei Erfolg darf sich das Ziel im kommenden Zug lediglich angrenzend um den Anwender bewegen, sonst aber normal handeln



NAFURI BEIM PROVOZIEREN



VON DEEP IMPACT & SPHÄRENWANDERER

GEFOLGSLEUTE MIT BISS

HUNDE ALS BEGLEITER DER SC

Im Fanwerk DS-X spielen Hunde eine große Rolle im alltäglichen Spiel - damit du auch im normalen DS in den Genuss von Hunden als Begleiter kommst, haben wir die Regeln vereinfacht und an Fantasy angepasst.

TALENT: HUNDEFÜHRER

alle 1 (III), DRU 10 (V), WDL 10 (V)
Der SC erhält beim erstmaligen Erwerb einen Hund als Begleiter, der mit jedem weiteren Talentrang eine Stufe aufsteigt. Für alle anderen Hunde unter Kontrolle des Hundeführers gelten die ganz normalen Werte aus dem Basisregelwerk, S. 115. Je Talentrang erhalten zudem alle Hunde unter Kommando des Hundeführers einen Bonus von +1 auf ihre Gehorsamsproben. Stirbt der tierische Begleiter eines SC, kann dieser innerhalb von W20 Tagen ein neues Tier trainieren, dessen Stufe ebenfalls seinem Talentrang entspricht.

ERSTELLEN EINES HUNDES

Verteile auf die **Attribute 14 Punkte**, auf die **Eigenschaften 10 Punkte**, und **1 Talentpunkt**. Es gelten folgende Beschränkungen:

ATTRIBUTE (14 PUNKTE)		
KÖR	AGI	GEI
4-8	4-8	1-2

EIGENSCHAFTEN (10 PUNKTE)					
ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
0-4	0-4	0-4	0-2	0-2	0-4

Hunde sind Klein und Vierbeinig, bekommen also LK*0,75 und Laufen*1,5. Sie haben Nachtsicht, Natürliche Waffen: Biss (WB+1) und Panzerung: Fell (PA+1). Zudem bekommt der Hund ein Bonustalent, das je nach Typ anders ausfällt:

BONUSTALENT	
TYP	TALENT
Spürhund	Wahrnehmung I
Kampfhund	Kämpfer I
Hütehund	Gehorsam I
Wolf	Großes Tier I

TALENTE

Flink 1 (III)
Glückspilz 1 (III)
Gehorsam 1 (V)
Großes Tier 1 (I)
Heimlichkeit 1 (III)
Jäger 1 (V)
Kämpfer 1 (III)
Parade 1 (III)
Schnelle Reflexe 1 (V)
Schwimmen 1 (III)
Standhaft 1 (III)
Wahrnehmung 1 (V)

Aderschlitzer 4 (II)
Ausweichen 4 (II)
Brutaler Hieb 4 (II)
Einstecker 4 (II)
Friedvoller Hieb 4 (II)
Verletzen 4 (II)

GROSSES TIER

Hund 1 (I)
Der Hund ist ein besonders großes Tier, besitzt die Größenkategorie „normal“ und damit einen LK-Faktor von insgesamt 1,5. Beachte auch die sich ändernden Angriffsmodifikationen bezüglich der Größe. Nur bei Erschaffung des Hundes erlernbar!

GEORSAM

Hund 1 (V)
Pro Talentrang erhält der Hund einen Bonus von +2 auf alle Gehorsamswürfe. Außerdem darf er pro Talentrang einen Trick dazulernen.

TRICKS

Jeder Hund beherrscht eine Anzahl von Tricks sicher, die seinem GEI+VE entspricht. Für die Durchführung eines nicht beherrschten Tricks wird eine Gehorsamsprobe fällig.

GEHORSAMSPROBEN

Verlangt der Hundeführer etwas, das gegen die Instinkte des Tieres verstößt (z.B. Angriff auf mächtige Gegner, Sprung in reißenden Fluß, ...), muss der Hund eine **Gehorsamsprobe (GEI+AU)** bestehen. Bei einem Patzer gehorcht das Tier für 1 Stunde keinem Befehl mehr.

TRICKS

TRICK	EFFEKT
Apportiere!	Einen geworfenen Gegenstand wiederholen.
Bewache!	Verhindere, dass eine Person oder eine Tier sich wegbewegt.
Bleib!	Bleibe sitzen oder liegen.
Bring!	Bringe oder hole einen Gegenstand von/zu einer anderen Person.
Fass!	Greife einen Gegner an. Bei extremen Gegnern (Drache, Golem, ...) kann ein Gehorsamswurf verlangt werden.
Lass ab!	Unterbrich, was auch immer du gerade tust.
Pass auf!	Halte Wache und schlag Alarm, sobald sich etwas nähert.
Still!	Verhalte dich vollkommen still.
Such!	Suche Gegenstand oder Person (Bemerkenprobe). Geruch oder Gegenstand muss bekannt sein.

STUFENAUFSTIEG

Beim Aufstieg in eine neue Stufe (durch erneuten Erwerb des Talents Hundeführer) erhalten Hunde 2 Lernpunkte (LP) und 1 Talentpunkt (TP).

LP-KOSTEN							
ST	HÄ	BE	GE	VE	AU	LK	TP
2	2	2	4	4	2	1	-

AUSRÜSTUNG FÜR HUNDE

TYP	ANMERKUNG	ORT	PREIS
Lederhelm	PA+1, Wahrnehmung -2	K	10G
Lederpanzer	PA+1, Laufen -1	K	25G
Stachelwürger	Gehorsam +2, Patzer bei 19-20	K	5S
Kette/ Leine	-	D	8K
Stahlkiefer	WB+2, GA-1	G	12G

VON PAYTHAN UND URSUS PISCIS

HEIL DEM RATTENGOTT!

DER KULT DES SNARRK'IZZ

DER RATTENKULT

Zu einer der größten Plagen Caeras gehört der Kult des Snarrk'Izz. Er ist der Schutzgott der Rattlinge, doch auch eine erschreckend große Anzahl von Menschen huldigt dem Herrn der Ratten, einer äußerst fragwürdigen und zwielichtigen Gottheit des Phantheons. Sogar einzelne Elfen, Gnome und Zwerge gehören zu seinen Anhängern, und innerhalb der Volksgruppe der Gassner ist seine Verehrung sogar recht häufig.

Die Mitglieder des Kults sind für ihre Intrigen innerhalb und außerhalb des Kultes berüchtigt und für Heimlichkeit und Verstoßenheit bekannt. So kommt es durchaus öfters vor, dass die Kultisten unbemerkt in einem Dorf oder einer Stadt Fuß fassen. Ihre Versammlungsorte, die stets geheim und gut bewacht sind, werden im Sprachgebrauch der Kultisten als „Nest“ oder als „Bau“ bezeichnet.

Zwei der bekanntesten Versammlungsorte der Snarrk'Izz Kultisten liegen in den Freien Landen: der „Knochenbau“ in Vestrach und das „Wurzelnest“ in einem Wald nahe der Stadt. Wie weit sich dieser Kult in Caera bereits ausgebreitet hat, kann nur vermutet werden, aber man kann davon ausgehen, dass es in jeder größeren Stadt mindestens ein Nest oder einen Bau gibt. Es gibt sogar Gerüchte darüber, dass der Kult mit der Errichtung einer riesigen Festungsanlage im zerklüfteten Dornenkamm begonnen hätte.

DER EWIGE ZWIST

Auf welcher Seite der Kult des Snarrk'Izz steht, lässt sich nicht so leicht beantworten. Für die düstere, geheimnisvolle Gottheit und ihre Anhänger ist vermutlich auch nur wichtig, dass sie am Ende auf der Seite steht, die den Konflikt zu ihren Gunsten austragen konnte.

Snarrk'Izz wird oft nachgesagt, ein Handlanger von Lorr zu sein, der ebenfalls zwischen Licht und Dunkelheit steht. Das würde zumindest erklären, weshalb (wenn auch meist nur unscheinbar und im Hintergrund) auf vielen Abbildungen, die den Gott des Todes darstellen, oft

*Tausend kleine Pfoten schleichen durch die Nacht
Tausend kleine Augen geben auf euch Acht
Tausend kleine Freunde helfen euch in Not
Betet zu Snarrk'Izz dann geht es euch gut!*

- Gebetsvers der Snarrk'Izz Kultisten -

auch eine oder mehrere Ratten abgebildet sind und man auf Friedhöfen oft auf diese Kreaturen trifft.

DIE ORGANISATION

Der Kult besteht aus zahlreichen Zirkeln, die sich selbst organisieren und weitgehend auf sich allein gestellt sind, wobei jeder Zirkel mindestens einen „Bau“ oder ein „Nest“ besitzt.

Es liegt wohl auch an der chaotischen Natur ihres Herrn, dass es keine einheitlichen Titel und Ränge gibt und sich Aufbau und Struktur von Zirkel zu Zirkel unterscheiden.

Im Gegensatz zu den Anhängern anderer Gottheiten arbeiten Snarrk'Izz-Kultisten aus verschiedenen Zirkeln nur in Zeiten großer Gefahr oder Not zusammen. Während sie sich meist als Konkurrenten sehen, die um die Gunst ihres Herrn buhlen, kommt es auch vor, dass zwischen einzelnen Zirkeln Fehden herrschen, die nie offen, sondern stets im Verborgenen in den dunklen Gassen und im Untergrund der großen Städte ausgetragen werden. Selbst vor einem Verrat eines verfeindeten Zirkels an ihre gemeinsamen Erzfeinde, die Paladin-Orden der Templer und der Hüter, schrecken die Kultisten nicht zurück.

Längst nicht in jedem Zirkel wird den Mächten der Dunkelheit gehuldigt – ganz im Gegenteil kommt es sogar vor, dass sich Kultisten unterschiedlicher Gesinnung einen regelrechten Glaubenskrieg liefern.

DIE KULTISTEN

Die meisten Kultisten sind auf ihr eigenes Wohl bedacht, wissen aber genau, dass sich ihre Ziele in einer Gemeinschaft

leichter erreichen lassen. Dennoch unterscheiden sie sich sehr hinsichtlich ihrer Ziele und Vorgangsweisen. Dabei kann man grob sechs Gruppen von Kultisten voneinander unterscheiden:

DIE FANATISCHEN GLÄUBIGEN Sie sind davon überzeugt, dass Snarrk'Izz durch die Ohren und Augen von Ratten die Geschehnisse auf Caera verfolgen kann. Häufig sieht man sie dabei, wie sie Ratten mit Brotkrümeln füttern und ihnen dabei unterwürfig etwas erzählen, von dem sie annehmen, dass es Snarrk'Izz interessieren könnte. Da sich Ratten aber oft verstecken, bedeutet es ja nicht, dass keine Ratte in der Nähe ist. Daher reden fanatische Gläubige gerne mit sich selbst, beziehungsweise mit Ratten, die in irgendeinem Versteck aufmerksam lauschen.

DIE GEIZHÄLSE Man erkennt sie an der schäbigen und abgetragenen Kleidung. Sie können stundenlang um jede Kupfermünze feilschen. Dabei treibt sie nicht einmal unbedingt die Liebe zum Gold an, es ist vielmehr der Wunsch, für schlechte Zeiten vorzusorgen. Deshalb verstecken und horten sie ihre Schätze auch oft an den seltsamsten und ungewöhnlichsten Orten. Ihre größte Angst ist es natürlich, ihre Schätze zu verlieren, weswegen sie niemandem trauen können.

DIE SAMMLER Sie können grundsätzlich alles gebrauchen. Was sie nicht sofort benötigen, findet sicherlich später irgendwann Verwendung. Besitzen sie erst einmal einen Gegenstand, ist es ihnen beinahe unmöglich, sich davon wieder zu trennen. Es ist ein bitteres Naturgesetz, dass ein Gegenstand, von dem sich ein Sammler nach langen Zögern doch trennt (ein Prozess, der üblicherweise Wochen, Monate oder Jahre andauert), vermutlich bereits am nächsten Tag gut gebraucht werden könnte.

DIE SCHLITZOHREN Sie sind gewiefte und listige Strategen, die immer einen Plan brauchen. Oft sind sie stunden- und tagelang damit beschäftigt, ihre Nasen in dicke Bücher oder Karten zu stecken, wenn sie dabei sind, neue Pläne auszuhecken. Dabei spielt es keine Rolle, ob ein raffinierter Taschenspielertrick vorbereitet, das nächste Abenteuer geplant oder gar ein Angriff auf einen anderen Zirkel ausgearbeitet wird. Nichts finden sie furcht-

barer als spontane Aktionen oder Über- raschungen.

DIE SCHMAROTZER Die meisten Kultisten ge- hören zu dieser Gruppe. Sie haben sich dem Kult nicht aus religiösen Gründen angeschlossen, sondern deshalb, weil sie dadurch Vorteile (meistens in Form von Geld, Schutz oder Macht) genießen oder zumindest erwarten. Wenn es ein müsste, würden Schmarotzer nicht nur ihre eige- nen Mütter verkaufen, sondern auch den Kult verraten – natürlich nur, um dann etwas später erneut beizutreten, wenn es wieder günstig erscheint. Snarrk'Izz scheint dieses Verhalten aber zu gefallen und von allen Kultisten sind es angeblich die Schmarotzer, welche dem Herrn der Ratten am liebsten sind.

DIE SPEICHELLECKER Diese Kultisten sind sich nie für ein Kompliment zu schade. Mit Schmeicheleien und schönen Worten ma- nipulieren sie geschickt die Wesen in ihrer Umgebung, von deren Gunst sie sich Vor- teile erhoffen. Ihr wahres Gesicht offen- baren sie meist nur denen, die unter ihnen stehen. Die Opfer der Intrigen und Einflüs- terungen der Speichellecker bemerken oft nicht einmal, dass sie für die selbstsüchti- gen Zwecke missbraucht wurden.

ZEICHEN & SYMBOLE

Die Snarrk'Izz-Kultisten benutzen viele Zeichen und Symbole, um sich unterein- ander zu erkennen oder Botschaften und Warnungen zu hinterlassen. Eingeweihte können solche Zinken an Türen und Wänden in dunklen Gassen, Kellern und Katakomben, ja selbst in den Kanälen vieler Städte entdecken: So bedeutet der vollständige Abdruck einer Rattenpfote, dass sich hier ein sicherer Unterschlupf verbirgt, an dem es Nahrung und Wasser gibt. Ein Pfotenabdruck mit nur drei Kral- len weist auf einen Freund oder Verbün- deten hin. Zeigt ein Pfotenabdruck aller- dings nach unten, so bedeutet dies, dass hier Gefahr droht. Die Kratzspuren einer Rattenpfote kennzeichnen einen Ort oder eine Person unter dem Schutz des Kults.

TRACHT Meist werden von den Kultisten Roben aus dunklen Stoffen getragen, wobei sich die Farbe und die Beschaf- fenheit von Zirkel zu Zirkel unterschei- det. Daneben besitzt jeder Kultist einen Helm aus dem Schädel einer Riesenratte und das heilige Symbol von Snarrk'Izz, den Pfotenabdruck einer Ratte, in Form eines Anhängers an einer Halskette. Aus der Machart der Robe, des Helms und des Anhängers kann ein Eingeweihter schließen, aus welchem Zirkel ein Kultist stammt und welchen Rang er bekleidet.



Manche dieser Standessymbole sind mit Zaubern belegt, die ihren Trägern un- terschiedliche Fähigkeiten verleihen.

GEHEIMNISSE

Es gibt zahlreiche Gerüchte über mächtige magische Artefakte in den Horten manch uralter „Baue“ und „Nester“, die Verderben über die Unwissenden oder Unkundigen bringen sollen. So gibt es zahlreiche Le- genden über einen mächtigen Gebetsstein in Form einer Ratte, die in einen tränen- förmigen Bernstein von der Größe eines Straußeneis eingeschlossen ist. Wer vor ihm betet, soll tiefe Einblicke in das Wesen des Kults erlangen, dabei aber auch den Mächten der Finsternis verfallen. Auch von einem uralten verzauberten Krummdolch namens „Rattenzahn“ ist oft die Rede, der seinen Träger zwar zu einem gefährlichen Kämpfer macht, ihn aber langsam seiner geistigen Fähigkeiten berauben soll.

In den höheren Rängen manches Zirkels wird darüber gerätselt, ob die Verwandlung in ein Mischwesen aus Ratte und Mensch ein Segen des Herrn der Ratten ist oder ein Fluch, der über Unwürdige kommt.

WICHTIGE ZIRKEL

DER KNOCHENBAU (FREIE LANDE) Seitdem der Vestracher Handelsrat vor kurzem mit den Kultisten unter ihrem Oberhaupt „Großmutter Gorla“ eine geheime Ab- machung traf, sind sie in dieser Stadt zwar nicht gerne gesehen, werden aber geduldet. Immerhin sammeln sie alle toten Ratten, die sie in der Stadt finden können, ein und bringen die Kadaver in ihren unterirdischen Tempel, wo die Rat- tengebeine in einem riesigen Karner ver- wahrt werden. In seinem tiefsten Gewöl- be befindet sich eine alte, mit schweren Riegeln und Eisenketten verschlossene Türe, die niemals geöffnet werden darf,

da sich hinter ihr ein uraltes, dunkles Ge- heimnis verbirgt.

DAS WURZELNEST (FREIE LANDE) Die unterir- dische Anlage befindet sich unter den Wurzeln eines toten Riesenbaums in einem Wäldchen östlich von Vestrach. Sie gehört mit zum Knochenbau, hier werden hauptsächlich junge Akolythen ausgebildet. In jüngster Zeit gibt es hier immer wieder Probleme mit einem Ko- boldstamm, der den Kultisten dieses Ge- biet streitig machen möchte.

DIE SCHWARZE FESTUNG (BURG SCHWARZFELS) Hauptsächlich durch Überfälle auf Ka- rawanen finanziert, haben hier Kultisten damit begonnen, die Ruinen dieser alten Gormanischen Festung wieder aufzu- bauen. Dabei sind sie kürzlich auf alte, verschüttete Gänge und Gewölbe unter der einstigen Grenzfestung gestoßen und haben damit begonnen diese freizulegen.

DIE RATTENHÜGEL (WYNDLAND) Wenn man alten Geschichten und Legenden glauben schen- ken mag, verlor Snarrk'Izz hier während des Göttermarsches in einem Kampf gegen Harlan, den Schutzgott Wyndlands, einen Zahn, welcher noch heute in den Ratten- hügel zu finden ist. Ob dieser seltsame Felsen tatsächlich ein Zahn von Snarrk'Izz oder nur eine seltsame Laune der Natur ist, bleibt sicherlich ein Geheimnis. Sicher ist nur, dass in diesen Hügeln häufig Kultisten anzutreffen sind und es dort vermutlich ei- nen geheimen Unterschlupf gibt.

DAS RATTENNEST (NEBELKLIPPEN DER INNEREN SEE) Alte Wracks, die hier trostlos zwischen den ewig sturmgepeitschten, nebelver- hangenen Felsen hängen, zeugen von der Gefährlichkeit der Klippen und ihrer Unterwasserriffe, die schon manchem Schiff zum Verhängnis wurden. Mittler- weile erkannten die Kultisten unter der Führung des selbsternannten „Rattenkö- nig Schnabblar“, dass das Plündern von Schiffen außerordentlich lohnend ist und sorgen mit falschen Leuchtfeuern dafür, dass stets genügend Schiffe stranden.

VON WAYLANDER

KULTURTALENTE IM EINSATZ

TIPPS, KNIFFE UND CHARAKTERKONZEPTE

Die Kulturtalente aus der Caera-Box bringen einem nicht nur zusätzliche Talentoptionen, die man mit seinen Lernpunkten kaufen kann, sondern bieten auch viele neue Möglichkeiten für interessante Charakterkonzepte. Einige davon und nützliche Kniffe bei der Charaktererschaffung werden dir hier vorgestellt.

So stehen einem durch geschickte Wahl der Kultur Talente zur Auswahl, auf die man aufgrund seiner Klasse eigentlich keinen oder erst auf sehr viel höheren Stufen Zugriff hätte.

Besonders interessant ist, dass man einen Talentrang in Brutaler Hieb, Fieser Schuss oder Zaubermacht erhalten kann. Diese stehen ansonsten frühestens ab der vierten Stufe zur Verfügung. Durch diese Talente hat man die Möglichkeit, bereits auf der ersten Stufe seinen Angriffswert leicht auf über 20 zu bringen.

Wenn man die Kulturtalente nutzen will, sollte man bei der Wahl der Kultur folgendes überlegen: Möchte ich die Stärken meiner Klasse ausbauen (z.B. Kraft-Set für KRI) oder will ich Schwächen kompensieren (z.B. Kampfkunst-Set für ZAW). Kampfwerte lassen sich durch den Erwerb von Talenten anheben. So kann z.B. ein KRI, der nicht viele Punkte in AGI und BE investiert hat, seinen Initiativwert durch Schnelle Reflexe verbessern.

Unten findest du zwei kleine Übersichtstabellen dazu, rechts zwei Beispiele.

ÜBERSICHT FÜR STARKE TALENTE	
TALENT	ENTHALENDE SETS
Arkane Explosion	Narrländer
Ausweichen	Athleten, Halblinge
Blitzmacher	Sandelfen, Zasaren
Brutaler Hieb	Kraft
Feuermagier	Zasaren
Fieser Schuss	Fernkämpfer
Raserei	Zorn
Rundumschlag	Umbar
Rüstzauberer	Arkan
Schlachtruf	Zorn, Zwerge
Zauber auslösen	Duldgnome, Sand-, Waldelfen
Zaubermacht	Arkan

BSP: DER STRASSENSCHLÄGER

Ryan Dougal schritt durch die nächtlichen Gassen von Ruyd'Dorain. Der große, rothaarige Ange galt nicht als der Klügste, wurde aber aufgrund seiner Stärke und Brutalität überall gefürchtet. Als er um eine Ecke bog, lösten sich sich zwei Gestalten vor ihm aus dem Schatten und kamen langsam auf ihn zu. Ryan Dougal beschloss sich auf seine Stärke zu verlassen und schloss die Faust fest um den Schlagring an seiner Hand. Er rannte auf den nächsten der beiden Angreifer zu, schlug ihm mit brutaler Kraft mitten ins Gesicht (**Schlagen 13 + Brutaler Hieb = 21**) und traf ihn direkt auf die Nase. Der Mann brach bewusstlos zusammen. Ryan drehte sich zum zweiten Angreifer um, der noch ein paar Meter entfernt war. Er zog seinen Dolch und schleuderte ihn auf den zweiten Angreifer (**Schießen 13 + Fieser Schuss=21**). Der Dolch traf den Mann direkt in den Bauch, der es daraufhin vorzog schwerverletzt schleunigst das Weite zu suchen.

BSP: DER ILLUSIONIST

Galen räkelte sich in seinem Sessel. Der reiche Händler ihm gegenüber begann zu schwitzen. Der Abend war sehr erfreulich für Galen verlaufen, und da er ein wenig nachgeholfen hatte, hatte er den ganzen Abend über gute Karten gehabt und schon einige Goldmünzen gewonnen. Nun lag wieder ein beträchtlicher Einsatz auf dem Tisch. Eine Karte fehlte ihm für das perfekte Blatt, das ihm den Sieg bringen würde. Für den freiländischen Zauberer sollte es kein Problem darstellen, die fehlende Karte mit einem Zaubertrick hinzuzufügen. Er konzentrierte sich, schob den Einsatz in die Mitte und deckte sein Blatt auf. Der

dicke Händler blickte fassungslos auf die Karten und brüllte dann: „Das ist Betrug! Hier, den „Gormanischen König“ habe ich auch auf der Hand! Der Junge ist ein Schwindler!“ Galen war klar, dass er auf der Stelle reagieren musste. So hörte man auf einmal von der Türe her eine laute Stimme (die der von Galen recht ähnlich war): „Aufmachen, hier ist die Schwarze Garde, sofort aufmachen.“ Die Verwirrung, die darauf entstand wusste Galen zu nutzen, um sich schnell durch ein Fenster zu verdrücken.

SPIELWERTE

RYAN DOUGAL			KRI 1		
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	0	GE:	5	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Schlagring (WB+0), Wurfdolch (WB+0)			Lederpanzer, Leder- zeug (+2)		
Talente (Angen): Brutaler Hieb I, Fieser Schuss I, Parade I, Prügler I					
Beute: BW: 3D:15					
GH:		1	GK:		no
			EP:		49

GALEN			ZAU 2		
KÖR:	5	AGI:	7	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	0	GE:	5	AU:	4+1
					
Bewaffnung			Panzerung		
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)			Runenrobe (AU+1)		
	Versetzte Stimme, Zaubertrick				
Talente: Bildung I, Charmant I, Diebeskunst I, Heimlichkeit I, Schlitzohr I, Schnelle Reflexe I, WG: Falschspiel I					
Beute: BW: 2D:19					
GH:		1	GK:		no
			EP:		46

ÜBERSICHT FÜR KULTURTALENTE, DIE KAMPFWERTE DAUERHAFT STEIGERN					
KAMPFWERT	TALENT	BONUS	ENTHALENDE SETS	LP	MAX
Lebenskraft	Einstecker	+1	Zäh	2	III
Abwehr	Parade	+1	Kampfkunst	1	III
Initiative	Schnelle Reflexe	+2	Athleten, Halblinge	2	III
Laufen	Flink	+1	Athleten	1	II
Schlagen	Kämpfer	+1	Kampfkunst,, Zwerge	2	1G
Schießen	Schütze	+1	Elfen, Fernkämpfer	2	2G

VON OZZ & ANTARIUK

DIE BATTLEMAT

GEDANKEN ZUM SPIEL MIT BODENPLÄNEN

Ein Artikel „nur“ über die Battlemat, auf deutsch oft Bodenplan genannt, ist das überhaupt sinnvoll? Ich sage: Ja! In diesem Artikel will ich kurz erklären, warum die Verwendung einer Battlemat nichts Schlechtes ist, das dem Rollenspielaspekt gewissermaßen im Weg stehen würde, für den Spielspaß aber ein gewisses Verständnis von Taktik voraussetzt.

ZWECK DER BATTLEMAT

Eine Battlemat ist nicht nur dafür da zu zeigen, wo meine Figur oder die Gegner stehen, wie der Untergrund aussieht, was es für Hindernisse gibt und wo die Grenzen des Raumes sind, nein, vielmehr zeigt uns eine Battlemat Optionen, die wir nutzen können, um ein Ziel zu erreichen. Dadurch, dass eine Battlemat Verhältnisse repräsentativ und anschaulich macht, werden Optionen für das Erreichen eines Ziels oft viel verständlicher als wenn man versucht, die ganze Szene im eigenen Kopf zu simulieren.

Die Ziele, die man haben kann, können natürlich sehr unterschiedlich sein: vom Besiegen der anderen Partei bis hin zum Erreichen eines bestimmten Punkts, Überwinden eines Hindernisses, Finden eines Objekts, und vielerlei mehr. Das alles sind zugleich aber schon Rahmenbedingungen eines Szenario auf der Battlemat, daher möchte ich vorerst nicht weiter ins Detail gehen - das Thema verdient einen eigenen Artikel. Es genügt momentan zu wissen, dass es Hindernisse und Parameter gibt, die verhindern dass man das Szenario in einem einzigen Zug lösen kann.

BATTLESPACE AWARENESS

Von dieser Situation ausgehend möchte ich über Battlespace Awareness (BA) reden, einem Begriff aus dem englischen Militärjargon, der sich mit „Schlachtfeld-Bewusstsein“ übersetzen lässt. BA bedeutet, unter Zuhilfenahme aller verfügbaren Informationen Vorhersagen über den Verlauf einer Aktion zu machen bevor diese tatsächlich passiert, während sie geschieht, und wie das wahrscheinliche Ergebnis dieser Aktion aussieht. Dieses Konzept lässt sich auf Einzelpersonen ebenso wie auf Gruppen anwenden und kann helfen, offensichtliche strategische Nachteile wie eine gegnerische Übermacht oder ungünstiges Gelände zu mi-

nimieren oder sogar zum eigenen Vorteil zu verwenden.

Aufklärung ist dabei ein sehr wichtiger Faktor. Unabhängig vom auf der Battlemat gespielten Spiel, das vielleicht Regeln speziell dafür hat, besteht unsere erste Aufklärung darin, das Szenario auf der Battlemat anzuschauen und die o.g. Optionen zum Erreichen unseres Ziels wahrzunehmen.

ACHTUNG!

Vorher möchte ich explizit darauf hinweisen, dass ich hier von einem „Idealfall“ ausgehe, denn nicht jede Spielrunde hat so viele Spieler, nicht jeder Kampf ist anspruchsvoll oder gegen eine Übermacht und nicht jeder Mitspieler sieht es so taktisch wie ich.

Sollte man sich aber mit der Idee von BA im Hinterkopf vor eine Battlemat setzen und dabei die folgenden Fragestellungen beherzigen, behaupte ich dass man gute Chancen hat, auch in kleinen Gruppen gegen eine Übermacht oder in schwierigen Situationen zu bestehen.

1. WO STEHE ICH?

Dieser erste Punkt ist wohl der Offensichtlichste, denn sollte meine Figur nicht auf der Battlemat sein, spiele ich keine weitere unmittelbare Rolle. Wenn ich auf der Battlemat stehe, sondiere ich zunächst die Umgebung meiner Figur.

2. WO STEHT MEINE GRUPPE?

Es ist wichtig zu wissen wo jeder ist, aber zu wissen wo jeder stehen sollte wenn die Situation es erfordert, ist noch wichtiger. Da eine Battlemat normalerweise eine Rasterung hat, kommt ein Aspekt von BA schon direkt zum Einsatz: taktische Gruppierung. Dazu werden die Handelnden, in unserem Fall also die Helden, ihren Fähigkeiten entsprechen in verschiedene taktische Gruppen sortiert und so verteilt, dass eine bestmögliche Effizienz erreicht wird, egal ob es sich um vier Helden im Wald oder ganze Armeen auf einem Schlachtfeld handelt.

Das Konzept einer Schlachtlinie ist seit der Antike bekannt und findet in heutigen

Konflikten immer noch Verwendung. Eine Unterteilung der Gesamtgruppe in taktische Linien sieht folgendermaßen aus:

- **Frontlinie:** Hier befinden sich die hartgesottenen Charaktere, deren Fähigkeiten auf unmittelbaren Nahkampf ausgerichtet sind und die mehr Schaden aushalten als der Rest der Gruppe.
- **Mittellinie:** Hier haben wir agile Charaktere wie Bogenschützen, Schurken und einige Magier. Die Mittellinie ist auf Fernkampf ausgerichtet oder unterstützt die Frontlinie nach Beginn des Kampfes.
- **Versorgungslinie:** Hier positionieren sich Heiler, Helfer und Nachschub.

WARUM IST DIESE AUFTeilUNG SINNVOLL?

Der Name von Nahkämpfern verrät es bereits, diese Charaktere entfalten ihre Kräfte in der Nähe des Gegners und gehören somit nach vorne, die Frontlinie ist hier also keine Überraschung.

Warum aber sind Fernkämpfer in der Mitte und die Heiler oder der Nachschub hinten? Oft sind die Heiler widerstandsfähiger als Charaktere der Mittellinie, da sie meistens bessere Rüstung als diese tragen und sich im Notfall selber heilen können. Die Versorgungslinie ist somit gleichzeitig Nachhut und deckt die Gruppe nach hinten hin ab. Fernkämpfer in der hintersten Reihe würden zudem dadurch ausgebremst, durch oder über zwei andere Reihen hinweg operieren zu müssen.

Warum sind nun Späher, Bogenschützen oder Schurken nicht ganz vorn, denn dort gibt es doch auch Fallen oder Hinterhalte? Grundsätzlich sollen Späher natürlich tun, was ihr Name verlangt, aber eine Armee folgt einem Spähtrupp nicht unmittelbar sondern in gewissen Abstand, damit der Einsatz von Spähern überhaupt sinnvoll bleibt.

Späher sind meistens gute Einzelkämpfer und sollten ihre Stärke genau so entfalten. Sie sollen aufklären und erkunden, während der Rest wartet. Sollten Späher dabei auf den Gegner treffen, ziehen sie sich im Idealfall zurück und locken den Gegner damit in Reichweite der wartenden Gruppe, die in geschlossener Formation dann reagiert. Zur

Erhöhung von Überlebenschancen und erfolgreicher Aufklärung sind zwei Späher natürlich immer besser als ein einziger, wenn das für die Gruppe machbar ist.

Wenn es dann zum direkten Kampf kommt, sind Späher und andere Charaktere der Mittellinie außerdem dafür da, an der Frontlinie vorbei in den Reihen des Gegners Chaos zu stiften, um die gegnerische Effizienz zu schwächen und die eigene Frontlinie zu entlasten.

So oder ähnlich wäre eine Formation idealerweise. Abhängig vom Gelände, dem Gegner, oder der allgemeinen Situation kann es natürlich zu Abweichungen von dieser klassischen Unterteilung kommen. Der Kampf gegen einen übernatürlichen Bösewicht, dem physischer Schaden nichts ausmacht, sieht taktisch sicherlich anders aus als ein Gefecht gegen eine Armee, bei dem sich die Helden vorher in einer Ruine verbarrikadieren konnten.

WIE SCHNELL WÜRD IC ZU SPIELER X KOMMEN (UND UMGEKEHRT)?

Aus taktischer Sicht ist nur Weniges schlimmer als eine Gruppe, die sich unnötig aufteilt – gleichzeitig passiert genau das aber auch am leichtesten.

Als Spieler sollte man daher immer im Auge behalten, wie schnell man wo genau ist, bzw. wie schnell jemand anders bei einem sein kann. Vor allem geht es dabei um Heiler und Unterstützer, dem Rückgrat der Gruppe. Nichts ist deprimierender für einen Charakter, als reiner „Heilbot“ oder „Buffer“ wahrgenommen zu werden, der im Kampf nicht gedeckt wird und beim ersten Ansturm der Gegner alleinstehendes Freiwild ist, nur um dann aufgrund von Hilferufen eines vorne stehenden Verbündeten Leib und Leben auf dem Weg riskieren soll.

Daher sollten Mitspieler in der Regel den oder die Unterstützer als Zentrum ihres Aktionsradius nehmen, um ihnen die Möglichkeit zu lassen innerhalb weniger Augenblicke zum Notleidenden zu kommen, oder diesen in Empfang zu nehmen. Drastisch gesagt lohnt es sich nämlich (fast) nie, die Integrität der Gruppe für einen alleinstehenden Charakter zu opfern, da man sich dabei vom Gegner zerreiben lässt und Übersicht sowie Anschluss der Gruppe als solche verloren gehen.

3. WO STEHT DER GEGNER?

Der dritte Punkt ist wahrscheinlich überhaupt der Grund, warum die Battlemap ausgepackt wurde und nun vor uns liegt. Also, wo ist der Gegner? Weit weg? Nah dran? Weit über oder unter den Helden?

Kann man den Gegner direkt erreichen oder muss man erst Gelände überbrücken (Schluchten, Flüsse, usw.)? Das alles hat Einfluss auf Taktik und, sofern es Optionen dafür gibt, die Wahl von Waffen und Werkzeug.

WAS GENAU SIND DAS FÜR GEGNER?

Jetzt mag man denken, wie sich das in Erfahrung bringen lassen soll, wenn man dafür z.B. erfolgreich Wissensproben würfeln muss. Aus taktischer Sicht ist die Frage aber viel einfacher. Wie groß ist der Gegner? Fliegt das Monster? Ist es aus Fleisch, Metall, Kristall oder gar ein magisches Element? Hat der Gegner Lichtquellen? Lebt er im Wasser? Hat das Monster Reißzähne? Das alles sind Fragen, die man sich allein durch direkte Beobachtung beantworten kann, ohne dabei auf Würfelglück bauen zu müssen – dass wäre der folgende Schritt, um wichtige Sonderfertigkeiten in Erfahrung zu bringen.

Hierbei ist es natürlich dem Spielleiter (SL) überlassen, was für Daten er fallen lässt, wie beispielsweise der Hinweis, es handele sich um ein äußerst langsames Tier, oder man könne die Geisterarmee nicht mit normalen Waffen attackieren, oder es brauche ein Beschwörer für diesen Dämon. Informationen vom SL können natürlich auch regelbezogen sein, etwa wie viele Felder Bewegung der Gegner hat, spezielle Verteidigungen oder Resistenzen, und dergleichen mehr.

Grob gesagt, es ist nicht wichtig alles über eine Kreatur zu wissen. Die offensichtlichsten Eigenarten verraten schon eine Menge über sinnvolle bzw. nicht sinnvolle taktische Möglichkeiten für die eigene Gruppe.

WIE SCHNELL WÜRD IC ZU GEGNER X KOMMEN (UND UMGEKEHRT)?

Sollte man nicht wissen, wie schnell sich der Gegner auf der Battlemap bewegt, sollte man in den ersten Zügen oder im Kampf genau aufpassen. Abhängig vom Gelände, der eigenen sowie gegnerischen Bewegung kann es eine Weile dauern, bis sich beide Parteien überhaupt direkt begegnen, was in einem längeren Konflikt resultiert. Sollte das der Fall sein, kann diese Erkenntnis als Teil der BA schon direkten Einfluss auf die Aufstellung und Strategie der eigenen Gruppe nehmen.

4. GELÄNDEMERKMALE

Wo sind Engpässe, Hindernisse oder Gegenstände? Kommen wir nochmal auf das o.g. Szenario auf der Battlemap zurück und schauen uns an, welchen Einfluss die örtlichen Gegebenheiten auf die gesamte

Strategie haben. Allein mit kluger Aufstellung lassen sich ganze Armeen besiegen.

Wir wollen nicht dem Gegner auf offenem Raum ohne Möglichkeit zur Deckung begegnen, außer natürlich es ist ein von uns vorbereiteter Hinterhalt. Wir wollen vermeiden gegen eine Übermacht zu kämpfen, wenn uns das Gelände nicht dabei hilft. Wenn es z.B. eine Säule gibt, ist das nicht nur eine Deckung gegen Fernangriffe oder gegnerische Späher, sondern auch Rückendeckung für direkt davor aufgestellte Nahkämpfer.

Gibt es durch einen Felsen oder ein Gebäude eine Ecke, hat man nicht nur Deckung sondern auch Absicherung für die Mittel- und Nachschublinien gewonnen. Gibt es Engpässe, kann man lange Zeit gegen eine Übermacht aushalten, weil der Gegner den Vorteil von mehreren Einheiten nicht ausspielen kann wenn sie sich alle nacheinander auf engem Raum bewegen müssen.

Gibt es keine Engpässe oder vom Raum gegebene Deckungsmöglichkeiten, macht man sich selbst welche. Gibt es Schränke? Tische? Kisten oder Fässer? Alles was dazu dient, eine Deckung aufzubauen, wird in langen Kämpfen von Vorteil sein, denn zum einen kommt der Gegner nicht schnell vorbei und zum anderen muss er sich vielleicht sogar mit den Hindernissen selbst auseinandersetzen. Die eigene Gruppe kann diese Zeit wieder nutzen, um den Gegner zu attackieren. Zudem gibt es dadurch Möglichkeiten, den Kampf für die eigenen Charaktere aufzulockern und taktische Gruppen nach hinten fallen zu lassen – aber bitte in der richtigen Reihenfolge, denn sonst steht der Nachschub plötzlich vorne und die Frontlinie ist am anderen Ende des Raums.

Engpässe, Hindernisse und die Gegebenheiten des Geländes sind alles wichtige Informationen im Rahmen der Battlespace Awareness, egal ob die Spieler einen gewaltsamen Konflikt suchen an jemandem vorbei schleichen wollen. Gerade bei verdeckten Einsätzen, wo es darum geht bestimmte Abschnitte ungesehen zu überbrücken oder dem Gegner falsche Informationen zu vermitteln, ist BA extrem wichtig.

SCHLUSSWORT

Viele oben angesprochene Themen sind mir durch die Lektüre von Sünzu und seinem Werk „Die Kunst des Kriegs“ bekannt, oder ich habe sie im Verlauf meiner jahrelangen Leidenschaft für PvP-orientierte MMOs oder taktische Brettspiele gelernt.

„Kenne dich, kenne deinen Feind und wisse auf welchen Feldern du kämpfst und wie sie dir zum Vorteil genügen.“

VON GREIFENKLAUE UND CK

GRIFF NACH DEN STERNEN

STARSLAYERS - EIN INTERVIEW DER ZUKUNFT

SLAY-Redakteur Ingo Schulze nutzt ein Schwarzes Loch, um OberSLAYer Christian Kennig zu Starslayers und den kommenden Neuheiten auszufragen. Ob er damit zum Infiltrator taugt, könnt ihr sogleich lesen:



STARSLAYERS

F: Bevor Starslayers herauskommt, ist ja noch ein Betatest angesetzt. Wieviele der Elemente hältst Du noch für veränderbar, wieviel ist schon fix?

CK: Die Fundamente stehen natürlich, aber wenn alles nicht mehr veränderbar und bereits in Stein gemeißelt wäre, bräuchten wir ja auch erst gar keine Beta veranstalten. Zwar sind alle Elemente bereits schon getestet, aber anderen Gruppen mag immer noch etwas auffallen, was unseren Alphasunden entgangen ist oder in ihren Testrunden nicht relevant genug war.

Wo es dagegen keine Veränderungen mehr geben wird, ist das Setting.

F: Gibt es Systemteile, die beim Betatest unter besonderer Beobachtung stehen?

CK: Definitiv, weshalb wir auch die Bewerber der Beta nach besonderen Kriterien auswählen werden, um sie gezielt auf bestimmte Aspekte zu hetzen. Gerade der Raumkampf wird ein interessanter Aspekt werden, aber auch so grundlegende Dinge wie der Spezies-Baukasten.

Trotz allem ist und bleibt es immer noch die SlayEngine und an altbewährten Mechaniken wird sich nichts ändern, weshalb wir unser Augenmerk vornehmlich auf bestimmte Detailregeln und speziell die neuen Elemente richten. Wir sind echt gespannt, wie die Leute reagieren werden, da wir so einiges an neuen Ideen in Starslayers gepackt haben, die es bislang in der Form im Rollenspiel noch nicht gegeben hat.

ZUM FORMAT

F: Starslayers - Heft oder Box?

CK: So wie es seit der letzten Redaktionskonferenz aussieht: Weder noch.

Wir streben aus bestimmten Gründen ein größeres Format im Hardcover an und haben von Uhrwerk grünes Licht dafür. Klar ist eine Box eine tolle Sache und funktioniert bei Dungeonslayers prima, doch bei Starslayers werden wir nach neuestem Stand einen anderen Weg gehen, eben weil es nicht nur einfach DS in Space sein wird, auch wenn das alle noch glauben. Es wird viel mehr als das.

F: Wird es auch irgendwann Starslayers als freie Netzversion geben?

CK: Auf jeden Fall – das stand bereits fest, bevor wir anfangen, am Manuskript zu arbeiten. Zudem werden PDFs einer der Grundbausteine des Rollenspiels der Zukunft werden, im Hintergrund wird schon seit Monaten in diese Richtung gearbeitet.

SETTINGFRAGEN

F: Apropos Setting, bisher konnte man lesen, dass es gestuft daherkommt. Einerseits kann man direkt eine Einheit Starslayer spielen (100% Starslayers) oder allgemein eine beliebige Gruppe in diesem Universum - der Bekannten Galaxie. Oder natürlich ein ganz eigenes Setting. Wie stark sind denn die 7 Grundklassen auf die Starslayer-Einheiten zugeschnitten?

CK: Die sieben Klassen sind sehr allgemein gehalten, nur ihre Bezeichnungen sind auf die 100%-Starslayers-Variante zugeschnitten. Beispielsweise stammt

die Bezeichnung Frontner eindeutig aus dem Imperium und der 100%-Variante. In anderen Settingversionen wird daraus der Soldat, Söldner oder ganz DSig der „Krieger“.

Man wird aber ohnehin auch Charaktere fernab der sieben Klassen spielen können, wie beispielsweise Kopfgeldjäger, Reporter oder Schmuggler.

F: Zudem gibt es drei Kampagnenmodi, wovon Flotte der Dritte ist. Wird die Spielgruppe da eine ganze Flotte selbst verwalten können? Darf man sich das ein wenig wie Kingmaker in Space vorstellen (also eine große Sandbox mit der Verwaltung des eigenen Imperiums und einer eigenen Armee sowie Massenkampfregeln)?

CK: Nein, das nicht – der Flottenmodus gibt lediglich den Grundton an und setzt die Charaktere in einer ganzen Flotte von Starslayers ab, ohne den Spielern gleich Befehlsgewalt darüber zu geben (wobei das auf höheren Stufen natürlich auch durchaus denkbar ist). Mit der Kommandostruktur ist das eh so eine Sache bei den Starslayers und settingbedingt nicht ganz unproblematisch.

Doch zurück zum Flottenmodus: Die Starslayerschaft befindet sich seit nicht mal einem Jahr im Umbruch und hat viele Feinde. Da ist das Leben in einem Flottenverband auf den ersten Blick einfach sicherer als beispielsweise das Spiel in den Kampagnenmodi Abgewrackt oder Freiflug.

F: In der Bekannten Galaxie gab es ja einen großen Bruch, kurz bevor man in die Gegenwart des Universums geworfen wird. Magst Du uns einen Hinweis darauf geben?





CK: Dieser Umbruch geht sogar noch weiter zurück:

Alles begann vor ca. 50 Jahren mit dem Untergang der verhassten Terranischen Föderation, die bis dahin eine Vormachtstellung in der Bekannten Galaxie einnahm - mit der Liga der Freien Welten als Gegenpol.

Doch was eigentlich ein Befreiungsschlag werden sollte, wurde verraten und kehrte sich um ins genaue Gegenteil. So entstand die Imperiale Hegemonie, in deren Auftrag die Starslayer Tod und Schrecken verbreiteten.

Dann – erst vor wenigen Monaten – kam es völlig unerwartet zum sogenannten Cut, das Ereignis, auf das Du anspielst und das das Leben aller Spielercharaktere in der 100%-Variante schlagartig veränderte, ihre Rollen neu definierte. Dieses ganze Konzept bietet herrliche Ansätze für das Rollenspiel und den Hintergrund von Charakteren – zudem ermöglicht es die Nutzung eines der interessantesten Tools eines jeden Starslayers.

Aus den einstigen Jägern sind dadurch Gejagte geworden, doch während man

dem Imperium besser den Rücken kehrt, ist man in der Liga deshalb nicht automatisch willkommen – zu viel Leid haben die Starslayer in den letzten Jahrzehnten hier verbreitet und in jedem neuen Sternensystem wird man anders empfangen.

ANDERE WELTEN?

F: Im DS-Forum wurde schon nach diversen SciFi-Serien gefragt, ob man sie abbilden kann in Starslayers - und dies zumeist positiv beschieden. Also frag ich lieber mal nach drei SciFi-Vorbildern, die Du am liebsten selbst in Starslayers mal spielen würdest und problemlos umgesetzt bekämost!

CK: Ich hab eher Schwierigkeiten damit, ein SciFi-Setting zu finden, das sich nicht mit Starslayers umsetzen und bespielen lässt. Starslayers wurde in der ersten Phase ganz bewusst settingunabhängig konzipiert, erst in der zweiten Phase wurde die Bekannte Galaxie dazu gepackt und in optionalen Regelbausteinen verankert. Doch zurück zu Deiner Frage - abgesehen davon, dass das

100%-Setting noch einige Besonderheiten gerade für Starslayers-Charaktere mit sich bringt und daher mein klarer Favorit ist, würde ich wohl am ehesten Firefly, Warhammer 40.000 oder Star Wars bzw. sowas wie Deep Space 9 damit spielen.

RELEASE-TERMIN

F: Wann rechnest Du mit Starslayers? Noch 2014 oder ist eher 2015 realistisch?

CK: Ich bin mit solchen Aussagen vorsichtig geworden – zu viele Faktoren können einem bei so einem Projekt dazwischen funken, aber da wir bereits sehr weit vorangeschritten sind und auch benötigte Illustrationen bereits umfassend vorhanden sind, zielt die derzeitige Planung ganz klar auf 2014.

DUNGEONSLAYERS

F: Auf dem Uhrwerk-Stammtisch wurden Dungeoncubes angekündigt - wie ist da aktuell Stand der Dinge?

CK: Die redaktionelle Arbeit ist abgeschlossen, die Karten und das Layout stehen, daher werden wir in den kommenden Wochen mit dem ersten Cube rechnen können.

F: Welche Neuheiten zu Dungeonslayers und seinen Schwestersystemen dürfen wir 2014 erwarten, insbesondere zur RPC?

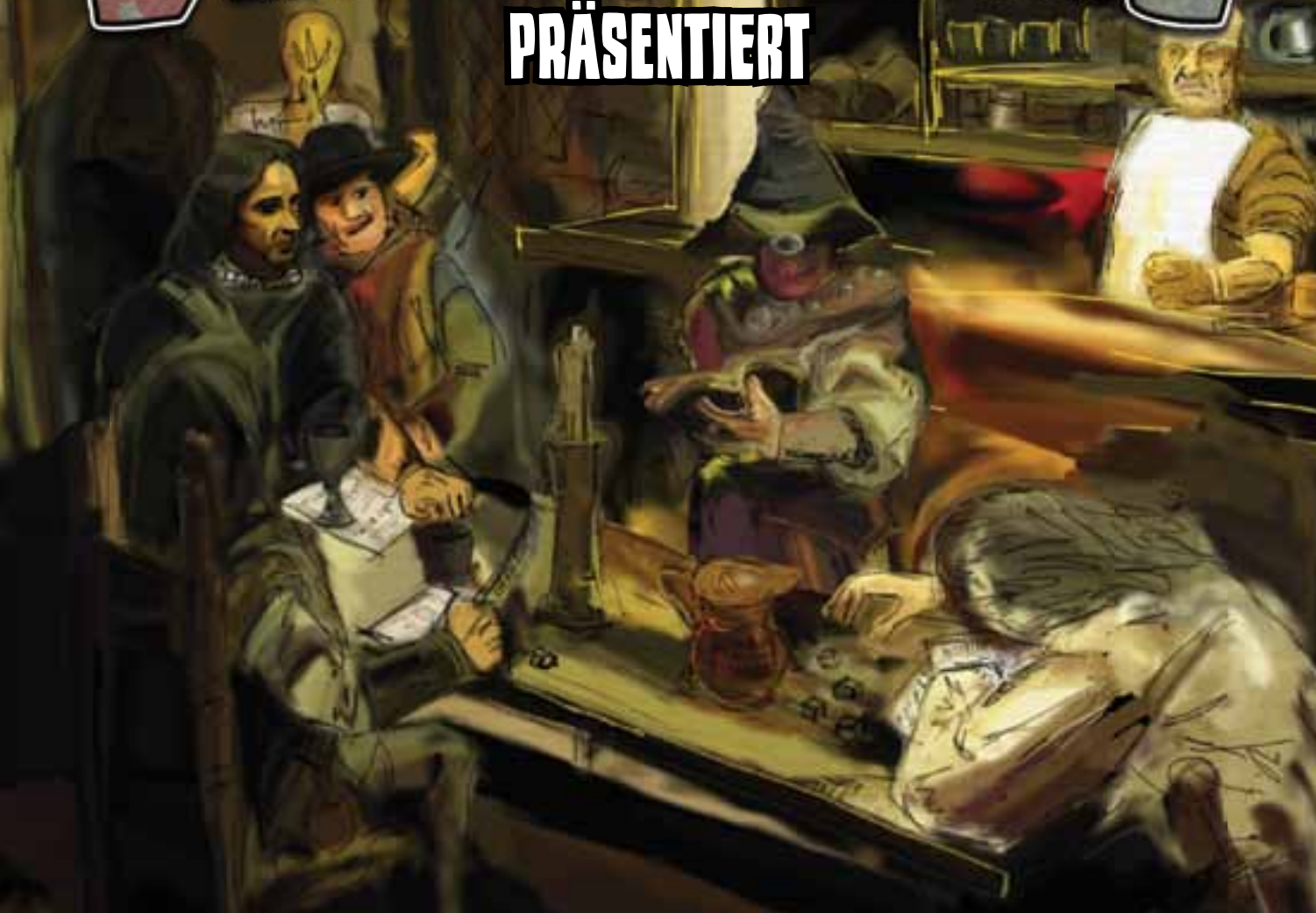
CK: Zur RPC sollte der Dungeoncube bereits erschienen sein, zudem kommt endlich der DS-Soundtrack, der zudem ein Abenteuer enthält, bei dem Musik keine unwesentliche Rolle spielt. Des Weiteren knüppeln wir parallel endlich die Freien Lande zu Ende durch und auch die zweite Abenteueranthologie ist bereits in der Endbearbeitung, bei der die sagenumwobenen Dämmersteine keine unwesentliche Rolle spielen. Außerdem ist für Gammalayers bereits der nächste Band in Arbeit.



DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

PRÄSENTIERT



SLAYVENTION

DUNGEONSLAYERS-COMMUNITYTREFFEN 2014

VOM 26.9.2014 BIS ZUM 28.9.2014

JUGENDHERBERGE BURG BREUBERG/HESSEN IN 64747

ANMELDUNG BIS ZUM 28.3.2014 AN SLAYVENTION@DUNGEONSLAYERS.DE

DUNGEONSLAYERS

GAMMASLAYERS

STARSLAYERS

ZOMBIESLAYERS

DS-MODS

D2GDS

VOLLVERPFLEGUNG