



DAS DUNGEONSLAYERS-MAGAZIN



- MONSTER-2-GO
- UNTOTE ZUM SLAYEN
- DUNGEONS-2-GO
- ALTES MCQ-MATERIAL
- SZENARIOS-2-GO
- SUMPFIG UND UNTOT
- ZOMBIESLAYERS 4.0
- REGELSPECIAL
- SPACE ZOMBIES
- FÜR STARSLAYERS
- SLAYERZOMBIES
- SONDER-SLAY!-TEASER
- TANNBERG-SPECIAL
- KURZGESCHICHTE
- SLAYERS-2-MEET

SUMPF-SPECIAL

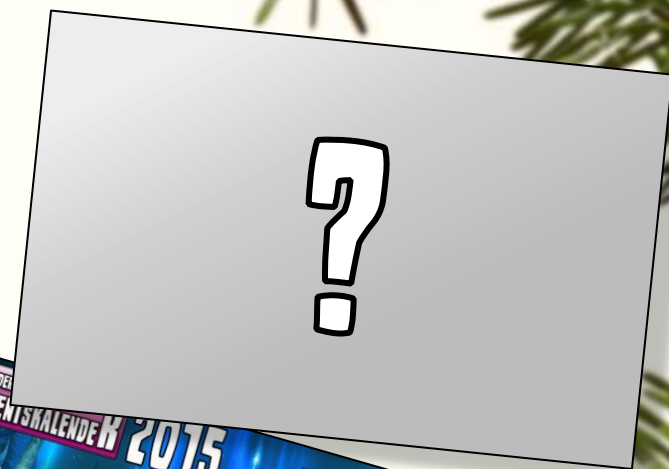
UNTOTE & ZOMBIES

SLAYVENTION-
IMPRESSIONEN
2014-2016 UND
SPIELBERICHTE

DS ZU TÖDLICH?! • SLAYERPUNKTE EFFEKTIV EINSETZEN • DIE VIER
REITER DER APOKALYPSE • UNTOTE HELDENKLASSEN • UNTOTE
BLUTLINIEN • ABCEDREHTE ZUFALLSEREIGNISSE IM SUMPF



ALLE JAHRE WIEDER...?!



HILF MIT, DEN DS-COMMUNITY-ADVENTS- KALENDER AUCH DIESES JAHR WIEDER MIT TOLLEN INHALTEN ZU FÜLLEN!



SLAY! 03

SLAY! VON DEN TOTEN AUFERSTANDEN!

DIE ERSTEN SEITEN

Was tot ist, kann niemals sterben (1) Thema der Ausgabe.

News (2) Alles rund um die Slay-engine.

Impressum (2)

Coloniaera (3) Ein DS-Club stellt sich vor.

DS zu tödlich?! (4) 18 Tipps und Hausregeln für langlebige Helden.

Taktisch mehr erreichen (6) Slayerpunkte effektiv einsetzen.

Marktplatzgenerator (7) avakars Trading Tool.

UNTOTE & ZOMBIES

Monster 2Go Skelette und Zombies (8) Untotes Slaymaterial in allen Formen und Farben.

Encounter 2Go Der Anfang vom Ende (14) Pestilenz, Hunger, Krieg und Tod – Die vier Reiter der Apokalypse.

Regeln 2Go Untote Blutlinien (17) Zombie- und Vampirblut.

Klassen 2Go Untote Heldenklassen (18) Untote Heldenklassen gefällig? – Der Leichnam und der Todesritter.

Szenario 2Go Tod der Krötenhaut! (20) Ein nach Verwesung stinkendes Kurzzenario.

Szenario 2Go Lorr's Garten (22) (K)Ein Friedhof der Kuschetiere.

Encounter 2Go Sumpfbegegnungen (24) Zufallsbegegnungen im Sumpf von verrückt bis abgedreht.

Dungeon 2Go Geheimnisse im Sumpf (26) Zwei untote Kurzabenteuer im Sumpf aus altem TiF-MGQ-Material.

WAS TOT IST, KANN NIEMALS STERBEN

„Was ist die Slay!?!“, fragte sich die erste Ausgabe der Slay! an dieser Stelle selbst und betonte das Ausrufezeichen. – „Die Slay! ist ein unregelmäßig erscheinendes Magazin“, begann die Antwort... Oh ja, wie recht die Redaktion hiermit haben würde! Dreieinhalb Jahre sind seit Ausgabe 02 vergangen, doch wir sind stolz, euch nun endlich Ausgabe 03 (und diesmal mit dreifachem Umfang!) zum Oberthema „**Untote & Zombies**“ mit besonderem Blick auf düstere **Sümpfe** präsentieren zu können.

Einiges hat sich geändert – mit dieser Ausgabe hat die Slay! einen personellen, thematischen wie konzeptionellen Neustart erlebt und

zahlreiches, gutes Material hat sich in den letzten Jahren in der DS-Community angesammelt, sodass wir viel zu tun hatten. Doch es gibt auch Konstanten: Wie immer sind Layout und Inhalt nach Möglichkeit so gewählt, dass man genau jene Artikel ausdrucken kann, die einen interessieren, ohne solche mitdrucken zu müssen, die man nicht benötigt. Alle Module, die wir euch anbieten, könnt ihr eigenständig und alleinstehend in eure Spielwelt einbauen; oder ihr kombiniert sie, was ein noch tieferes Spielerlebnis bieten kann, bspw. die verschiedenen, untoten Sumpfen-encounter und die Zufallstabelle für Sumpfbereiche.

So oder so – schnappt euch eine extra Portion Weihwasser und geht auf Untotenjagd! Viel Spaß dabei und Slay on! wünscht euch

eure Slay!-Redaktion.

... IN DER KOMPLETTEN SLAYENGINE

Regeln 2Go Zombieslayers 4.0 (28) Erprobte Zombieslayers-(Haus-) Regeln auf Basis der DS4-Grundregeln.

Szenario 2Go Weihnachtsstress (41) Ein weihnachtliches Zombieslayers-Szenario.

Monster 2Go Space Zombies! (44) Untote zwischen den Sternen.

Heimkehr (46) Ein Slayer-zombies-Teaser.

10 Endzeitszenarios ohne Zombies (48) Die Welt geht unter und du entscheidest wie!

LESESWERTES

Slayvention-Impressionen (50) Bericht 2014-2016.

Zombies im Weltraum (51) SV-ZS-*S-Crossover-Spielbericht 2015.

Commonwealth of Elves (53) SV-DS-X-Spielbericht 2015.

Hart aber ungerecht (54) SV-GS-Metro 2033-Spielbericht 2015.

Schicke Dungeonkarten (57) Universell einsetzbar und vielseitig.

Die Hexenjägerin und die Ghule von Alwyn (58) Eine Kurzgeschichte im Tannberg-Setting.

NEWS – ALLES RUND UM DIE SLAYENGINE

DUNGEONSLAYERS Leider ist es auf offizieller Seite sehr ruhig geworden – den letzten, verlagsseitigen Stand gab es im **Greifenklau Podcast #70**. Demnach ist erstmal Geduld angesagt.

Fanseitig gibt es aber reichlich Material – viel zu viel, um es an dieser Stelle im Detail vorzustellen. Die Beiträge zum Adventskalender hat *sico72* kategorienweise im Forum gelistet.

(→ <http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=9107.0>)

Das US-Setting **Valngress** soll zeitgleich mit dieser Slay!-Ausgabe auf Deutsch erscheinen; mit komplett anderer Bebilderung, Update auf DS4, inhaltlichem Update und einer schicken Karte zum enthaltenen Abenteuer. Bei **Valngress** handelt es sich um uralte, elfische Ruinen, die längst vom Dschungel überwuchert sind und nun von verschiedenen Abenteurergilden ausgebeutet werden, den Gefahren trotzend, welche die mystische Magie der Elfen hervorgebracht hat.

Ein besonderes Schmankerl des letzten Adventskalenders ist die **Insel der Stürme**-Kampagne, die sowohl in Caera wie auch in andere Fantasy-Kampagnenwelten leicht integriert werden kann. Mehrere Quellenbücher und Abenteuer bilden eine komplette Minikampagne um diese hochmagische Elfeninsel.

(→ <http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=9123.0>)

STARSLAYERS Auch hier gibt es von offizieller Seite seit dem Erscheinen der Sternenstreuner-Edition nichts Neues.

Neben dem **Schiffswerk** – ein Fanwerk, das hoffentlich bald erscheint – gibt es mit **Von der Stange** schon einen vierseitigen Raumschiffbaukasten sowie reichlich Beispielraumschiffe.

(→ <http://www.f-space.de/voidspace/downloads.html>).

GAMMASLAYERS News zum Programm von Gammaslayers gibt es auf der Slayvention 2017.

Mit **Metro 2033** steht seit 2015 auch das Setting samt eines Abenteuers des russischen Autors Dmitri Gluchowski zur Verfügung, dessen Trilogie letztes Jahr mit **Metro 2035** abgeschlossen wurde.

PLANESLAYERS **Planeslayers:**

Elemente ist ein Projekt von *Bruder Grimm* und stellt in fünf Bänden alle vier Elementarebenen vor: Luft, Wasser, Feuer und Erde. Diese können bereits heruntergeladen werden, sollen aber nochmal neue Front- und Backcover erhalten. Dazu ergänzend ist ein kleiner Quellenband zu den Hauptschurken des Settings, den Knochensammlern, sowie ein Modul zu Kartographie, Sandboxing und Zufallsbegegnungen in Planung, welches außerdem noch ein wenig Hintergrundinformation zum Sulatanat des Sandes beinhalten soll. Angedacht ist ebenfalls ein Werk über Elementarschiffe und Reisen auf den Ebenen.

(→ <http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=7183.0>)

Ein weiteres Projekt, **Planeslayers: Inferno**, will DS-spezifisch die sechs Ebenen der Hölle beschreiben, steht allerdings noch am Anfang.

(→ <http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=8763.0>)

IMPRESSUM

Dungeonslayers-Regelwerk:

Christian „CK“ Kennig

Redaktion:

Ingo „Greifenklau“ Schulze, Sarah „Agonira“ Martin, Siegfried „sico72“ Cordes

Layout:

Sarah Martin

Autoren:

Christian Kennig, Constantin „Blakharaz“ Hoppe, Daniel „Kajael“ Vallée, Felix „Thorwald“ Lilje, Ingo Schulze, Mathias „Bruder Grimm“, „MH+“, Michael „Scorpio“ Mingers, Nico Mahnke, „Rorschachhamster“, Sarah Martin, „SeoP“, Siegfried Cordes, Stefan „dragonorc“ Schoberth, Thomas „teasy“, Tim „Bahaal“ Wieder, Tim „Deep_Impact“ Charzinski, „Ursus Piscis“

Coverillustration:

Alexander „akulex“ Kuhn

Coverlayout:

Sarah Martin

Illustrationen, Grafiken, Fotos:

Alexander Kuhn, Christoph „mad_eminenz“ Balles, Kevin Campbell, William McAusland

Lektorat:

Christopher „Molvain“ Martin, Friedemann „avakar“ Schneider, Ingo Schulze, „Miriel“, Sarah Martin, Sebastian Borchert, Siegfried Cordes

Dieses Werk steht (mit Ausnahme des Coverbildes, der drei Werbeseiten, der Illustrationen auf S. 11-16, 21 und 34 (William McAusland), S. 23, 35-36, 40 und 43 (Alexander Kuhn) sowie S. 61 (Kevin Campbell), der Bilder auf S. 62-63 (Christian Kennig), der Fotos auf S. 54 (Christoph Balles) und der Public Domain-Abbildung auf S. 57) unter CC BY-NC-SA 3.0 DE Lizenz (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>).



COLONIAERA

EIN DS-CLUB STELLT SICH VOR

Ich möchte gerne mal unseren Kölner Club vorstellen – aber das ist gar nicht so einfach! Unser Club wurde am 28.02.2011 gegründet und ist eigentlich zu facettenreich, aufgrund seiner Spieler wie auch der einzelnen DS-Settings, bzw. Hausregeln sowie der vielzähligen und vielfältigen Kampagnen, um dies kurz und knapp zu tun.

Kontinuierlich ist seit der Gründung unsere Mitgliederzahl von den fünf Gründungsmitgliedern auf inzwischen 21 Aktive angewachsen, die zum größten Teil hier aus Köln aber auch aus Bonn, Kerpen und Troisdorf kommen.

Die Einfachheit des Regelwerks von DS hat uns alle restlos überzeugt. Vielleicht ist es aber am besten, unsere Spieler zu Wort kommen zu lassen:

– „Wir, die Spieler, sind begeistert, dass das Regelwerk sehr zugänglich ist und trotzdem alle Aspekte des Spiels abbildet. So können wir uns am Spieltisch auf Story und Spaß konzentrieren und müssen nicht endlose Blätterorgien und Regeldiskussionen durchstehen.“ (Uwe)

– „Statt Zeit damit zu verschwenden Würfelwerte auszurechnen, kann man mit seinem Charakter das Abenteuer erleben.“ (Rita)

Wir spielen DS4, DS-X und Old Slayerhand; jeder unserer sieben Spielleiter hat da sein eigenes Setting, bzw. seine eigene Rollenspielwelt. Zurzeit laufen acht Kampagnen und in den letzten sechs Jahren haben wir bereits sieben weitere abgeschlossen.

– „Ich habe schon sowohl als Spieler als auch als Spielleiter die verschiedensten Settings gespielt: sowohl klassische Fantasy als auch Cthulhu, Science Fiction etc.“ (Markus)

– „Die Vielfalt macht es. Es ist von den Spielleitern alles gut vorbereitet und durchdacht.“ (Andrea)

Zu der größten Kampagne, die wir beendet haben, zählt Jürgens 5 1/2 Jahre dauernde Kampagne „Die Flusswelt“, die lose am Farmers Riverworld-Zyklus angelehnt war.

Wir sind mit den einzelnen Runden / Kampagnen dezentral aufgestellt, das heißt die Spielrunden finden überall in Köln verteilt statt. Meine Wenigkeit übernimmt als einer der Clubgründer eine gewisse Leit- und Koordinationsfunktion.

– „Dank unseren Club-Gründern und der Orga lassen sich für jedes Setting leicht Spieler finden, und wir bleiben als Gruppe in Kontakt. Ganz gleich ob epische Fantasy-Soap Operas; Agenten auf der Jagd nach außerirdischen Kuhmördern oder gar Wombats aus der Hölle auf dem Weg in den Beuteltierhimmel, mit diesem System und diesen Spielern lässt sich alles umsetzen.“ (Markus)

Zurzeit haben wir 18 männliche und drei weibliche Mitglieder im Alter von 22 bis 60.

– „Für mich ist an DS besonders beeindruckend, dass Spieler mit einem Altersunterschied von über 30 Jahren prima zusammenspielen können.“ (Michael)

– „Der Fantasie freien Lauf und sich nicht von Regelballast zügeln

lassen – all das zusammen mit tollen Menschen zu erleben (und mehr) ist für mich Dungeonslayers bei Coloniaera.“ (Stephan)

Als Abschluss hier noch ein paar Zitate aus unseren Abenteuern:

– „Jeder der Filme wie ‚BABAHOTEP‘ oder ‚Armee der Finsternis‘ liebt, würde auch diese Runden lieben.“ (Ralf)

– „Zum Schreien/Weinen witzig. Laut, aber herzlich.“ (Jennifer)

– „Aufgebrochen, um eine ferne, große Stadt zu erkunden, bei der Kopffagd verzettelt und in einer fernen Dimension gestrandet, dem wahnsinnigen Gott getrotzt, unter Pilzen gewandelt, den BAUM erklimmen und über den Sternenozean gesegelt, Schädel gespalten, Pandaren beerdigt, Ruhm geerntet, Städte eingeebnet und Erfahrung gesammelt, in Paris gewandelt, Spaß gehabt, den Kopf geschüttelt.“ (Stephan)

– „Unvergesslich ist der Alleingang unseres Pandaren mit der Bärenfalle, seine Vorliebe, auf jeden Knopf zu drücken sowie sein Spruch: ‚Der letzte Kill gehört mir‘. Auf einmal stellte sich die Frage: Ist die Flucht in eine verrückte Parallelwelt eigentlich besser als ein TPK?“ (Michael)

Wer jetzt neugierig geworden ist oder zu unseren Kampagnen, Abenteuern und/oder dem Club noch Fragen hat, kann über die Kontaktadresse im DS-Forum oder über das „Brave New World“ in Köln gerne mit uns in Kontakt treten.

VON AGONIRA

DS ZU TÖDLICH?!

18 TIPPS UND HAUSREGELN FÜR LANGLEBIGE HELDEN

Wir spielen Dungeonslayers, weil es ein schnelles, unkompliziertes System ist: Die offensiven Kampfwerte bestimmen durch ihre Höhe gleichzeitig die Trefferchance und den maximal erreichbaren Schaden; der erfolgreiche Abwehrwurf des Gegners wird vom Schadensergebnis abgezogen, fertig.

Doch genau diese Schnelligkeit macht DS auch zu einem äußerst tödlichen System – die Helden können sich munter durch Gegner slayen, aber mit ein oder zwei schlechten oder gar gepatzten Abwehrwürfen hintereinander werden sie auch schnell mal selbst geslayt!

Nicht jedem Spielstil kommt diese Mechanik entgegen – spielt man lange Kampagnen mit viel Hintergrundstory, kann ein vorschneller Charaktertod den Spielspaß trüben. Folgende Tipps und Hausregeln können euch helfen, die Tödlichkeit von DS zu reduzieren:

1. SLAYERPUNKTE

Diese optionale Kampffregel (DS4 S. 45) gewährt den SC für verursachten Schaden oder gewirkte Heilung sogenannte Slayerpunkte, welche sie für coole Freiaktionen und Boni während des Kampfes ausgeben können. Der Vorteil: Nur SC sammeln Slayerpunkte, die Gegner nicht. Siehe dazu auch den Artikel „Taktisch mehr erreichen – Slayerpunkte effektiv einsetzen“ in dieser Slay!

2. KEINE SLAYENDEN WÜRFEL

Spielt man mit der optionalen Kampffregel Slayende Würfel (DS4 S. 45), darf bei einem Immersieg erneut gewürfelt und aufaddiert werden. Im Gegensatz zu Slayerpunkten haben allerdings auch Gegner slayende Würfel, was die Tödlichkeit und Unberechenbarkeit von DS deutlich erhöht...

3. DIE DREI T'S

Leitet man für unerfahrene Rollenspieler, kann es durchaus zuträglich sein, in brenzligen Kampfsituationen auch mal einen Tipp bezüglich Taktik, Teamwork und Talenteinsatz zu geben. Sei es die ungünstige Aufstellung auf der Battlemap, die noch uneingespielte Rollenverteilung oder etwa das in Vergessenheit geratene Talent Ausweichen – denkt daran, ihr spielt miteinander, nicht gegeneinander. :-)

4. ABWEHR 21+

Die Überlebensfähigkeit der Helden macht mit dem zweiten Würfel aufgrund der Tauschbarkeit der Würfel einen riesigen Sprung. Versteckt in den ersten paar Abenteuern die ein oder andere magische Rüstung und ein paar Schutzringe, sodass die SC-Abwehr die magische 21+-Grenze überschreitet, dann sind die Helden schnell etwas widerstandsfähiger.

5. HEILKRÄUTER OHNE ENDE

Insbesondere, wenn die Gruppe keinen Heiler hat, sind Heilkräuter (und natürlich Tränke) eine essentielle Ressource in Sachen Überlebensfähigkeit. Besonders Schadensspitzen können mit ein paar Heilkräutern zusätzlich wesentlich besser weggesteckt werden – lasst doch humanoide Gegner gelegentlich ein Heilkraut dropfen oder versteckt im Dungeon hier und da ein paar zusätzlich, das tut keinem weh, kann den Spielern aber enorm helfen. Man kann übrigens bis zu zehn Kräuter auf einmal futtern...

6. NSC-HEILER ALS BEGLEITER

Eine weitere Möglichkeit für heilerlose Heldengruppen ist, diese Rolle (zumindest zwischenzeitlich) durch einen NSC-Heiler zu besetzen. Für manche Gruppen ist das genau die richtige Lösung, andere stört dieses „fünfte Rad am Wagen“ womöglich – einfach mal ausprobieren!

7. GEGENSTÄNDE MIT HEILMAGIE

Auch vor allem für Gruppen ohne Heiler interessant ist Ausrüstung mit eingebetteten Heilzaubern, die ja von jeder Klasse gewirkt werden können. Um die Kämpfe trotzdem spannend zu halten, können Benutzungsbeschränkungen wie z.B. 1x/24h oder 1x/Kampf helfen.

8. SCHWÄCHERE GEGNER

Schlicht und einfach – Goblins, Ratten, Kobolde – Schwertfutter mit niedriger Abwehr und vor allem niedrigen Angriffswerten eben. Wirft man den Helden allerdings nur noch solches „Kleinvieh“ entgegen, kann das dazu führen, dass sich die Spieler schnell langweilen.

9. KEINE FERNKAMPFEGNER

Gerade für unerfahrene Gruppen kann es schnell brenzlich werden, wenn sie auf weiter Flur von vielen fernkämpfenden Gegnern gleichzeitig aus mehreren Richtungen beschossen werden. Leichter wird es, schickt der SL stattdessen eher Nahkämpfer, die insbesondere von fernkampfarmen Gruppen schneller und unkomplizierter ausgeschaltet werden können.

10. SCHMALE DUNGEONGÄNGE

Der Herr der Ratten und die Räuber vom Lyrkenfenn machen es vor: Schmale Gänge, die es den Gegnern schwierig oder gar unmöglich machen, die Gruppe zu umzingeln, sind besonders für Anfängergruppen geeignet.

11. WENIGER KÄMPFE

Banal aber effektiv: Wer seltener Kämpfen ausgesetzt ist, der hat schlichtweg weniger Chancen zu sterben. Ein auf Story, NSC-Interaktion und (mehr oder weniger) kampfloze Intrige ausgelegter Kampagnenstil passt wunderbar zu einem weitgehend charaktertodlosen Spielstil. Und selbst alteingesessene Hardcoreslayer finden vielleicht doch auch mal Gefallen an politischen Ränkespielen oder detektivischer Ermittlungsarbeit.

WUSSTEST DU...?

HEILUNG BEWUSSTLOSER

Bewusstlose können durch Rütteln, Schütteln, Ohrfeigen, Wasser ins Gesicht spritzen oder Heilen geweckt werden. Wenn dem Bewusstlosen dann ein Wurf auf KÖR+HÄ gelingt, erwacht er mit 1 LK (unabhängig von der Höhe des Heilzaubers), kann aber nicht mehr verschlaufen (DS4 S. 42).

12. HEILBARE BEWUSSTLOSE

Diese Hausregel ändert oben genannte Regel – stattdessen funktioniert die Heilung Bewusstloser genau wie bei Lebenden, ohne Probe zum Aufwachen oder Deckelung der Heilmenge.

13. EIGENSCHAFTEN FÜR 2 LP

Diese oft verwendete Hausregel in Anlehnung an Starslayers senkt die Kosten für Eigenschaftserhöhungen klassenunabhängig auf 2 LP – somit ist HÄ als primäre Abwehr- und LK-Quelle auch nach der Charaktererschaffung noch günstig erwerbbar.

14. LK = KÖR+HÄ+20

Ein Pölsterchen von 10 Extra-LK für die SC kann besonders auf niedrigen Stufen wahre Wunder bewirken und greift dabei kaum in die Regelmechaniken von DS ein. Kämpfe könnten allerdings schnell ihren Reiz verlieren, da oftmals nicht mal mehr die Gefahr der Bewusstlosigkeit besteht, wenn der Gegnerschaden nicht ebenfalls angepasst wird.

15. TODESGRENZE BEI -KÖR X2

Verschiebt man die Todesgrenze nach unten, werden „zufällige“ Charaktertode deutlich seltener, denn somit wird die Spanne verlängert, in der SC bewusstlos, aber noch nicht tot sind. In einem hitzigen Gefecht sollten zumindest die meisten Gegnertypen eher auf noch kämpfende SC umschwenken, als weiterhin auf einen bereits bewusstlosen Helden einzuprügeln.

16. PROGRESSIVE LK-ERHÖHUNG

Diese Hausregel verschafft den SC +1 LK pro Stufe und greift damit stark in die Spielmechanik ein, die nicht auf derart stark wachsende Lebenspunkte ausgelegt ist. Ein Stufe 20-Held hat damit immerhin +19 LK, ohne je einen Punkt in HÄ gesteckt zu haben. Besonders auf hohen Stufen kann die progressive LK-Erhöhung daher zu unerwünschten Ergebnissen führen.

17. VON ANFANG AN 2 WÜRFEL

Wer von Anfang an besonders kompetente Helden haben möchte, könnte mit dieser Hausregel glücklich werden: Die SC dürfen von Stufe 1 an unabhängig vom Probenwert zwei Würfel benutzen und das bessere Ergebnis auswählen. Hiermit sind die SC in allen Lebenslagen deutlich besser gewappnet und besonders in den niedrigen Stufen wesentlich schlechter kleinzukriegen.

18. UNSTERBLICHKEIT

Mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack, aber für den ein oder anderen – insbesondere ganz junge Rollenspieler – vielleicht genau das Richtige: SC können nicht sterben, Punkt aus. Wer unter 1 LK sinkt, ist einfach nur ohnmächtig, egal wie hoch das Minus wird.

TAKTISCH MEHR ERREICHEN

SLAYERPUNKTE EFFEKTIV EINSETZEN

Leider erlebe ich es immer wieder, dass Slayerpunkte reichlich uneffektiv genutzt, ausschließlich angesammelt und für einen zweiten Angriff ausgegeben werden, auch wenn der Gegner damit nicht zu knacken ist. Dabei bieten Slayerpunkte gerade defensiv eine Menge Potential, das dem Artikel „DS zu tödlich?!“ direkt in die Hände spielt, welcher mich zu diesem kleinen Artikel inspirierte.

Gegen **starke Einzelgegner** ist **Ausweichen** für zwei Punkte ein absolutes Überlebenstalent. Wenn man es schafft, dass sich der Einzelgegner auf mehrere Angreifer konzentriert, kann man sogar jede Runde dem Gegner die Angriffe klauen und so wesentlich länger auf ihn einprügeln, bis es zu kritischen Situationen für die Gruppe kommt.

Hat man es hingegen mit **vielen Einzelgegnern** zu tun, kann eine **Erhöhung der Abwehr** der Dealbreaker sein. Bei einem Wert zwischen 18 und 20 erhöht ein Slayerpunkt den Abwehrwert auf die magische 21 – ebenfalls attraktiv, wenn ich eigentlich einen Wert von über 20 habe, dieser aber durch die Senkung der Gegnerabwehr betroffen ist und dadurch wieder darunter rutscht. Für niedrige Abwehrwerte kann auch mal ein +8 oder +12 Sinn machen, denn wenn die einen über 20 bringen und gerade viel Schaden reinkommt, kann einem dies die Runde retten. Man muss sich bewusstmachen, dass die Erhöhung der Abwehr eine kom-

plette Runde vorhält, bis man wieder dran ist. Greifen einen zehn Orks an, hat man also zehnmal erhöhte Abwehr!

Ist **kein Heiler** verfügbar oder der vorhandene kommt mit dem Heilen nicht hinterher, ist das **Wegkaufen von Schaden** eine Option, denn die LK sind schließlich die wertvollste Ressource, um die SC im Kampf zu halten. Dies ist zugleich immer die letzte Option, bevor man bewusstlos wird – oder gar Lebensretter, damit man nicht unter seinen negativen KÖR-Wert fällt.

Die Option, für einen Slayerpunkt eine **Waffe aufzuheben** oder **wieder aufzustehen**, ist eine der kosteneffizientesten Optionen, da sie einem die Auswirkungen eines Patzers günstig wegstecken lassen und man effektiv eine Aktion für einen Slayerpunkt bekommt. Je nach Situation sollte man versuchen, dafür einen Slayerpunkt in der Hinterhand zu behalten.

Die **Gegnerabwehr zu senken** bringt nur selten etwas, weil es mit Slayerpunkten nur um 1/2/4 Punkten geht. Sollte man dadurch die Abwehr auf unter 21 senken können, kann es aber eine Option sein, zumal man die Gegnerabwehr per Slayerpunkte erst senken muss, **nachdem** man selbst gewürfelt hat (und sowohl weiß, dass man getroffen hat als auch dass der potentielle Schaden hoch ist).

Einen **misslungenen Angriff zu wiederholen** kann auch eine gute Idee sein, wenn man einen guten

Angriffswurf hat und die Slayerpunkte nicht defensiv braucht. Es kostet nur zwei gegenüber drei Punkten, aber vor allem hat man noch eine Chance, wieder einen Slayerpunkt zu generieren. Der **zweite Angriff** entblößt den SC aller Slayerpunkte, außer man führt den Angriff nicht schon aus, wenn man den dritten Slayerpunkt frisch kriegt, sondern erst in der Folgerunde. Dann hat man nicht nur die Chance, im Fall des Misslingens günstiger zu wiederholen, sondern kann mit dem zweiten Angriff auch wieder einen Slayerpunkt generieren.

Eine teure, aber valide Option bei Einzelgegnern ist noch, den **Gegner zu Fall zu bringen** für drei SP. Da Slayerpunkte nur eine Option für SC sind, verliert dieser daraufhin seine Angriffsaktion, wenn er aufsteht, seine Aktion verfällt also, oder muss mit Abzug vom Boden aus weiterkämpfen. Kann der Rest der Gruppe gut Slayerpunkte sammeln, kann man diese Option im Wechsel reihum ziehen.

Wer einen Zauberwirker im alternativen Manasystem spielt (neben dem alternativen System in DS z.B. in Old Slayerhand), ist mit dem **Einsparen von Manapunkten** auch gut bedient, gerade wenn man in einer sicheren Position steht und vom Rest gedeckt wird. Im normalen Magiesystem bekommt man für zwei Slayerpunkte eine **freie Zauberwechselprobe** und spart eine Runde ein – gerade in besagter, geschützter Position eine Option.

Und ist man Heiler, kann man sich mit dem Zauber *Heilende Aura* jede Runde, wenn wenigstens ein Gefährte noch geheilt wird, einen Slayerpunkt aufschreiben. In diesem Fall sollten die Kameraden kleinere Verletzungen auch nicht mit SP wegkaufen, sondern den SP-Generator unterstützen ...

Da für einen Slayerpunkt auch **einfache Handlungen** wie Waffe ziehen durchgeführt werden können, könnte man stattdessen auch seinen Heiltrank oder sein Heilkräuterbündel ziehen, wenn der SL damit einverstanden ist.

Damit wünsche ich euch viel Spaß, wenn ihr ein paar der hier vorgestellten Optionen ausprobiert und eure SC künftig robuster durch Kämpfe gehen!

VON GREIFENKLAUE

MARKTPLATZGENERATOR

AVAKARS TRADING TOOL

Mit dem **Slayers Pit** und dem SciFi-Äquivalent **Voidspace** betreibt Friedemann „avakar“ Schneider zwei Seiten mit wunderbaren Werkzeugen und Ergänzungen für Dungeonslayers sowie Starslayers. Heute wollen wir das Trading Tool, den Marktplatzgenerator einmal näher betrachten.

-> www.f-space.de/ds4/tools-loot-trade.html

Damit kann man sich für verschiedene Größen von Handelsposten/Dorf über Kleinstadt bis zur Großstadt mit einem Klick die Verfügbarkeit magischer Gegenstände auswürfeln lassen. Auch reisende Händler als auch Karawanen wurden bedacht.

Egal, ob man nun sehr sandboxig spielt oder in seiner normalen Kampagne nun eine Karawanenzufallsbegegnung hat, ist das Tool sehr nützlich, da keine Liste mit verfügbaren Artefakten nachgehalten werden muss. So kann man sich eine Tabelle mit je einer Spalte zu Dorf, Kleinstadt, etc. zurechtwürfeln und Benutztes durchstreichen. Macht Euch ruhig die Mühe, den besonderen Waffen und Rüstungen einen Namen zu geben.

Im Folgenden einige Beispiele:

DORF

Waffen

- Streitaxt +2 (2h) (2.757 GM)
- Langbogen *Langläufer* (1x/Tag aktionsfrei Rennen) (2.260 GM)
- Speer +1 (1.251 GM)

Rüstungen

- Robe *Magierhirn* +3 (VE +2) (5.251 GM)
- Metallschild +2 (3.258 GM)

Tränke

- Zieltrank (25 GM)
- Abklingtrank (50 GM)
- Heiltrank (10 GM)
- Schutztrank (50 GM)

Spruchrollen

- *Nahrung zaubern* (90 GM)
- *Kleiner Terror* (45 GM)
- *Verwandlung* (420 GM)

REISENDER HÄNDLER

Waffen

- leichte Armbrust +1 (1.758 GM)
- Breitschwert +3 (2.258 GM)

Rüstungen

- Robe +2 (Einstecker +I) (2.501 GM)
- Lederpanzer +2 (3.254 GM)

Tränke

- Heiltrank (10 GM)

Spruchrollen

- *Volksgestalt* (420 GM)
- *Heilendes Licht* (115 GM)
- *Federgleich* (110 GM)

KARAWANE

Waffen

- Streithammer +2 (2h) (2.756 GM)
- Kurzschwert +2 (1.756 GM)
- Hellebarde +3 (2h) (2.754 GM)

Rüstungen

- Metallhelm +2 (3.256 GM)
- Lederschienen +2 (3.254 GM)
- Lederpanzer *Beuteblicker* (LK +2, Feilschen +1, Beute schätzen +III) (9.004 GM)
- Kettenpanzer (*Zauber Schutzschild dehnen* mit 13 Ladungen) (1.456 GM)

Tränke

- Abklingtrank (50 GM)
- Waffenweih (25 GM)

Spruchrollen

- *Putzteufel* (420 GM)
- *Stolpern* (140 GM)
- *Stolpern* (140 GM)

Besondere Artefakte

- Ohrringe (Blenden +2) (752 GM)
- Kerzenständer (Mag. Schloss +1) (501 GM)
- Tatze (Jäger +II) (750 GM)



VON AGONIRA, BRUDER GRIMM, NICO MAHNKE, KAJAEL UND THORWALD

SKELETTE & ZOMBIES

UNTOTES SLAYMATERIAL IN ALLEN FORMEN UND FARBEN

UNTOTE GOBLINOIDE

Neben gewöhnlichen Humanoiden wie Elfen, Zwergen und vor allem Menschen sind Goblinoide die beliebtesten Ziele für nekromantische Erweckungen, da sie oft in großer Zahl zu finden sind und ihr Verschwinden weder Stadtwache noch von sorgenvollen Dorfbewohnern angeheuerte Abenteurergruppen auf den Plan ruft. Zombifizierte Goblinoide zerplatzen bei 0 LK und setzen je nach Körpergröße Faulbauchmaden frei (siehe Tabelle).

ZOMBIEGOBLIN		
KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 0
ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0
9	9	7
4.5	11	
Bewaffnung		Panzerung
Knochenpranken (WB+2)		merkt nichts (PA+2)
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 1	GK: kl	EP: 46

ZOMBIEORK		
KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 0
ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
24	16	6
4	16	
Bewaffnung		Panzerung
Knochenpranken (WB+2)		merkt nichts (PA+2)
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 7	GK: no	EP: 67

ZOMBIEGER		
KÖR: 12	AGI: 4	GEI: 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
52	18	4
3.5	19	
Bewaffnung		Panzerung
Knochenpranken (WB+2)		merkt nichts (PA+2)
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Umshlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umshlingers.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 11	GK: gr	EP: 106

ZOMBIETROLL		
KÖR: 16	AGI: 6	GEI: 0
ST: 6	BE: 0	VE: 0
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0
62	23	6
4.5	24	
Bewaffnung		Panzerung
Knochenpranke (WB+2; GA-2)		merkt nichts (PA+2)
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Lichtangriffe.		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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 Probenresultates der Regenerations-Probe (FW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 18	GK: gr	EP: 157

FAULBAUCHMADEN PRO UNTOTEM	
GRÖSSE	ANZAHL
Klein	1
Normal	2
Groß	3

FAULBAUCHMADE		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 0
ST: 2	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
15	10	6
6	10	
Bewaffnung		Panzerung
Zahnschlund (WB+2)		-
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
GH: 1	GK: kl	EP: 45

ABENTEURER-SKELETTE

Die erweckten Überreste gescheiterter Abenteurer haben ihr früheres Leben vollends vergessen, aber viele ihrer Kenntnisse und Fähigkeiten behalten. Beseelt von Neid und Hass – vor allem auf noch lebende Abenteurer – eignen sie sich hervorragend als Elitetrupps oder als Anführer über eine Schar gewöhnlicher Skelette.

SKELETTMAGIER		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 2	BE: 2	VE: 4
HÄ: 2	GE: 7	AU: 4+1
18	9	8
4	9	
Bewaffnung		Panzerung
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)		Runenbestickte Robe +1 (PA+1, AU+1)
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Resistenz: Kontrollieren oder Vertreiben zusätzlich -2, wenn gegen diese Kreatur gerichtet.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Zauber (Stufe 10): Arkanes Schwert, Blitz, Feuerball, Feuerlanze, Flackern, Flammenklinge, Halt, Magische Rüstung, Schutzschild, Spurt		
GH: 5	GK: no	EP: 103

SKELETTSCHÜTZE		
KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5
ST: 3	BE: 4	VE: 4
HÄ: 3	GE: 6	AU: 0
20	13	15
4.5	12	18
Bewaffnung	Panzerung	
Knochenklaue (WB+2) Knochenbogen +2 (WB+4, GA-2, Ini+3)	Kettenpanzer (PA+2, Lau-0,5) Lederschienen (PA+1)	
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Resistenz: Kontrollieren oder Vertreiben zusätzlich -2, wenn gegen diese Kreatur gerichtet.		
Zielen: Kann nach einer Runde Zielen (zählt als Aktion) AGI auf Schießen hinzuzählen (nicht kumulativ).		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 7	GK: no	EP: 103

SKELETTKRIEGER		
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 6	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 4	AU: 3
22	15	9
4	17	13
Bewaffnung	Panzerung	
2 Langschwerter +1 (WB+3, GA-1, Ini+1) Knochenbogen (WB+2, Ini+1)	Kettenpanzer (PA+2, Lau-0,5) Metallhelm (PA+1, Ini -1)	
Bezaubern: Kann Untote bezaubern wie durch den Zauber "Kontrollieren" (Stufe 9).		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
Resistenz: Kontrollieren oder Vertreiben zusätzlich -2, wenn gegen diese Kreatur gerichtet.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 9	GK: no	EP: 115

ZOMBITIETIERE

Zombifizierten Tieren wie Riesenratten, Wölfen, Keilern oder Bären sieht man ihren Untod oft bereits von Weitem an: Schaum und Geifer tropft aus ihren Lefzen, ihre Augen leuchten stechend rot und Eiterbeulen und aufgerissene Stellen verunstalten ihr dreckiges Fell.

ZOMBIERIESEN Ratte		
KÖR: 6	AGI: 4	GEI: 0
ST: 2	BE: 2	VE: 0
HÄ: 1	GE: 1	AU: 0
13	9	6
4.5	10	
Bewaffnung	Panzerung	
scharfe Zähne (WB+2)	merkt nichts (PA+2)	
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 2	GK: kl	EP: 60

ZOMBIEWOLF		
KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 0
ST: 4	BE: 3	VE: 0
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0
32	12	9
6	16	
Bewaffnung	Panzerung	
Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)	Wolfspelz (PA+1)	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
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.		
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 7	GK: no	EP: 99

ZOMBIEKELER		
KÖR: 11	AGI: 7	GEI: 0
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0
39	18	9
7	17	
Bewaffnung	Panzerung	
Hauer (WB+2; GA-1)	Dicke Borstenhaut (PA+2)	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 10	GK: no	EP: 107

ZOMBIEBÄR		
KÖR: 14	AGI: 7	GEI: 0
ST: 4	BE: 4	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
84	19	11
7.5	20	
Bewaffnung	Panzerung	
Pranke (WB +2; GA -2)	Fell (PA+1)	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 14	GK: gr	EP: 165

UNTOTE MANNSHAND

Untote Mannshände sind widerwärtige kleine Untote, erweckt aus abgetrennten, humanoiden Händen, die wie groteske Spinnen auf ihren Fingern herumkrabbeln. Sie eignen sich gut als Diener für einfache Aufgaben, z.B. das Herbeibringen kleiner Gegenstände sowie als einfache Wachen. Für die meisten Normalsterblichen reicht bereits der bloße Anblick einer untoten Mannshand, um sie in die Flucht zu schlagen.

UNTOTE MANNSHAND		
KÖR: 4	AGI: 10	GEI: 0
ST: 2	BE: 3	VE: 0
HÄ: 2	GE: 1	AU: 0
4	6	13
6	8	
Bewaffnung	Panzerung	
Knochenklaue (WB+2)	-	
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.		
Sonar: „Sieht“ per Sonar.		
Bodenkampf: Erhält Schlagen +KÖR, wenn ein Gegner angegriffen wird, der am Boden liegt.		
Umklammern: Schlagen-Immersion umklammert Ziel, welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet und einen Malus von -1 auf alle Proben pro 2 festgeklammerter Kreaturen erhält. Befreien: Opfer mit KÖR+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umklammerers.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 4	GK: wi	EP: 83

FLIEGENDER SCHÄDEL

Fliegende Schädel sind genau das, wonach sie klingen: Knochige humanoide Schädel, die aus eigener Kraft durch die Luft schweben. Da sie äußerst intelligent, aber ansonsten sehr schwach sind, sind sie bestens als erste Kundschafter und Boten für ihre untoten Meister geeignet. Als Gegner sind sie leicht zu bekämpfen, jedoch ist ihr hysterisches Lachen gefürchtet, da es Lebenden die Lebenskraft raubt.

FLIEGENDER SCHÄDEL		
KÖR: 5	AGI: 8	GEI: 8
ST: 1	BE: 2	VE: 4
HÄ: 3	GE: 0	AU: 4
5	8	10
5	7	
Bewaffnung		Panzerung
Biss (WB+1)		-
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [] gekennzeichnet sind.		
Werteverlust: Pro erfolgreich angewandtem Lachen wird GEI um 1 gesenkt (bei GEI 0 ist das Opfer wahnsinnig). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Zauber: <i>Totenlachen</i> (-GEI+AU auf VE Ziele im Umkreis von VE x 2 Metern, sofern diese das Lachen hören können; Erfolg führt zu Werteverlust.)		
GH: 3	GK: wi	EP: 93

MINDERER LEICHNAM

Ein minderere Leichnam hat seine Transformation erst seit kurzem hinter sich, höchstens erst seit ein paar Jahrzehnten, und ist entsprechend noch nicht völlig skelettiert. Bei den meisten spannt sich vertrocknetes Fleisch rissig über die Knochen, andere wirken noch fast lebendig, aber sehr, sehr alt und runzlig. Im Vergleich zu einem echten Leichnam ist ein minderere Leichnam noch ein Lehrling, aber dennoch ein mächtiger Zauberkundiger und ein respektabler Experte für arkanes und weltliches Wissen.

MINDERER LEICHNAM		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 9
ST: 0	BE: 0	VE: 6
HÄ: 2	GE: 4	AU: 7
18	10	6
4	11	
Bewaffnung		Panzerung
Lähmende Berührung (WB+5)		Mag. Robe +2 (PA+2)
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [] gekennzeichnet sind.		
Lähmungseffekt: Lähmende Berührung macht Ziel für Probenergebnis in Kampfunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.		
Magische Aufladung: Kann sich für eine Runde magisch aufladen (zählt als Aktion), um in der nächsten Runde einen Bonus von +GEI auf Zielzauber zu erhalten.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Zauber (Stufe 15): <i>Arkane Schwert, Botschaft, Dämonen beschwören, Durchlässig, Feuerball, Feuerwand, Flackern, Fliegen, Gehörche, Kettenblitz, Kontrollieren, Magie bannen, Magie entdecken / identifizieren, Schatten erwecken, Schattenlanze, Spionage, Telekinese, Teleport, Terror, Totengespräch, Unsichtbarkeit, Volksgestalt, Zombies erwecken</i>		
GH: 8	GK: no	EP: 153

WUSSTEST DU...? KONTROLLIEREN

Mit dem Zauber *Kontrollieren* können nur Skelette, Zombies und Schatten kontrolliert werden (nicht also Mumien, Geister, Leichname oder Todesfeen). Kontrollierte Untote erlösen (im Sinne von Frieden finden lassen, sodass sie zu Staub zerfallen) kann nur derjenige, der sie erweckt hat.

Beispiel: Übernimmt ZAW A die Kontrolle über von ZAW B erweckte Untote und lässt sie anschließend wieder frei (oder stirbt), werden die Untoten also nicht erlöst, sondern gehen wieder in die Kontrolle von ZAW B über. Auch der Tod des Erweckers (in diesem Fall ZAW B) erlöst die Untoten nicht – sie bleiben für immer verdammt und warten auf weitere Befehle, bis tapfere Abenteurer sie eines Tages auf „ihre Art und Weise“ erlösen.

NEKROLYTH

Nekrolythen werden meist aus den Überresten ritueller Opferungen als Diener für mächtige Kultführer, Nekromanten oder Leichname erweckt. Daher verfügen Nekrolythen neben ihren unheiligen, magischen Kräften außerdem über brauchbare Wissensfertigkeiten. Meistens sind ihre untoten Gestalten in dunkle Kapuzenroben gehüllt, aber tatsächlich wirken sie nicht sehr „tot“. Man kann sie leicht für lebende Humanoide halten, wenn auch bleich, düster und blutleer, denn ihre innewohnende Magie schützt sie vor Verfall.

NEKROLYTH		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8
ST: 0	BE: 1	VE: 5
HÄ: 2	GE: 5	AU: 5+1
18	8	7
4	7	
Bewaffnung		Panzerung
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)		Runenbest. Robe (AU+1)
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [] gekennzeichnet sind.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Zauber (Stufe 6): <i>Flackern, Fluch, Kleiner Terror, Kontrollieren, Magie entdecken, Magische Waffe, Öffnen, Schatten, Schattenspeil, Schweben, Skelette erwecken, Spionage, Volksgestalt</i>		
GH: 3	GK: no	EP: 92

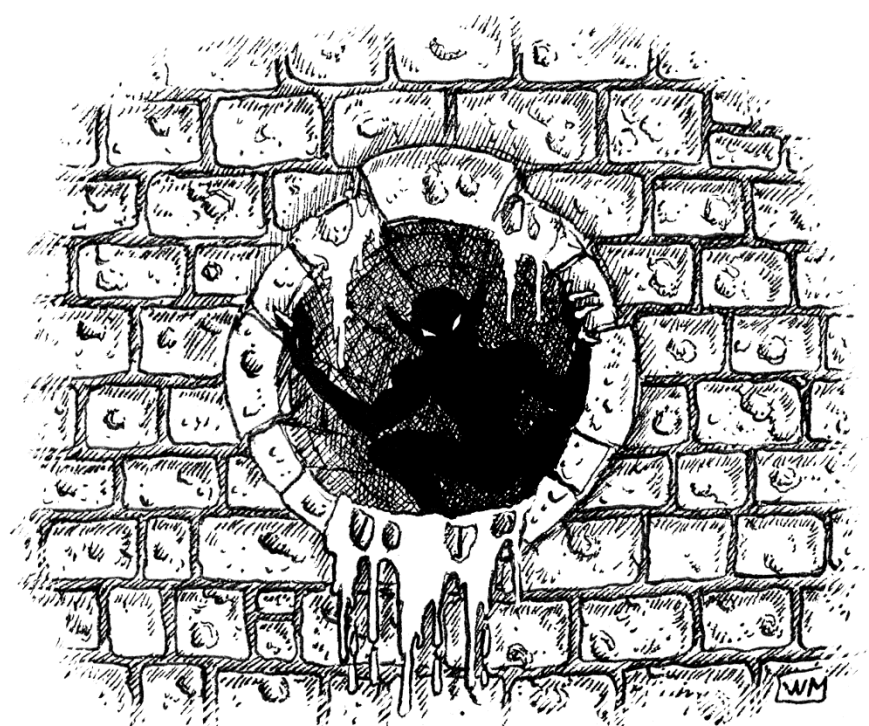
ASPHYX

Ein Asphyx entsteht angeblich aus dem letzten Lebenshauch eines Sterbenden. Er ist ziemlich klein, etwa die Größe einer Puppe, und wirkt wie ein Gerippe mit fratzenhaftem Schädel und schwarzem, zerschlissenem Mantel. Trotz seiner geringen Größe ist er äußerst gefährlich, da ihm kaum etwas anhaben kann. Der körperlose Asphyx greift an, indem er sich um Hals oder Gesicht eines Opfers legt und versucht, dessen Atem aus seinen Lungen zu ziehen, bis es stirbt.

ASPHYX		
KÖR: 4	AGI: 11	GEI: 0
ST: 3	BE: 3	VE: 0
HÄ: 1	GE: 1	AU: 0
4	13	14
6.5	9	
Bewaffnung	Panzerung	
Geisterklaue (WB+2, GA-2)	Körperlos (PA+8)	
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
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.		
Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfalligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.		
Umschlingen: Schlagen-Immersion umschlingt Kopf oder Hals des Ziels (sofern 1+ Größenkategorie größer), welches fortan 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden pro Runde erleidet und einen Malus von -2 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur durch Tod des Asphyx.		
Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 11	GK: wi	EP: 169

SENSENMANN

Der Sensenmann ist womöglich der Schrecklichste aller Untoten, und sein Auftauchen ist niemals zufällig. Zwar sieht er aus wie eine klassische Verkörperung des Todes, mit wehendem Kapuzenumhang, grinsendem Schädel und nachtschwarzer Sense, doch Priester von Todesgöttern bestehen darauf, dass Sensenmänner nur eine Verhöhnung des göttlichen Rechts über Leben und Tod darstellen. Sensenmänner betrachten es als ihre Aufgabe, diejenigen zur Rechenschaft zu ziehen, die dem Tod zu oft getrotzt haben, aber sie haben offensichtlich auch Freude daran, völlig wahllos und aus einer Laune heraus Tod und Vernichtung zu säen. Diese Untoten entstehen nicht aus den Leichen einzelner Individuen, sondern werden mutmaßlich über einen langen Zeitraum aus der Energie von Massentodesstätten ausgegoren.



(c) William McAusland, used with permission

SENSENMANN		
KÖR: 10	AGI: 7	GEI: 8
ST: 20	BE: 3	VE: 4
HÄ: 20	GE: 5	AU: 6
40	38	9
4.5	37	
Bewaffnung	Panzerung	
Sense +3 (WB+7, Ini-1, GA-7)	Körperlos (PA+8)	
Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.		
Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -5 auf alle Proben. Bei einem 1. atzer ergreift man die Flucht.		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfalligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.		
Resistenz: Kontrollieren oder Vertreiben zusätzlich -8, wenn gegen diese Kreatur gerichtet.		
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Zauber (Stufe 16): Ebenentor, Geben und Nehmen, Halt, Kontrollieren, Schatten erwecken, Skelette erwecken, Teleport, Totengespräch, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Versetzen, Wiederbelebung, Zombies erwecken	13	
Vernichtender Schlag: Kann einen Angriff pro Runde mit -6 ausführen, um an einem Ziel (sofern nicht mehr als 1 Größenkategorie Unterschied) nicht abwehrbaren Schaden zu verursachen.		
GH: 35	GK: no	EP: 372

GRUFTPLÜNDERER

Gruftplünderer werden aus erfolglosen Grabräubern erweckt, die durch Fallen umgekommen sind oder sich in unbekanntem Gängen verirrt haben. Sie sind pergamentartig vertrocknet und meist mit einer dicken Schicht Dreck verkrustet. Als relativ einfache und dennoch intelligente und geschickte Untote sind sie bestens als entbehrliche Kundschafter geeignet.

GRUFTPLÜNDERER		
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6
ST: 2	BE: 5	VE: 4
HÄ: 1	GE: 5	AU: 0
17	9	14
5	9	14
Bewaffnung	Panzerung	
Kurzschwert (WB+1) Kurbogen (WB+1, Ini+1)	Lederpanzer (PA+1) Lederschienen (PA+1)	
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.		
Diebeskunst: Erhält +4 auf Proben zum Fallen entdecken und entschärfen sowie Schlösser öffnen, Taschendiebstahl oder Falschspiel.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 4	GK: no	EP: 94

HEIMSUCHER

Ein Heimsucher ist im Wesentlichen so etwas Ähnliches wie ein intelligenter Schatten. Seine körperlose Gestalt erlaubt ihm, unbemerkt feindliche Anlagen zu erkunden und gegnerische Pläne auszuhorchen. Außerdem haben Heimsucher große Freude daran, Lebende mit Spukerscheinungen in Angst und Schrecken zu versetzen oder in den Wahnsinn zu treiben.

HEIMSUCHER		
KÖR: 5	AGI: 9	GEI: 7
ST: 8	BE: 6	VE: 5
HÄ: 8	GE: 7	AU: 1
23	27	15
5.5		17
Bewaffnung		Panzerung
Schattenpfeil (WB+1, GA-2)		Körperlos (PA+8)
Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [] gekennzeichnet sind.		
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 14	GK: no	EP: 180

PHANTOMHEXER

Phantomhexer bestehen aus nichts weiter als schwebenden Roben, unter deren Kapuzen nur Finsternis und bössartig glühende Augen zu sehen sind. Auch die Roben selbst sind nicht stofflich und scheinen sich am unteren Saum beständig in Rauch aufzulösen. Ebenso sind auch die Krallenhände, die aus den Robenärmeln ragen, ohne jede Substanz und nur dazu da, ihre zerstörerische Magie auf ihr Ziel zu lenken.

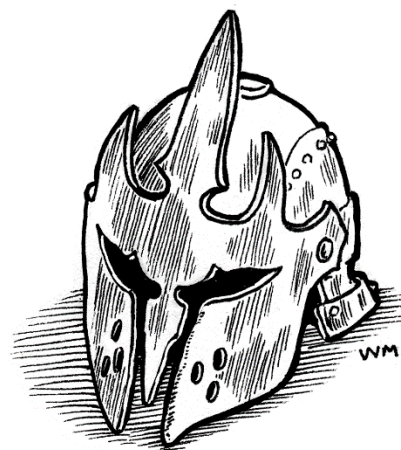
PHANTOMHEXER		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 9
ST: 0	BE: 3	VE: 6
HÄ: 0	GE: 6	AU: 7
16	14	9
4	8	
Bewaffnung		Panzerung
Geisterklaue (WB+2, GA-2)		Körperlos (PA+8)
Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [] gekennzeichnet sind.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
Zauber (Stufe 13): <i>Arkane Schwert, Blitz, Blut kochen, Fluch, Kettenblitz, Magie bannen, Magie entdecken, Netz, Schatten, Schattenlanze, Telekinese, Teleport, Terror, Trugbild, Unsichtbares sehen, Versetzen</i>		
GH: 9	GK: no	EP: 171

SCHLÄCHTER

Schlächter erheben sich üblicherweise getrieben von Rache oder Zorn von den Toten. Sie zeigen nur wenige Spuren von Verfall und die meisten wirken genauso massig und muskulös, wie sie es im Leben waren – Fleisch, Haut und Knochen sind jedoch durch den Tod verhärtet, vergraut und extrem zäh. Einige Schlächter hingegen mögen zwar von unauffälligerer Statur sein, dennoch verleiht ihnen ihre untote Rachsucht enorme Kräfte. Das Einzige, woran man den untoten Zustand eines Schlächters normalerweise sofort erkennen kann, ist sein entstelltes Gesicht. Daher verstecken die meisten es unter einem improvisierten Helm oder einer Maske. Sonstige Rüstung trägt ein Schlächter selten, eher die normale Kleidung eines Bürgers, Bauern oder Arbeiters. Die Waffe eines Schlächters ist meist ein schweres Werkzeug, ausgewählt weniger nach Effizienz, sondern viel mehr nach Brutalität. Neben Macheten trugen Schlächter auch schon Vorschlaghämmer,

Holzfalleräxte, Schlachtbeile und Ähnliches. Schlächter sind besonders gefürchtet aufgrund ihrer Zähigkeit und Unnachgiebigkeit. Selbst ein für besiegt gehaltener Schlächter kann wieder auftauchen. Darüber hinaus meiden sie den Frontalangriff, obwohl sie ihn nicht fürchten. Sie bevorzugen es stattdessen, ihrem Opfer unerbittlich nachzustellen und es in einem Moment der Schwäche zu attackieren. Die meisten Schlächter lassen auch von einem gefallenem Gegner nicht ab, sondern bringen kampfunfähige Widersacher gerne in ihr Versteck, um sie dort in aller Ruhe kaltblütig abzuschlachten.

SCHLÄCHTER		
KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 5
ST: 8	BE: 4	VE: 0
HÄ: 8	GE: 4	AU: 0
28	27	10
4	20	12
Bewaffnung		Panzerung
Machete (WB+2) Langbogen (WB+2, Ini+1)		Merkt nichts (PA+2) Metallhelm (PA+1, Ini-1)
Auferstehung: Erhebt sich, wenn getötet, nach W20 Tagen mit 1 LK, sofern Probe auf GEI+AU gelingt. Verliert dabei jedes Mal 1 GEI.		
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [] gekennzeichnet sind.		
Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Weihwasser verlorene LK können nicht regeneriert werden.		
Resistenz: Kontrollieren oder Vertreiben zusätzlich -2, wenn gegen diese Kreatur gerichtet.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 11	GK: no	EP: 124



(c) William McAusland, used with permission

UNTOTE DRACHEN

Zum Ende des Zeitalters der Dämmerung, als der Mumienfürst Al-Zanthora um seine Macht fürchtete, verfasste er das Kompendium „Zur Erschaffung einer Urgewalt“, die das alte Machtgefüge wiederherstellen und den Krieg um das Dämmersteinerz für Shan'Zasar entscheiden sollte. Was dabei herauskam, konnte als *Was tun mit den toten Hausdrachen* oder *Wenn die eigene Armee ihre Unfähigkeit beweist* verstanden werden. Doch bevor das Kompendium zum Einsatz kommen konnte, verging die ehrwürdige Erdenmutter im Dämmerungsspalten und es galt als verschwunden.

Mit dem Zeitalter des Zwists geriet das Kompendium immer mehr in Vergessenheit. Es handelt sich um ein handgeschriebenes Unikat und heute weiß keiner mehr, wo es versteckt liegt. Das Kompendium enthält die legendären Beschwörungsformeln zur Erweckung eines Skelett- sowie Zombiedrachen.

Kaum auszumalen, wie es um Caera bestellt sein würde, würde dieses unheimlich mächtige Wissen wieder ans Licht geholt werden...



(c) William McAusland, used with permission

SKELETTDRACHE			
KÖR:	15	AGI:	12
ST:	8	BE:	9
HÄ:	7	GE:	7
		VE:	1
		AU:	2
	480		25
	27		15.5
	26		
Bewaffnung		Panzerung	
Mehrere Angriffe; WB+3; GA-2		Skelettpanzer (PA+3)	
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer greift man die Mächt.		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue oder Schwanzstich) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.		
	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.		
	Schleudern: Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.		
	Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geloggen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.		
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.		
GH:	46	GK:	ge
EP:	685		

ZOMBIEDRACHE			
KÖR:	20	AGI:	8
ST:	8	BE:	5
HÄ:	10	GE:	5
		VE:	1
		AU:	1
	600		34
	13		12.5
	32		17
Bewaffnung		Panzerung	
Mehrere Angriffe; WB+4; GA-2		Verrottender Körper (PA+4)	
	Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer greift man die Mächt.		
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.		
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzstich) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.		
	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.		
	Odem, Gift: Nur alle 2W20Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).		
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei 1 LK.		
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
	Verdorrende Aura: -2 LK/Runde für jedes Lebewesen im Radius von 4 Metern.		
	Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorie kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.		
GH:	64	GK:	ge
EP:	907		



(c) William McAusland, used with permission

DER ANFANG VOM ENDE

PESTILENZ, HUNGER, KRIEG UND TOD – DIE VIER REITER DER APOKALYPSE

Nach einer alten Prophezeiung steht das Ende der Welt kurz bevor und die vier Reiter der Apokalypse führen ihr Ende herbei.

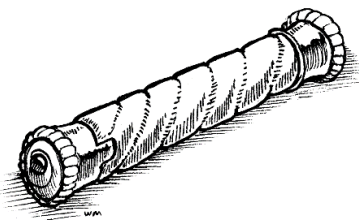
DIE PROPHEZEIUNG

Als das erste Siegel geöffnet wurde, sah ich ein weißes Pferd; und der, der auf ihm saß, hatte eine Peitsche. Eine Seuche wurde ihm gegeben und als Pestilenz zog er aus, um zu töten.

Als das zweite Siegel geöffnet wurde, sah ich ein schwarzes Pferd; und der, der auf ihm saß, war der Hunger, und ihm wurde ein Dreschflegel gegeben.

Als das dritte Siegel geöffnet wurde, erschien ein anderes Pferd; das war feuerrot. Und der, der auf ihm saß, wurde ermächtigt, der Welt den Frieden zu nehmen, damit die Menschen sich gegenseitig abschlachteten. Und es wurde ihm eine große Axt gegeben.

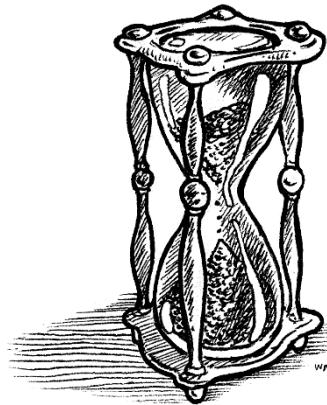
Als das vierte Siegel geöffnet wurde, sah ich ein fahles Pferd; und der, der auf ihm saß, war „der Tod“; und die Unterwelt zog hinter ihm her. Und ihnen wurde die Macht gegeben über ein Viertel der Welt, die Macht, zu töten durch die Sense, Hunger und Tod und durch die Tiere der Erde.



(c) William McAusland, used with permission

DIE VIER REITER

Es waren einmal vier Freunde, die in die Fremde zogen, um ihr Glück zu suchen. Sie trennten sich und zogen in alle vier Himmelsrichtungen und vereinbarten, dass sie sich am Ort ihrer letzten Zusammenkunft wieder treffen wollten, wenn die nächste große Planetenkonjunktion wieder stattfindet.



(c) William McAusland, used with permission

Der Erste ging nach Westen an die Akademie der geheimen Künste und wurde der Weiseste unter den Akademikern. Seine Macht und sein Wissen wurden so groß, dass er sich für einen Gott hielt.

Den Zweiten zog es nach Osten in die großen Städte. Er wurde der König der Bettler, und die Gier nach dem Hab und Gut seiner Mitmenschen kannte keine Grenzen.

Der Dritte ging nach Norden und schloss sich den großen Kriegsheeren an. Sein Weg führte ihn ganz nach oben und er wurde der Oberbefehlshaber der großen Heerscharen.

Der Vierte ging nach Süden, doch sein Weg brachte ihn nicht weit. Er wurde von Räufern erschlagen und sein Leichnam in einer dunklen Höhle versteckt. Jahre später erweckte ein wahnsinniger Nekromant ihn und sein Pferd zum Leben. Fortan lebte er als untoter Skelettreiter und wurde sogar für den Tod selbst gehalten.

Am verabredeten Tag kamen die vier Freunde wieder zusammen. Der Skelettmann war auch da, nur versteckte er sich, um die anderen nicht zu erschrecken. Die anderen warteten einen ganzen Tag und wollten schon wieder aufbrechen, da offenbarte sich ihnen ihr Skelettfreund.

Statt ängstlich zu sein, waren der Akademiker, der Kriegsherr und der König der Diebe von dem Skelett beeindruckt, dem *lebenden* Skelett, weil er ewig leben durfte. In ihrem Machthunger schmiedeten sie Pläne von der Erschaffung einer neuen Welt und verhöhnten die Götter.

Das ging so weit, bis die Götter erzürnt waren und sich den Vieren offenbarten. Sie wurden aufgefordert Buße zu tun, oder eine schreckliche Strafe zu erleiden.

Uneinsichtig wie die Vier waren, gaben sie nicht nach. Zur Strafe sollten sie nicht ein neues Reich erschaffen, sondern am Ende für die Vernichtung der Welt verantwortlich sein.

Die Götter schufen in den Bergen einen geheimen Tempelplatz, verwandelten die vier Freunde in Statuen und ließen sie bis zum Tag des Niedergangs warten. Tatsächlich waren sie aber nur in den Statuen gefangen, und über die Jahrtausende wurden sie wahnsinnig vor Zorn. Ein Zorn, der am Tag der Apokalypse über die Welt hereinbrechen wird.



(c) William McAusland, used with permission

Am Tag der Apokalypse wird die Strahlung eines magischen Kristalls die Statuen nach und nach zum Leben erwecken. Die Pestilenz bei Sonnenaufgang, den König der Bettler bei Mittag, den Kriegsherrn bei Sonnenuntergang und um Mitternacht den reitenden Tod.

DIE PESTILENZ – DER AKADEMIKER

Der erste Reiter ist die Pestilenz und kommt auf einem weißen Schlachtross daher. Er sieht aus wie ein Pestopfer und ist mit Eiterbeulen übersät. Er schwingt eine Peitsche (WB+4, GA-4). Die Pestilenz ist hochgradig ansteckend und

fordert vom Gegner alle vier Runen eine Krankheit trotzen-Probe. Heilzauber wirken schwächend auf die Pestilenz und in seiner unmittelbaren Nähe (Radius 10m) machen sie ihm in dem Maße Schaden, wie seine Gegner geheilt werden. Sein Umhang gewährt bei geschlossener Brosche Immunität gegen jegliche Krankheiten und KÖR+1.

DER HUNGER – KÖNIG DER BETTLER

Völlig abgemagert reitet der Hunger auf einem schwarzen Schlachtross. Als Waffe führt er einen Dreschflegel (WB +4, GA -3) und verbreitet mit seinem alles verzehrenden Hunger Angst und Schrecken. Im Kampf nimmt er die verlorene Lebenskraft seiner Angreifer, oder verzehrt einen toten Gegner und erhält damit dessen ursprüngliche Lebenskraft. Auf dem Kopf trägt er eine Hungerkrone aus Getreideähren.

DER KRIEG – DER KRIEGSHERR

Der dritte Reiter reitet auf einem feuerroten Schlachtross und wird der Krieg genannt. In einer schweren Rüstung, die hohl zu sein scheint, verbreitet er mit seiner Axt (WB +4, GA -8) Panik bei seinen Feinden. Eine gelungene Attacke hinterlässt beim Gegner eine blutende Wunde, die doppelter Heilkraft zur Genesung bedarf. Unbewaffnete Gegner kann er aber nicht angreifen.

DER TOD – DER SKELETTMANN

Als Letztes kommt der Tod auf seinem Knochenpferd. Seine Waffe ist die gefürchtete Sense (WB +5, GA -3). Er und sein Pferd sind nur noch Gerippe, so dass Schusswaffen hier keinen Schaden anrichten können. Feinde, die im Kampf vom Tod besiegt werden, sind auch sofort tot, d.h. bei 0 LK

stirbt der Gegner, und eine Wiedererweckung ist nicht mehr möglich. Allein vor dem grünen Feuer von Ark Ta Ma weicht der Tod zurück, weil es ihm dauerhaften Schaden zufügen kann. Sein Knochenpferd ist geistesimmun und kann zwar niedergeschlagen werden, steht aber nach W20 Stunden wieder auf.

DER ANFANG VOM ENDE

Nach langer und entbehrungsreicher Suche hat die Gruppe ihr Ziel erreicht. Sie wussten nicht, was sie dort erwarten würde. Man hatte sie ausgelacht und verhöhnt. Sie würden einem Ammenmärchen hinterherjagen. Doch alle Zeichen sprachen für das Ende der Welt:

Das Ende des ewigen Kalenders, die Austrocknung der Flüsse, die verheerenden Erdbeben und die Seuchen, die ganze Landstriche entvölkert hatten.

Jahrelang hat sie sich durch alte Archive geforscht und Texte auf Jahrtausende alten Pergamenten und Steintafeln übersetzt. Jetzt sind sie am Ziel ihrer Reise. Heute ist der Tag und hier ist der Ort. Auf diesem Plateau, das Jahrtausende mit Schnee und Eis bedeckt war, sind nach der Schmelze die alten Runen, Zeichen und Steinkreise zum Vorschein gekommen. Es sieht so aus, wie es in den alten Texten beschrieben war. Der Altar, der Thron aus Obsidian und die vier lebensgroßen Reiterstandbilder.

Die Stunde ist angebrochen. Langsam kriecht der Sonnenstrahl, der sich in dem großen Kristall auf der Spitze einer Felsnadel bricht, in Richtung der ersten Statue.

Mit dem ersten Lichtstrahl erwacht der Reiter zum Leben und versucht den Kultplatz zu verlassen. Jetzt gilt es das Ende der Welt aufzuhalten. Zu den Waffen...!

APOKALYPTISCHE

HINTERLASSENSCHAFTEN

Wann immer es den Helden gelingt, einen der vier Reiter abzuwehren, so stirbt dieser nicht, sondern vergeht in Staub, Rauch, Flammen oder einer Schar Insekten. Aber jeder der Reiter hinterlässt dabei einen Gegenstand des folgenden Sets:

PESTILENZUMHANG

Der erste Reiter hinterlässt seinen Umhang. Dieser besteht aus einer grün-schwarzen Faser, die beim Betrachter den Eindruck hinterlässt, dass er ständig in wuselnder Bewegung wäre. Solange die Brosche des Umhangs geschlossen ist, ist der Träger vollständig immun gegen alle Krankheiten, egal ob natürlichen oder übernatürlichen Ursprungs.

HUNGERKRONE

Der zweite Reiter hinterlässt seine Krone. Die sogenannte Hungerkrone sieht aus wie ein Band aus geflochtenem Getreide, von dem die Grannen abstehen wie die Spitzen einer Krone. Wenn die Krone mindestens einen Tag lang getragen wird, erleidet der Träger weder Hunger noch Durst. Er verspürt weder Verlangen nach noch Geschmack an Essen.

ULTIMA RATIO

Der dritte Reiter hinterlässt seine Axt. Die Axt kann vier verschiedene Formen annehmen: Peitsche, Dreschflegel, Kriegsaxt und Sense. Allen Waffen ist aber gleich, dass sie wie aus schwarzem Ebenholz geschnitzt aussehen und ein stetiger Strom aus Blut davon tropft, sobald sie in der Hand gehalten wird. WB und GA-Malus sind um jeweils 2 Punkte verbessert.

KNOCHENPFERD

Der vierte Reiter hinterlässt sein Reittier. Das Pferd des Todes besteht lediglich aus Knochen und hat die Eigenschaften eines apokalyptischen Rosses, ist aber zusätzlich geistesimmun. Es kann zwar niedergeschlagen werden, stirbt aber nie endgültig, sondern erholt sich innerhalb von W20 Stunden.

SETBONI

2 Gegenstände: Magieresistent III

3 Gegenstände: Diener der Dunkelheit III

4 Gegenstände: Wenn ein Träger sowohl Umhang, Krone und Waffe trägt und sich auf das Knochenpferd setzt, wird er zum fünften Reiter, dem Engel der Apokalypse. Der Spieler verliert die Kontrolle über den Charakter und dieser wird vom Spielleiter übernommen. Sollten die Helden den Engel nicht innerhalb von 666 Minuten stoppen können, so wird er sich wieder mit den anderen vier Reitern vereinigen und die Apokalypse auslösen.

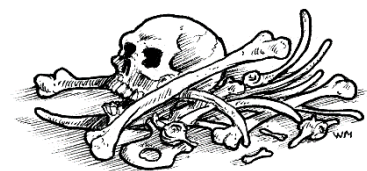
ENGEL DER APOKALYPSE			
KÖR: 20	AGI: 20	GEI: 10	
ST: 10	BE: 10	VE: 5	
HÄ 10	GE: 10	AU: 5	
200	32	30	13
35	0	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Waffe WB+5 GA-5		Umhang PA+2	
<small>Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.</small>			
<small>Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Renner" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x4.</small>			
GH: 33	GK: ri	EP: 377	

REITER DER PESTILENZ ANFÜHRER			
KÖR: 12	AGI: 15	GEI: 10	
ST: 5	BE: 7	VE: 5	
HÄ 5	GE: 7	AU: 5	
108	22	22	9
23	22	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Peitsche WB+4 GA-4		Umhang PA+3	
<small>Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.</small>			
GH: 17	GK: gr	EP: 462	

REITER DES HUNGERS ANFÜHRER			
KÖR: 15	AGI: 10	GEI: 10	
ST: 7	BE: 5	VE: 5	
HÄ 7	GE: 5	AU: 5	
128	26	15	6.5
28	0	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Flegel WB+4 GA-3		Haut PA+2	
<small>Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.</small>			
GH: 22	GK: gr	EP: 476	

REITER DES KRIEGES ANFÜHRER			
KÖR: 20	AGI: 8	GEI: 10	
ST: 7	BE: 5	VE: 5	
HÄ 10	GE: 3	AU: 5	
160	38	12	4
33	0	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Kriegsaxt WB+4 GA-8		Plattenpanzer, Helm & Schild PA+6	
<small>Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.</small>			
GH: 32	GK: gr	EP: 654	

REITER DES TODES ANFÜHRER			
KÖR: 12	AGI: 12	GEI: 12	
ST: 6	BE: 6	VE: 6	
HÄ 6	GE: 6	AU: 6	
112	22	18	7.5
25	0	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Sense WB+5 GA-3		Haut PA+2	
<small>Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.</small>			
GH: 18	GK: gr	EP: 452	



(c) William McAusland, used with permission

APOKALYPTISCHES ROSS			
KÖR: 12	AGI: 10	GEI: 2	
ST: 4	BE: 4	VE: 0	
HÄ 3	GE: 0	AU: 0	
75	75	14	9.5
18	0	0	0
Bewaffnung		Panzerung	
Hufe WB+2		-	
<small>Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Renner" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x4.</small>			
<small>Angst: Kann einmal pro Kampf bei allen Kreaturen bis Stufe 3 auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI-VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.</small>			
<small>Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauberei, die mit gekennzeichneten ! sind. Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe</small>			
GH: 13	GK: gr	EP: 162	



VON GREIFENKLAUE

UNTOTE BLUTLINIEN

ZOMBIE- UND VAMPIRBLUT

Blutlinientalente können durch Abstammung, verunglückte Experimente oder Flüche entstehen. Rang I kann jeweils nur auf der ersten Stufe gewählt werden oder in besonderen Situationen durch SL-Entscheid (hier z.B. als Nachwirkung eines geheilten Vampirbisses oder einer kurzen Zombiexistenz). Jedem Talent ist gemein, dass es neben Vorteilen auch Nachteile mit sich bringt. Die drei Blutlinien Dämonen-, Drachen- und Trollblut können in der DS-Downloadsektion heruntergeladen werden. Hier folgen die beiden untoten Blutlinien Zombie- und Vampirblut:

ZOMBIEBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Die Empfindungsfähigkeit des Charakters sinkt. Dadurch steigt seine Panzerung um 1 („merkt nichts“) und seine LK um 3. Erhält das Zombieblut große Wunden (mehr als 10 Schaden), heilen diese nicht völlig und bilden hässliche Wundnarben aus.

ZOMBIEBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Zombieblut I

Die Empfindungsfähigkeit des Charakters sinkt weiter. Dadurch steigt nochmals seine Panzerung um 1 („merkt nichts“) und seine LK um 3. Erlittener Schaden regeneriert nur noch, wenn das Zombieblut rohes Fleisch zu sich nimmt (2 LP pro Mahlzeit rohes Fleisch oder 10 LP pro Mahlzeit Hirn) oder durch Heilmagie geheilt wird. Allerdings heilt der Körper dabei nicht mehr aus und eine Aura der Verwesung umgibt ihn. Wird dies von anderen bemerkt (Bemerkens-Probe, ggf. bis -8 erschwert durch Parfüm), sind soziale Proben um -2 erschwert.

ZOMBIEBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Zombieblut II

Auch der Geist des Charakters ist getrübt und braucht eine Weile, um sich zu konzentrieren. Alle auf GEI basierenden Aktionen brauchen nun die doppelte Zeit. Allerdings ist das Zombieblut dadurch auch immun gegenüber geistesbeeinflussenden Effekten (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose etc.). Die Aura der Verwesung ist kaum noch zu verbergen (Bemerkens +8, max. auf +0 zu neutralisieren, Wirkung nun -4 auf soziale Proben).

Die Hände des Zombiebluts haben sich zu Pranken verformt, die statt GA+5 nun GA+0 haben. Die Panzerung steigt nochmals um 1 („merkt nichts“) und die LK um weitere 3. Außerdem wird bei der Berechnung der Todesgrenze die Härte des Charakters verdoppelt. Erlittener Schaden regeneriert nur noch, wenn das Zombieblut Hirn zu sich nimmt (pro Mahlzeit 5 LP), Heilzauber zeigen keinerlei Wirkung mehr.

VAMPIRBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Nachts fühlt sich das Vampirblut wach und agil, tagsüber allerdings müde und matt (-1 auf alle Proben). Der SC kann, wenn er nachts unterwegs ist, einen Wolf oder einen Schwarm Fledermäuse als Begleiter herbeirufen. Diese können nonverbal mit ihm kommunizieren, er kann ihnen Befehle geben und sie kämpfen für ihn. Alle 5 Stufen (5/10/15/20) wächst die Schwarmgröße um 5 Tiere (anfangs 20) bzw. die Rudelgröße um einen Wolf.

Wurde ein Tier getötet, erholt sich der Schwarm um W20 Tiere pro Tag, bzw. das Rudel innerhalb von W20/4 Tagen pro Wolf.

VAMPIRBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Vampirblut I

Der SC kann nun Kraft, Charisma oder Schläue aus seiner Blutlinie gewinnen. Er darf zwei der folgenden Eigenschaften um +1 steigern, auch über das Volksmaximum hinaus: ST, HÄ, AU oder VE. Der SC zählt nun als Wesen der Dunkelheit, mag sein Fleisch lieber blutig als durch und muss zur Mittagszeit mindestens zwei Stunden ruhen, um der Sonnenstrahlung zu entgehen. Gegen den SC gewirkte Licht- und Feuerzauber erhalten einen Bonus von +2.

VAMPIRBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Vampirblut II

Tagsüber ist es dem Vampirblut nahezu unmöglich zu agieren (-4 auf alle Proben, mind. 4h Ruhe zur Mittagszeit). Gegen den SC gewirkte Licht- und Feuerzauber erhalten einen Bonus von +4. Außerdem muss das Vampirblut mind. einmal pro Woche Blut trinken, sonst erhält er Erschöpfungsschaden (wie DS4 S. 85, allerdings „pro Woche“).

Der SC beherrscht drei der vier Vampirzauber seiner Wahl intuitiv (*Freund, Gasgestalt, Gehorche, Unsichtbarkeit*) und kann sie einmal pro Tag (mit KÖR, AGI oder GEI +AU -PA) anwenden. Zauberschwärmer, welche den Zauber bereits beherrschen, erhalten stattdessen einen Bonus von +4.



VON BAAAL UND BRUDER GRIMM MIT VORSCHLÄGEN VON AGONIRA UND GREIFENKLAUE

UNTOTE HELDENKLASSEN

UNTOTE HELDENKLASSEN GEFÄLLIG? – DER LEICHNAM UND DER TODESRITTER

LEICHNAM

Wer sich für diesen unheiligen Weg entscheidet, entsagt zugunsten unvergleichlicher Macht auf immer der Welt der Lebenden. Diese Wesen aus dunkler Magie und totem Fleisch trachten einzig und allein danach, ihre Macht zu mehren und die Welt mit Horden von Untoten zu überfluten.

VORAUSSETZUNG

Zauberer oder Schwarzmagier der Stufe 10+

Diener der Dunkelheit

2 freie Talentpunkte für

Unnatürliche Wiedergeburt I und Phylakterium erschaffen I

TALENTE

Mächtige Erweckung 15 (V)

Magische Runen 10 (III)*

Nekromantie 10 (V)

Phylakterium erschaffen 10 (I), 15 (II), 20 (III)*

Ritual der Narben 14 (III)

Sensenspötter 16 (III)

Todeskraft 10 (V)

Totenrufer 12 (V)

Unnatürliche Wiedergeburt 10 (III)*

Untote Horden 10 (X)

Zaubermacht 10 (X)

ERSCHEINUNG

Der Leichnam hat im Größten die körperliche Erscheinung des bestehenden Charakters. Allerdings haben seine Haut, Haare und Augen durch die Verbindung mit dem

Schattenfürsten Baarn jegliche Farbe verloren. Seine Muskeln schwinden ebenso wie sein Körperfett, sodass er äußerlich immer mehr einem hautüberspannten Skelett ähnelt. Auf der bleichen Haut des Leichnams bilden sich mit der Zeit verschiedene Runen, die seine Zaubermacht stärken und im Verlauf seines Nicht-Lebens modifiziert werden können. Heilmagie verursacht Schaden (PE/2) und klassische Wiederbelebung ist nicht mehr möglich. Als Untote erhalten Leichname -6 auf Proben sozialer Interaktion und werden von Tieren instinktiv als Bedrohung erkannt.

VERWANDLUNG

Die Verwandlung zum Leichnam beginnt mit der Transformation der Seele in ein Phylakterium. Nach diesem unheiligen Ritual erhält der Zauberer einen Malus von -3 auf alle Proben. Er ist fortan nicht mehr zur Nahrungsaufnahme fähig und erhält daher jeden Tag 2 Erschöpfungsschaden.

WUSSTEST DU...?

MANGELERNÄHRUNG

Jeder Slayer benötigt drei volle Mahlzeiten pro Tag, um satt zu werden. Mangelhafte Ernährung verursacht Erschöpfungsschaden (ES), der nur durch Nahrungsaufnahme oder den Zauber *Allheilung* kuriert werden kann:

0 Mahlzeiten: 2 ES pro Tag

1 Mahlzeit: 1 ES pro Tag

2 Mahlzeiten: 1 ES pro 2 Tage

Verstirbt der Charakter, greift das Talent Unnatürliche Wiedergeburt zum ersten Mal (ohne GEI-Malus) und die Verwandlung zum Leichnam ist abgeschlossen.

UNSTERBLICHKEIT

Da die Seele eines Leichnams in seinen Phylakterien gespeichert ist, kann er nur durch deren Zerstörung endgültig vernichtet werden. Solange mindestens ein Phylakterium intakt ist, verschwindet der tote Leib eines Leichnams und manifestiert sich mittels des Talents Untote Wiedergeburt erneut im Versteck eines beliebigen, intakten Phylakteriums.

MAGISCHE RUNEN

LEI 10 (III)

Der Leichnam erhält ein tieferes Verständnis von den ihn umgebenden Energien und kann sie in Runen auf seinem Körper bannen. Pro Talentrang kann er seinen Wert in GE, VE, oder AU um 2 erhöhen.

PHYLAKTERIUM ERSCHAFFEN

LEI 10 (I), LEI 15 (II), LEI 20 (III)
Pro Talentrang kann die Seele des Charakters an ein Phylakterium gebunden werden. Dazu wird ein abschließbares Gefäß, bspw. eine Truhe oder ein Schmuckkästchen verwendet – die einzige Voraussetzung ist, dass es sich um ein geschlossenes Gefäß handeln muss (eine Vase wäre also ungeeignet). Außerdem sind für das Ritual das Horn eines Einhorns, die Schuppen eines Drachen, die Essenz eines mächtigen Untoten und ein Teil seiner selbst (Haare, Haut, Finger,

o.ä.) erforderlich. Die Zutaten werden verbrannt und die Asche in das zukünftige Phylakterium gestreut, um die Seele des Zauberwirkers an das Gefäß zu binden. Fortan kann der Leichnam nur noch durch die Zerstörung des Phylakteriums vernichtet werden. Bei Erschaffung eines neuen Phylakteriums wird einmalig ein LK-Kontingent in Höhe von GEIx10 auf die Phylakterien eines Leichnams verteilt. Phylakterien besitzen Abwehr in Höhe von KÖR x5. Wer immer ein Phylakterium eines Leichnams mit sich trägt, erhält einen Malus von -4 auf alle Proben. Phylakterien können mittels Magie entdecken aufgespürt werden.

UNNATÜRLICHE WIEDERGEURT

LEI 10 (III)

Der Leichnam verschwindet nach dessen Ableben und hinterlässt nichts als ein Häufchen Staub. Wenn zum Zeitpunkt seines Todes mindestens ein Untoter unter seiner Kontrolle steht, zehrt er dessen untote Lebenskraft auf und wird in der nächsten Runde mit voller LK wiederbelebt. Falls kein aufzehrbarer Untoter mehr vorhanden ist, muss sich der Leichnam zu einem Phylakterium zurückziehen und entsteht dort innerhalb von Rang I: 2W20, Rang II: W20, Rang III: W20/2 Stunden neu, was den Verlust eines Punktes GEI zur Folge hat.

TODESRITTER

Nicht mehr zufrieden damit, nur mit Magie Tod und Vernichtung zu säen, greifen Todesritter zusätzlich zu Schwert und Rüstung, um den Schrecken ihrer Feinde von Angesicht zu Angesicht zu sehen.

VORAUSSETZUNG

Schwarzmagier der Stufe 10+
Diener der Dunkelheit

TALENTE

- Blocker 10 (V)
- Blutige Heilung 14 (III)
- Blutschild 10 (V)
- Brutaler Hieb 10 (III)
- Einstecker 10 (V)
- Gerüstet 10 (III)
- Kämpfer 10 (III)
- Panzerung zerschmettern 12 (III)
- Parade 10 (III)
- Prügler 10 (III)
- Reiten 10 (V)
- Ritual der Narben 12 (III)
- Rundumschlag 16 (III)
- Rüstträger 10 (V)
- Rüstzauberer 10 (III)
- Schlachtruf 12 (III)
- Sensenspötter 16 (III)
- Todeskraft 16 (V)
- Vergeltung 16 (III)
- Verletzen 16 (V)
- Vernichtender Schlag 16 (III)
- Waffenkenner 10 (III)
- Zwei Waffen 10 (V)

HINTERGRUND

Der Todesritter wird oft als kriegerisches Gegenstück zum Leichnam gedacht – ein mächtiger, untoter Streiter, vor dessen Klinge die Lebenden in Heerscharen fallen. Tatsächlich ist die Bezeichnung für die mächtigen, untoten Krieger durchaus zutreffend. Allerdings ist der Todesritter nicht zwangsläufig ein Untoter. Auch viele lebende Kriegsfürsten, welche sich der finsternen Kräfte bedienen und Untote, Dämonen oder andere Unholde mit ihrer Macht unterjochen und in die Schlacht führen, bezeichnen sich bisweilen als Todesritter.

Jedoch sind einige Todesritter nicht einmal üble Schurken. Auch einige grimmige Helden und Antihelden findet man unter ihnen – gnadenlose Rächer und düstere

Vigilanten, die sich Ungerechtigkeiten entgegenstellen, bei denen Rechtschaffenheit und Ehre versagen und die Kräfte des Bösen dazu zwingen, sich gegen sich selbst zu wenden.

Als Heldenklasse sind Todesritter das schwarzmagische Pendant zu Kleriker und Kriegszauberer – Studierende der Schwarzen Künste und des Schwertes. Üblicherweise konzentriert sich ein Todesritter zunächst stärker auf die Entwicklung seiner dunklen Magie, zeigt aber stets schon eine Vorliebe zu Gewalt, Blutdurst und dem Verlangen, seinem Gegner in die Augen zu blicken, weshalb auch angehende Todesritter oft mit dem Schwert zumindest ganz passabel umgehen können.

Sobald er sich in der Kontrolle der okkulten Kräfte jedoch sicher genug fühlt, gibt er dem Verlangen nach, sich verstärkt mit Schwert und Rüstung zu trainieren, um endgültig ein wahrhaftig finsterner Streiter zu werden.

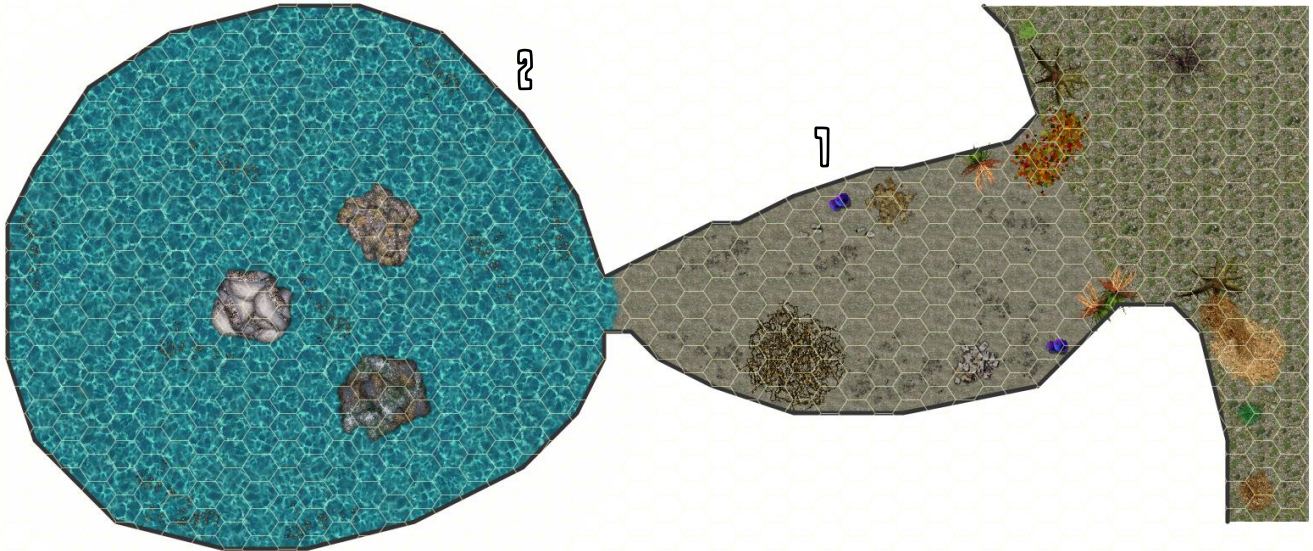
DAZU PASSENDER HAUSREGELVORSCHLAG:

Bei Erhalt einer Heldenklasse dürfen Eigenschaften in Höhe von Stufe/2 Punkten neu verteilt werden. Dies stärkt Heldenklassen, die einen anderen Fokus haben als ihre Grundklasse, wie nahkämpferische Kampfmönche, Kriegszauberer und Todesritter oder zaubernde Paladine und macht hochgelevelte Heldenklassen besser spielbar als lediglich durchgerechnete.

Alternativ oder auch zusätzlich bieten sich Sphärenwanderer Klassenkombinationen aus der Slay! 02 (S. 2) oder seine Heldenklassenadepten (eigenständiges Fanwerk) an.

TOD DER KRÖTENHAUT!

EIN NACH VERWESUNG STINKENDES KURZSZENARIO FÜR DIE STUFEN 1-4



ABENTEUERBEGINN

In einer Siedlung in einem Sumpfbereich kommt eine Frau zu den SC und bittet um Hilfe. Ihr Ehemann ist vor zwei Tagen mit seinem besten Freund in den Sumpf zu einer Höhle aufgebrochen, um ein fürchterliches Monster (die Krötenhaut) zu töten, welches das Dorf terrorisiert. Bisher sind sie nicht zurückgekehrt und die Frau macht sich große Sorgen. Als Bezahlung bietet sie ihre gesamten Ersparnisse in Höhe von 93 GM an.

DER PILZSAMMLER

Bis zur Höhle mitten im Sumpf braucht man zu Fuß oder per Boot zwei Stunden. Neben eventuellen Zufallsereignissen (bspw. aus dem Encounter 2Go Sumpfbegegnungen in dieser Slay!) treffen die SC unterwegs auf einen etwas kauzigen Pilzsammler, der ihnen nur zu all gerne alles über die vielen Sumpfpilzarten in der Gegend erzählen möchte. Hört man ihm mehr als

nur ein paar Sätze lang zu, erhält man auf Kräuterkunde-Proben in diesem Sumpf einen Bonus von +4.

DIE HÖHLE IM Sumpf

Der Unterschlupf der Krötenhaut, in der sie bereits auf ihr nächstes Opfer – den schrulligen Pilzsammler von gerade eben – wartet, ist in den **Eingang (1)** und die **Höhle (2)** unterteilt.

1 EINGANG Der Eingang der Höhle ist algig, moosig und überall wachsen Sumpfpilze. Alle zwei Schritte liegt auf dem Boden vermoderter und wertloser Kram wild verstreut herum (BT: A-D). Natur- oder Kräuterkundler (Wissen-Probe mit entsprechendem WG; evtl. Bonus durch das Gespräch mit dem Pilzsammler) finden zwischen dem stinkendem Gerümpel einige Wunderpilze (je mit Wirkung wie ein Trank, 5x BT: T). Auf dem matschigen und feuchten Boden liegt eine noch schwach brennende Fackel neben einigen frischen Kleintierkadavern.

Plötzlich hört man einen erschrockenen Schrei, der dann erstickend verstummt. Der trichterförmige Höhleneingang wird immer schmaler, bis er zu einem Loch in die Höhle (**2**) führt. Eine erfolgreiche Bemerken-Probe (Talent Jäger gibt +2) lässt ein rüdiges Schmatzen aus der Höhle hören.

2 HÖHLE Der Boden dieser kreisrunden Höhle ist nahezu vollständig mit kniehohem Sumpfwasser gefüllt – Bewegungen sind nur mit Laufen/2 möglich und aufgrund des rutschigen Untergrunds wird schon bei 19+ gepatzt. Lediglich drei große Felsbrocken ragen in der Mitte des Raumes aus dem Tümpel heraus. Ein bestialischer Fäulnis- und Modergeruch hängt in der Luft und jeder SC, dem eine KÖR+HÄ-Probe misslingt, erhält -1 auf alle Proben, während er sich in der Höhle aufhält. Die Krötenhaut versteckt sich an der 6 Meter hohen Höhlendecke. Wird diese explizit abgeleuchtet oder entfernt sich einer der Helden vom Rest der Gruppe, greift die Krötenhaut an.

DAS LETZTE MAHL

Die Krötenhaut ist eine ungewöhnlich agile Sumpfleiche, die an eine übergroße (ca. 2,40 m), degenerierte Kreuzung aus Mensch und Kröte erinnert. Ihr aufgequollener Zustand deutet darauf hin, dass sie erst kürzlich ein vergleichbar großes Wesen verschlungen hat: Der Pilzsammler, der die Höhle durch Zufall vor den SC entdeckt hat. Er lebt noch und man sieht, wie er sich im Inneren des Monsters bewegt und sich zu befreien versucht. Er hat noch 10 LK, verliert aber jede Runde 1 LK. Bis zu seinem Tod versucht der Pilzsammler jede Runde, sich mit einem Schlagen-Immersieg zu befreien.

DER KAMPF

Die Krötenhaut wechselt im Kampf (jeweils für 1-2 Runden) zwischen zwei Modi: Entweder kämpft sie im Tümpel im Nahkampf (Schlagen) oder sie springt (aktionsfrei) an die Höhlendecke, wo sie haften bleibt (Kletterläufer). Von dort aus feuert sie blitzartig ihre Zunge ab, um mit der Wucht den SC Schaden zuzufügen (Schießen).

Jeder SC, der an einen der Felsen angrenzt, erhält +2 auf seine Abwehr gegen die Zungenangriffe (Deckungsbonus). Lichtquellen (Abwehr = Abwehr des SC) werden im Idealfall auch aus der Hand geschlagen (dank mehrerer Angriffe) und erlöschen dann im Wasser des Tümpels. Mit ihrer Zunge kann die Krötenhaut Gegner in jede beliebige Richtung zurückdrängen.

Bei höherstufigen Gruppen kann die Krötenhaut außerdem bis zu vier Wasserleichen auferstehen und für sich kämpfen lassen (Ehemann, bester Freund, zwei Abenteurer; Werte wie Zombie, DS4 S. 125).



(c) William McAusland, used with permission

ABENTEUERENDE

Der tote Ehemann ist halb verdaut im Krötenhautmagen aufzufinden und nicht mehr zu retten. Sein bester Freund und zwei weitere Abenteurer liegen versteckt und ebenfalls tot im Tümpelwasser (zu finden mit Bemerken-Proben -2, -4 und -6). Die Ehefrau würde sich sicher sehr über den Ehering ihres Mannes freuen...

Folgende Beute kann bei den Leichen gefunden werden:

Ehemann: Ehering aus Kupfer, sonst nichts weiter von Wert.

Bester Freund: Lederpanzer, Handaxt (WB+1), 3x Heilkraut.

Abenteurer #1: 2x BT: A, Kettenpanzer +1 mit Talent Ausweichen, Zweihandhammer +1, Plattenhelm, 2x BT: Z1, 1x BT: T, Amulett mit Talent Instrument.

Abenteurer #2: 3x BT: A, Lederpanzer +2, Armbrust mit Talent Fieser Schuss, 1x BT: T; 3x Heilkraut, Laterne mit eingebettetem Zauber *Blitz*, Schutzring +1.

Pilzsammler (falls tot): 1x BT: G, sonst nichts weiter von Wert.



(c) William McAusland, used with permission

GERETTET...

...ODER VERDAMMT?

Falls der von der Krötenhaut verschlungene Pilzsammler vor seinem Ableben durch das Bezwingen des Monsters gerettet werden kann, bedankt dieser sich mit einigen Wunderpilzen (je mit Wirkung wie ein Trank, 5x BT: T) und seinem Lieblingsglücksbringer (BT: G). Da er im Magen der Krötenhaut allerdings infiziert wurde, wird er sich im Laufe von W20/2 Tagen selbst in eine Krötenhaut verwandeln, in die Höhle einziehen und das Dorf von Neuem in Angst und Schrecken versetzen...

KRÖTENHAUT ANFÜHRER		
KÖR: 8	AGI: 10	GEI: 0
ST: 4	BE: 6	VE: 2
HÄ: 6	GE: 2	AU: 0
48	16	16
6	16	14
Bewaffnung		Panzerung
Klauen/Zunge (WB+2) (mehrere Angriffe)		Warzenhaut (PA+0)
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlägen um KÖR erhöht wird.		
Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusätzliche Fernkampfangriffe mit seiner blitzschnellen Zunge in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene wirft 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.		
Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlingene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH: 14	GK: no	EP: 356

Erfahrungspunkte:	
Pro Kampf	EP/SC
Pilzsammler retten	20 EP
Leiche finden	je 5 EP
Leichnam bestatten	je 15 EP
Ehering als Beweis abgeben	50 EP
Ersparnisse ablehnen.....	50 EP
Für das Abenteuer	50 EP

LORRS GARTEN

(K)EIN FRIEDHOF DER KUSCHELTIERE FÜR DIE STUFEN 5-8

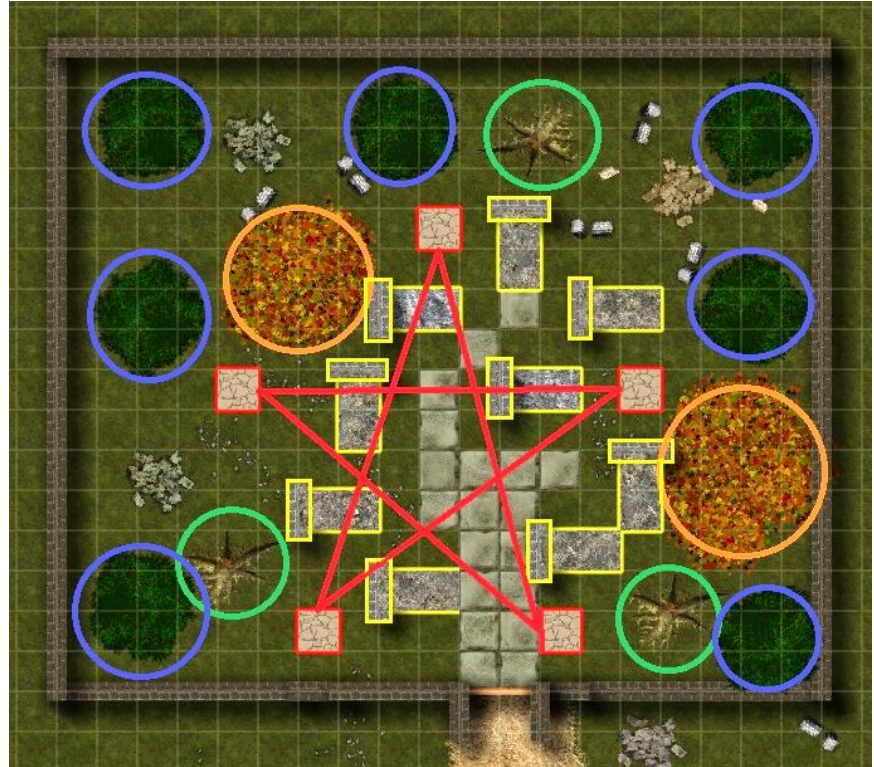
ABENTEUERBEGINN

Die SC kommen durch ein Dorf im Sumpf und werden sogleich vom hiesigen Lorrpriester und Friedhofswächter Jesper Still angesprochen. Er beauftragt sie, auf dem nahegelegenen Friedhof nach dem Rechten zu sehen und **drei Skelette** auszuschalten, die das Dorf seit einigen Nächten heimsuchen und schon ein Menschenleben gefordert haben.

HINTERGRUND

Eine kleine Abenteurergruppe ist im Sumpf vor einiger Zeit auf ein unscheinbares, aber stark dämonisches Artefakt gestoßen: Eine grüspanüberzogene Halskette mit einem schwarzen Basaltsteinanhänger. Binnen Tagen wurden die Abenteurer von den ihm innewohnenden, dämonischen Kräften dahingerafft. Bewohner des kleinen Dorfes fanden die Leichen und beerdigten sie (mit dem Artefakt) auf dem nahen Friedhof namens Lorrs Garten. Die dämonische Besudelung ging damit auf den Friedhof über und ließ die Abenteurer als Skelette wieder auferstehen (siehe Monster 2Go in dieser Slay! – Krieger, Schütze und Magier). Willenlos gehorchten sie nun dem im Artefakt gefangenen Dämon und errichteten heimlich ein Pentagramm aus Basaltsteinen in Lorrs Garten. Seit Kurzem ziehen sie des Nachts aus, um frisches Menschenblut für das Beschwörungsritual zu sammeln und terrorisieren dafür das nahe Dorf.

In Wahrheit agiert der von Baarn verführte Lorrpriester Jesper verdeckt für den Dämon, da dieser



vorgibt, im Gegenzug Jespers Dorf zu verschonen, wenn er frei ist. Der junge Priester könnte zwar sein eigenes Blut für die Beschwörung des Dämons opfern, ahnt aber, dass er nicht nur mit seinem Blut, sondern auch mit seinem Leben bezahlen würde. Daher hofft er, in den SC geeignete Opfer für den Dämon gefunden zu haben.

LORRS GARTEN

Wird Lorrs Garten tagsüber besucht, scheint alles ganz friedlich. Mittels einer Spuren lesen-Probe (+2) kann man die Bewegungen der Skelette nachvollziehen und zu drei der neun Gräber zurückverfolgen. Die Erde dieser Gräber wurde frisch aufgewühlt (Bemerkungen +4), denn die Skelette legen sich bei Tagesanbruch wieder hinein, um den Tag abzuwarten. Mit einer Magie spüren-Probe kann die

magische Besudelung des Friedhofs bemerkt werden. Eine Magieanalyse fördert zutage, dass von den Basaltsteinen starke, dämonische Energie ausgeht, nicht aber ihren Zweck. Fangen die SC an zu graben, buddeln sich die **drei Abenteurerskelette** und **sechs Skelette** (DS4 S. 122) aus und greifen an.

AUF DER LAUER

Legen sich die SC nachts im Dorf auf die Lauer und warten auf den Überfall der Skelette, sind zwar undeutliche Schemen im Dunkeln der Nacht auszumachen und schrilles Kichern aus Richtung des Friedhofs zu hören, mehr aber nicht. Der Dämon wurde durch Jesper gewarnt. Auf dem nächtlichen Friedhof werden die SC von den **drei Abenteurerskeletten** und **sechs Skeletten** (DS4 S. 122) erwartet.

TERRAIN

Das Friedhofsgelände bietet einige taktische Einsatzmöglichkeiten im Kampf, birgt aber auch Gefahren. Und nicht zuletzt setzen die SC durch ihre Kampfhandlungen das dämonische Beschwörungsritual in Gang...

EINSATZMÖGLICHKEITEN

GELB - GRABSTEINE: Diese Grabsteine sind zwar massiv, sitzen im sumpfigen Boden jedoch ziemlich locker. Sie können mit einer Kraftakt-Probe umgeworfen werden. Ein umgeworfener Grabstein greift mit Schlagen 20 an und wirft den Gegner zu Boden, falls die Abwehr misslingt.

ORANGE - SUMPFGAS: Gruben mit Sumpfgas, das mit Feuer entzündet werden kann. In einer brennenden Grube erleidet man pro Runde W20 abwehrbaren Feuerschaden.

GEFAHREN

GRÜN - SCHWEFELGAS: Schwefelwolken steigen aus dem krustigen Boden des Friedhofs auf. Befindet sich ein Charakter zu Beginn seiner Aktion in einer solchen Wolke, muss er eine Gift trotzen-Probe ablegen. Misslingt diese, so erleidet er eine Atemwegsvergiftung (1 LK Verlust für W20 Runden; keine Abwehr).

BLAU - BLUTBUCHEN: Die Blutbuchen greifen jeden SC im Radius von einem Meter mit Schlagen 20 an. Bei einem Immersieg wird man aufgespießt und muss sich in der nächsten Runde mit einer Kraftakt-Probe befreien, sonst nimmt man W20 abwehrlosen Schaden. Feuerschaden bändigt die Blutbuchen für W20 Runden, ihr Holz ist aber zu nass, um Feuer zu fangen.



DAS RITUAL

ROT - BASALTSTEINE: Auf dem Friedhof sind von den Skeletten Basaltsteine aufgestellt worden. Nimmt ein Charakter im Umkreis von zwei Metern um einen dieser Steine Schaden, so beginnt der Basaltstein rot zu glühen. Geschieht dies über den gesamten Kampf hinweg bei allen fünf Basaltsteinen, so platzen feurige Furchen in Form eines Pentagramms in der Erde auf. In der Mitte des Pentagramms erscheint ein **Kriegsdämon** (DS4 S. 108), lacht höhnisch und greift an.

DER VERRÄTER

Jesper Still ist den SC heimlich zum Friedhof gefolgt und beobachtet das Kampfgeschehen von hinter der Friedhofsmauer. Sollten die Skelette vorzeitig zu unterliegen drohen, ohne dass alle Basaltsteine mit Blut versorgt sind, bekommt er es mit der Panik zu tun und rennt zu den noch inaktiven Steinen, um sie mit seinem eigenen Blut anzuregen (er schafft einen Stein pro Runde). Wird dadurch der Dämon beschworen, tötet dieser Jesper mit einem einzigen Schlag, denn er hat seinen Zweck erfüllt.

ABENTEUERENDE

Wenn die SC den Dämon besiegt haben, entdecken sie eine mit dämonischen Schriftzeichen in seine Haut eintätowierte Karte. Dies könnte der Hinweis auf einen Schatz oder weitere Dämonenartefakte sein oder es ist der Standort des Heimatdorfes eines der Charaktere darauf zu erkennen, was auch immer das heißen könnte...

Die Haut des Dämons mit der Karte und den dämonischen Schriftzeichen ist in Schwarzmagierkreisen gut und gerne 2.500 GM wert, wenn man riskieren will, dass derlei Informationen womöglich in die „falschen Hände“ geraten.

Lorr- und Heliapriester können Lorr's Garten außerdem läutern, was ihnen W20 Stunden +1 auf alle Proben und einen Zwistpunkt gewährt.

Erfahrungspunkte:

Pro Kampf	EP/SC
Grabstein einsetzen	10 EP
Sumpfgas einsetzen	10 EP
Blutbuche bändigen	10 EP
Atemwegsvergiftung über-	
stehen	10 EP
Friedhof läutern.....	20 EP
Für das Abenteuer	50 EP



VON RORSCHACHHAMSTER, GK UND AGONIRA

SUMPFBEGEGNUNGEN

ZUFALLSEREIGNISSE IM SUMPF VON VERRÜCKT BIS ABGEDREHT

Diese Zufallstabelle kann verwendet werden, wenn sich die SC in Sumpfgeländen aufhalten. In der Regel wird einmal alle vier Stunden ein Ereignis ausgewürfelt (alternativ: einmal pro Stunde) oder der SL sucht sich das Ergebnis aus, das ihm am besten gefällt. Die Tabelle erhält auch Werte 21+, was nur durch in der Tabelle „verdiente“ Modifikatoren erreicht werden kann und das Kerngebiet „tief im Sumpf“ widerspiegelt. Besonders kurios wird es, wenn man die verschiedenen Varianten desselben Ereignisses miteinander kombiniert...

W20	BEGEGNUNGSTABELLE: SUMPF
1	Zwei fröhlich und völlig schräg pfeifende Ogerbrüder (DS4 S. 118) mit einem frisch erlegten Reh sind auf der Suche nach einem geeigneten Rastplatz, um ihre Beute zu braten und zu verspeisen.
2	Ein paar Irrlichter locken die SC tiefer in den Sumpf. GEI+AU, sonst läuft man ihnen nach und kann nur mit Gewalt davon abgehalten werden (wie Zauber <i>Gehorche</i>). Folgt die Gruppe den Irrlichtern, bekommt der nächste Tabellenwurf einen Modifikator von +5 .
3	Eine allein jagende Monsterspinne (DS4 S. 117) greift an.
4	Unter der Wasseroberfläche lauern 1/SC gut getarnte (Bemerkungen -4) Alligatoren (DS4 S. 106) auf unvorsichtige Beute.
5	Plötzlich zieht dichter Nebel auf. 1-5: Es ist ganz normaler, extrem dichter Nebel (alle Probe mit Sicht -8), die SC haben also nichts zu befürchten. 6-10: Der Nebel riecht irgendwie nach Kartoffelsuppe! In der Nähe kocht eine Sumpfgoblinschamanin (Slay! 01 S. 6) gerade für das Sumpffest ihrer Sippe (Stufe aller SC x2 Goblins, bestehend aus Hälfte Krieger und Hälfte Späher + ein Häuptling; Slay! 01 S. 6). 11-15: Der Nebel selbst ist intelligent und leicht ätzend (alle 2 Runden W20/2 Schaden an allen SC). Er verfolgt die SC eine Weile und löst sich dann urplötzlich im Nichts auf: Jede Runde wird mit PW:1 ermittelt, ob er verschwindet; der PW wird jede weitere Runde um +1 erhöht. 16-20: Die SC werden vom magischen Nebel tiefer in den Sumpf teleportiert, ohne es zu merken (Bemerkungen-Probe -8). Nächster Wurf auf der Tabelle mit Modifikator +5 .
6	Hier haben 5W20 Echsenmenschen (DS4 S. 109) ihr Lager aufgeschlagen und schlafen oder entspannen auf modrigen Fell- und Gestrüpphaufen. Angeführt werden sie von einem mit bunten Federn und Körperfarben geschmückten Echsenmenschenschamanen (wie Goblinschamane, Slay! 01 S. 6).
7	Eine Gruppe aus 1/SC +1 Sumpftrollen (wie Troll, DS4 S. 124) nähert sich.
8	Ein Kräuterkundiger. 1-10: Er handelt mit Kräutern: Alle Kräuter der Freien Lande zum Listenpreis; er kann bis zu 40 Lynzblatt entbehren. 11-15: Er hat es in diesem unheimlichen Sumpf mit der Angst zu tun bekommen, wirkt verstört und würde jedem SC 25 GM zahlen, wenn sie ihn zu seinem Lager am Rand des Sumpfes begleiten. 16-20: Der Ärmste ist von einem mächtigen Dämon (wie Kriegsdämon, DS4 S. 108) besessen und wie von Sinnen: Er hoppelt wie ein Kaninchen umher, blickt sich immer wieder panisch nach allen Seiten um und faselt etwas vom Untergang der Welt.
9	Ein großer Haufen aus Moos nähert sich... 1-5: Es ist ein Wildschwein (wie Reitkeiler, DS4 S. 119), das sich in einem Netz verfangen hat und sehr ungehalten darüber ist. 6-10: Sumpfgas tritt hier aus – wenn Gift trotzdem misslingt, sehen die SC bald noch ganz andere Dinge! 11-15: Friedliches Wandermoos (wie Schlingwurzbusch, DS4 S. 122), das hier häufiger vorkommt. 16-20: Er ist von einer Todesfee beseelt (DS4 S. 123), beschränkt sich aber auf den Einsatz der Fähigkeit Angst und wirkt einmalig den Zauber <i>Wehklagen</i> – dann ergreift der schüchterne Moosball die Flucht.
10	Ein Spährtrupp Sumpforks (4/SC, wie Ork, DS4 S. 118) patrouilliert in dieser Gegend, denn der Eingang in das unterirdische Höhlensystem, das ihrem Stamm als Basis dient, ist nicht weit (zum Finden des Eingangs sind zwei erfolgreiche Spuren lesen-Proben+2 notwendig).
11	Blubbernde Teergruben verströmen heiße Dämpfe. 1-5: einige Zombietiere (siehe Monster 2Go in dieser Slay!) erheben sich aus den Gruben und greifen an. 6-10: Es handelt sich um den Schlackenausfluss einer unterirdischen Sumpforkschmiede. 11-15: Ein verrückter, gnomischer Alchemist führt Experimente am Teer durch und redet wirres Zeug. 16-20: Die Dämpfe wirken im Umkreis von 5+W20 m halluzinogen, wenn nicht Gift trotzdem gelingt: Jede Runde wie Zauber <i>Verwirren</i> mit PW:20, bis man den Wirkradius verlässt.
12	Ein Hügel voller Kräuter: Aus irgendeinem Grund strotzt dieser Hügel nur so vor wuchernden Kräutern, was die Suche nach ihnen um +4 erleichtert und den Zeitaufwand halbiert.

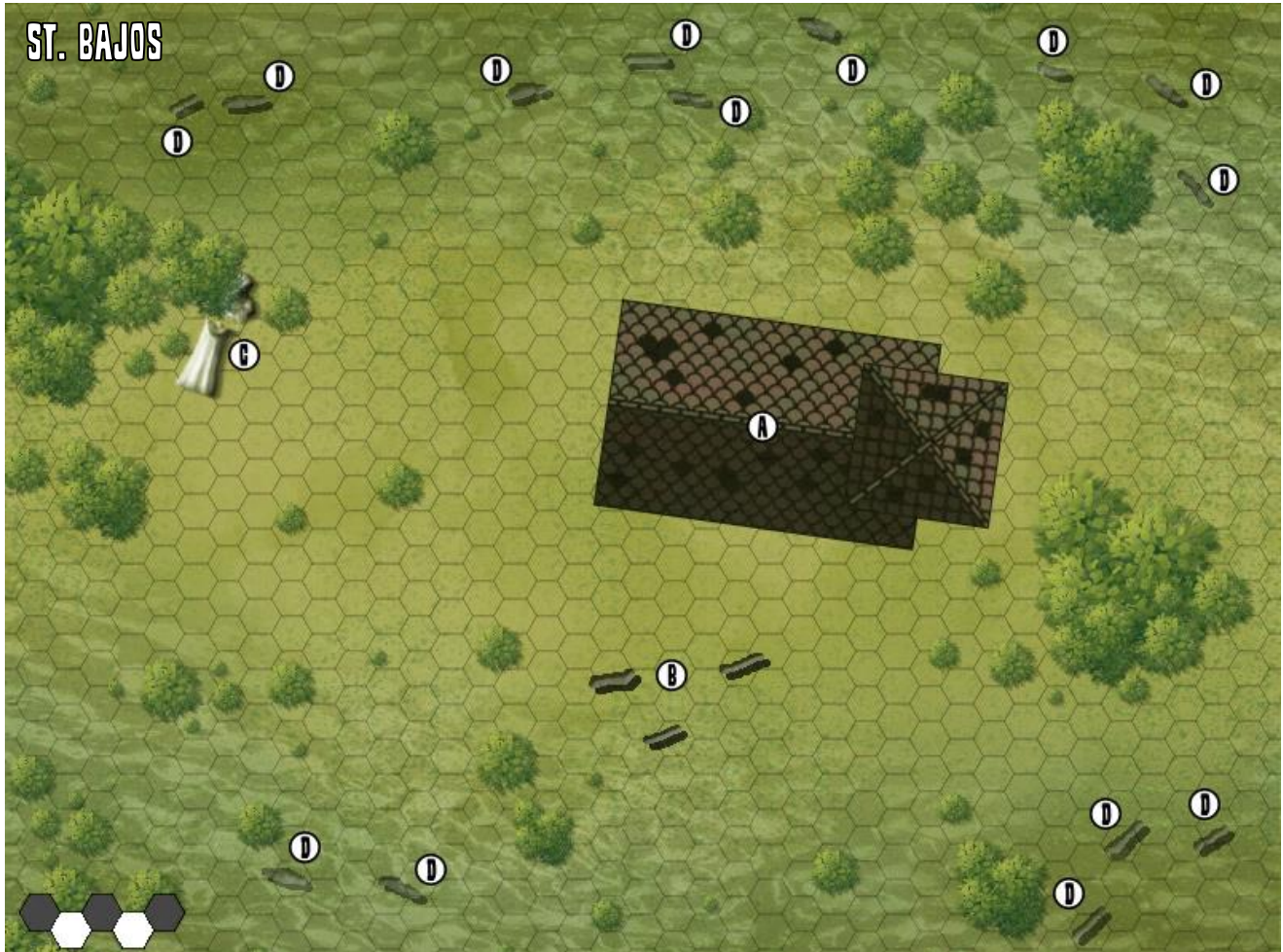
W20	BEGEGNUNGSTABELLE: SUMPF (FORTSETZUNG)
13	Ein kleines, von Wasser umgebenes Buschdickicht ist wohl ein guter Rastplatz... 1-5: ... aber tatsächlich handelt es sich um eine schwimmende Insel, die sich mit 1km/h in eine beliebige Richtung bewegt. 6-10: ... wird aber bewohnt von friedliebenden Stacheltieren, die sich in der kühlen Nacht gerne an die SC kuscheln (wie Riesenratte, DS4 S. 120 mit aktionsfreiem Schlagen-Angriff mit PW:15 bei Berührung). 11-15: Die Büsche sind in Wahrheit 2/SC getarnte Schlingwurzelnbüsche (DS4 S. 122) und schlagen zu, sobald die SC am wenigsten damit rechnen. 16-20: ... sinkt aber innerhalb einer Stunde langsam ins Wasser, wenn er von mehr als 100 kg belastet wird. Alle 15 Minuten kann dies mittels einer Bemerken-Probe festgestellt werden. Jede weitere Probe wird kumulativ um +2 erleichtert (nach einer Stunde also +8).
14	Ein ziemlich alter, mit Moos und Farn bewachsener Sumpftroll (wie heroischer Troll, DS4 S. 124) sitzt in einiger Entfernung zu den SC und macht ein Nickerchen – er ist nicht aggressiv, solange er nicht provoziert wird.
15	Eine grasbewachsene Wiese verspricht einen etwas trockeneren Weg. 1-5: Sie schwingt allerdings mit jedem Schritt, sodass man leicht das Gleichgewicht verliert (alle Laufen/2 m AGI+BE, sonst stürzt man). 6-10: Im lockeren Erdreich leben SC -1 Riesenschlangen (DS4 S. 121) und verteidigen ihr Revier vehement. 11-15: Sie schwimmt allerdings auf brackigem Wasser, sodass jede Runde mit PW:5 ermittelt wird, ob man plötzlich einsinkt. Wer nicht schwimmen kann, muss jede Runde AGI+BE schaffen, um nicht unterzugehen und gar zu ertrinken (DS4 S. 84). 16-20: Die Wiese ist ein intelligentes Wesen und kann ihre Grashalme von einen auf den anderen Moment messerscharf werden lassen. Die Halme durchschneiden selbst Ledersohlen innerhalb von 2 Runden und verursachen jede Runde W20/2 Schaden, gegen den ohne Schuhe rüstungslos abgewehrt wird.
16	Ein Bohlenweg kreuzt und... 1-5: ...verliert sich bald im brackigen Wasser. 6-10: ...ist eine Abkürzung an das andere Ende des Sumpfes. 11-15: ...führt zu einer Opferstele. Wer hier herkommt und nichts opfert, wird verflucht (24h alle Proben -1, nur Magie bannen schafft Abhilfe). 16-20: ...führt direkt zu einem Dorf, das auf keiner Karte verzeichnet ist und dessen menschliche Einwohner ungewöhnlich schweigsam und abweisend sind.
17	Eine Insel aus festem Gelände, bestanden mit einigen kränklichen Birken, erhebt sich aus dem nassen Morast. 1-5: Hier lebt ein einsiedlerischer Zauberwirker, der Besuch nicht unbedingt schätzt. 6-10: Ein idealer Rastplatz, wenn nicht die außergewöhnlich vielen Mücken wären. Alle 5 Runden entsteht ein neuer Schwarm (DS4 S. 122 mit Fähigkeit Fliegen) mit SCW 10+W20 und greift an. 11-15: Tatsächlich ist dies der Panzer einer uralten, aber friedfertigen Sumpfschildkröte (wie Riesenechse, DS4 S. 120). 16-20: Es handelt sich um ein altes Hügelgrab, in dem 1/SC -1 Geister (DS4 S. 113) im Sumpf Verstorbenen ihr Unwesen treiben.
18	In den Bäumen hängt eine zerfledderte, ehemals auffällig (Bemerken-Probe +4) vornehm und exquisit gekleidete Leiche (Beute: 1x Aensenflied, 5x Lynzblatt, 2x Manablatt, 2x Uwyd, 1x Reinblut und 1x Revyd). Wird sie durchsucht, erwacht sie als heroischer Zombie (DS4 S. 125) zum untoten Leben, kann sich aber nur fortbewegen, wenn aktionsfrei KÖR+ST -6 gelingt.
19	Auf einer leichten Anhöhe steht ein uralter, mit Moos überwuchertes Steinkreis (<i>Settingoption:</i> ein Portalkreis von Aldomer, AvC S. 145). Bemerken-Probe -4 (Waldläufer +4): Das Moos wächst nicht wie üblich verstärkt an der Westseite der Steine, sondern an jedem Stein an der zur Kreismitte gewandten Seite.
20-21	An dieser Stelle ist der Untergrund besonders tückisch. Misslingt eine Bemerken-Probe -4, versinken SC innerhalb von 20+W20 -KÖR Runden im Morast und ertrinken (DS4 S. 84). Jede Runde, in der man sich rührt, wird die Einsinkzeit um 2 Runden verkürzt. Die bereits verstrichene Sinkzeit wird als Malus auf alle Proben angerechnet (nach 3 Runden also -3 auf alle Proben). Versinkende können mittels eines Seils oder Astes mit einer Probe auf KÖR+ST+8 -Malus/2 -KÖR des Ertrinkenden herausgezogen werden. Weitere Helfer erleichtern die Probe um ihre ST.
22-23	Irgendwie scheint das Schilf hier immer höher zu werden. 1-5: Die baumstamm-dicken Halme nutzen Moorstelzer (RvC S. 46) als Laichplatz. Gerade sind 10+W20 adulte Tiere anwesend. 6-10: Äußerst scheue Sumpffellen leben in den Halmwipfeln und begrüßen die SC mit einem Pfeilhagel: Mit PW:10 wird man jede Runde mit Schießen 15 und vergifteten Pfeilen (W20 Runden jede Runde 1 nicht abwehrbarer Schadenspunkt) getroffen, bis man die Flucht ergreift. 11-15: 3/SC Echsenmenschen (DS4 S. 109) fällen hier einige der Halme. Misslingen zwei aufeinanderfolgende Bemerken-Proben +2 und +4, wird man mit Schlagen 40 getroffen. 16-20: An den größten Schilfhalmen hängt das Nest eines riesigen Schilfrohrsängers (wie Drachenwelpen, DS4 S. 108 ohne Odem) – hungrige Kükenmäuler müssen gestopft werden!
24-25	Die Charaktere durchwandern ein Gebiet, in dem gefährliche Fieberdämpfe in der Luft wabern, was mit einer Bemerken-Probe -8 (Heiler -2) noch rechtzeitig am Geruch erkennbar ist. Werden die Dämpfe nicht bemerkt, würfelt jeder SC eine Krankheit trotzten-Probe, ansonsten erkrankt er am Sumpffieber, dessen mit Fieber in Erscheinung tretender Effekt für jeden SC einzeln ausgewürfelt wird: 1: Erhöhte Temperatur. 2-6: Plötzliche Ohnmacht. 7-10: Nasenbluten (W20h -1 LK/h). 11-15: Übelkeit (W20h alle Proben -1). 16-17: VE-1*. 18: GEI-1*. 19: wahnsinnig* wie beim Zauber <i>Wahnsinn</i> (DS4 S 75). 20: Tod. *mit <i>Allheilung</i> kurierbar

WUSSTEST DU...?

Das Abenteuer „Wagenzug durch die Modersümpfe“ passt ideal zum Thema Sumpf! Hier findest du es: https://greifenklaue.files.wordpress.com/2017/08/ds4_wdm.pdf

GEHEIMNISSE IM SUMPF

ZWEI UNTOTE KURZABENTEUER IM SUMPF AUS ALTEM TIF-MGQ-MATERIAL



MGQ-HINTERGRUND

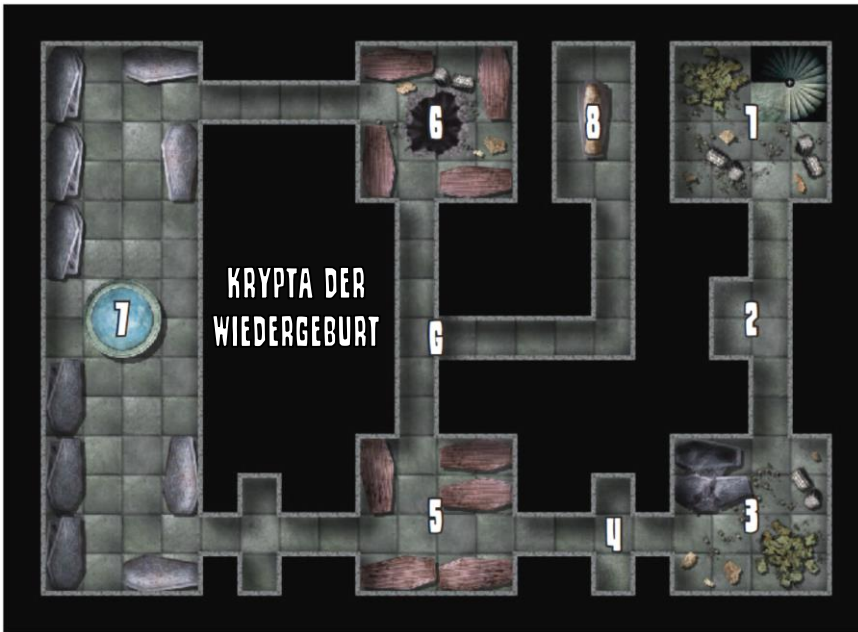
Im Rahmen des Multi-Gruppen-Quests I (MGQ) *Treibjagd in den Fiebersümpfen* (TiF) wurde im Sommer 2013 viel Spielmaterial veröffentlicht und von den Teilnehmern bespielt (zum MGQ-Konzept und der TiF-MGQ siehe Forum und entsprechende PDFs). Damit dieses Material nicht in den abgelegenen Fiebersümpfen in Vergessenheit gerät, soll es hiermit im *Dungeon 2Go*-Format für Eure heimische Spielrunde aufbereitet werden – viel Spaß!

ST. BAJOS (STUFE 5-8)

Als Sturmklippe vor Jahren eine Treibjagd in diesen Sümpfen veranstaltete, ließ die gormanische Kirche mitten im Sumpf – als Zufluchtsstätte – ein Gotteshaus zu Ehren des Heiligen Bajos errichten. Innerhalb der gormanischen Kirche huldigt man Bajos als den Schutzpatron der Jäger und Wildhüter. Heute steht St. Bajos (A) leer und ist am Verfall, doch wer an dem alten Steinaltar im Inneren betet, erhält – sofern nicht Diener der Dunkelheit – für 2W20h +1 auf

alle Proben (Diener des Lichts sogar +2). In der Nähe befinden sich drei namenlose Gräber (B) und eine umgestürzte, zugewucherte Statue des heiligen Bajos (C). Unter trügerischem Sumpfwasser befinden sich noch weitere Gräber (D), deren Insassen sich in der Nacht erheben und als schlammige **Skelette** Jagd auf alle Lebenden machen, die es wagen sollten, in „ihrer“ Kirche zu nächtigen (die sie problemlos betreten können – sowohl das Eingangsportal als auch die acht Buntglasfenster sind schon lange zerstört).

EP St. Bajos: Pro Kampf EP/SC; An Statue beten 10 EP; Statue provisorisch reparieren 15 EP; Alle Skelette vernichten 15 EP; Für das Abenteuer 50 EP



KRYPTA DER WIEDERGEBURT (STUFE 9-12)

Diese alte Krypta liegt auf einem unheimlichen, nebelverhangenen Friedhof inmitten eines Sumpfs. Einst wurde der ruhmreiche **Ritter Gungart** beauftragt, eine Prinzessin von Gorma namens **Aurinia** wiederzufinden, die im Sumpfland verschollen war. Der Ritter und sein Gefolge schafften es zu Lebzeiten nicht, den Auftrag zu erfüllen und so ließ er sich von einem Priester samt seiner Gefolgsleute lebendig bestatten, um immer wiedergeboren zu werden und die Suche nach der vermissten Aurinia so lange fortzusetzen, bis sie gefunden wäre. Daher werden in den Särgen (7) ständig „neue“ Geschöpfe wiedergeboren, die durch einen Portalzugang irgendwo in die Sümpfe gelangen, um dort nach der Prinzessin zu fahnden.

ZUG DER ZOMBIES Während die SC durch den Sumpf laufen, erscheint plötzlich in einigen Dutzend Meter Entfernung ein Portal, durch das 1/SC **Faulbäuche** (DS4 S. 140), gefolgt von (Stufen aller SC x2) **Zombies** marschieren. Pro Runde

taucht 1 **Zombie** auf, bis ihre maximale Anzahl erreicht ist. Sie schlurfen in Richtung eines zweiten Portals, das zeitgleich wie aus dem Nichts entstanden ist und worin die Untoten nacheinander wieder verschwinden. Was sie vorhaben und wohin sie wollen, ist und bleibt gänzlich unbekannt.

Die Strecke zwischen den Portalen beträgt (Anzahl der Zombies) x 5m. Die Untoten kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden. Die Übrigen ziehen einfach unbeteiligt weiter, solange sie nicht ebenfalls Schaden erleiden. Für jedes weibliche Gruppenmitglied (sofern Mensch) besteht jedoch eine Chance von 1–12 auf W20, dass die Untoten sie für Prinzessin Aurinia halten und sie zur Krypta der Wiedergeburt zu „retten“ versuchen!

Sollten die SC selbst eines der beiden Portale durchschreiten, landen sie bei 1-10 auf W20 direkt vor dem Eingang der Krypta und bei 11-20 an einer zufälligen Stelle im Sumpf.

1 EINGANG Hier gibt es nichts außer Geröll.

2 STEINFALLE Herabfallender Steinblock (TW: 8; Schlagen 40), der nach 4 Runden erneut hinauffährt, und die Falle ist wieder scharf.

3 DIE WÄCHTERIN Eine **Todesfee** wacht hier, auf dass keiner die Krypta betritt, der nicht (un-)tot ist.

4 QUETSCHFALLE Boden und Decke fahren zusammen und lösen sich nach 2 Runden wieder (TW: 8; Schlagen 50).

5 GUNGARTS TREUE GEFÄHRTEN

5 Mumien wachen hier in ihren Särgen und greifen alle Eindringlinge an.

6 DER SCHATTEN Hier ruht der zum **Schatten** mutierte Priester nebst weiteren **3 Mumien**; sie greifen an, sobald der Raum betreten wird oder ein Kampf in 5 stattfindet.

7 KAMMER DER WIEDERGEBURT

4 Faulbäuche und **6 Zombies** liegen hier in den Särgen. In der Raummitte steht ein Portal, das zu einem zufälligen und wechselnden Punkt im Sumpf führt.

8 GRABMAL DES RITTERS

Der **heroische Leichnam Gungarts** liegt verborgen in einer Grabkammer, die nur durch den Gang hinter **Geheimtür G** (TW: 10) zu erreichen ist.

RITTER GUNGART <small>HEROISCH</small>		
KÖR: 7	AGI: 6	GEI: 9
ST: 17	BE: 0	VE: 8
HÄ: 21	GE: 4	AU: 8
190	33	6
Bewaffnung		Panzerung
-		mag. Robe +3 (PA+3)
Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.		
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [!] gekennzeichnet sind.		
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.		
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
17	Zauber: Arkanes Schwert, Ebenentor, Einschleifern, Flammeninferno, Frostschock, Gasgestalt, Gehorche, Kontrollieren, Magisches Schloss, Netz, Schatten, Schatten erwecken, Schattenlanze, Skelette erwecken, Springen, Stolpern, Trugbild, Unsichtbarkeit, Verwirren, Wandöffnung, Wolke des Todes, Zeitstop	
Beute: BW #(A:20)x10, #10M:20		
GH: 25	GK: no	EP: 686

EP Krypta der Wiedergeburt: Pro Kampf EP/SC; Durch das Portal schreiten 10 EP; Krypta säubern 50 EP; Priester und Ritter Gungart ordentlich bestatten je 20 EP; Für das Abenteuer 200 EP



VON BLAKHARAZ, KAJAEL UND AGONIRA

ZOMBIESLAYERS 4.0

ERPROBTE ZOMBIESLAYERS-(HAUS-)REGELN AUF BASIS DER DS4-GRUNDREGELN

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Erstellung von Charakteren funktioniert in Zombieslayers etwas anders als in einer typischen Runde Dungeonslayers. Es wird angenommen, dass die meisten Zombiapokalypse-Szenarien in modernen, wenig magischen Settings stattfinden, die unserer derzeitigen Welt ähneln.

1. VOLK WÄHLEN

Alle Zombieslayers-SC sind Menschen und erhalten die entsprechenden Volksfertigkeiten und -boni.

2. KLASSE WÄHLEN

Zombieslayers verwendet eine Abwandlung der regulären Klassen von DS:

MUSKELN

Das Kraftpaket der Gruppe. Funktioniert ähnlich wie der Krieger.

BEINE

Die Geschicklichkeit der Gruppe. Funktioniert ähnlich wie der Späher.

HIRN

Der Kopf der Gruppe. Funktioniert analog zu den Zauberwerkern, nur ohne Zauber und Zielzauber.

3. UND 4. ATTRIBUTE & EIGENSCHAFTEN FESTLEGEN SOWIE 5. VOLKS- & KLASSEN Bonus

Funktioniert genauso wie bei DS4.



6. DER ERSTE ZAUBERSPRUCH

Es gibt keine Zaubersprüche in ZS.

7. VOR- UND NACHTEILE

Anstelle von Kulturtalenten verleihen Vor- und Nachteile ZS-Charakteren mehr Tiefe. Diese findest du auf S. 31.

8. AUSTRÜSTUNG

Die Welt von Zombieslayers ist eine Welt, in der Geld jeden Wert verloren hat (oder in Kürze verlieren wird). Anstatt Ausrüstung wie üblich zu kaufen, erhalten Charaktere zu Beginn des Spiels das Ergebnis von (bis zu) 5 Plündernwürfen. Alternativ kann man Gegenstände direkt „kaufen“, indem man einen oder mehrere seiner Würfe aufgibt (siehe Kostentabelle).

Manche Kosten haben einen Modifikationsfaktor in Klammern angegeben. Dieser repräsentiert entweder qualitativ minder- oder hochwertige Gegenstände und wirkt sich mit einem Modifikator auf den nächsten Plündernwurf des Charakters aus (sowohl bei der Initialtabelle als auch bei der

korrespondierenden, sekundären Tabelle). Ein Strich beim Eintrag „Kosten“ bedeutet, dass der Gegenstand nur erwürfelt und nicht gekauft werden kann. Die Tabellen für die Plündernwürfe findest du ab S. 37.

9. KAMPFWERTE

Analog zu DS4, nur ohne Zaubern und Zielzaubern.

10. TALENTE WÄHLEN

Funktioniert analog zu DS4 mit einigen Anpassungen an das moderne Setting, bspw. fallen auf Zaubern und Zielzaubern bezogene Talente weg, dafür bringt Fürsorger bspw. einen Bonus auf Erste Hilfe. Im Zweifelsfall entscheidet der SL über die Konvertierung der Talente. Ab S. 30 werden außerdem einige neue ZS-spezifische Talente vorgestellt.

11. LETZTE SCHLIFFE

Wie gehabt, nur auf irdische Sprachen und Schriften gemünzt. Zusätzlich kann es sinnvoll sein, sich den Beruf des SC auszudenken, den er vor der Zombiapokalypse ausgeübt hatte.

NAME

ZOMBIESLAYERS

A DUNGEONSLAYERS SUPPLEMENT

SPIELER

HINTERGRUND

--	--	--

EP

STUFE

LP

TP

KÖRPER

AGILITÄT

GEIST

STÄRKE

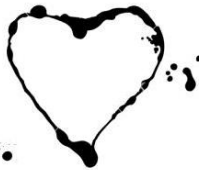
BEWEGUNG

VERSTAND

HÄRTE

GESCHICK

AURA



LEBENSKRAFT

KÖR+HÄ+10



ABWEHR

KÖR+HÄ+PA



INITIATIVE

AGI+BE



LAUFEN

(AGI/2)+1



SCHLAGEN

KÖR+ST



SCHIESSEN

AGI+GE

WAFFE	WB			GESAMT	MUN	BESONDERHEITEN

RÜSTUNG	PA	BESONDERHEITEN
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
PA SUMME	=	

TALENT	RANG	EFFEKT

INFektionsverlauf



GEBISSEN

GEI+AU
ZUM VERBERGEN



FIEBER

-1 AUF ALLE
PROBEN



ERSCHÖPFUNG

-2 AUF ALLE
PROBEN



ZOMBIE

LERNPUNKTE

Für 2 **Lernpunkte (LP)** kann man eine beliebige Eigenschaft oder die Lebenskraft steigern. Alternativ können auch 3 LP angespart und in einen Talentpunkt umgewandelt werden.

STEIGERUNG	KOSTEN
Eigenschaft +1	2 LP
Lebenskraft +3	2 LP
Talentpunkt +1	3 LP

TALENTE

Grundlegend funktionieren viele DS4-Talente ohne Anpassungen für ZS – Muskeln (MUS) entsprechen dem Krieger (KRI), Beine (BEI) dem Späher (SPÄ) und Hirn (HIR) dem Zauberwirker (ZAW). Auf Zaubern und Zielzaubern bezogene Talente fallen allerdings komplett weg, dafür bringt bspw. Fürsorger einen Bonus auf Erste Hilfe. Im Zweifelsfall entscheidet der SL über die Konvertierung oder Zugangsvoraussetzung der Talente. Zusätzlich sorgen folgende Talente für eine bessere Überlebensfähigkeit in der Zombieapokalypse:

BASTELEFFIZIENZ

MUS 5 (III), BEI 5 (III), HIR 3 (V)

Es gibt nichts, was der Charakter nicht bauen oder reparieren kann. Seine Baumaterialien sind immer um 1 pro Rang erhöht. Er braucht daher eine Einheit Vorrat weniger pro Tag und Rang, wenn er Dinge baut oder repariert.

COMPUTERGEEEK

MUS 6 (III), BEI 6 (III), HIR 1 (V)

Der Charakter hat ein Händchen für Elektronik, Computer und Sicherheitssysteme. Pro Rang erhält er einen Bonus von 1 auf alle Proben mit Computern und elektronischen Geräten.

EIN AUGE FÜRS DETAIL

MUS 5 (III), BEI 1 (III), HIR 3 (III)

Der Charakter entdeckt oft, was andere übersehen. Pro Rang erhält einen Bonus von 1 auf Plündern-Würfe.

EINE LETZTE PATRONE

MUS 3 (III), BEI 5 (III)

Der Charakter hat immer eine zusätzliche Patrone dabei, nur für den Fall ... Er kann ein Mal pro Rang und pro Tag einen Patzer mit einer Feuerwaffe neu würfeln, ohne sich vom Munitionsvorrat bedienen zu müssen.

ERSTE HILFE

MUS 8 (I), BEI 8 (I), HIR 1 (III)

Der Charakter ist geschult in der Kunst der Ersten Hilfe und kann mit einer Probe auf

GEI+GE

provisorisch verarzten, was LK in Höhe des halbierten Probenergebnisses wiederherstellt. Pro Rang erhält er außerdem einen Bonus von +2 auf Erste Hilfe-Proben.

Voraussetzung für den Einsatz der Fertigkeit ist außerdem das Vorhandensein eines Medkits (z.B. ein gut ausgestatteter Arztkoffer) oder Medsets (z.B. eine Einheit medizinischer Vorräte). Ein Medkit wird nur im Falle eines Patzers verbraucht, ein Medset wird immer verbraucht.

Mit Rang II kann der Charakter eine verstärkte Form der Ersten Hilfe anwenden. Der Einsatz verdoppelt die zurückgewonnene LK (= Probenergebnis). Das Medkit wird jedoch verbraucht, wenn Probenwurf einen Wert von 18 bis 20 zeigt, egal ob die Probe erfolgreich war oder nicht.

Auf Rang III ist eine sehr starke Heilung möglich, die das Medkit immer verbraucht, allerdings das doppelte Probenergebnis heilt.

Eine Anwendung des Talents auf Rang II oder III ist mit einem Medset nicht möglich.

Welche Stufe des Talents der Charakter einsetzen will, liegt bei ihm. Er muss es jedoch vor der Probe ansagen. Zudem muss er das Medkit/-set bereithalten. Will er danach eine Waffe einsetzen, muss er also einen Waffenwechsel vornehmen.

Mit dieser Fertigkeit kann sich der Charakter auch selbst heilen. Die Heilung dauert 1 Runde.

ERSTE HILFE		
RANG	MEDKITVERLUST	HEILUNG
I	20	PE/2
II	18-20	PE
III	immer	PEx2
RANG	MEDSETVERLUST	HEILUNG
I	immer	PE/2
II	nicht möglich	keine
III	nicht möglich	keine

GENÜGSAM

MUS 6 (V), BEI 3 (V), HIR 9 (V)

Der Charakter kann lange ohne Nahrung auskommen. Pro Rang kann er einen Tag länger ohne Vorräte aushalten, bevor er Lebenskraft und seine natürlichen Heilungsfähigkeiten einbüßt.

KILLER

MUS 4 (III), BEI 4 (III), HIR 9 (III)

Der Charakter ist einfach tödlich im Umgang mit Waffen. Er erhöht den WB jeder Waffe um 1. Dies kann mit Verletzen oder Scharfschütze kombiniert werden.

MASCHINIST

MUS 4 (III), BEI 4 (III), HIR 1 (V)

Der Charakter hat ein Händchen für die Arbeit mit mechanischen Geräten. Pro Rang erhält er einen Bonus von 1 auf alle Proben mit Maschinen oder Mechanik.

PLÜNDERER

MUS 5 (III), BEI 1 (V), HIR 5 (III)

Der Charakter ist gut darin, nützliche Dinge zu finden. Einmal pro Tag und pro Rang kann er einen Plündern-Wurf wiederholen und sich eines der beiden Ergebnisse aussuchen. Er darf auch pro Rang einen zusätzlichen Plündern-Wurf bei einer erfolgreichen Bemerkungsprobe würfeln.

SANITÄTER

MUS 6 (I), BEI 4 (I), HIR 1 (III)

Der Charakter hat eine heilende Hand. Er kann ein Mal pro Rang und pro Tag einen Patzer bei einer Erste Hilfe-Probe neu würfeln, ohne sich vom Medizinvorrat bedienen zu müssen und ohne ein eventuell benutztes Medkit zu verbrauchen.

SCHRAUBER

MUS 6 (III), BEI 3 (V), HIR 3 (V)

Der Charakter kann gut mit Werkzeugen umgehen. Pro Rang erhält er +1 auf alle Proben, wenn es gilt, etwas zu bauen, zu reparieren oder mit Werkzeugen in Ordnung zu bringen.

TÜRSTOPPER

MUS 1 (V), BEI 6 (III), HIR 9 (III)

Wenn die Freunde des Charakters jemanden brauchen, der eine Tür blockiert, um eine Horde wütender Zombies aufzuhalten, wissen sie: Er ist der richtige Mann (oder sie die richtige Frau) für den Job, denn er erhält +1 pro Rang auf jede vergleichende Kraftaktprobe.

VIRUSRESISTENT

MUS 3 (III), BEI 6 (III), HIR 9 (III)

Der Charakter ist hochgradig resistent gegenüber der Zombiefektion und allen ähnlichen Effekten. Er erhält +1 pro Rang auf Krankheit trotzten-Proben gegen Zombiebisse, zombieerzeugendes Gas o.ä.

VOR- UND NACHTEILE

Verschiedene Marotten, besondere Eigenschaften oder gesundheitliche Beschwerden können im Zombiesetting besonders wichtig werden. Deshalb kann je nach Belieben folgendes Vor- und Nachteilsystem verwendet werden.

Vorteile geben dem Charakter einen Bonus auf verschiedene Proben oder wirken sich anderweitig positiv auf seine Werte aus. Jeder Charakter erhält so viele Vorteile, wie er Nachteile besitzt.

Nachteile können sich auf verschiedenste Weise negativ auf den Charakter oder seine Umwelt auswirken. Die Anzahl seiner Nachteile bestimmt auch die Anzahl seiner Vorteile.

W20	VORTEIL	NACHTEIL
1	Attraktiv	Hässlich
2	Sachlich	Asthma
3	Sportlich	Nachtblind
4	Führungsstark	Verträgt nichts
5	Infektionsresistent	Höhenangst
6	Zäh	Zierlich
7	Gebildet	Analphabet
8	Talentierte	Kränklich
9	Grüner Daumen	Chronisch krank
10	Mechaniker	Cholerisch
11	Improvisationstalent	Zwei linke Hände
12	Adlerauge	Kurzsichtig
13	Schnell	Langsam
14	Rennfahrer	Alkoholiker
15	Architekturgenie	Pechmagnet
16	Superhirn	Arrogant
17	Bear Grylls	Moralisch
18	Sicherer Tritt	Riecht „lecker“
19	Schläger	Sozial unbeholfen
20	Nach Wahl	Nach Wahl

VERTEILUNG

Die Verteilung von Vor- und Nachteilen kann auf eine von vier Arten erfolgen:

- 1.) Jeder Charakter kann maximal zwei Nachteile aussuchen. Danach würfelt er ein- bis zweimal auf der Liste für Vorteile.
- 2.) Jeder Charakter würfelt ein- bis zweimal auf beiden Listen.
- 3.) Jeder Charakter kann maximal zwei Nachteile aussuchen. Anschließend kann er genauso viele Vorteile aussuchen.
- 4.) Jeder Charakter erhält automatisch einen zufälligen Nachteil, aber keine Vorteile. Nach Wunsch kann ein Charakter bis zu zwei weitere Nachteile aussuchen und sich dafür genauso viele Vorteile auswürfeln.

Anmerkung des Autors: Ich persönlich bevorzuge die Variante 1.) oder 4.) für Spielercharaktere und die Variante 2.) für NSC.

VORTEILE

Adlerauge

Der Charakter hat eine sehr gute Weitsicht. Bemerkungsproben, die mit großer Entfernung zu tun haben, werden für ihn um 1 erleichtert. Weiterhin ignoriert er einen Punkt Erschwernis beim Schießen auf größere Entfernung.

Architekturgenie

Der Hausbau ist sein Leben. Leitet er ein Bauvorhaben, so erhalten alle Helfer eine weitere Einheit Baumaterialien.

Attraktiv

Der Charakter ist äußerst attraktiv. Bei sozialen Interaktionen (wie Feilschen, Flirten etc.) erhält er einen Bonus von 2 auf seine Probe.

Bear Grylls:

„Egal, Hauptsache Kohlehydrate“. Der Charakter isst, ohne darüber nachzudenken selbst Lebensmittel, die jeder andere nicht einmal als solche erkennen würde. Hält er sich in der Wildnis auf, benötigt er keine Lebensmittel (so die Umgebung dies zulässt), sondern muss nur 2 Stunden täglich nach Essen für sich suchen.

Führungsstark

Der Charakter ist der geborene Anführer. Bei allen sozialen Proben erhält er einen Bonus von 1.

Gebildet

Der Charakter hat eine außerordentliche Allgemeinbildung. Bei allen Proben, die mit Wissen zu tun haben, erhält er einen Bonus von 1.

Grüner Daumen

Der Charakter hat ein Händchen für Pflanzen und erhält auf entsprechende Proben einen Bonus von 2.

Improvisationstalent

„Bauers letzter Rat: Kordel oder Draht!“ Der Charakter ist es gewohnt, alle möglichen Materialien für Bauvorhaben zu verwenden. Bei Bauvorhaben, an denen er beteiligt wird, werden die benötigten Einheiten Baumaterialien um 1 reduziert.

Infektionsresistent

Der Charakter hat ein überdurchschnittlich starkes Immunsystem. Auf alle Proben, um eine Infektion zu verhindern, erhält er einen Bonus von 2 (nicht kombinierbar mit Kränklich).

Mechaniker

Der Charakter hat ein Händchen für technische Geräte. Bei allen Proben, um ein technisches Konstrukt zu reparieren oder konstruieren, erhält der Charakter einen Bonus von 2.

Sachlich

Der Charakter beschränkt sich auf das Wesentliche, auch bei seiner Wahrnehmung. Er erhält einen Bonus von 2 auf Bemerkenproben.

Schläger

Schon während seiner Kindheit hat sich der Charakter gerne geprügelt. Später war er dann als wahrer Schlägertyp bekannt oder hat gar eine Box-Karriere absolviert. Sein waffenloser Angriff erhält WB+1 und GA+2 (statt +5).

Schnell

Die Reaktionen des Charakters sind außergewöhnlich gut. Er erhält Initiative +2.

Sicherer Tritt

Der Charakter erhält beim Schleichen und ähnlichen Proben einen Bonus von 1.

Sportlich

Der Charakter ist eine Sportskanone. Bei allen Proben, die auf KÖR basieren, erhält er einen Bonus von 1 (kein Bonus auf Abwehr oder Schlagen).

Superhirn

Der Charakter ist ungewöhnlich intelligent. Auf alle Proben auf ein von ihm beherrschtes Wissensgebiet erhält er einen Bonus von 2.

Rennfahrer

Auf der Rennstrecke macht man ihm nichts vor. Auf alle Proben, die mit dem Steuern eines Fahrzeugs zu tun haben, erhält der Charakter einen Bonus von 2.

Talentierte

Der Charakter erhält einen zusätzlichen Talentpunkt bei der Charaktererschaffung.

Zäh

Der Charakter ist ungewöhnlich zäh. Er erhält Abwehr +1.

NACHTEILE

Alkoholiker

Der Charakter ist alkoholabhängig. Pro Tag muss er eine größere Menge Alkohol zu sich nehmen (0,3 Liter Schnaps oder 2 Liter Bier) oder er erhält kumulativ -1 auf alle Proben pro Tag Abstinenz.

In der Regel erfordert sein Alkoholkonsum eine zusätzliche Einheit Medikamente oder Lebensmittel pro Tag.

Analphabet

Der Charakter kann weder lesen noch schreiben. Dies muss er erst noch über den Einsatz von Lernpunkten erlernen.

Arrogant

Der Charakter wirkt äußerst arrogant und nimmt nur ungern Hilfe von anderen an, so auch Wundversorgung nur im allergrößten Notfall.

Asthma

Der Charakter leidet an Asthma. Auf alle auf KÖR basierende Proben erhält er -1 (kein Abzug auf Abwehr oder Schlagen).

Cholerisch

Der Charakter ist Choleriker und lässt seine Wut mit Vorliebe an toten Dingen aus. Würfelt er bei einer Probe mit Vorratsbezug einen Patzer, so zerstört er eine weitere Einheit dieses Vorrats, oder schießt einen weiteren Schuss auf einen bereits toten Gegner.

Beispiel: Bob der cholerische Baumeister würfelt bei einer Konstruktionsprobe einen Patzer. In seiner Wut zerschlägt er einen weiteren Punkt Baumaterialien.

In einem Kampf würfelt er einen Patzer, im Anschluss schießt er eine weitere Kugel in den besiegten Gegner (so dieser bereits tot ist).

Chronisch krank

Der Charakter hat eine chronische Krankheit, die ihm schwer zu schaffen machen kann. Pro Tag benötigt er eine Einheit medizinische Vorräte oder er erhält einen Punkt Erschöpfungsschaden (siehe DS4 S. 85).

Hässlich

Der Charakter ist äußerst unattraktiv und erhält deshalb -2 auf alle sozialen Proben gegenüber dem anderen Geschlecht.

Höhenangst

Der Charakter leidet an Höhenangst. Befindet er sich auf einer Höhe über 5 Metern (und kann den Boden sehen), erhält er -2 auf alle Proben (z.B. auf einem Hausdach, Turm o.ä.).

Kränklich

Das Immunsystem des Charakters ist sehr schwach. Er erhält -1 auf alle Infektionsproben (nicht kombinierbar mit Infektionsresistent).

Kurzichtig

Der Charakter ist kurzichtig und erhält einen Abzug von -1 auf Bemerkensproben. Bei Schüssen auf größere Distanz wird der Malus verdoppelt. Der Nachteil kann durch eine passende Brille aufgehoben werden.

Langsam

Der Charakter ist ziemlich behäbig, was seine Reaktionen angeht. Er erhält einen Initiative -2.

Moralisch

Der Charakter führt ein sehr moralisches Leben, auch nach der Auferstehung der Toten. Wann immer die Gruppe gegen typische, moralische Konventionen verstößt (Mord, Diebstahl etc.), erhält er für den Rest des Tages einen Malus von -2 auf alle Proben, aufgrund seines schlechten Gewissens.

Nachtblind

Der Charakter ist nachtblind. Abzüge aufgrund von Dunkelheit werden für den Charakter verdoppelt (max. -8).

Pechmagnet

Wieso auch immer – es gibt einfach Tage, an denen in der direkten Umgebung des Charakters alles schiefgeht. Würfelt der Charakter einen Patzer, so erhalten alle Verbündeten in seiner Nähe (inklusive ihm selbst) einen Abzug von -1 auf alle Proben für den Rest des Tages.

Riecht „Lecker“

Irgendetwas an dem Charakter scheint Zombies anzulocken. Der PW für Zombiemeuten wird um 1 erhöht.

Sozial unbeholfen

Der Charakter erhält -1 auf alle sozialen Proben.

Verträgt nichts

Der Charakter verträgt verschiedene Betäubungs- oder Rauschmittel nicht sonderlich gut. Nimmt der Charakter Alkohol, Schmerzmittel o.ä. zu sich (Letztere werden in der Regel bei Erster Hilfe eingesetzt), erhält er für eine Stunde eine Erschwernis von -2 auf alle Proben.

Zierlich

Der Charakter ist sehr zierlich gebaut. Auf Kraftaktproben erhält er einen Abzug von 3.

Zwei linke Hände

Der Charakter ist bei handwerklichen Arbeiten schrecklich unbehindert. Baumaterialien werden bei Bauvorhaben, an denen der Charakter beteiligt ist, immer um 1 reduziert. Bei einem Patzer bei einer Bau- oder Reparaturprobe zerstört er eine zusätzliche Einheit Baumaterialien.

NEUE PROBEN

In der Welt der Zombieapokalypse sind für das tagtägliche Überleben andere Fähigkeiten wichtig, als in einem Fantasy-Setting. Folgende Proben sind typisch für ZS, stehen stellvertretend für „verwandte“ Anwendungsgebiete und erweitern das DS4-Probenrepertoire:

Bauen / Reparieren: GEI+GE
Demontage: GEI+VE
Erste Hilfe: GEI+GE
Fahrzeug steuern: GEI+BE
Mit Tieren umgehen: GEI+AU
Sport: AGI+BE

PLÜNDERN

Wenn die Charaktere in einem Bereich nach Vorräten suchen, in dem man potentiell welche finden könnte, dann erlaubt das Ergebnis einer erfolgreichen Suchenprobe die Anzahl der Plünderwürfe auf der Plünderntabelle.

Spielleiter können die vorhandenen Tabellen benutzen oder eigene gestalten. Um zu bestimmen, was die Charaktere in einer vorgegebenen Gegend finden können, steht es dem Spielleiter frei, Boni oder Mali zu vergeben, um stimmige Ergebnisse sicherzustellen.

Beispiel: Wenn der Spielleiter nicht will, dass die Charaktere an einem bestimmten Ort Fahrzeuge finden, kann er einen Malus von -2 auf der primären Tabelle festsetzen. Wenn der Spielleiter meint, dass es an einem Ort keinen Sinn ergeben würde, Waffen zu finden, kann er einen Malus von -4 vergeben, um dieses Ergebnis von der Liste der Resultate zu nehmen.

Außerdem kann der Spielleiter auch Boni geben, wenn er meint, dass man hier bestimmte Vorräte besser finden kann. So kann es z.B.

einen Bonus von +2 auf der Tabelle für Nahrung, Wasser und medizinische Vorräte geben, wenn die Gruppe einen Supermarkt ausplündert, oder einen Bonus von +4 auf der Tabelle für Waffen und Munition, wenn sich die Gruppe einen Waffenladen vornimmt.

Alternativ kann der Spielleiter seinen Spielern auch erlauben, anstelle der Würfe direkt Ausrüstung zu „kaufen“ - analog zur Charaktererschaffung, wenn die Gegend es hergibt. Ihm ist natürlich auch erlaubt, jegliche Art Limitierung zu setzen, um Missbrauch zu vermeiden.

Beispiel: Die SC plündern ein Einkaufscenter, nachdem sie es von Zombies befreit haben. Nachdem die Spieler Bemerkungen gewürfelt und zusammengezählt haben, wie viele Plünderwürfe ihnen zustehen, gibt der Spielleiter bekannt, dass die Spieler sich direkt Gegenstände aussuchen können, wenn sie ihre Plünderwürfe wie bei der Charaktererschaffung aufgeben.

Gleichzeitig legt er fest, dass sie nichts von der Tabelle für Fahrzeuge und Transportmittel wählen dürfen, von der Tabelle für Verschiedenes dürfen sie sich nur Dinge aussuchen, die einem Gegenwert von 3 Würfeln entsprechen und auf der Tabelle für Waffen und Munition stehen ihnen maximal 5 Punkte zur Verfügung.

VORRÄTE

Die Vorräte der Gruppe werden in fünf Kategorien aufgeteilt: Lebensmittel, Medizin, Baumaterialien, Treibstoff und Munition.

Lebensmittel

Essen und Trinken werden in dieser Kategorie zusammengefasst. Jeder Charakter oder begleitende NSC benötigt pro Tag eine Einheit Vorräte dieser Kategorie oder er fängt an zu hungern (DS4 S. 85).

Medizin

Medizinische Vorräte fassen Verbandszeug und Medikamente zusammen. Für jede Behandlung mittels Erster Hilfe wird eine Einheit medizinischer Vorräte verbraucht. Weitere LK-Gewinne können mit zusätzlichen Einheiten medizinischer Vorräte erkaufte werden. Auch im Falle einer Krankheitsinfektion sind diese Vorräte sehr nützlich.

Treibstoff

Treibstoff wird vor allem für zwei Dinge benötigt: Den Betrieb von Fahrzeugen und den Bau von Brandsätzen.

Munition

Munition ist knapp und sehr wichtig während der Zombieapokalypse. Jeder Spieler sollte genau Buch über seine Munition führen.

Baumaterialien

Alles, was man zum Bau von Barrikaden oder Reparatur technischer Gegenstände benötigt. Die erforderlichen Einheiten Baumaterialien sind abhängig vom Projekt.

Bauprojekte

- Das Verbarrikadieren einer Tür oder eines Fensters braucht 1 bis 2 Einheiten Baumaterial.
- Der Bau einer einfachen Falle oder einer Barrikade benötigt 3 bis 4 Einheiten Baumaterial.
- Das Reparieren einer Waffe oder die Konstruktion einer komplexen Falle braucht 5 bis 6 Einheiten Baumaterial.
- Das Verbarrikadieren eines ganzen Gebäudes oder eines Fahrzeugs benötigt 7 oder mehr Einheiten Baumaterial.

HEILUNG

VERSCHNAUFEN

Können Charaktere, die noch über mindestens 1 LK verfügen, nach einem Kampf einige Minuten ausruhen, erhalten sie die Hälfte der im letzten Kampf verlorenen LK zurück (1 LK pro Minute).

NATÜRLICHE HEILUNG

Alle 24h regeneriert ein Charakter LK in Höhe von KÖR/2.

MEDIZIN UND ERSTE HILFE

Zusätzlich können LK mithilfe von Medikamenten und dem Talent Erste Hilfe regeneriert werden.



(c) William McAusland, used with permission

BISS UND INFEKTION

Eine besondere Gefahr im Kampf gegen Zombies liegt in ihrem ansteckenden Biss. Ein Zombie beißt erfolgreich, wenn er

- 1.) einen Schlagen-Immersieg hat,
- 2.) nach der Abwehr mindestens 10 Schaden verursacht,
- 3.) jemanden bedrängt (zB. auf ihm liegt) und nach der Abwehr Schaden verursacht.

Eine Stunde nach einem Zombiebiss muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder man infiziert sich mit der tödlichen Krankheit.

Durch zusätzliche Einnahme von Antibiotika kann die Probe erleichtert werden: Jede Einheit medizinischer Vorräte, die hierfür verbraucht wird, sorgt für einen Bonus von +1 auf diese Probe.

Ist man erst einmal infiziert, befindet man sich in Phase 1 der Infektion und es führt kein Weg zurück. Jeden Tag muss man eine Infektionsprobe auf KÖR+HÄ ablegen, bei deren Misslingen die nächste Phase der Infektion eintritt. Auch diese Proben lassen sich durch die Einnahme von Medikamenten modifizieren.

INFEKTIONSPHASEN

Phase 1

In der ersten Phase der Infektion kann man diese noch mit einer Probe auf GEI+AU verbergen und erhält keinerlei Abzüge.

Phase 2

In Phase 2 bricht das Fieber aus. Der Betroffene ist sichtbar krank und erhält -1 auf alle Proben (auch auf zukünftige Infektionswürfe!).

Phase 3

In der dritten Phase der Infektion leidet der Betroffene unter starker Erschöpfung und erhält -2 auf alle Proben.

Phase 4

Phase 4 schließlich beschreibt die Verwandlung in einen Zombie.

Optional: Nach Wunsch kann ein Immersieg bei einer der Infektionsproben die Heilung herbeiführen. In diesem Fall sinkt die Infektionsphase um 1. Gelingt ein Immersieg in Phase 1, so ist der Betroffene geheilt.

ZOMBIEMEUTE

Zombies treten in bestimmten Gebieten besonderes häufig auf. Um zu ermitteln, ob in einem Kampf weitere Zombies angelockt werden, werden die verschiedenen Gebiete deshalb in Infektionszonen aufgeteilt.

Wird in einem Kampf Lärm verursacht (Schüsse, zersplitternde Scheiben, laute Schreie o.ä.) besteht je nach Infektionszone die Möglichkeit, dass innerhalb von W20/2 Runden weitere Zombies auftauchen.

Die Anzahl an angelockten Zombies entspricht dem Probenergebnis eines Wurfes auf den in der Tabelle angegebenen Probenwert.

W20	INFEKTIONSZONE	PW
1-3	Alles frei	0
4-10	Versprengte Einzelzombies	4
11-16	Untotennest	8
17-19	Zombienekropole	12
20	Meer aus Zombies	16

Wird nach dem Eintreffen der Verstärkung weiterhin Lärm verursacht, können weitere Zombies angelockt werden.

ZOMBIES

Im Folgenden werden einige Zombiarten beschrieben. Neben den drei häufigsten Untoten – den Schlurfern, den Schleichern und den Kindern – gibt es auch noch eine Auswahl an „besonderen“ Zombies, die etwas Abwechslung in die untoten Horden bringen sollen.

SCHLURFER		
KÖR: 11	AGI: 3	GEI: 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
28	20	3
2.5	16	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.		
Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.		
Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.		
GH: 8	GK: no	EP: 65



SCHLEICHER		
KÖR: 11	AGI: 3	GEI: 0
ST: 5	BE: 1	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
28	20	4
2.5	16	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
	Hinterlistig III: Der Zombie erhält +6 auf alle Schleichen- und Versteckenproben. Außerdem hat er die Angewohnheit, sich an ungewöhnlichen Orten zu verbergen: Immer, wenn die Charaktere einen neuen Ort betreten, besteht eine Chance von PW 4, dass sie auf einen Zombie treffen – egal, wie sicher der Ort zu sein scheint.	
GH: 9	GK: no	EP: 81

KIND		
KÖR: 10	AGI: 5	GEI: 0
ST: 4	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
25	17	7
4.5	14	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -3 erschwerten Angriff.	
	Schnell I: Laufen +1	
GH: 9	GK: no	EP: 67

STARKER ZOMBIE		
KÖR: 13	AGI: 3	GEI: 0
ST: 8	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
30	22	3
2.5	21	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
GH: 11	GK: no	EP: 85

GEPANZERTER ZOMBIE		
KÖR: 11	AGI: 3	GEI: 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
28	26	3
2.5	16	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2) Weste und Helm (PA+6)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
GH: 10	GK: no	EP: 70

WASSERLEICHE		
KÖR: 11	AGI: 3	GEI: 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 2	AU: 0
28	20	3
2.5	16	8
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0) Wasserspeien (WB+3, GA-8, RW 5m)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
GH: 11	GK: no	EP: 87

KREISCHER		
KÖR: 11	AGI: 3	GEI: 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
28	20	3
2.5	16	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
	Kreisichen: Der Kreischer kann als Aktion einen hohen, schrillen Schrei ausstoßen. Dies führt bei Gegnern zu einem Malus von -2 auf alle Proben, wenn keine Probe auf GEI+HÄ gelingt. Außerdem können die Schreie weitere Zombies in der Gegend locken.	
GH: 9	GK: no	EP: 75



ALPHAZOMBIE		
KÖR: 12	AGI: 3	GEI: 1
ST: 6	BE: 0	VE: 1
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0
30	22	3
2.5	18	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
	Intelligenz: Dieser Zombie hat sich einen Ansatz von Intelligenz bewahrt. Im Gegensatz zu anderen Zombies kann er Türen öffnen oder sogar einfache Fallen stellen.	
GH: 10	GK: no	EP: 78

KRABBLER		
KÖR: 11	AGI: 3	GEI: 0
ST: 5	BE: 1	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
28	20	4
2.5	16	
Bewaffnung		Panzerung
Waffenlos (WB+0)		Merkt nichts (PA+2)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich.	
	Schwer zu töten I: Der Zombie erhält +1 Lebenskraft und Abwehr pro Rang. Viel wichtiger noch: Dieser Zombie kann nicht auf normalen Wege zerstört werden, denn er regeneriert einfach.	
	Hirntod: Jeder Schaden am Gehirn tötet den Zombie sofort. Dies geschieht durch einen um -8 erschwerten Angriff.	
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegnern herabfallen, wobei Schlägen um KÖR erhöht wird.	
GH: 9	GK: no	EP: 67

PLÜNDERUNGSTABELLEN

W20	PLÜNDERUNGSWURF
≤ 1	Nichts
2-5	Tabelle für Lebensmittel und medizinische Vorräte
6-9	Tabelle für Lichtquellen und optische Mittel
10-13	Tabelle für Verschiedenes
13-16	Tabelle für Rüstungen und Kleidung
17-19	Tabelle für Waffen und Munition
20+	Tabelle für Fahrzeuge und Transportmittel

W20	LEBENSMITTEL UND MEDIZINISCHE VORRÄTE	KOSTEN
≤ 1	Kiste mit Süßigkeiten, Müsliriegeln oder Studentenfutter (1 Lebensmittelvorrat)	1 (+6)
2	Baumwolltupfer oder Verbände (1 medizinischer Vorrat)	1 (+4)
3	Kiste Bandagen und Flasche Peroxid (2 medizinische Vorräte)	1
4	Kochgeschirr, Schale, Wasserschlauch oder große Flasche Wasser (2 Lebensmittelvorräte)	1
5	Antibiotika (3 medizinische Vorräte)	2
6	Dosen mit Energydrinks, Softdrinks oder Bier (3 Lebensmittelvorräte)	2
7	Packung Chips, Bretzeln, Käsekugeln oder Erdnüsse (3 Lebensmittelvorräte)	2
8	Trockenfleisch oder 5-Minuten-Terrinen (3 Lebensmittelvorräte)	2
9	Kühl- oder Wärmebeutel oder Spritzen (4 medizinische Vorräte)	2 (-2)
10	Likörflaschen, Milchpackungen oder Dose Kaffee (4 Lebensmittelvorräte)	2 (-2)
11	Früchte oder Gemüse (4 Lebensmittelvorräte)	2 (-2)
12	Erste Hilfe-Set (Medset)	3
13	Konservendosen oder Einmachgläser (4 Lebensmittelvorräte)	2 (-2)
14	Wassercontainer (5 Lebensmittelvorräte)	3
15	Brotlaib, Speck oder Wurst (5 Lebensmittelvorräte)	3
16	Fläschchen Schmerzmittel (5 medizinische Vorräte)	3
17	Packungen mit Müsli, Haferflocken, Pasta oder Reis (6 Lebensmittelvorräte)	4
18	Arztkoffer (Medkit)	5
19	Erlegtes Wild oder geangelter Fisch (6 Lebensmittelvorräte)	4
20	Packung Schmerzmittel (6 medizinische Vorräte)	4
21	Großer Behälter mariniertes Lebensmittel, Tiefkühlspeisen oder Mikrowellenmahlzeiten (7 Lebensmittelvorräte)	5
22	Schinken, Wurstkette, Steak oder anderes großes Stück Fleisch (7 Lebensmittelvorräte)	5
23	Chirurgische Werkzeuge (Medkit; Erste Hilfe +2)	/
24	Morphium, Epinephrin oder Blutkonserven (7 medizinische Vorräte)	/
25+	Militärische Nahrungsrationen (8 Lebensmittelvorräte)	/

W20	LICHTQUELLEN UND OPTISCHE MITTEL	KOSTEN
≤ 1	Streichhölzer	1 (+4)
2	Vergrößerungsglas	1 (+6)
3-4	Feuerzeug	1
5-6	Packung Kerzen (wie DS4-Wachskerzen)	1 (+2)
7	Laserpointer	1
8-9	W20/4 improvisierte Fackeln (wie DS4-Fackeln)	2
10	Baustellenlichter	2

W20	LICHTQUELLEN UND OPTISCHE MITTEL (FORTSETZUNG)	KOSTEN
11	W20/4 Knicklichter (wie DS4-Fackeln, nur nicht als Waffe einsetzbar)	2
12	Batterien	3
13	Kleine Taschenlampe	3
14	Fernglas	3
15	Gaslampe (wie DS4-Laterne)	3
16	Große Taschenlampe	4
17	Benzinkanister (6 Treibstoffvorräte)	4
18	Lötlampe (4 Vorräte Baumaterial; kann als improvisierte Waffe mit WB+4, Ini-4 verwendet werden; bei einem Patzer ist das Benzin verbraucht; verbrennt Kleidung)	4 (-2)
19	Leuchtpistole mit W20/4 Leuchtkugeln (brennen 1 Minute lang) (kann als improvisierte Waffe mit WB+2 verwendet werden)	5
20	Nachtsichtgerät	5
21+	Tragbarer Generator	5

W20	VERSCHIEDENES	KOSTEN
≤ 1	Armbanduhr	1 (+6)
2	Handschellen	1 (+6)
3	Nadel und Faden oder Pfeife	1 (+6)
4-5	Kabelbinder oder Gummiringe (1 Vorrat Baumaterial)	1 (+4)
6	Karte oder Kompass	1 (+4)
7	W20/4 Stifte oder kleiner Notizblock oder W20 Blätter Papier	1 (+4)
8	Taschenmesser oder Cuttermesser (PW 5: Schweizer Taschenmesser) (1 Vorrat Baumaterial; +1 auf Aktionen, bei denen die Werkzeuge eines Taschenmessers helfen könnten)	1 (+4)
9-10	Rolle Klebeband oder Gaskartusche (2 Vorräte Baumaterial)	1 (+2)
11	Kleine Werkzeuge (Seitenschneider, Schraubenzieher, etc.) (2 Vorräte Baumaterial)	1 (+2)
12	Kiste mit Nägeln oder Schrauben (3 Vorräte Baumaterial)	1
13	Tragbares Radio	1
14	Elektrisches Werkzeug (Bohrer, Kreissäge, Nagelpistole, etc.) (2 Vorräte Baumaterial)	1
15	Feuerlöscher	1
16	Bettzeug, Schlafsack oder Zelt	2 (+2)
17	Schweißbrenner (4 Vorräte Baumaterial)	2
18	Autofedern, Starthilfekabel, Autobatterie (4 Vorräte Baumaterial)	2
19	2 Funkgeräte	2
20	Holzplanken (5 Vorräte Baumaterial)	3
21	Sägebank, Bohrtisch oder Schleifbank (5 Vorräte Baumaterial)	3
22	Seil (6 Vorräte Baumaterial)	4
23	Dietriche	4
24	W20/4 Bärenfallen	4
25+	Mobiltelefon, Smartphone, Netbook oder Laptop	5

W20	RÜSTUNG UND KLEIDUNG	KOSTEN
≤ 1	Rucksack	1 (+2)
2	Warnweste (PA+0; um zu vermeiden, für einen Zombie gehalten zu werden)	1 (+2)
3	Kleidung mit vielen Taschen (Cargo Pants, Jagdjacke, Werkzeuggürtel) (PA+0)	1 (+2)
4	Gasmaske (PA+0; Krankheit trotzen-Proben +4)	1
5	Bauhandschuhe oder dicke Gummihandschuhe (PA+1; -2 GE)	1
6	Motorradhelm, Hockey- oder Footballhelm (PA+1, Ini-1)	1
7	Improvisierter Schild (Mülldeckel, Stoffschild, etc.) (PA+1, bricht bei Abwehrpatzer)	1 (+2)

W20	RÜSTUNG UND KLEIDUNG (FORTSETZUNG)	KOSTEN
8	Kniehohe Lederstiefel (PA+1) (PW 6: metallbeschlagen oder mit Stahlkappe; Tritt als unbewaffneter Angriff mit GA+2; bricht bei Angriffspatzer)	1
9	Dicke Winterkleidung (PA+1)	1 (-2)
10-11	Improvisierte Rüstung (verschiedene Teile schützender Sportkleidung) (PA+1; bricht bei Abwehrpatzer)	1 (+2)
12-13	Lederjacke (PA+1)	2
14	Krawallschild (PA+1, Laufen-0,5)	2
15	Polizeiheilm, Militärheilm, mittelalterlicher Stahlhelm, etc. (PA+1, Ini-1)	2
16	ABC-Anzug (PA+0; Krankheit trotzen-Proben +8)	2
17	Kettenpanzer (PA+2, Laufen-0,5)	3
18	Kugelsichere Weste (PA+2; PA+4 gegen Feuerwaffen)	3 (-2)
19	Plattenpanzer (PA+3, Laufen-1)	4
20	Vollständige Polizeirüstung (PA+3)	5
21	Militärische Splitterschutzweste (PA+4)	/
22+	Vollständige, militärische Kampfrüstung (PA+5)	/

W20	WAFFEN UND MUNITION	KOSTEN
≤ 1	Behelfsmäßige Keule (fester Ast, Tischbein, etc.) (WB+1; bricht bei Angriffspatzer)	1 (+6)
2	Improvisierter Speer (an Stab gebundenes Messer, geschärfter Stab etc.) (WB+1, bricht bei Angriffspatzer; auch fernkampfgeeignet)	1 (+6)
3	Schlagring (WB+0)	1 (+4)
4	Großes Messer (Küchenmesser, Jagdmesser, etc.) (WB+0, Ini+1)	1 (+2)
5	1-10: Schleuder (WB+0); 11-20: Wurfmesser (WB+0; auch nahkampfgeeignet)	1 (+4)
6	Baseball- oder Cricketschläger (WB+1; bricht bei Angriffspatzer)	1 (+2)
7	Machete (WB+1)	1
8	Schweres Werkzeug (Brechtstange, Schaufel, Vorschlaghammer, etc.) (WB+1; 2 Vorräte Baumaterial; +1 bei Aktionen, bei denen das Werkzeug helfen könnte)	2
9	Munition (Pfeile, Kugeln, Granaten, Magazine) (3 Munitionsvorräte)	2
10	Bogen (WB+1, Ini+1; bricht bei Angriffspatzer; zweihändig)	2
11	Hammer oder Brett mit Nagel (1-10: WB+1; bricht bei Angriffspatzer; zweihändig; 11-20: WB+3, Ini-4; Angreifer trifft sich selbst bei Angriffspatzer)	2
12	Improvisierter Flegel (Toaster oder Bügeleisen am Stromkabel geschwungen (WB+2, Ini-2; bricht bei Angriffspatzer)	2
13	Schwert (1-7: Langschwert WB+2; 8-14: Breitschwert WB+1, GA-2; 15-20: Bihänder WB+3, Ini-2, GA-4; zweihändig)	3
14	Feueraxt oder Spitzhacke (WB+3, Ini-2; zweihändig)	3
15	Armbrust (WB+2, Ini-2; bricht bei Angriffspatzer; zweihändig)	3
16	Revolver (WB+3, GA-4; Trommel (6))	4
17	Gewehr (WB+3, GA-3; Zielfernrohr; zweihändig)	4
18	Kettensäge (WB+4, GA-4; bei Angriffspatzer Benzin ausgegangen (Treibstoffvorräte -1); 4 Vorräte Baumaterial)	5
19	W20/4 Molotovcocktails (WB+5, Ini-4; Reichweite 10m; Schadensradius 3m; keine GA möglich; setzt Kleidung in Brand)	5
20	Schrotflinte (WB+6, GA-4; Schrotwaffe mit 90° Streukegel, Reichweite 10m, -1/2m Distanz; zweihändig; PW 6: abgesägt, WB+7, dafür halbe Reichweite)	5
21	Sturmgewehr (WB+4, GA-5; zweihändig; Zielfernrohr)	5
22	Halbautomatisierte Waffe (WB+4, GA-3; zweihändig; Repetierer (8))	/
23	Leichtes Maschinengewehr (WB+5, GA-4; zweihändig; Repetierer (10))	/
24	W20/4 Stangen Dynamit (WB+6; W20+10 Schaden; Schadensradius 10m; keine GA möglich)	/
25	Flammenwerfer (WB+6, Ini-4; rüstungslose Abwehr)	/
26	W20/4 Handgranaten (WB+6; W20+10 Schaden; Schadensradius 15m; keine GA möglich)	/

W20	FAHRZEUGE UND TRANSPORTMITTEL	KOSTEN
≤ 1	Skateboard (Laufen+1; bergab Laufen +2m; auch nahkampftauglich: WB+1; zerbricht bei Angriffspatzer)	1 (+2)
2	Pferd	1
3-5	Benzinkanister (2 Treibstoffvorräte)	1 (+2)
6	Motorrad (1-4: mit Beiwagen; 5-9: Sportmotorrad)	1
7-9	Kleinwagen (2 Sitze)	2
10	Motocross-Motorrad oder Quad (in kaltem Klima Schneemobil; in heißem Klima Dünenbuggy)	2
11	Sportwagen (2 Sitze)	3
12	Anhänger (PW 5: Campinganhänger)	3
13-14	Kombi (5 Sitze)	3
15	Pick-Up (PW 5: Allradfahrzeug oder Jeep)	4
16	SUV oder Minivan (7 Sitze)	4
17-18	Liefer- oder Umzugswagen	5
19	Bus oder Wohnmobil	5
20	Gepanzerter Truck oder Rettungswagen	/
21-22	Hummer oder Pritschenwagen	/
23-24	Panzer	/
25-26	Helikopter oder Kleinflugzeug	/



WEIHNACHTSSTRESS

Ein weihnachtliches Zombielayers-Szenario für die Stufen 1-4

HINTERGRUND

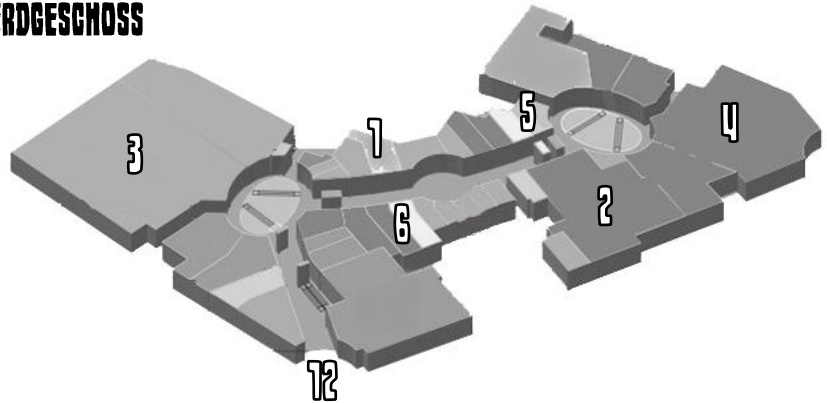
Die Feiertage stehen vor der Tür und die Charaktere haben noch keine Geschenke. Da kommt es ja wie gerufen, dass die örtliche Einkaufsgalerie kurz vor dem Fest eine große Rabattaktion startet. Die SC befinden sich also inmitten dichtgedrängter Menschenmassen, die alle noch versuchen ihre Einkäufe auf den letzten Drücker zu erledigen. Zur Freude der Kinder besucht sogar ein „echter Weihnachtsmann“ mit lebendigen Rentieren die Galerie und soll später kleine Geschenke verteilen. Der Weihnachtsmann wurde allerdings morgens beim Anschnurren seiner Tiere gebissen und hat sich mit einer seltsamen Krankheit infiziert, die just an diesem Nachmittag ausbricht...

DIE GESCHENKE

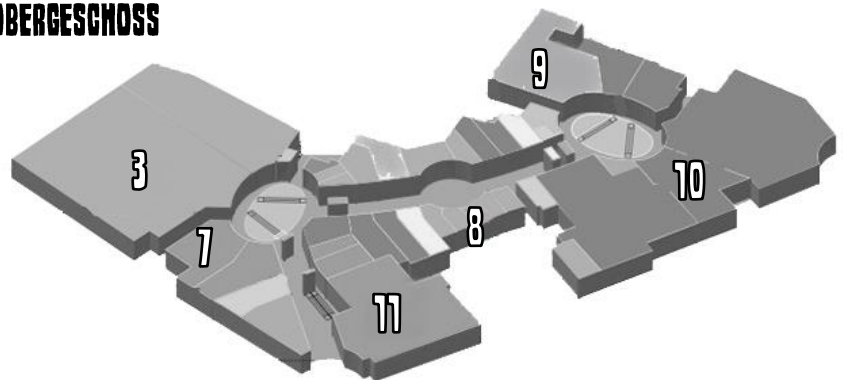
Jeder SC benötigt noch W20/2 Geschenke. Um zu ermitteln, wo man sie finden kann, wird folgende Tabelle verwendet:

W20	GESCHENK
1-2	Spielsachen
3-4	Sportartikel
5-6	Schuhe
7-8	Rollenspielsachen
9-10	Musik
11-12	Computerspiel
13-14	Schmuck
15-16	Ein gutes Buch
17-18	Wellnessartikel
19-20	Bastelsachen

ERDGESCHOSS



OBERGEHOSS



DER AUSBRUCH

Mitten im dichtesten Einkaufsgetümmel fangen der Weihnachtsmann und seine beiden Rentiere plötzlich an, die umstehenden Menschen anzugreifen und zu beißen. Es dauert nicht lange, bis große Panik ausbricht, vor allem da die Gebissenen ebenfalls beginnen, andere Menschen zu attackieren. Die SC werden geschubst und weggedrängt – aufgrund der Panik nimmt niemand Rücksicht auf den anderen. Jeder SC muss eine Probe auf AGI+BE schaffen oder er wird zu Boden gerissen. Am Boden liegend erhält man durch die trampelnde Menge 5+W20/2 Schaden, gegen den normal Abwehr gewürfelt wird.

Wer stehen bleibt, kann sich mit der Masse Richtung Ausgang treiben lassen, sich nach einem Versteck umschauen oder gestürzten Kameraden aufhelfen (KÖR+ST, bei Gelingen wird der Schaden den der Gestürzte erleidet, halbiert). SC, die sich nach einem Versteck umsehen, können die Filiale einer Fast Food-Kette entdecken, in der sie sich vor den panischen Massen in Sicherheit bringen können. Lassen sich SC mit zum Ausgang treiben, bricht kurz vor dem Erreichen des Ausgangs auch dort Panik aus, als einige Infizierte die Umstehenden angreifen. Es bleibt also nur der Weg zurück in die Galerie.

DAS ABENTEUER

Um heil aus der Galerie zu entkommen, müssen die SC irgendwie an den Zombiehorden am Ausgang vorbeikommen. Der Weg über das Parkhaus scheint sicherer zu sein. Darüber hinaus bietet sich nun die einmalige Gelegenheit, günstig an die benötigten Geschenke für Freunde und Familie zu kommen...

DIE SUCHE NACH DEN GESCHENKEN

Ist man am richtigen Ort, kann man ein benötigtes Geschenk von seiner Liste finden. Leider liegt aufgrund der Panik alles kreuz und quer verteilt, sodass man zeitaufwändig suchen muss (Probe auf Suchen; mehrere SC können zeitgleich suchen). Pro gesuchter Runde wird einmal auf der Begegnungstabelle gewürfelt. Ein weiterer Wurf auf der Tabelle wird immer dann nötig, wenn die SC zu einem anderen Ort wechseln oder wenn sie einen der zentralen (ovalen) Räume betreten.

ÖRTLICHKEITEN

1 FAST-FOOD-LADEN Hier starten die SC ihr Einkaufsabenteuer. Wird der Laden durchsucht, können immerhin Messer und eine große Pfanne (Keule) gefunden werden.

2 SPORTGESCHÄFT Hier lassen sich neben allerlei In- und Outdoor-Sportartikeln auch Baseball- und Eishockeyschläger (Keulen) finden. Rollschuhe oder Skateboards können darüber hinaus den Laufen-Wert der SC um 1 erhöhen. Auch einige Knie- und Ellbogenschoner (PA+1) und 4 Schutzhelme (PA+1) lassen sich hier finden. Eine Gefahr in diesem Laden stellt ein Zombie auf Rollschuhen dar.

3 SPIELWARENLADEN Hier gibt es alles, was das kindliche Herz begehrt, bspw. bunte Murmeln, die Zombies zu Fall bringen, oder laute, ferngesteuerte Spielzeugautos, die Zombies ablenken.

4 SCHUHGESCHÄFT Ein Traum für viele Frauen: Eine riesige Auswahl an Schuhen in allen Farben und Formen.

5 ROLLENSPIELLADEN Würfel, Minis, Bücher und mehr; außerdem zwei durchaus scharfe Langschwerter, ein Kettenhemd und eine Armbrust mit insgesamt 4 Bolzen.

6 MUSIKLADEN Hier kann man neben Musik-CDs auch Soundanlagen bewundern. Stellt man eine davon auf volle Lautstärke, und legt laute Musik ein (am besten Motörhead oder Slayer), werden zahlreiche Zombies in das Geschäft gelockt. Zukünftig wird bei allen Begegnungen mit Zombies deren Anzahl um 1 reduziert (dennoch mindestens 1 Zombie). Im Musikladen halten sich dafür ab diesem Zeitpunkt 3W20 Zombies auf.

7 GAMES-PRO Hier findet der PC- oder Konsolengamer die neuesten Spiele. Außerdem kann man diesen Laden durch eine Tür ins Parkhaus verlassen.

W20	BEGEGNUNGSTABELLE
1	Ein Zombierentier attackiert die SC (max. 2x).
2-3	Anzahl SC Zombies greifen an.
4-5	W20/4 Überlebende suchen einen sicheren Unterschlupf.
6-8	Anzahl SC/2 Zombies greifen an.
9	W20/4 Überlebende kämpfen hier gegen doppelt so viele Zombies.
10	Ein infizierter Überlebender möchte sich den SC anschließen. Zwei „Szenen“ später erliegt er jedoch seiner Infektion und greift an.
11	Ein kleiner Zombiehund greift an. Eine Runde später kommen SC/2 weitere Zombies dazu.
12	Ein Brand bricht in einem zufällig ermittelten Laden aus. Wer den Laden betritt, erleidet W20 Schaden pro Runde.
13	Fund eines zufällig zu bestimmenden Geschenkartikels.
14	Die Polizei trifft ein. Wird dieses Ereignis ein 2. Mal gewürfelt, beginnen die Polizisten, in das Gebäude einzudringen. Ab dem 3. Mal begegnet die Gruppe W20/4 Polizisten, die Überlebende retten und Plünderer zu verhaften versuchen.
15	Ein Überlebender liegt hier und einem Geschenkeberg begraben. Mittels zwei gelungenen Kraftakt-Proben kann er befreit werden. Es nähern sich jedoch zeitgleich W20/2 Zombies.
16-20	Keine Begegnung.

8 JUWELIER Allerlei wertvolle Schmuckartikel, deren zombifizierter Verkäufer eine geladene Pistole unter seiner Theke hat.

9 BÜCHERLADEN Neben Büchern und Zeitschriften gibt es hier einen Zugang ins Parkhaus.

10 MASSAGESALON Hier lässt sich neben 2 Zombi masseuren noch allerlei Wellnesszeug finden.

11 BASTELLADEN Im ganzen Laden riecht es nach Holz, Metall und Klebstoff. Von Nähgarn über Malfarben bis Modellflugzeugen kann man hier alles Mögliche finden. Gewiefte SC könnten aus Spraydosen und Feuerzeugen sogar ein paar kleine Flammenwerfer (WB+2, Reichweite max. 3m) basteln.

12 HAUPTAUSGANG Hier haben sich rund 100 Zombies ineinander verkeilt und blockieren den Ausgang. An ihnen vorbeizukommen scheint nicht möglich.

WEITERE LÄDEN Es gibt noch zahlreiche weitere Läden, die nach eigenem Gutdünken ausgestaltet werden können, bspw. ein Shop für Jagdartikel, ein Supermarkt oder ein Fahrradgeschäft.

EIN AUSWEG?

Wollen die SC die Galerie verlassen, führt der sicherste Weg durch das Parkhaus. PKW stehen kreuz und quer, sind teilweise unverschlossen und bei manchen steckt sogar der Schlüssel. Doch auch der Weihnachtsmann hat den Weg ins Parkhaus gefunden und versperrt den SC mit W20/2 Zombies den Weg. Mit den Autos können sie leicht zu Brei gefahren werden (2W20 Schaden bei halbiertes Abwehr).

DAS ENDE

Nach der Flucht aus der Galerie steht einem fröhlichen Fest eigentlich nichts mehr im Wege... solange die SC auch alle Geschenke bekommen konnten.

Erfahrungspunkte:	
Pro Kampf	EP/SC
Je Geschäft	5 EP
Je Geschenk	10 EP
Je gerettetem Überlebenden	5 EP
Für das Abenteuer	25 EP



ZOMBIERENTIER		
KÖR: 10	AGI: 10	GEI: 0
ST: 4	BE: 7	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
36	15	17
9	16	
Bewaffnung		Panzerung
Hufe oder Biss (WB+2)		Fell (PA+1)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Stunden im Körper aus.	
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen.	
GH: 6	GK: no	EP: 91

KLEINER ZOMBIEHUND		
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 0
ST: 4	BE: 3	VE: 0
HÄ: 0	GE: 0	AU: 0
12	7	9
6	11	
Bewaffnung		Panzerung
Biss (WB+1)		Fell (PA+1)
	Ansteckender Biss I: Der Biss dieses Zombies ist ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Stunden im Körper aus.	
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen.	
GH: 1	GK: kl	EP: 50

ÜBERLEBENDER		
KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 6
ST: 2	BE: 1	VE: 3
HÄ: 2	GE: 3	AU: 1
19	9	8
4.5	10	
Bewaffnung		Panzerung
improvisierter Knüppel (WB+1)		-
Talente: 4 nach Wahl, bspw. Ausweichen I: Einmal pro Kampf einem Nahkampfangriff ausweichen Bildung I: +2 auf Allgemeinwissen Charmant I: +2 auf Verhandlungen Handwerk I: +3 auf bestimmtes Handwerk		
GH: 1	GK: no	EP: 70

KAUFHAUSZOMBIE		
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 6	BE: 2	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
22	12	9
4	14	
Bewaffnung		Panzerung
waffenlos (WB+0)		-
	Ansteckender Biss III: Der Biss dieses Zombies ist hochgradig ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Minuten im Körper aus.	
	Rollschuhe: Ein Zombie auf Rollschuhen erhält Laufen +1 und die Eigenschaft Sturmangriff (EP+11).	
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlägen + KÖR erfolgen (nur mit Rollschuhen).	
GH: 3	GK: no	EP: 69

ZOMBIEWEINNACHTMANN		
KÖR: 13	AGI: 4	GEI: 0
ST: 8	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0
29	21	4
3	21	
Bewaffnung		Panzerung
waffenlos (WB+0)		roter Mantel (PA+2)
	Ansteckender Biss III: Der Biss dieses Zombies ist hochgradig ansteckend. Wird man gebissen, muss man eine Probe auf KÖR+HÄ bestehen oder infiziert sich. Die Infektion breitet sich innerhalb von Minuten im Körper aus.	
GH: 10	GK: no	EP: 83

POLIZIST		
KÖR: 7	AGI: 7	GEI: 6
ST: 3	BE: 1	VE: 3
HÄ: 3	GE: 5	AU: 1
20	13	8
4.5	13	17
Bewaffnung		Panzerung
Knüppel (WB+1) Pistole (WB+3)		Schutzweste (PA+3)
Talente: Schütze II: Schießen +2 Kämpfer II: Schlägen +2 Ausweichen I: Einmal pro Kampf einem Nahkampfangriff ausweichen Bildung I: +2 auf Allgemeinwissen Charmant I: +2 auf Verhandlungen		
GH: 6	GK: no	EP: 81



Space Zombies!

Untote zwischen den Sternen

Dunkelheit herrschte auf dem Schiff. Schon vor Stunden war die Stromversorgung ausgefallen und man konnte sich nur noch über Scheinwerfer orientieren. Vorsichtig bewegte sich Sara durch die verlassen Gänge. Einschusslöcher und Blutlachen zeugten davon, dass hier noch vor kurzem verzweifelte Gefechte ausgetragen wurden – aber von Leichen war keine Spur mehr. Weder von den Normalen, noch von denen, die wieder aufstanden um ihre ehemaligen Kollegen und Freunde zu attackieren.

Dieser Starlayers-Artikel befasst sich mit den Untoten, die in den Tiefen des Alls entstanden sind. Nur wenigen Spezies ist die Gefahr bekannt und selbst wenn sie einmal einigen Space Zombies begegnet sind, würde wohl kaum jemand annehmen, dass eine galaxisweite Gefahr aus ihnen entstehen könnte. Denn obwohl tot und fleischfressend, haben diese Zombies etwas nicht mit den Untoten aus alten Horror-Streifen gemein: Sie sind nicht „hirnlos“!

Von den Untoten

In den Tiefen des Alls entstand auf einem abgelegenen Planeten ein mikroskopisch kleiner Parasit, der in der Lage war, totes Gewebe zu reanimieren und somit scheinbar zum Leben zu erwecken. Nachdem ein – mittlerweile ausgestorbenes – raumfahrendes Volk den Parasiten entdeckte, begann es auch sogleich mit dessen Erforschung – eine nicht ganz durchdachte Idee, denn der Parasit entwickelte sich schnell

und schon kurz darauf löschten Untote die gesamte Zivilisation auf dem Planeten aus. Von diesem Zeitpunkt an begannen sich die „untoten“ Wirtskörper mithilfe von Raumschiffen im All zu bewegen, immer geleitet von einer Art im Schiff verankerten Schwarmbewusstsein, welches entsteht, wenn sich genügend parasitär befallende Wirtskörper vereinen. In der Regel kommen die Zombies nur in einzelnen Schiffen vor, die nicht miteinander interagieren und nur auf der Suche nach mehr Biomasse sind, die sie vertilgen können. Doch hin und wieder kommt es vor, dass ein besonders großes Schwarmbewusstsein so einflussreich wird, dass es mehrere Schiffe kontrollieren kann – dadurch kann es zu einer ernststen Bedrohung für ganze Sternensysteme werden.

Fressen und gefressen werden

Ein einzelner Zombie ist eine reine, ferngesteuerte Drohne – immer auf der Suche nach verzehrbare Biomasse. Hat eine Drohne erst einmal genug gefressen, kehrt sie nach Möglichkeit zu ihrem Schiffsbewusstsein zurück, wo sie die gesammelte Masse wieder herauswürgt, wodurch diese in das Schiff integriert wird. Auf diese Weise kann ein Zombieschiff mit der Zeit immer größer und mächtiger werden. Auf ähnliche Weise pflanzen sich die Space Zombies auch fort: Eine Gruppe von Drohnen entert ein Raumschiff und beginnt damit, organisches Material zu verzehren und umzuwandeln. Anschließend wird das wuchernde, parasitär infizierte Material von den Drohnen an verschiedenen Stellen des Schiffes

wieder ausgespien. Ist die Fläche groß genug und hat eine Verbindung zu der Energiequelle des Raumschiffs, entsteht nach einiger Zeit ein neues Schiffsbewusstsein. Inwieweit das Bewusstsein des „neuen“ Schiffes in Verbindung zu seinem „Mutterbewusstsein“ steht, ist bisher nicht bekannt. Häufig bilden sich jedoch Gruppen aus verschiedenen Schiffen, die gemeinsam auf die Jagd gehen. Ist eine Zombieflotte groß genug, kann sie auch ganze Planeten überfallen, um Quellen für neues, organisches Material zu erschließen. Im Kampf können die Zombieschiffe die schiffseigene Bewaffnung nutzen. Sie bilden jedoch auch lange, tentakelartige Fortsätze aus, mit denen sie andere Raumschiffe packen, heranziehen und entern können.

Für speziellere Aufgaben kann ein Schiffsbewusstsein seine Drohnen verändern oder miteinander verschmelzen lassen und so neue Zombieviationen hervorbringen. Die beiden häufigsten Varianten sind dabei der Speier – eine Mutation, die in der Lage ist, seine Opfer auch aus der Ferne heraus zu attackieren – und der Wächter – eine grauenhafte Verschmelzung aus mehreren Leichen, die stark genug ist, selbst Sicherheitsschotts zu zerschmettern.

Biologie der Toten

Der Parasit, der die Leichen reanimiert, benötigt organisches Material zum Überleben. Dieses kann er nach der Infektion frei transformieren und so die Gestalt des befallenen Gewebes verändern. Meist belässt er die Form aber so wie sie

ist, um keine Ressourcen für die Umwandlung zu verschwenden. In den Körpern der Drohnen wird zugeführtes, organisches Material infiziert und in eine für den Parasiten leicht zu modifizierende Biomasse umgewandelt. Diese Masse kann sogar mit Maschinen verschmelzen. So kann das Schwarmbewusstsein Fahrzeuge und Raumschiffe übernehmen – Metall selbst kann jedoch nicht umgeformt werden.

Wie genau das Schiffsbewusstsein entsteht, ist bislang noch nicht bekannt. Vermutet wird, dass sich mit ausreichender Energiezufuhr und einer großen Menge parasitär befallener Biomasse eine Art Nervensystem im Zentrum eines Schiffes bilden kann. Ist ein Schiffsbewusstsein groß genug, entwickelt es sogar psionische Aktivität.

Schiffsbewusstsein

So gut wie nichts ist über die Wesenheiten bekannt, die ganze Raumschiffe und hunderte von Zombiedrohnen kontrollieren können. Ein Schiffsbewusstsein entsteht aus einer großen Ansammlung aus vom Parasiten befallener Wirtskörper, die telepathisch miteinander verschmelzen. Diese Verschmelzung sorgt dafür, dass einzelne Zombies gesteuert und in ihrer Gesamtheit koordiniert werden können. Alle Zombies unter Einfluss eines Schiffsbewusstseins erhalten daher GEI 2 und VE 2.

Sollte das Schiffsbewusstsein zerstört werden (200 LK, Abwehr 20, kein Laufen) verfallen alle von ihm kontrollierten Untoten in ein geistloses Treiben, dass nur vom Fresstrieb bestimmt wird – sie können jedoch von einem anderen Schiffsbewusstsein im gleichen Sonnensystem übernommen werden (was eine Stunde Zeit pro Hexfeld Distanz in Anspruch nimmt). Ein angegriffenes Schiffsbewusstsein wird sich dadurch schützen, dass es alle Drohnen zu sich ruft.

Zombieraumschiffe

Sobald Zombies ein Raumschiff umgewandelt haben (was je nach Größe einige Stunden [GKL B] bis Wochen [GKL D] dauern kann), wird es komplett vom Schiffsbewusstsein kontrolliert. Die Schilde eines Schiffes brechen zusammen, die Hülle und Struktur werden gestärkt, die Waffensysteme (mit Ausnahme der Torpedorohre) bleiben funktionstüchtig. Eine zusätzliche Angriffsmethode sind Enterkapseln: Das Zombieschiff schleudert organisch eingekapselte Zombies auf das gegnerische Schiff (Werte wie Standardraketen, allerdings halbiertes Schaden). Verursacht eine Kapsel Schaden, strömen W20/4 Zombies aus ihrem Innern in das getroffene Schiff (getroffene Region zufällig ermitteln). Die folgende Tabelle zeigt die Modifikationen, die ein Raumschiff durch seine Zombifizierung erfährt:

Wert	Änderung
Struktur	x2
Schilde	entfällt
Hüllenpanzer	+5
Schildgenerator	entfällt
Wendigkeit	+1
Geschwindigkeit	+1
Waffensysteme	+0
Autopilot	+6 (alle Proben)

Eine Zombiedrohne ist ein umgewandeltes humanoides Wesen, etwa ein Mensch oder ein Skal'Az. Sie sind die häufigste Form der Zombies.

KÖR:	14	AGI:	6	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

30	20	6	4	18+2
----	----	---	---	------

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Pranke und Biss	2	0	0	

Mentalblocker Wird nicht von Kräften betroffen, die den Geist ausspionieren oder beeinflussen.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.

Der Speier ist nach den Drohnen die zweithäufigste Zombieform. Sie können eine hochgradig ätzende Säure über eine beeindruckende Distanz verspeien. Im direkten Kampf versuchen sie Distanz zu halten.

KÖR:	10	AGI:	10	GEI:	0
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	6	AU:	0

22	12	10	6	12+2	16+2
----	----	----	---	------	------

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Pranke und Biss	2	0	0	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Säurestrahl	2		-2			-1/3m

Mentalblocker Wird nicht von Kräften betroffen, die den Geist ausspionieren oder beeinflussen.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.

Der Wächter ist ein besonders großer Zombie. Sie entstehen, wenn ein Borgoz oder mehrere Leichen gemeinsam von dem Parasiten infiziert und umgewandelt werden. Durch den Einfluss der natürlichen Regenerationsfähigkeiten wächst der Zombie durch Nahrungsaufnahme immer weiter an, bis er sich zu einem grotesken Monster verwandelt.

KÖR:	20	AGI:	4	GEI:	1
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	8	GE:	0	AU:	0

76	28+2	4	4	25+3
----	------	---	---	------

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Große Pranken	3	-3		

Panzerung		Typ			
Knochenpanzer	2				

Mentalblocker Wird nicht von Kräften betroffen, die den Geist ausspionieren oder beeinflussen.
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.
Regeneration Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei 2 LK.
Sturmangriff Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
Umschlingen Schlagen-Immersion umschlingt kleinere Ziele. Pro Runde 1 Schlagen-Angriff gegen bereits umschlungenes Ziel nur mit GA/2 abwehrbar. Ziel -2 auf alle Proben/GK-Unterschied.
Befreien: Ziel AGI+ST gegen KÖR+ST des Umschlingenden

VON DRAGONORG

HEIMKEHR

EIN SLAYERZOMBIES-TEASER

Eingeschlafen?

Ja. Micha war wohl eingeschlafen. Vorher getrunken? Definitiv. Erklärt auch die Kopfschmerzen.

Aber bestimmt nicht hier. Mit Bänderriss betrunken in den Fluss gefallen? Naja, könnte sein. Echt peinlich!

So konnte er zumindest nicht nach Hause. Erst mal andere Klamotten besorgen.

Er stand auf. Langsam. Blickte sich um. Wald. Der Boden nass, sumpfig. Einige der Baumwurzeln von Wasser umspült. Seine Jeans – mehr braun als blau – und brackiges Wasser um ihn herum und es tropfte von seiner Kleidung herab. Wirklich peinlich. Mann!

Das Quaken von Fröschen. Ganz in der Nähe. Ein paar Libellen. Hunger hatte er auch.

Die Stadt war in dieser Richtung. Oder doch nicht? Verdammt diffuses Licht! Der Himmel über den Bäumen bewölkt, dämmrig. Wie sollte er jetzt hier rausfinden? Eigene Fußspuren? Ne, auch Fehl- anzeige, überall Wasser oder Morast. Also einfach eine Richtung einschlagen und beibehalten. Also los!

Bäume, mehr Bäume, Lichtung, Hütte, mehr Bäume, Pilze, umgestürzter Traktor, Bäume. Micha hielt kurz an. War er hier schon mal gewesen? Wohl kaum. Aber irgendetwas... eine Erinnerung. Ein paar Schritte durch die Sträucher, zwischen die Bäume, die kleine Lichtung, das rote Picknicktuch, der Korb mit den Sandwiches. Er zog den Deckel beiseite. Tatsächlich: Sandwiches, Cola und Bier. Die leere Flasche Sekt. Die zerbrochenen Gläser auf dem Boden, das Radio und dahinter... langsam hob er den Blick. Zwischen den Büschen. Ihre Beine voller Schlamm und Blut blitzten zwischen den Zweigen hervor. Er ging zögernd die paar Schritte. Bog die Sträucher beiseite und blickte emotionslos auf die Leiche.

... sah nicht schön aus. In seinem Inneren war es leer. Einerseits entsetzte ihn das irgendwie – also seine Emotionslosigkeit – andererseits, naja, Panik half ja auch nicht weiter. Also diese Richtung. Weiter Richtung Stadt. Oder zumindest raus aus dem Wald.

Ah, da – ein Weg. Gut. Rechts oder links? Links ist besser. Irgendwie tat sie ihm leid, so tot. Das ganze Blut... wirklich nicht

schön. Aber sicher nicht seine Schuld. Er würde sich doch erinnern können, wenn es seine Schuld war, oder? Bestimmt! Nein, ganz sicher. Todsicher. Also... ah, endlich, der Wald- rand. Es wurde immer dunkler.

BAMM.

Er warf sich zu Boden. Das war doch ein Schuss?

BAMM.

Noch einer.

TATATATATA.

Eine Salve? Was war hier los?

Er hob den Kopf, suchte. Kleines Waldstück, Hochsitz. Ein Silo, Bauernhof, Scheune. Hinter den Bäumen. Von da kam es. Er stand wieder auf. Joggte schwerfällig hinüber. Auf Schüsse zulaufen, war er noch klar?!

Ein Jeep. Mit Geschütz. Vier Mann. Und nochmal drei über den Hof. Schwere Gewehre.

Und hinter dem Viehzaun sechs Leute. Oh. Sechs, die noch standen. Gut ein Dutzend lagen am Boden. Schusswunden.

Der mit der Zigarre lachte: „Das geht zu schnell, wenn ich auf den Kopf schieße. Den Nächsten machen wir langsamer!“

„Yes, Sir,“ antwortete der Lange mit der Splitterweste, hob sein automatisches Gewehr und lachte, „Erst den Fetten oder erst die Kleine?“

Leer. Micha war so leer. Da war keine Furcht. Ein wenig Verachtung vielleicht. Und Bedauern – wegen ihr, blutig neben der Picknickdecke. Aber keine Furcht... sondern Leere. Den Blick auf die Sechs gerichtet – Entschlossenheit. Das durften sie nicht. Das war nicht würdig.

Er musterte die kleine, verbleibende Gruppe im Gehege, auf welche die Cowboys schossen. Das Kind und die junge Frau standen apathisch. Leerer Blick, der ab und zu über die Leichen um sie herum streifte, dann wieder ins Leere ging. Ebenso der Dicke mit dem teuren Anzug. Der muskulöse Rocker ging den letzten Schritt auf den Zaun zu und rüttelte hilflos daran, direkt neben der Tür.

Die Bewaffneten lachten, als sie es sahen.

Das kleine Mädchen versteckte sich hinter dem Dicken, während der kräftige Landwirt – so war er zumindest gekleidet – die Hände an einem Pfosten hatte. Versuchte wohl ihn rauszuziehen, aber das Ding war sauber einbetoniert.

„Fuck, was mache ich jetzt?“, dachte Micha sich. Und seine Leere füllte sich ein wenig. Mit Panik? Nein, eher Wut.

BAMM.

In die Kniescheibe des Dicken. Der Lange konnte wohl gut zielen.

Der Schmerzensschrei blieb aus.

Er fühlte sich surreal. Aber mehr Wut. Er würde doch wohl hoffentlich jetzt nicht den Helden spielen? Oder...?

Der Unteretzte am Jeepgeschütz drehte sich zu ihm um und spuckte seinen Kaugummi ins Gebüsch, grinste. Am Waffengurt über seiner Brust vier Granaten. Das Schnellfeuer-gewehr auf dem Rücken. Drehte sich zurück, fasste wieder mit beiden Händen das Geschütz. War sich sehr sicher, dass keine Gefahr von Seiten der „Tontauben“ hinterm Zaun ausging.

„Jetzt du!“ rief der Lange – BAMM – der Oberschenkel. Der Schütze nahm die Zigarre aus dem Mundwinkel und lächelte. „Guter Schuss!“ Das war der Fahrer des Jeeps. Ein dünnes Gesicht unter einem schweren Armeehelm.

Ein paar Schritte. Noch ein paar. Fast beim Jeep. BAMM. Jetzt nicht ablenken lassen. Fuß aufs Rad griff Micha mit beiden Händen zu. Zog die zwei Stifte heraus, ließ sich fallen und rollte unter den Wagen.

Ein kurzer Moment des Schweigens, panisches Geschrei, dann die Explosion über ihm.

Schwerfällig rannte Micha zum Gatter hinüber, während die drei Bewaffneten noch mit Händen über dem Kopf im Dreck lagen. Die Überreste ihrer Kameraden aus dem Jeep waren über den ganzen Hof verteilt.

Eigentlich wollte Micha lächeln, als er das Tor zum Gatter öffnete, aber dafür war er zu leer. Zu kontrolliert.

Der Rocker und der Landwirt zögerten nicht lange. Aber das

Mädchen war schneller. Bevor der Typ sein Gewehr in Anschlag bringen konnte, stand sie vor ihm. Ein unnatürliches Geräusch und sie spuckte ihm ins Gesicht. Die Zigarre fiel ihm aus dem Mund – ein Wunder, dass sie bis jetzt noch da war – dann rannte er schreiend, ja panisch, die Hände an den Wangen, die zunehmend zerfressen wurden.

Die spitzen Zähne des Rockers gruben sich in den Hals des Langen. Da half auch die Weste nicht. Er zappelte und schrie noch ziemlich lange, während der Landwirt sich sehr gründlich, mit vielen Hieben, um den dritten Sadisten kümmerte.

Auch die anderen kamen mit raus. Bis auf den Dicken. Ohne Kniescheibe läuft es sich nicht so gut. Aber die Frau und das Kind taten das ihre, um die drei Körper in zerschundenes Fleisch, abgenagte Knochen zu verwandeln. Ein Fanal des Scheiterns der menschlichen Rasse.

Micha sah sich um. Früher hätte er es anders gesehen. Aber jetzt war er einer von ihnen. Naja. Vielleicht nicht wirklich. Seine Kameraden waren schon schrecklich stumpf. Kaum lebensfähig.

„Lasst mir etwas übrig!“, sagte er und schloss sich ihnen in dem blutigen Tun an. Denn er war immer noch hungrig.

Auch ein Zombie musste schließlich essen, um zu überleben.

Mehr zu Slayerzombies in der nächsten Slay!-Sonderausgabe...

10 ENDZEITSZENARIOIS OHNE ZOMBIES

DIE WELT GEHT UNTER UND DU ENTSCHEIDEST WIE!

Bruder Grimm stellt hiermit zehn apokalyptische Szenarien zur Verfügung, wie deine liebste Welt untergehen könnte. Die Slay! möchte das unterstützen und eine davon weiter ausarbeiten – und du entscheidest welche. Wähle also mit im Slayerforum im Bereich der Slay! (und trage nach erfolgreicher Wahl am besten selbst einen Artikel bei ;-)).

Und natürlich kann man fast jede Kalyipse mit Zombies *noch* attraktiver machen, oder nicht?

1. ARACHNOKALYPSE

Irgendetwas hat Spinnen (oder Insekten) zu riesenhafter Größe mutieren lassen. Die perfekten Jäger des Mikrokosmos sind nun auch Fressfeinde der Menschheit. Städte sind von Spinnweben bedeckt, in denen zahllose, ausgetrocknete Kadaver hängen. Jederzeit kann ein achtbeiniges Monster aus einer dunklen Ecke hervorgestürzt kommen...

Zombies: Mutierte, parasitäre Insekten oder verändertes Spinnengift verwandeln Menschen in Zombies.

2. ALIEN-ARMAGEDDON

Außerirdische haben die Erde erobert, die Städte ausgelöscht und die Bevölkerung dezimiert, um den Planeten für sich selbst ausbeuten zu können. Die letzten Menschen werden gejagt, um sie auszurotten oder zu versklaven.

Zombies: Entweder durch außerirdische Viren oder Alien-Implantate, die Menschen in willenlose Sklaven und Jäger ihrer eigenen Spezies verwandeln.

3. DAIMONOKALYPSE

Die biblische Offenbarung ist über die Menschheit gekommen, die Tore zur Hölle haben sich geöffnet und Heerscharen von Dämonen fallen über die Menschheit her. Versklavung und schrecklichste Foltern erwarten diejenigen, die den Dämonen in die Klauen fallen.

Zombies: Durch Dämonen besessene oder von dämonischer Magie belebte Untote.

4. ROBOKALYPSE

Die Maschinen haben die Herrschaft übernommen. Ihre künstliche Superintelligenz ist der Ansicht, die Menschheit nicht mehr zu benötigen. Jägerdroiden suchen nach den letzten Überlebenden, um diese zu terminieren.

Zombies: Entbehrliche, von Robotern gesteuerte Kampf- oder Infiltrationseinheiten, möglich gemacht durch Nano-Kontrolleinheiten oder technische Implantate.

5. ARCANOKALYPSE

Aus unbekanntem Gründen hat ganz plötzlich sämtliche Hochtechnologie angefangen zu versagen und selbst einfachere Technologien werden immer unzuverlässiger. Die Menschheit stürzt in ein neues Mittelalter. Gleichzeitig bemerken einige wenige Individuen, dass sie ungewöhnliche Kräfte entwickeln, andere mutieren und nehmen Züge mythologischer Völker wie Elfen, Zwerge oder Orks an. Auch die Tier- und Pflanzenwelt macht ähnliche Veränderungen durch.

Zombies: Einige der Individuen mit ungewöhnlichen Kräften könnten die Fähigkeit entwickeln, Tote zu beleben oder Menschen in geistlose Untote zu verwandeln.

6. TENEBROKALYPSE

Die Sonne verlischt, oder die Erde wird aus ihrer Umlaufbahn geschleudert und die Welt versinkt in Finsternis. Abgeschnitten von ihrer wichtigsten Energiequelle beginnt ein Kampf der Menschheit um die letzten Energieressourcen, in dessen Verlauf bestehende Ordnungen auseinanderbrechen. Es beginnt ein Kampf ums Überleben in einer Welt ohne natürliches Licht.

Zombies: Eigentlich nicht.

7. RAGNARÖK

Zuerst dachte man, eine neue Eiszeit sei angebrochen – dann erhoben sich die Eisriesen aus dem gefrorenen Land. Obwohl sie nicht sehr intelligent sind, sind sie doch unnachgiebig in ihrer Jagd auf die Menschen, von ihren Waffen kaum aufzuhalten, und aus dem Eis erheben sich ständig neue. Fast noch schlimmer ist die schnelle, hundartige Variante, die bald als „Fimbulwölfe“ bezeichnet werden.

Zombies: Der eisige Atem der Frostriesen könnte einen Effekt haben, der durch ihn erfrorene Menschen zu eisigen Untoten erweckt.

8. DRACOKALYPSE

Aus den feurigen Tiefen der Erde erhoben sich die Drachen (oder eine andere Spezies mächtiger mythologischer Ungeheuer), um nach Jahrhunderte währendem Schlaf ihre rechtmäßige Herrschaft über die Welt zurückzufordern. Die Menschheit hatte ihrer urchzeitlichen Gewalt nichts entgegenzusetzen und ihre kläglichen Überreste werden von ihnen als Sklaven und Delikatessen gejagt.

Zombies: Drachische Magie könnte Menschen in geistlose Wächter der Horte oder in Spürhunde für andere Menschen verwandeln.

9. PHYTOKALYPSE

Mutierte Pflanzen haben gelernt, auf Beton und Asphalt, Kunststoff und sogar Metall zu wachsen, wodurch sie langsam, aber unaufhaltsam die Städte überwucherten. Dadurch brach nicht nur die Infrastruktur zusammen, sondern die Pflanzen entwickelten außerdem immer ausgefeiltere Mechanismen, regelrechte Fallen, um Menschen zu erbeuten und das karge

Nahrungsangebot ihrer neuen Lebensräume zu ergänzen.

Zombies: Einige Varianten von Pflanzengift könnte Menschen in Zombies verwandeln. Aber es wäre auch möglich, dass Menschen mit Keimlingen der Pflanzen infiziert und auf ihre minimalsten Überlebensinstinkte reduziert werden, um auf diese Weise die Pflanzen zu verbreiten.

10. CHRONOKALYPSE

Das Gefüge der Zeit ist zusammengebrochen und an verschiedensten Orten öffnen sich Zeitspalte, durch die Organismen aus längst vergangenen Epochen in die Gegenwart hinüberströmen. Die nähere Umgebung dieser Risse wird in kürzester Zeit zu einem beispielhaften Biotop der entsprechenden Ära, angefüllt mit Kreaturen, denen der Mensch nie begegnen sollte.

Zombies: Nope! Wurden alle von Dinosauriern gefressen.

Wähle, was deine Welt zum Ende treiben soll! – Gib deine Stimme im Slayerforum ab!

Welche Kalypse soll in der (über)nächsten Slay! weiter ausgearbeitet werden?

Du darfst nur 3 Optionen wählen.

- Arachnokalyipse
- Alien-Armageddon
- Daimonokalyipse
- Robokalyipse
- Arcanokalyipse
- Tenebrokalyipse
- Ragnarök
- Dracokalyipse
- Phytokalyipse
- Chronokalyipse

Abstimmen

VON GREIFENKLAUE

SLAYVENTION-IMPRESSIONEN

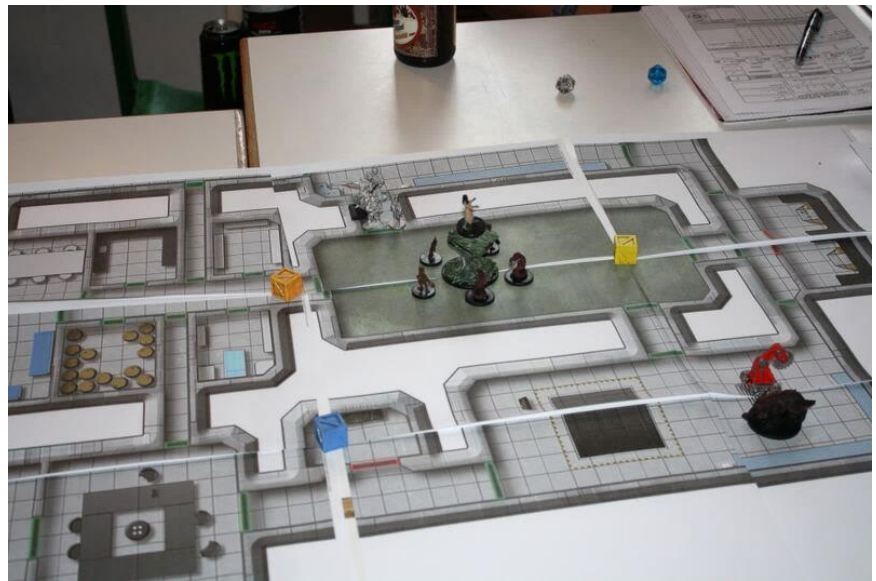
BERICHT 2014-2016

Slayvention No. zwei bis vier. Nachdem die erste Slavention 2013 im Haus unterm Kessel im Rheinland-Pfälzischen Westernohe startete, zog man im zweiten Jahr aufgrund der höheren Teilnehmerzahl auf Burg Breuberg im beschaulichen Hessen. Die Jugendherberge in einer Burg überthront das nahe Städtchen.



schnackt sich schonmal warm, bevor es zum Abendbrot in Jugendherbergsqualität geht. Hier werden dann auch letztlich die Gruppen eingeteilt, wer mit wem wo spielt. Also genauer gesagt stellt der SL seine Runden vor und *Nik* steht am großen Whiteboard und versucht die Interessierten einzutragen...

Theoretisch gibt es fünf Spielslots: Freitagabend, Samstagmorgen, -mittag und -abend sowie Sonntagmorgen. Praktisch gesehen sind die Spielslots am Morgen zu kurz, so dass es sich anbietet, die Runde vom Abend zu Ende zu spielen oder man nutzt sie zum Quatschen oder – wie ich – als Podcast zum Interviewen.



Auch für mich war die zweite Slayvention die erste und ich habe seitdem – wie auch viele andere Teilnehmer – keine mehr verpasst. Dies schafft eine familiäre Atmosphäre vor Ort, aber auch neue Gesichter stehen nicht lange alleine herum, sondern werden schnell eingeslayt...

Den Freitagnachmittag über sammelt sich die Slayergemeinschaft nach und nach im Burghof, die Orga um *Germon*, *mad_eminenz* und *NikSantSurvivedEndor* zeigt den Leuten ihre Zimmer und man

Normalerweise finden sich dann drei bis sechs Runden zusammen, oft in einem breiten Spektrum. Ich selbst habe auf der Slayvention neben Dungeonslayers auch Zombieslayers, Starslayers (in der Modifikation Fireslayers), Old Slayerhand, Gammaslayers (im Metro 2033-Universum) und Planeslayers gespielt.

Bis auf eine Dauerrunde des Brettspiels UltraQuest wird tatsächlich nur DS in seinen unterschiedlichsten Derivaten zelebriert.

Von Jahr zu Jahr sind immer wieder die Größen der DS-Szene da: ob *CK*, die DS-Redaktion, Starslayer Fabian Mauruschat und die vielen Namen der Forenaktiven und Fanwerker – hier kann man mal die Gesichter hinter den Namen sehen und kennenlernen. Nicht jeder in jedem Jahr, aber über die Zeit lernt man viele der Vielschreiber der DS-Community kennen.

Einiges von dem, was vor Ort gespielt wird, findet sich dann im nächsten Adventskalender wieder.

Auch gibt es Gelegenheit, sich Feedback zu holen oder Lektor, Layouter oder Illustrator zu finden.

Neben der Versorgung durch die Jugendherberge ist meist auch genug Bier und Äpfelwoi (man ist schließlich in Hessen...) vorhanden und Fressalienslayer *sico* hat die Veranstaltung reichlich mit Knabberkram eingedeckt.

Und so bleibt am Sonntag nur noch das alljährliche Gruppenfoto zu schießen, bevor sich die Slayer

erschöpft von den vielen, erschlagenen Monstern, Tonnen von Gold, EP und magischen Gegenständen und euphorisiert von ihren Erlebnissen in alle Himmelsrichtungen zerstreuen, um sich kaum zuhause schon aufs nächste Jahr zu freuen.

Weitere ausgewählte Berichte:

Slayvention 2014 (*Greifenklaue*):

<https://greifenklaue.wordpress.com/2014/09/28/slayvention-und-zuruck-still-alive-and-slay/>

Slayvention 2014 (*amel*):

<https://bucheibon.wordpress.com/2014/10/09/slayvention-2014-elfen-und-mutanten-in-der-echten-burg/>

Slayvention 2015: Siehe Folgende.

Slayvention 2016 (*Greifenklaue*):

<https://greifenklaue.wordpress.com/2016/10/03/media-monday-275-slayvention-special/>

VON DRAGONORG

ZOMBIES IM WELTRAUM

SLAYVENTION-ZS-*S-CROSSOVER-SPIELBERICHT 2015

Spielleiter: *Blakharaz*

Spieler:

- Grr Brack , Skal'Az-Tecker, *mad_eminenz*
- Tristan Irle, Mensch-Infiltrator, *SirDenderan*
- Grambo, Borgoz-Frontner, *Germon*
- Rodriguez Gonzalez, Mensch-Frontner, *dragonorc*
- C. J. Norris, Mensch-Tecker (Maschinist und Tüftler), *SeoP*

Bericht aus der Sicht von Rodriguez Gonzalez:

Jetzt saßen wir also auf diesem öden Minenplaneten fest. Meine letzten Credits waren für den neuen Brustpanzer draufgegangen. Ich saß mit unserer abgewrackten Crew in der Kneipe und blätterte gelangweilt im Waffen- und Rüstungskatalog. Ab und zu fuhr meine Hand liebevoll über den Griff von Maria und Verena. Es beruhigte mich, dass die beiden bei mir

waren. Immerhin war das Waffengesetz hier ziemlich lax, wenigstens etwas.

Grr Brack suchte in seinem Laptop nach Jobs für uns. Zumindest behauptet er das. In Wirklichkeit, würde ich wetten, schaut er da Krötenpornos. Widerliche Vorstellung. Wirklich. Überhaupt, was für ein schmieriger Typ. „Schau auf den Russischen Seiten,“ regte ich an, „da ist die Rendite höher“ und warf ihm mein strahlendstes Lächeln zu.

Wo der Captain wohl wieder abhing? Mein Tipp war ja, dass er wieder in einer Strip-Bar abgestürzt war. Naja, musste Grr Brack halt einen Job für uns suchen.

Bodyguards würden gesucht, sagte er, mit seinem breiten Krötengrinsen, Babysitten wäre doch was für Grambo und mich. Pah, ich verschluckte mich fast. Nur im Notfall.

Und Techniker, auf Stundenbasis, für ihn und C. J. Bahh, öde! Ein

Banküberfall ist da echt spannender und auch einträglicher. Tristan Irle war wie immer sehr ruhig, man merkte kaum, dass er da war, während sich Grambo nur durch ein gelegentliches Grunzen und ein paar schlechte Witze bemerkbar machte.

Dann fand Grr Brack doch noch etwas Interessantes. Ein Transportjob. Und ein bisschen Schmuggel für nebenbei, was auf dem Weg lag. Das klang doch vielversprechend.

Wir wollten gleich los, beim Zahlen gab es allerdings noch so einen kurzen Stressmoment... keiner hatte mehr Credits in der Tasche. Aber C. J. rettete uns aus der Situation, er hatte noch ein bisschen was gebunkert.

Wir trafen uns in einem noch runtergekommenen Viertel mit dem Auftraggeber und seinen Plutonier-Leibwächtern.

Schneckenschleim... angeblich eine hoch reaktive Droge. Die anderen bekamen glänzende Augen, aber

mir kommt sowas nicht in die Nase. Bei der Jungfrau Maria!

Immerhin handelte Grr Brack einen ordentlichen Vorschuss raus. Ich mag diese schmierige Kröte wirklich. Darf ihn das nur nicht merken lassen, sonst zieht er mich noch mehr über den Tisch...

Während die anderen zu ihrem blöden Vorstellungsgespräch unterwegs waren, ging ich erstmal einkaufen. Medgums und einen neuen Munitionsgürtel für Maria. Die anderen waren schon leicht genervt, dass ich so spät dran bin, als wir uns am Orbitallift wiedertrafen. Dann ging es erstmal endlose Stunden nach oben. 24? Kann sein, ich hab' nicht mitgezählt. Aber es waren ein paar Rosenkränze, einige Ave-Maria und ein paar Partien von diesem wirklich coolen Videospiel sowie einige Stunden Schlaf später, dass wir oben in der Station ankamen.

* * *

Die Geräuschkulisse war echt zum kotzen. Und das meine ich wörtlich. Heiliger Jesus, wer kotzte sich denn da die Seele aus dem Leib? Grambo und ich waren als erste am Eck. Auf den Borgoz kann man sich halt verlassen. Vernehmbar lud er sein Sturmgewehr nochmal durch während wir ums Eck sahen. Und was für ein widerlicher Anblick!

Mehrere Zombies – anders kann ich diese Überreste der Besatzung nicht beschreiben – gingen die Wand entlang und kotzten dabei ihre Innereien aus. Das erklärte das komische, hautartige Gewebe, das uns davon abgehalten hatte, den ersten Aufzug zu nehmen. Menschliche DNA hatte C. J. analysiert. Manchmal ist er echt ein Klugscheißer. Aber wenn er mit der Waffenpflege durch ist strahlen meine Maria und Verena wie nie und treffen noch besser ins Ziel. Jaja, mit meinen zwei scharfen Mädels kann er echt umgehen.

Jedenfalls lass ich mich von den kotzenden Compadres gar nicht groß aus der Ruhe bringen. „Aus der Schussbahn“ rufe ich nur und lasse Verena mal den ganzen Gang mit Schrot füllen. *Eat this!*

Doch da kehrten sie den Spieß um und der vorderste versuchte mich zu fressen. Schlag eine tiefe Wunde in meinen Oberarm. Der Schmerz ließ mir fast das Bewusstsein schwinden. Ohne den Brustpanzer hätte er mein Herz auch erwischt.

Tristan Irle und Grr Brack griffen mit gezielten Schüssen in den Kampf ein, während Grambo ein Dauerfeuer nach dem anderen raushaute. C. J. hatte ich irgendwie aus den Augen verloren. Ich zog mich erstmal ein paar Schritte zurück und warf einen Medgum ein. Dem Vorschuss und Grr Brack sei Dank!

Jedenfalls konnten uns diese Ausgeburten nicht lange aufhalten und es ging hoch ins nächste Stockwerk der Orbitalstation. Unser Ziel war die Sicherheitszentrale. Dort gab es sicherlich schwere Waffen. Ein Flammenwerfer wäre mein Favorit gewesen. Die anderen riefen darauf irgendwas von Rauchvergiftung und engen Gängen. Diese Kleinsichtigen. Hilf dir selbst, dann hilft dir Gott, man darf nicht so zimperlich sein, wenn man mit Space Zombies zu tun hat!

Die Kröte machte plötzlich einen auf Etepetete und zog sich einen Atemfilter vor, lamentierte über Viren und Ansteckung. Da kam der Aufzug endlich an. Ich konnte es auch echt nicht mehr hören, das Gejammer. Während die anderen anfangen zu planen, fuhr ich die Aufzugtür auf und stürmte raus.

Es folgten einige heiße Gefechte. Verena mähte ganze Reihen der Zombies nieder, ich liebe diese Schrotflinte, wirklich!

Den heißesten Treffer landete allerdings Grr Brack mit einer

Splittergranate direkt in den dichtesten Zombiepulk, womit der bestimmt ein Dutzend von den Viechern zerriss, um den Rest kümmerten wir uns.

Ich hörte kaum mehr was vor lauter Schüssen und Explosionen, als wir schließlich am verbarrikierten Eingang zur Sicherheitszentrale ankamen. Wir hatten wohl den einzigen Überlebenden gefunden. Nach kürzerer Diskussion ließ er sich auch darauf ein, uns reinzulassen. Die Gefahr, dass er auf uns schießt, war wohl doch nicht so groß gewesen. Im Vorübergehen sahen wir, dass der Stümper kein Magazin mehr in seinem Sturmgewehr hatte. Naja, er war wohl auch ziemlich mit den Nerven runter, nachdem die mehreren Hundert Mann Besatzung nach einem Meteoriteneinschlag alle eine neue, untote Berufung gesucht hatten.

Auf dem Weg tiefer in die Zentrale gab es heftige Diskussionen, ob wir die Station zerstören, oder plündern und mit unserem Schiff abhauen sollten. Ich war dafür, zumindest die Offiziellen auf dem Planeten zu informieren, was passiert ist und die Sache ihnen zu überlassen, während wir fett beladen und mit Vorsprung schon unterwegs waren. Wir versuchten zwar halblaut zu bleiben, aber ich glaube, die zwei Sicherheitsleute, die uns begleiteten, haben doch was mitgekriegt. Naja, was sollten sie machen, wir sind in der Überzahl.

Es folgte noch ein kleineres Gefecht gegen Sicherheitsdrohnen und weitere Zombies, während sich Grr Brack in den Zentralcomputer hackte. Dann war es soweit. Auf den Überwachungskameras konnten wir die Gruppen von Zombies ausmachen. Geschicktes Öffnen und Schließen von Schotts eröffnete uns einen freien Weg bis zum Hangar, wo unser Schiff angedockt war. Wir bedienten uns nochmal ordentlich in den Waffenspinden und ich fand

einen passenden Helm. Den Sicherheitskräften gaben wir die Piratenauswahl: Mitfliegen und gut verdienen oder über die Planke. Sie zögerten nicht lange und taten das einzig Richtige.

Außen im All wollten wir schon davonfliegen, als hinter uns die ganze Station zu einer gewaltigen untoten Weltraumkrake mutierte. Das ging so natürlich nicht. Aber wir hatten genug Sprengkörper an Bord und jagten das Ganze in die Luft. Irgendwann während des

Gefechts muss sich Grr Brack mit einer Rettungskapsel und dem gesamten Schmuggelgut abgesetzt haben. C. J. Norris hatten wir auf der Station verloren. Dafür hatten wir zwei neue Crewmitglieder.

Ende gut alles gut, würde ich sagen.

VON SICO72

COMMONWEALTH OF ELVES

SLAYVENTION-DS-X-SPIELBERICHT 2015

Spielleiter: sico72

Spieler:

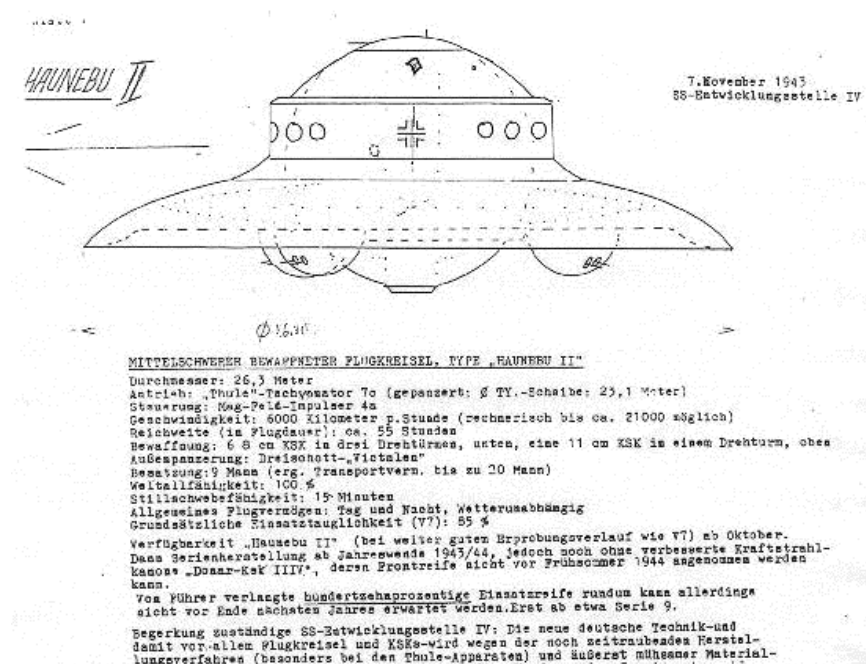
- Germon
- Lowbacca
- mad_eminenz
- dragonorc
- Torsten

Bericht aus der Sicht des Spielleiters:

Auf der Aurora Air-Base findet sich eine fünfköpfige Spezialeinheit zusammen, um an einem Briefing teilzunehmen. Folgender Auftrag:

Aufklärungssatelliten haben auf Bristol Island ein abgestürztes UFO gesichtet. Anhand von Archivbildern vermutet man, auf eines der wenigen Nazi-UFOs aus dem 2. Weltkrieg gestoßen zu sein.

Die Einheit wird hingeschickt, um das Flugobjekt zu bergen. Mit ihrem speziellen Kampfhubschrauber ist das Ziel bald erreicht. Unterwegs gibt es noch Kontakt zu dem Transportschiff MS Aurora, dass ebenfalls zur Bergung dorthin geschickt wird. Nach einem kurzen Überflug über das Zielgebiet setzt



die Crew zur Landung an. Man beschließt, sich mit der Winde des Hubschraubers in die Eisspalte abzuseilen um das Flugobjekt zu untersuchen. Als alle unten sind, hört man, wie Motorschlitten oben ankommen und der Hubschrauber explodiert. Am Rand der Eisspalte tauchen dann Nazi-Soldaten auf, die auch das Fluggerät bergen wollen. Die Gruppe verbarrikadiert sich nach einem kurzen Kampf in dem UFO und schafft sogar, es zu starten. Mit einem waghalsigen

Manöver, bei dem die Flugscheibe beschädigt wird, werden einige Gegner erledigt.

Als das Fluggerät an Höhe gewinnt, stellt man fest, dass die MS Aurora zerstört wurde und weitere Truppen der Nazis auf Bristol Island landen. Die Flucht gelingt. Mit dem Kurzwellen-Bordfunkgerät gelingt es sogar (Hilfe von einem Amateurfunker aus Buenos Aires), die Aurora Base zu kontaktieren. Die Base schickt der Spezialeinheit in

der beschädigten Flugscheibe einen Flugzeugträger entgegen. Die Crew beschließt nicht über Land zu fliegen, um kein Aufsehen zu erregen, bleibt aber auf Sichtkontakt zum Kontinent, um bei Problemen dort schnell landen zu können. Plötzlich stürzt der Flugapparat im Bermudadreieck ab.

Danach erwacht die Crew in völliger Dunkelheit im UFO. Außerhalb des UFOs ist es ebenfalls stockfinster. Die Gruppe beginnt mit der Erforschung der Umgebung. Das UFO steht in einem riesigen, kreisrunden Hangar. Außerhalb des Hangars ist es noch Nacht. Es gibt keinen Mond und die bekannten Sternbilder stehen auf dem Kopf. Jegliche Elektrik funktioniert nicht mehr, nur noch die Taschenlampen.

Am nächsten Morgen, am Himmel sind zwei Sonnen zu sehen, geht die ganze Gruppe auf Exkursion, um die Gegend zu erkunden. Vorher wird aber noch die amerikanische Flagge gehisst und von dem neuen Land Besitz ergriffen. Von einem Baum aus wird die Umgebung erkundet und in der Ferne entdeckt man ein Dorf. Mit dem Fernglas erkennt man, dass es sich um ein mittelalterliches Dorf oder ein LARP-Event handeln muss. Nach einiger Zeit kommen sie an einen 3 m hohen Metallzaun in dem eine Art „Strom“ fließt. Man beschließt, am Zaun entlang zu gehen. Als man ein Tor im Zaun erreicht hört die Crew, dass sich ein Fahrzeug nähert. Die Einheit verteilt sich in den Büschen um zu beobachten was passiert. Zwei Elfen in Naziuniformen öffnen das Tor und bringen

Fleisch in dafür bereit gestellte Behälter. Die Nazi-Elfen werden von der Crew getötet und untersucht. Plötzlich tauchen Raptoren-Dinosaurier auf, die offensichtlich hier gefüttert werden sollen.

Der Crew gelingt es, sich vor den Raubtieren zurückzuziehen und macht sich auf den Weg zu dem Dorf...

Hier endete die Session aus Zeitgründen.

Es war eine spaßige Runde mit viel Rollen- und Charakterspiel und es hat allen gefallen, denke ich.

VON SEOP

HART ABER UNGERECHT

SLAYVENTION-GS-METRO 2033-SPIELBERICHT 2015

Spielleiter: *dragonorc*

Spieler:

- Igor der Händler, *SirDenderan*
- Sergej der Musiker, *SeoP*
- Pjotr der Militär, *Greifenklaue*
- Pavel der Spieler, *Lowbacca*
- Kolja der Auserwählte, *Blakharaz*

Bericht aus der Sicht von Sergej dem Musiker:

Wie sehr hat man das Gefühl verdrängt, wenn sich die schwere Türe der Station hinter einem schließt. Der Geruch von Gleisen und altem

Kohlenstaub haftet immer noch an den Wänden.

Trotzdem kann man sich nicht daran gewöhnen. Auch wenn der Großteil von uns es nicht anders kennt: Die Welt um uns herum bleibt immerzu dunkel, während wir uns auf den Weg von Dinamo nach Aeroport begeben. Seit Wochen ist der Kontakt unterbrochen, und mehrere Suchtrupps haben es bisher nicht zurückgeschafft. Was auch immer zwischen den Stationen liegt, sollte ergründet werden.

Schritt für Schritt laufen wir gen ersten Streckenposten, als wir jäh

von einem ausgehungerten Hundewelpen erschreckt werden. Während Sergej seine Jagdflinte darauf richtete, beschwichtigte Kolja die anderen und nahm den Welpen auf den Arm, welcher am ganzen Leib zitterte.

Doch der Welpen war auf der Flucht und lockte so seinen Verfolger direkt zu uns.

Einen etwa 3 Schritt großen Wolf mit Klauentakeln am Rücken.

Und er sollte uns das Fürchten lehren. Der Tentakel des Ungetüms riss Pavel die Brust auf, die Zähne gruben sich in Suchois Arm. Der Kampf war ungleich.

Größe, Taktik und die Schnelligkeit dieser Bestie waren uns haushoch überlegen. Doch wir wehrten uns mit allem, was wir hatten.

Wir waren uns bewusst, dass es Mutationen gibt, doch bis auf unseren Militär Pjotr war niemand von uns bisher an der Oberfläche...

Oberfläche, daher muss diese Kreatur kommen.

Und warum ein Militär aus Polis unbedingt mitgehen musste, war ebenfalls seltsam.

Mit schweren Wunden übersät ließ es schließlich von uns ab, doch sahen wir nicht besser aus:

Den Postenwachmann Suchoi konnten wir verarzten, seinen Kameraden allerdings nicht mehr.

Erst eine Stunde in diesem Tunnel, 450 m Wegstrecke, und nur noch einen Verbandskasten dabei... wir sind uns sicher, dass wir nicht wieder zurückkehren werden; Suchoi fasste sich an seine Brusttasche, zog seinen Flachmann raus und schüttelte ihn. Er verzog das Gesicht vor Enttäuschung und steckte den Flachmann zurück, doch von nun an begleitete er uns.

2 Zigaretten später vernahmen wir ein Stöhnen und Schaben.

Uns blickten 2 helle, menschliche Augen an, doch schien dessen Verstand verdunkelt, ebenso wie seine Haut. Ein Mann nur noch mit Stofffetzen und einem Ledergürtel bekleidet richtete sich auf und kam auf uns zu. Seine Haut war dunkelblau-schuppig und an seinem Körper waren Kratzer, Risse und Tentakelstriemen zu sehen. Ansprechbar war er nicht, nur laute Geräusche zogen ihn magisch an, sodass wir es vorzogen, ihn von seinem Leiden zu erlösen.

Natürlich wurden wir danach sofort skeptisch und überprüften die Verwundeten unserer Gruppe des letzten Kampfes. Pavel und Suchoi aber waren frei von Infektionen; ihr Glück ... und auch unseres.

Jedes Leben mehr hilft, in den Tunneln zu überleben!

Plötzlich war es wieder da: Das riesige Untier, aus der Dunkelheit sprang es uns entgegen.

Wir kämpften gut und effizient. Unsere vorherigen Treffer hatten tiefe Wunden hinterlassen, so war der Kampf schnell erledigt. Die Untersuchung der Tentakel brachte nur die Erkenntnis, dass es sich offensichtlich um schwer mutagene Tiere handeln musste. Wie diese in die Tunnel kamen, sollten wir später noch herausfinden.

Ein paar Schritte weiter kamen wir an eine Einbuchtung im Tunnel, ein ehemaliger Technikerschacht.

Dort kauerten am Boden wieder zwei Blauhäutige, die apathisch ins Leere starrten. Auch sie reagierten nur auf laute Geräusche. Die zwei Schüsse waren die letzten, die sie vernahmen.

In dem Schacht fanden wir in einem alten, stabilen Schreibtisch einen Jelzin Vodka von vor dem Zerfall. Eine wirklich harte Währung, sollten wir in Not geraten!

Doch nun begann der kritische Abschnitt: Meter 750.

Alle Berichte endeten ab hier. Suchoi fasste sich an seine Brusttasche, zog seinen Flachmann raus und schüttelte ihn. Erneut verzog er das Gesicht vor Enttäuschung und steckte den Flachmann zurück. Es kamen uns Blauhäutige entgegen. Nicht alle konnten sie sehen. Suchoi, Sergej und Pavel aber schon. Entspannt nahmen sie

ihre Waffen und drückten ab. Doch fetzten die Kugeln einfach durch die Blauhäutigen durch; ohne Wirkung; ohne Reaktion. Verblüfft drückten wir unsere Abzüge. Pjotr aber schrie verzweifelt: „Sie sind nicht echt, sie sind nicht echt...“, während wir unsere Magazine gegen das Nichts einsetzen.

Noch bevor uns der Wahnsinn vollends erledigte, rannten wir weiter gen Aeroport.

Dort angekommen, betraten wir die Station durch die geöffnete Tür. Keine Sicherung?!

Was wir sahen, war ein großer Scheinwerfer, der uns blendete, er strahlte die Treppen hoch in Richtung Stationsausgang.

An dessen Fuß war ein MG Nest mit 2 tapferen, ausgehungerten Kameraden. Irritiert begrüßten sie uns und baten uns zu bleiben. Der billige Fusel, nach dem sie stanken, stand in einer dreckigen Flasche auf dem Boden.

„Von dort oben kommen sie.“ erklärten sie uns und meinten damit die Monster der Oberfläche. Die Rolltreppe war übersät mit Resten von riesigen Mutanten.

Der Militär konnte es gar nicht glauben, dass die schwere Sicherungstür zur Oberfläche offenstand.

Kolja, Sergej und Igor machen sich auf den Weg nach oben. Während die anderen von unten Deckung gaben.

Und tatsächlich: Die schwere Sicherungstüre stand offen. Das Tageslicht blendete immens, während sich Sergej für die manuelle Verriegelung umsah.

Noch bevor die anderen zwei etwas sagen konnten, wurde der Musiker durch ein riesiges, vogelartiges

Wesen erschlagen. Über 4 Meter groß drängte sich das Monster gewaltsam in den Stationseingang.

Mit Mühe schnappte sich Kolja den bewusstlosen Sergej und rutschte mit ihm auf einem Blech die Rolltreppe herunter, während Igor die selbige in Panik hinunterrannte.

Einer jedoch behielt die Nerven und drückte den Abzug des MGs in dem Augenblick, in dem er auf das Riesenvieh freies Schussfeld hatte: Pjotr, der Militär.

Nach einem epischen Kampf (in dem noch drei weitere Ungetüme in die Station stürmten) feierten wir unseren Sieg und uns selber, bis wir jäh unterbrochen wurden.

Es öffnete sich die Stationsbehauung und uns wurde gewahr, dass wir es hier mit Frauen und Kindern zu tun hatten. Ihre tiefe Dankbarkeit beschämte uns, da wir mit einer ganz anderen Intention nach Aeroport gekommen waren: Die heroischen Kämpfer, die den Fall lösen; und sich nun mit der wirklichen Natur der Tunnel konfrontiert sahen: Ausgehungerte und kranke Frauen mit ihren Töchtern und Söhnen.

Auch wenn wir die Bestien vorerst bezwangen, weitere würden folgen und es bestand noch immer das Problem mit der offenen Tür.

So machten wir uns auf den Weg zurück nach Dinamo, wo wir Dimitri Bericht erstatteten.

Freudig hörte er uns zu, spendierte Wodka und seltene Mentholzigaretten während wir ausufernd unsere Taten vortrugen. Nachdem wir fertig waren wandte er sich mit einem weiteren Befehl an uns: „Wir müssen das Loch schließen.“

„Ich gebe Euch Sprengstoff. Ab Meter 800 sprengt ihr.“

Uns lief ('offplay' wirklich!) ein Schauer über den Rücken.

Er habe weder den Platz, noch die Nahrung, um 200 Frauen und Kinder in Dinamo zu versorgen.

Jedwedem Argumentieren verhallte im Raum...Und man konnte sich ausmalen, was passieren würde, wenn wir diesem Befehl nicht Folge leisten würden.

Sergej konnte (auch offplay!) nicht innehalten „Du bist ein Arschloch!“

Suchoi fasste sich an seine Brusttasche, zog seinen Flachmann raus und schüttelte ihn. Er verzog das Gesicht vor Enttäuschung und steckte ihn wieder zurück.

So nahmen wir den Sprengstoff und verließen sein Büro... mit den Worten: „Du bist ein Arschloch.“

Unterwegs schnappten wir die Streckenposten und nahmen sie mit nach Aeroport. Wir wollten keinem Zeugen unseres Verrats die Chance geben, Dimitri davon zu berichten, auch wenn es nicht wirklich nötig war sie einzuschüchtern, denn was wir getan hatten, sprach sich schnell herum.

Aber einen Teufel würden wir tun und den Tunnel dichtmachen! Unser Plan war, die schwere Sicherungstür von Aeroport Station zu sprengen. Der Einzige, der sich mit Sprengstoff auskannte, war der Militär; und Pjotr erklärte sich bereit, für das höhere Wohl die Sprengung vorzunehmen, wäre Suchoi nicht in die Presche gesprungen.

Er erklärte uns, dass seine Familie hier in Aeroport war als die Monster einfielen, und er sich auch des-

wegen bereit erklärt hatte mitzukommen. Nebenbei zeigte er uns seinen Arm, der anfangs, sich blau zu verfärben.

Pjotr und Suchoi machten sich bereit für die Oberfläche, denn der größte Erfolg wäre vermutlich durch das Verschütten des Eingangs der Station durch ein angrenzendes Haus.

So begaben die beiden sich ohne Schutzanzüge an die Oberfläche und Pjotr erläuterte Suchoi schnell, wo er was wie anbringen musste. Alles musste schnell gehen, denn die Strahlung war nahezu spürbar. Er gab Suchoi die Anweisung bis 40 zu zählen und eilte zurück zur Station.

Bei 7 angekommen vernahm Suchoi das Flügelschlagen und den Wind direkt über seinem Kopf, der ihm nur allzu bekannt vorkam.

Bevor er die 8 erreichte, betätigte er den Zünder und verstopfte so den Eingang zur Station Aeroport. Im Hechtsprung schaffte es Pjotr, sich vorher noch hinein zu retten, ohne sich dabei etwas zu brechen. Eine gewaltige Druckwelle und Staub presste sich in die Station, doch war sie endlich wieder dicht.

Und so standen wir desertiert, dreckig, verstaubt, aber reinen Gewissens vor 200 lebenden Menschen.

Dieses Abenteuer kann – wie auch das Gammaslayers-Metro 2033-Setting – auf der offiziellen GS-Downloadpage unter „Vault-2-Go“ heruntergeladen werden:

<http://www.gammaslayers.de/vault-2-go.html>

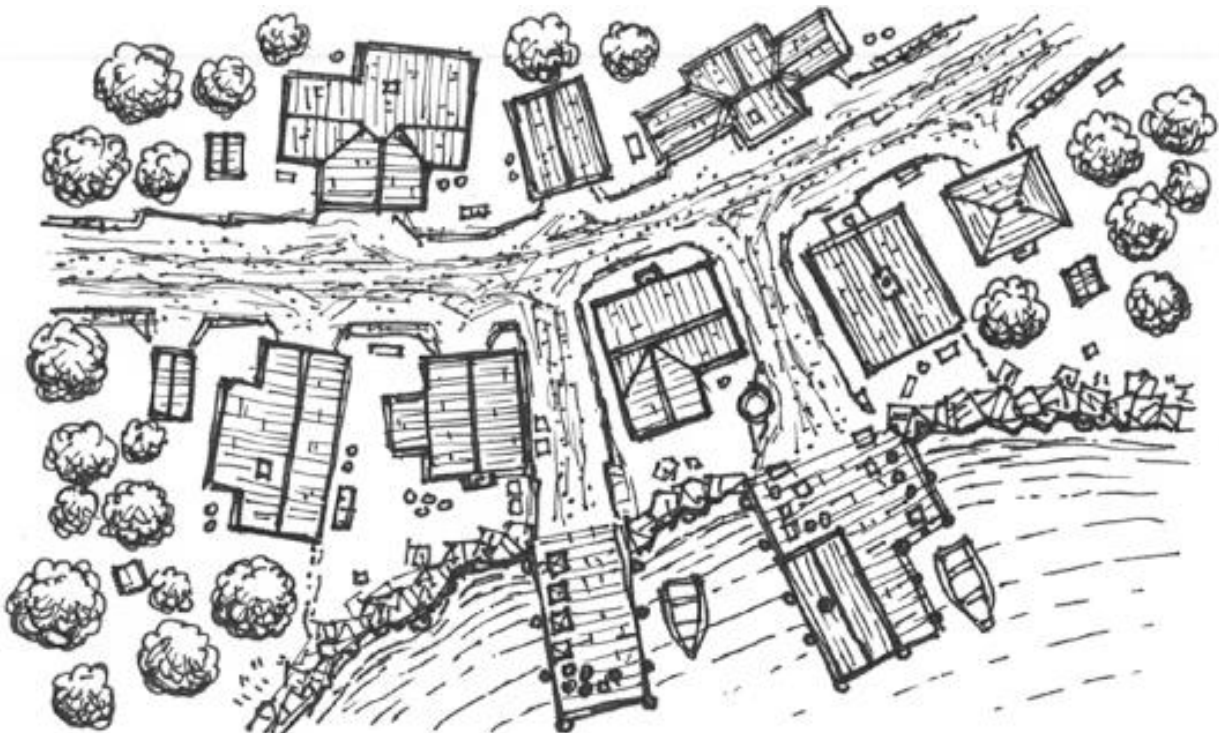
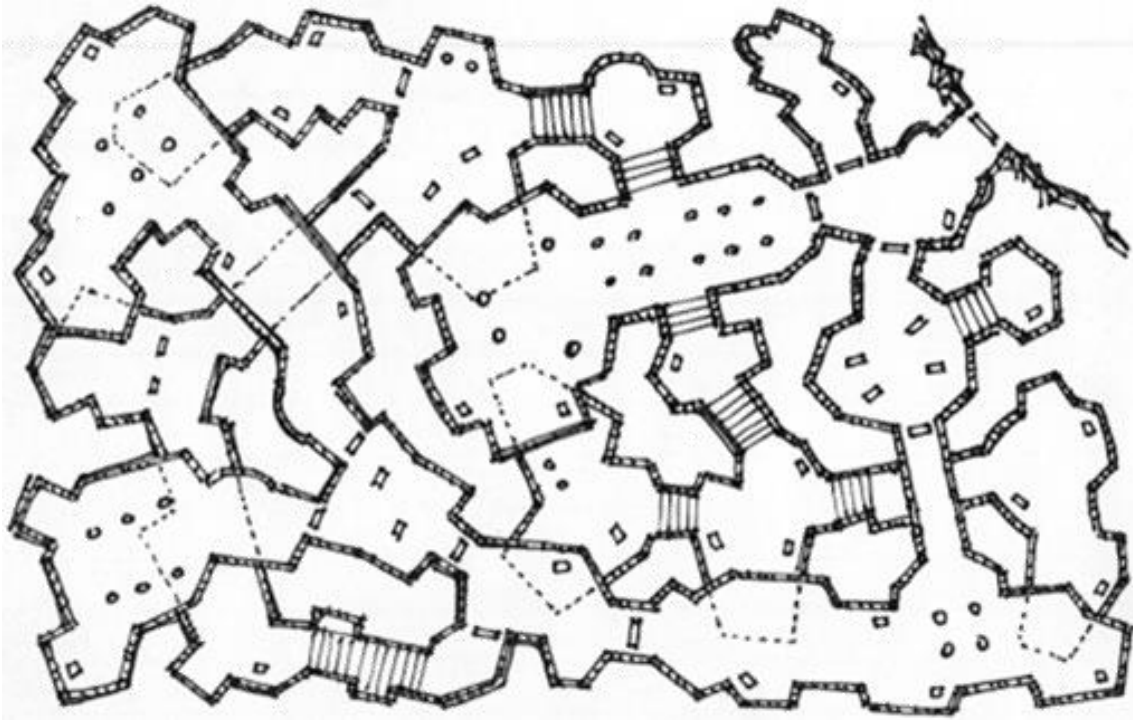
Kennung GS-M-01

VON KEVIN CAMPBELL

SCHICKE DUNGEONKARTEN

UNIVERSELL EINSETZBAR UND VIELSEITIG

Diese beiden Karten von Kevin Campbell sind universell nutzbar. Mittlerweile hat er fast 50 dieser Sketchcards fertig, welche man am besten bei Google Plus findet: <https://plus.google.com/111773679800335423637>



VON URSUS PISCIS

DIE HEXENJÄGERIN UND DIE GHULE VON ALWYN

EINE KURZGESCHICHTE IM TANNBERG-SETTING

TANNBERG-SETTING?!

Tannberg ist – wie Caera – ein Setting für Dungeonslayers, das sich laut CK ganz gut mit „DS meets *Pulverzeitalter* meets *Transsylvania* meets *Inquisition*“ beschreiben lässt. Zusätzlich zu den klassischen DS-Klassen Krieger, Späher und Zauberwirker sorgen Berufspakete wie *Hexenjäger*, *Kreuzritter*, *Priester* und *Zunftmagier* für die passende Ausrüstung im heiligen Kampf gegen Zombies, Ghule, Vampire und Werwölfe.

CK selbst hat 2010 einen Spielbericht namens *Ketzerjagd* im Waldgebiet rund um die Ortschaften Grimmenhafen und Todanger im Forum gepostet und 2013 lief eine umfangreiche Testphase für das komplexe Talent- und Werdegangssystem, doch bis wir einen vollständigen Settingband in Händen halten können, wird wohl noch viel Zeit ins Land gehen, denn erstmal stehen Publikationen wie *Starslayers* und der *Freie Lande-Quellenband* auf der To-Do-Liste.

All denjenigen, die Tannberg vielleicht noch nicht für sich entdeckt haben, haben wir hier die hübsche Gebietskarte von CK und die schaurig-schöne Kurzgeschichte von *Ursus Piscis* als Vorgeschmack auf dieses großartige Dark Fantasy-Setting zusammengetragen.

Die Hexenjägerin Hermine Kühl spähte hinter dem dicken Stamm der kahlen Trauerweide hervor. Von ihrem Versteck auf einer kleinen Erhebung aus konnte sie den gesamten Friedhof gut überblicken – zumindest soweit es die Nebelschwaden zuließen, die an dem spätherbstlichen Tag immer wieder aus einem nahe gelegenen Moor von einem kühlen Wind herübergetragen wurden.

Nachdenklich blickte sie kurz einem kleinen Schwarm von Fledermäusen nach, die sich nun im schwindenden Tageslicht auf die Jagd begaben und über den alten Friedhof flatterten, der etwas außerhalb der Umfriedung des kleinen Dorfs lag. Im hinteren Teil des Friedhofs war die Mauer bereits an mehreren Stellen eingestürzt, die Wege von Unkraut überwuchert und teilweise von Sträuchern überwachsen. Zwischen den Gräbern standen zahlreiche Büsche und Bäume.

„Nun heißt es also auf die Dunkelheit warten“, dachte sie bei sich und strich gelangweilt eine Strähne ihres langen, blonden Haars aus dem Gesicht. „Dann wird es sich ja zeigen, ob die verängstigten Dorfbewohner Recht haben und hier nachts tatsächlich die Toten umgehen.“ Rasch vergewisserte sie sich noch einmal, dass sich ihre beiden Begleiter ebenfalls gut verborgen hatten. Falls ihnen der geplante Überraschungsangriff gelingen würde, hätten sie einen entscheidenden



Vorteil in einem nachfolgenden Kampf. Aber sie würden Licht brauchen! Ein letztes Mal überprüfte sie, ob sie genügend Entfernung zu der Ölspur hatte, um sich nicht selbst in Brand zu stecken. Die Spur führte in die Mitte des Friedhofs, wo sie mit ihren Gefährten einen kleinen Holzstoß aufgetürmt und mit reichlich Laternenöl getränkt hatte. Ihr Plan sah vor, dass sie beim ersten Anzeichen von Bewegung auf dem Friedhof mittels ihres Feuersteins Funken schlug, der das Öl in Brand setzen sollte, um ihnen ausreichend Licht zu spenden. Das Feuer sollte gleichzeitig auch für ihre Mitstreiter, den Kreuzritter Michael Aufrecht und Bruder Rupert, das Zeichen sein, mit ihrem Angriff zu beginnen, falls sich tatsächlich Untote oder andere finstere Wesen zeigen sollten.



Während sie sich einen halbwegs trockenen Sitzplatz suchte und den Umhang aus dunkelgrauem Filz gegen die klamme Kühle des nebligen Herbstabends enger um sich zog, ließ sie noch einmal die vergangenen Tage in Gedanken vorbeiziehen: Begonnen hatte alles mit einem Gerücht, das sie von reisenden Händlern in einem Gasthof in Stadingen aufgeschnappt hatte. Demzufolge war es in der letzten Zeit in der Umgebung von Alwyn immer wieder zu Grabschändungen gekommen. Man hatte bereits gemunkelt, dass finstere Hexerei im Spiel gewesen war. Das hatte in den Ohren der Hexenjägerin nach einer Aufgabe für die Inquisition geklungen und so hatte sie be-

schlossen, in dem kleinen Küstendorf weit im Nordosten Tannbergs nach dem Rechten zu sehen. Außerdem war ihr dies als eine gute Gelegenheit erschienen, dem jungen Kreuzritter, der ihr in Stadingen zugeteilt worden war, die raue Wirklichkeit der Inquisition fernab des Hauptsitzes des Adlerordens in Tannstadt zu zeigen.

Ihre beiden langjährigen Kameraden, der Kreuzritter Rudolf Treu und der Exorzist Pater Hermann, hatten ja bedauerlicherweise ihren letzten gemeinsamen Einsatz nicht überlebt – sie waren in einem feigen Hinterhalt eines Ketzers und seiner Schergen ums Leben gekommen.

Immerhin hatte sie selbst mit knapper Not entkommen und danach alle zur Strecke bringen können. Tagelang war sie ihnen gefolgt und hatte sich langsam einen nach dem anderen geholt.

Die Mundwinkel der Hexenjägerin verzogen sich zu einem grimmigen Lächeln, als sie an die letzten Augenblicke des abtrünnigen Hexers dachte: „Nein, seinen Tod habe ich ihm wahrlich nicht leichtgemacht, aber durch seine Missetaten hatte er sich ein solches Ende schon lange verdient. Möge seine Seele auf ewig in den Feuern der Hölle schmoren!“

Immerhin hatte sich Michael Aufrecht im Verlauf des eintägigen Ritts, der sie von Stadingen großteils durch eine eintönige, hügelige Heidelandschaft nach Alwyn geführt hatte, als angenehmer Reisegefährte erwiesen: Der junge Ritter mit dem leichten Silberblick und den braunen Locken hatte sich im Hintergrund gehalten und ihr bei allen Begegnungen stets das Wort überlassen. Auch ihre Entscheidungen hatte er nicht in Frage gestellt. Stirnrunzelnd fragte sich Hermine plötzlich, ob er sie wohl insgeheim fürchtete, denn natürlich war ihr klar, dass ihr in den Kreisen der Inquisition wohl ein gewisser Ruf vorauseilte: Rudolf Treu war ja leider nicht der erste Kreuzritter, der an ihrer Seite sein Leben gelassen hatte – im Gegenteil hatte er sogar weitaus länger überlebt als seine Vorgänger ...

Nach ihrer Ankunft in Alwyn hatte sich rasch herausgestellt, dass hier tatsächlich einiges im Argen lag: In den letzten sechs Wochen war auf dem kleinen Friedhof in jeder sechsten Nacht eine Leiche aus ihrem Grab verschwunden. Zuvor hatte ein ungewöhnlich früher und heftiger Ausbruch des Winterfiebers mehrere Todesopfer gefordert. Unter ihnen hatte sich auch der Priester befunden, sodass die überlebenden Dorfbewohner – ihrer geistlichen Führung beraubt – keinerlei Rat gewusst und sich ängstlich in ihren Häusern eingesperrt hatten, zumal sie in den Nächten sonderbare Geräusche aus Richtung des Friedhofs vernommen hatten. Während sich Hermine in dem schäbigen Wirtshaus zunehmend ungeduldig die verworrenen Geschichten der Einheimischen angehört und dann entschieden hatte, sich mit Michael in der kommenden Nacht selbst ein Bild von den Geschehnissen auf dem Friedhof zu machen, war ein weiterer Reisender erschienen: Ein zwergischer Taufbruder in einer schlichten, rotbraunen Kutte hatte

sich zu ihnen gesellt, als Bruder Rupert vorgestellt und mit knappen Worten erklärt, dass er aufgrund einer Eingebung nach Alwyn gereist sei: Im Traum sei ihm ein Bote des Allmächtigen erschienen und habe ihm befohlen, sich so rasch wie möglich in das abgelegene Dorf zu begeben, da hier seine Dienste gebraucht würden. Nachdem ihm Hermine in groben Zügen die Lage geschildert hatte, hatte der stämmige, bärtige Zwerg mit der Tonsur ohne zu zögern angeboten, gemeinsam mit ihr und dem Kreuzritter in der nächsten Nacht auf dem Friedhof wachezuhalten.

Nach kurzer Überlegung hatte Hermine sein Angebot mit einem knappen Kopfnicken angenommen – nicht zuletzt deshalb, weil ein geweihter Taufbruder mit den heiligen Kräften, über die er verfügte, von erheblichem Nutzen für sie sein konnte. Ohne weitere Umschweife zu machen, hatte er sie tatsächlich noch vor ihrem Aufbruch zu einem kurzen, stillen Gebet angehalten und ihre Waffen gesegnet.

Die Hexenjägerin wurde aus ihren Gedanken gerissen, als plötzlich der klagende Ruf eines Käuzchens ertönte. Sie wusste aus langjähriger Erfahrung nur zu gut, dass irgendetwas die Ruhe des schreckhaften Nachtvogels gestört haben musste, und starrte angestrengt in die Dunkelheit. Als die Wolkendecke kurz aufriss, vermeinte sie im fahlen Mondlicht große, schemenhafte Schatten zu sehen, die sich langsam in ihre Richtung bewegten.

Mit einem Stoßgebet auf den Lippen nahm sie rasch Feuerstein und Stahl aus ihrer Gürteltasche und schlug Funken auf die Ölspur. Wie erhofft sprang sogleich eine Flamme empor und raste nur einen Augenblick später auf den Holzstoß zu. Noch ein paar Herzschräge lang wartete Hermine ab, um dem

Feuer genügend Zeit zum Entfachen zu geben. Dann zögerte sie nicht länger, sondern riss ihre beiden schweren, doppelläufigen Pistolen heraus, die sie zuvor bereits mit geweihten Kugeln geladen hatte, und sprang aus ihrer Deckung hinter dem Baumstamm hervor. Im flackernden Feuerschein des brennenden Holzstoßes sah sie sechs bucklige, entfernt menschenähnliche Wesen mit bleicher Haut und langen Armen. Die Wesen schienen sich vor dem Feuer zu fürchten, stießen ein dumpfes Grunzen oder gepeinigtes Stöhnen aus und schlugen sich ihre klauenartigen Hände vor ihre warzigen, tierhaften Schnauzengesichter, als wollten sie ihre riesigen, weit aufgerissenen Augen vor dem hellen Lichtschein schützen. Eines der Scheusale, das fast zwei Schritt maß und einen riesigen, feisten Wanst hatte, fasste sich schneller als die anderen und sprang mit ausgestreckten Krallenhänden und einem weit aufgerissenen Maul, aus dem große Hauer ragten, in großen Sätzen auf Hermine zu. Diese verzog verächtlich die Mundwinkel, dann zischte sie angewidert: „Ghule – diese verfluchten Leichenfresser!“

Ein übler Gestank nach Aas und ranzigem Fett, der plötzlich zu ihr wehte, zwang sie allerdings dazu, unverzüglich den Atem anzuhalten. Die erfahrene Hexenjägerin schluckte hart und zwang sich, ruhig durch den Mund zu atmen, dann zielte sie sorgfältig und gestattete dem heiligen Zorn, der sie stets begleitete, in ihr aufzusteigen und ihre Hand zu einem Werkzeug des Allmächtigen zu machen. Im letzten Augenblick, als das Ungetüm sie schon fast mit seinen Klauen erreicht hatte, drückte sie ab. Zwei donnernde Schüsse krachten, die beiden Kugeln bohrten sich tief in die Brust des Untoten, der von ihrer Wucht und der heiligen Kraft, die ihnen innewohnte, von den Beinen

gerissen wurde. Im Fallen schlug er noch ungezielt mit den Armen um sich, dann stieß er ein gurgelndes Röcheln aus und blieb regungslos liegen.

Rasch verschaffte sich Hermine einen Überblick über die Lage – mittlerweile hatten auch Michael und Bruder Rupert in den Kampf eingegriffen und gingen Seite an Seite gegen die verbleibenden Ghule vor, die sich mittlerweile an das Licht gewöhnt hatten. Der schwer gerüstete Kreuzritter führte seinen Bihänder mit spielerischer Leichtigkeit, der Taufbruder rückte seinem Gegner mit einem großen Streitkolben zu Leibe. Ein kurzes Lächeln huschte über das Gesicht der Hexenjägerin, als ihr auffiel, dass ihre beiden Gefährten tatsächlich inbrünstig sangen. Wenn sie nicht alles täuschte, hatten sie den Choral zu Ehren des Heiligen Ludwig, des Beschützers aller gottgefälligen Kämpfer, auf den Lippen.

„Im Kampf sollten sie sich doch besser auf ihre eigenen Fähigkeiten als auf ihren Glauben verlassen“, dachte sie kopfschüttelnd, während sie einen weiteren Untoten aufs Korn nahm, der eben dem Taufbruder in den Rücken fallen wollte. Der gut gezielte Schuss traf das Scheusal in das aufgerissene Maul, durchschlug seinen Schädel und beendete sein unheiliges Leben. Erst jetzt wurde dem Zwerg offenbar die Gefahr bewusst, in der er geschwebt hatte, denn er bedankte sich mit einem kurzen Nicken bei ihr, während er mit seinem Streitkolben einen Schlag gegen seinen Kopf abwehrte und gleichzeitig eine Phiole mit Weihwasser aus seinem Gürtel riss.

Die Hexenjägerin verzichtete auf einen Gruß, sondern lief stattdessen ein paar Schritte weiter und sprang auf einen umgestürzten Grabstein, um ein besseres Schussfeld zu bekommen. Als ihr plötzlich

bewusst wurde, dass ihre beiden Gefährten nur mehr gegen drei Ghule kämpften, war es auch schon zu spät. Sie sah zwar noch eine schemenhafte Bewegung aus ihrem linken Augenwinkel und versuchte, sich zu ducken, aber der Ghul war schneller und versetzte ihr einen gewaltigen Hieb in den Rücken, der sie Boden stürzen ließ. Bei dem Sturz verlor sie ihre Pistolen und schlug mit dem Kopf hart gegen den Grabstein, sodass sie für einen Augenblick benommen liegen blieb – Zeit genug für den blutgierigen Untoten, sich auf sie zu stürzen.

Mit knapper Not gelang es Hermine, ihn an der Kehle zu packen, bevor er sie beißen konnte. Der unerträgliche Gestank, den er verströmte, ließ sie keuchend nach Atem ringen und würgen. Krampfhaft drückte sie ihn von sich weg, doch sie spürte deutlich, dass er ihr an Stärke überlegen war. Als ihre Kräfte bereits erlahmten, spaltete plötzlich die lange Klinge eines Bihänders den Schädel des Scheusals. Ein Schwall von schwärzlichem Blut ergoss sich über sie, während sein Körper erschlaffte und auf ihr zusammensackte.

Fluchend spuckte Hermine etwas von dem ekelhaften Blut aus und wischte angewidert über ihr Gesicht, bevor sie den Ghul mit Hilfe des Kreuzritters von sich schob. Mit einem schüchternen Lächeln streckte dieser ihr die Hand entgegen, um ihr aufzuhelfen. Sie zögerte kurz, doch der pochende Schmerz in ihrem Kopf ließ sie seine Hilfe annehmen. Als sie – noch leicht schwankend – wieder auf den Beinen stand, nickte sie ihm widerstrebend kurz zum Danke zu. Während sie bereits nach ihren Pistolen Ausschau hielt, zischte sie zwischen den Zähnen: „Gut gemacht. Und nun – was ist mit den anderen Aasfressern?“ Sofort verschwand das Lächeln aus Michaels Gesicht. Er antwortete knapp, indem er hinter sich

deutete: „Seht selbst. Einen konnten wir erschlagen, nachdem er bereits durch den Weihwasserangriff geschwächt worden war. Bruder Rupert hat übrigens eben damit begonnen, die beiden übrigen Ghule mit dem Segen des Heiligen Gregor zu vertreiben.“

Mit einem raschen Blick überzeugte sich die Hexenjägerin von seinen Worten. Tatsächlich stand der stämmige Zwerg furchtlos vor den beiden Kreaturen, die ihn um mehr als einen Kopf überragten, streckte ihnen mit fester Hand ein schlichtes Holzkreuz entgegen und sang eine getragene Melodie. Zorn blitzte in ihren stahlblauen Augen auf, als Hermine Michael anfuhr: „Was habt ihr beide euch dabei gedacht? Diese verfluchten Wichte hätten wir doch erledigen können!“ Betroffen schüttelte dieser den Kopf und entgegnete: „Das mag sein. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob Ihr selbst dann überlebt hättet.“

Verärgert musste Hermine sich eingestehen, dass er mit seiner Einschätzung vermutlich Recht hatte. Sie biss sich auf die Lippen und wandte ihre Aufmerksamkeit wieder dem Taufbruder zu. Diesen umhüllte inzwischen ein sanftes, warmes Licht, das sich langsam ausbreitete und vor dem die Untoten angstvoll fauchend und zischend zurückwichen. Schließlich verschwanden sie in den Nebelschwaden der feuchten Nacht.

„Ihr blutet, lasst mich einmal sehen“, vernahm Hermine unvermittelt die Stimme Michaels aus nächster Nähe. Abwehrend schüttelte sie den Kopf und strich sich über die Stirn. Ein unerwarteter Schmerz durchzuckte sie und ließ sie kurz das Gesicht verziehen. Als sie das frische Blut auf ihrem Handschuh sah, bemerkte sie, dass sie sich offenbar bei ihrem Sturz auf den Grabstein nicht nur eine Beule geholt hatte.

Inzwischen war Bruder Rupert zu ihnen gestoßen und rief lachend: „Hohoho, na, denen haben wir gezeigt, wo der Hammer hängt, beim Allmächtigen!“ Bevor Hermine ihm antworten konnte, warf Michael rasch ein: „Ihr habt Recht, Bruder! Aber noch haben wir keinen Grund zum Feiern. Frau Kühl hat sich offenbar eine üble Verletzung an der Stirn zuge-“

„Nein, das ist nicht der Rede wert – kümmern wir uns lieber um die widerlichen Kadaver“, unterbrach sie ihn unwirsch, obwohl sie sich noch immer etwas schwindlig fühlte. „Nun, bei aller Achtung“, mischte sich der Zwerg ein, „aber mit Kopfverletzungen ist nicht zu spaßen. Lasst mich einmal sehen, ich verstehe ein wenig von der Heilkunst.“ Damit bedeutete er ihr mit einer festen Geste, sich zu setzen. Zornig funkelte sie den Kreuzritter an, der sich mit gesenktem Kopf ein paar Schritte zurückzog, dann entschied sie doch, dem Rat des Taufbruders zu folgen und setzte sich auf ein altes Grab. Der Zwerg kniete sich neben sie und betrachtete stirnrunzelnd ihre Wunde, kratzte sich nachdenklich seinen Bart und sagte seufzend: „Das sieht nicht gut aus. Ihr habt Euch neben einer großen Beule auch einen tiefen Riss zugezogen, der durch das Blut des Ghuls verschmutzt wurde. Ich werde versuchen, durch die Kraft meines Glaubens die Wunde zu heilen, bevor Euch sein Blut schwächt oder gar vergiftet.“

Mit diesen Worten schloss der Zwerg die Augen, faltete die Hände und bewegte die Lippen in einem stummen Gebet. Anschließend zeichnete er sanft ein Kreuz auf Hermines Stirn und bedeckte die Wunde mit seinen Händen. Überrascht bemerkte sie, dass ein weiches, rötliches Licht von ihnen ausging.

Kurz darauf ließ der pochende Schmerz auf ihrer Stirn nach und sie fühlte sich seltsam gestärkt. Schließlich nahm der Zwerg seine Hände von ihrer Stirn und bekreuzigte sich, dann seufzte er erschöpft und ließ sich zu Boden sinken. „Nach der Vertreibung hat das ... meine letzte Kraft gekostet ... ich muss mich ein wenig ausruhen“, flüsterte er.

„Habt Dank für Eure Hilfe. Erholt Euch ein wenig, bevor wir in das Dorf zurückgehen. Wir werden die restliche Nacht im Wirtshaus verbringen“, antwortete Hermine rasch und begab sich zu Michael, der in der Zwischenzeit aufmerksam die Umgebung im Auge behalten hatte. Zusammen übergossen sie die vier Ghule mit Laternenöl und zerrten sie auf den immer noch brennenden Holzstoß. Während die Kadaver in Flammen aufgingen, überlegte Hermine bereits die nächsten Schritte. Sie beschloss, am nächsten Morgen den Friedhof genau auf alle Hinweise und Spuren zu untersuchen, woher die Untoten gekommen und wohin sie gegangen waren.

Nach ihrer Rückkehr in das Wirtshaus wurde Hermine trotz der späten Stunde sogleich von etlichen neugierigen Dorfbewohnern umringt, die sie mit Fragen bestürmten, da sie den Feuerschein gesehen und die Schüsse gehört hatten. Mit einer unwirschen Handbewegung bedeutete sie ihnen zu schweigen, ließ sich schwer in einen Sessel fallen und bestellte zunächst Schnaps und Bier für sich und ihre Begleiter.

Erst nachdem der Schnaps wohl-tuend wärmend ihre Kehle hinab geronnen war, wandte sie sich mit ein paar knappen Worten an den Wirt und die anderen Anwesenden: „Nun ... wie Ihr bereits vermutet, kam es auf Eurem Friedhof tatsächlich zu einem Kampf. Wir konnten vier Ghule erschlagen,

zwei weitere wurden von Bruder Rupert vertrieben. Morgen früh werden wir im Tageslicht auf dem Friedhof nach Spuren und Hinweisen suchen, die uns vielleicht verraten können, woher die verfluchten Scheusale kamen. Heute werden wir hier übernachten – Wirt, gebt uns Eure besten Zimmer!“ Damit war für die Hexenjägerin alles gesagt.

Stumm leerte sie ihren Krug Bier und starrte ausdruckslos in die Flammen des Kaminfeuers. Indes eilten der Wirt und seine Frau beflissen davon, um die Zimmer herzurichten. Während Michael sich bald darauf zurückzog, schilderte Bruder Rupert den Dörflern in glühenden Farben den Kampf gegen die Untoten und vergaß dabei nicht, wortgewaltig die Gnade des Herrn zu loben, der ihnen den Sieg geschenkt hatte. Hermine verzog bei seiner salbungsvollen Rede verächtlich die Mundwinkel und stürzte den letzten Rest Bier hinunter, bevor sie sich grußlos auf ihr Zimmer begab.

Früh am nächsten Morgen traf sie ihre beiden Begleiter bereits in der Wirtsstube an. Nach einem kräftigen Morgenmahl, das Bruder Rupert zu Hermines Missfallen mit einem kurzen Dankgebet eröffnete, begaben sie sich auf den Friedhof. Der Nebel des Vortags hatte sich zwar über Nacht verzogen, dafür war der Himmel von dicken, graublauen Wolken bedeckt, aus denen es fortwährend nieselte.

„Verdammter Regen“, knurrte die Hexenjägerin, während sie ihren breitkrempigen Hut tiefer in die Stirn zog, „Wenn der Boden zu matschig wird, wird es schwer für uns werden, die Spuren der Ghule zu verfolgen. Um keine Zeit zu verlieren, sollten wir uns aufteilen: Bruder Rupert und Michael, Ihr untersucht die Gräber auf jegliche Auffälligkeiten, während ich mich um die Spuren kümmere.“

Mit einem kurzen Nicken machten sich die beiden ans Werk, während Hermine in der aufgeweichten Erde rasch die gesuchten Fußabdrücke entdeckte. Die Spur der beiden vertriebenen Untoten führte zu einer eingestürzten Stelle in der Friedhofsmauer und von dort weiter vom Dorf weg, bis sie auf einen schmalen Trampelpfad stießen, der in Richtung Südosten in die Heidedünen führte.

Nach einer mühsamen Suche wurde ihr schließlich anhand der Fußspuren an einer trockeneren Stelle klar, dass die Ghule zuvor auch aus dieser Richtung gekommen waren. Hermine nickte zufrieden, dann begab sie sich wieder auf den Friedhof, wo der Kreuzritter und der Taufbruder bereits auf sie warteten. Der Zwerg empfing sie mit den Worten: „Nun, Ihr habt uns ganz schön warten lassen, Hexenjägerin! Wart Ihr wenigstens ebenso erfolgreich wie wir?“ Hermine warf ihm einen scharfen Blick zu, dann entgegnete sie kühl: „Allerdings. Ich weiß nun, in welche Richtung wir uns halten müssen, um die Scheusale zu verfolgen. Und was habt Ihr zu bieten?“ Grinsend entgegnete Bruder Rupert: „Ob Ihr es glaubt oder nicht, wir haben tatsächlich auf jedem Grab, aus dem die Leiche verschwunden ist, auf der Rückseite des Kreuzes eine Rune gefunden, die offensichtlich erst vor kurzem in das Holz eingeritzt wurde. Übrigens fanden wir diese Rune auch auf drei weiteren Kreuzen.“ – „Führt mich zu einem dieser Kreuze!“, befahl Hermine, die spürte, wie das vertraute Jagdfieber in ihr emporstieg.

Als Hermine die krude eingeritzte Rune erblickte, erstarrte sie kurz, als ihr ein eisiger Schauer über den Rücken lief, denn sie kannte das Zeichen nur zu gut. Schließlich war dies eine der verfluchten Runen, die ihr eigener Vater ihr tief in die Haut geschnitten hatte, als er

vor vielen Jahren versucht hatte, ihre Seele in einem grausamen Ritual dem Höllenfürsten zu opfern. Nur das tapfere Eingreifen eines Knechts hatte ihr im letzten Augenblick ihr Leben und ihre Seele bewahrt.

Rasch wischte sie über ihre Augen und schüttelte den Kopf, um die dunklen Erinnerungen zu verdrängen, dann wandte sie sich an ihre Begleiter, die sie teils erstaunt, teils besorgt betrachteten: „Es ... hrm ... ist nichts“, musste sie sich erst räuspern, „nur ... ich habe dieses Zeichen schon einmal gesehen. Es bezeichnet in einer alten, vergessenen Sprache einen eher ungebräuchlichen Beinamen des Teufels, welcher auf seine Macht als oberster Herr aller Untoten anspielt. Man könnte den Namen frei als „Heermeister der Wiedergänger“ übersetzen.“ Unwillkürlich rieb sie sich über die Stelle unter ihrem linken Schulterblatt, an der sie selbst diese Rune trug, dann fuhr sie fort: „Nun, lasst uns alle entweihen Kreuze sogleich verbrennen und die letzte Glut mit Weihwasser löschen, um sicher zu gehen, dass der Zauber, der auf ihnen liegt, ein für alle Mal gebrochen wird.“

Während sie schweigend in die sterbenden Flammen starrten, unterbrach Michael die Stille und fragte: „Sagt, was denkt Ihr über den Zweck der Runen?“ – „Nun, vermutlich erleichterten sie in irgendeiner Form die Erschaffung der Ghule, aber ich bin sicher, dass außerdem noch ein längeres Ritual notwendig war. Wir werden sicher mehr wissen, sobald wir den Ort finden, an den sie geflohen sind“, antwortete Hermine. Nach einer kurzen Pause fügte sie bestimmt hinzu: „Bruder Rupert, ich gehe davon aus, dass Ihr uns begleiten werdet.“ Der Zwerg neigte kurz seinen Kopf, dann schlug er sich mit der Faust gegen die Brust und erwiderte: „Ja, Ihr

braucht Euch nicht auf die Befehlsgewalt der Inquisition zu berufen. Ihr könnt weiter auf mich zählen. Hier ist eine üble Hexerei im Spiel – mein Glaube sagt mir ohnehin, dass meine Aufgabe noch nicht erfüllt ist.“ Hermine nickte zufrieden und sagte: „Gut, dann sollten wir jetzt eilends ihre Verfolgung aufnehmen, sodass wir noch möglichst lange das Tageslicht nutzen können!“

Mit einer Handbewegung gebot ihr der Taufbruder jedoch Einhalt und stimmte vor dem erkalteten Aschehaufen, aus dem die Gebeine der erschlagenen Ghule ragten, ein Gebet an, um sie einzusegnen. Inbrünstig bat er um die Aufnahme der befreiten Seelen in das Himmelreich. Zähneknirschend ob der Verzögerung murmelte Hermine halbherzig das Gebet mit und drängte danach rasch auf den Aufbruch.

Als sie Alwyn nach Aufstockung und Ergänzung ihrer Vorräte endlich auf dem Trampelpfad in südöstlicher Richtung verlassen konnten, war die Mittagszeit bereits vorüber. Verächtlich spuckte die Hexenjägerin auf den Boden, als sie das Reittier Bruder Ruperts, ein altes Maultier, sah und schwang sich auf ihren Rappen, der freudig schnaubte. Michaels Pferd, ein junger Apfelschimmel, tänzelte bereits unruhig auf seinem Platz. Das störrische Maultier setzte sich dagegen nur widerwillig in Bewegung und bockte bereits kurz nach Verlassen des Dorfs zum ersten Mal. Beinahe hätte es Bruder Rupert abgeworfen, wenn Michael nicht geistesgegenwärtig eingegriffen und ihn somit vor einem üblen Sturz bewahrt hätte. Ärgerlich seufzend fragte sich die Hexenjägerin, wie sie unter diesen Umständen wohl vorankommen würden, doch zu ihrer Überraschung zog Michael ein paar Stück Zucker aus seiner Satteltasche und lockte es geschickt

immer weiter, sodass sie immerhin einigermaßen zügig weiterkamen – allerdings immer noch nicht rasch genug für Hermine.

In ihr brannte ein heißes Jagdfieber, welches jedes Mal von ihr Besitz ergriff, sobald sie die Spur von Dienern oder Wesen der Finsternis aufgenommen hatte. Ungeduldig rutschte sie auf ihrem Sattel hin und her, bis sich ihre Unruhe schließlich auf ihren schwarzen Hengst übertrug, der sich wiehernd aufbäumte. Mit einem harschen Wort und einem harten Ruck an den Zügeln versuchte sie ihn rasch wieder unter ihre Gewalt zu bringen und rief ihren Gefährten zu: „Ich reite voraus, um den Weg zu erkunden. Je länger dieser verfluchte Nieselregen anhält, desto schwerer wird die Spur der Ghule zu verfolgen. Wenn ich diesen Pfad verlasse, werdet Ihr mein Zeichen finden, falls ich nicht selbst auf Euch warten kann. Folgt mir so rasch wie möglich!“ Mit diesen Worten gab sie ihrem Pferd die Sporen und jagte davon.

Mit einer hoch gezogenen Augenbraue blickte der Taufbruder den Kreuzritter fragend an, der nur den Kopf schüttelte. „Nein, ich habe leider keine Ahnung, was Ihr Zeichen sein soll.“, seufzte dieser, während er ein Stück Zucker aus der Tasche holte, um das störrische Maultier weiter zu locken, „Bisher fand sie es nicht der Mühe wert, mich darüber aufzuklären.“

Während ihr treuer Hengst durch den Regen galoppierte, hing Hermine ihren Gedanken nach. Der Anblick der verfluchten Rune ließ alte, schmerzhaft Erinnerungen an jenen Abend in ihrer Jugend aufflammen, der ihr restliches Leben verändert hatte. In rasender Folge drängten sich ihr die Bilder jener Nacht förmlich wieder auf: Nachdem ihr Retter, ein Knecht namens Karl, ihren Vater

niedergeschlagen und sie von ihren Fesseln befreit hatte, war sie ein paar Augenblicke wie betäubt liegen geblieben. Dann hatte sich ein markerschütternder Schrei ihrer Brust entrunen.

Vor ihrem geistigen Auge sah Hermine noch einmal, wie sie ihrem Vater voll Zorn und Abscheu darüber, was er ihr angetan hatte, den Dolch mitten in das Herz gerammt hatte. In diesem Augenblick hatte sich ein wütender Gewittersturm erhoben, der den Bauernhof ihrer Eltern völlig zerstört hatte. Dabei waren alle Familienmitglieder und das gesamte Gesinde ums Leben gekommen, auch ihr Retter war durch einen herabstürzenden Stützbalken erschlagen worden. Lediglich ihr selbst war mit knapper Not über den Kartoffelschacht die Flucht aus dem Keller gelungen.

Als sie fühlte, wie sich langsam ihre Kehle zuschnürte, kniff sie fest die Augen zusammen und schüttelte heftig den Kopf, um sich von den quälenden Erinnerungen zu befreien. „Nein, jetzt kannst du dir keine Gefühle leisten. Reiß dich zusammen, es gibt Wichtigeres zu tun.“, schilt sie sich selbst und beruhigte sich mit ein paar tiefen Atemzügen.

Nach einigen Meilen scharfen Ritts durch den Regen hatten sich die erhitzten Gemüter Hermines und ihres Rappen soweit abgekühlt, dass sie ihn zum Halten bringen konnte. Rasch sprang sie ab und kniete sich in das matschige Erdreich. Sie nickte zufrieden, als sie die Klauenspuren der Ghule tatsächlich noch auf dem Trampelpfad vorfand. Beim Aufstehen nahm sie die weitere Umgebung in genaueren Augenschein: Der Pfad schlängelte sich zwischen niedrigem, kahlen Buschwerk und Heidekraut auf den Kuppen einer sanften Hügelkette entlang, die zu ihrer Linken zu dem schmalen

Meeresarm führte, aus dem dünne Nebelschwaden aufstiegen. Hermine rückte ihre Waffen zurecht, vergewisserte sich, dass ihre Pistolen geladen und ebenso wie ihre schwere Armbrust gut vor Nässe geschützt waren und schwang sich wieder auf den Rücken ihres Hengstes. Um seine Kräfte zu schonen, ließ sie ihn gemütlich traben, obwohl ihr klar war, dass der Einbruch der Dunkelheit um diese Jahreszeit nicht mehr allzu lange auf sich warten lassen würde.

Kurze Zeit später, als die Dämmerung bereits langsam einsetzte, zeichneten sich im Zwielflicht zwischen den Nebelschwaden schemenhaft die Umrisse von einigen Felsblöcken und kahlen Bäumen beidseits des Wegs ab. Als sie sich der Stelle näherte, begann ihr Pferd zu schnauben und schüttelte unruhig sein Haupt. „Ruhig, ruhig, mein Schwarzer“, murmelte sie leise, während sie seinen Hals tätschelte und sich gleichzeitig scharf umblickte. Während sie sich noch fragte, was wohl die Ursache für seine Unruhe sein mochte, stieg ihr ein leichter Aasgestank in die Nase, so als würde ganz in der Nähe ein verwesender Kadaver liegen.

„Oder aber ... die Ghule sind hier.“, fiel ihr ein, als sie plötzlich ein unbestimmtes Bedrohungsgefühl verspürte. Leise zog sie eine Pistole und spannte den Hahn, während sie ihren Rappen in langsamen Schritt fallen ließ. Einen Augenblick später wehte ein leichter Windstoß die Nebelschwaden auseinander und gab kurz den Blick auf eine Höhle zwischen zwei großen, bemoosten Felsblöcken zu ihrer Rechten frei. „Gerade noch rechtzeitig.“, zischte die Hexenjägerin, als sich eine dunkle Gestalt mit einem dumpfen Stöhnen aus dem Höhleneingang schob. Mit einem Satz sprang sie von ihrem Rappen, jagte ihn mit einem harten Schlag auf sein Hinterteil davon

und riss die zweite Pistole aus dem Halfter. Ohne zu zögern gab sie einen Schuss auf das Wesen vor ihr ab, das gurgelnd und ächzend zurückprallte. Erst jetzt erkannte Hermine, dass es sich tatsächlich um einen Ghul handelte.

„Er muss sich tagsüber in dieser Höhle versteckt gehalten haben!“ schoss es ihr durch den Kopf, während sie auf den Schädel des Untoten zielte. Nach einem tiefen Atemzug schickte sie ein kurzes Stoßgebet zum Himmel: „Und nun, o Allmächtiger, führe meine Hand und lass mich in deinem Dienst diese Ausgeburt der Finsternis zurück in die Hölle schicken.“ Erst als das bleiche, stinkende Scheusal bereits zum Sprung auf sie ansetzte, drückte sie mit sicherer Hand ab. Der Schuss löste sich krachend, traf es mitten in die Stirn und durchschlug seinen Schädel mit einem Geräusch, als würde eine faulige Frucht zerquetscht. Langsam sackte der Ghul zusammen und kippte nach vorne.

Verächtlich spuckte Hermine aus und wollte sich eben davon überzeugen, dass tatsächlich kein unheiliges Leben in ihm war, als sie hinter sich Geräusche hörte, die nach schlurfenden Schritten und rollendem Gestein klangen. „Verdammt, das muss der andere sein.“, fluchte sie leise, während sie herumwirbelte. Sie konnte lediglich eine schemenhafte Bewegung im Nebel ausmachen und schoss auf gut Glück in diese Richtung. Offenbar hatte sie jedoch ihr Ziel verfehlt, denn einen Augenblick später hörte sie die Kugel von einem Felsen abprallen. Rasch sprang sie ein paar Schritte zur Seite und kauerte sich hinter einen Felsbrocken, wo sie regungslos verharrte und auf das nächste Geräusch wartete, mit dem der Untote ihr seinen Standort verraten würde. Doch so sehr sie auch angestrengt in den Nebel lauschte, sie vernahm nicht einen einzigen Laut.

Nach einiger Zeit beschloss Hermine zähneknirschend, ihr Versteck zu verlassen und sich auf die Suche nach dem Ghul zu machen. Als sie eben vorsichtig aufstehen wollte, hörte sie Hufgeklapper von rechts, das sich rasch näherte. „Offenbar hat mich mein Schwarzer schon vermisst.“, dachte sie bei sich, während sie möglichst leise den Hahn ihrer zweiten Pistole spannte, „Vielleicht lockt er den widerlichen Aasfresser aus seinem Versteck.“

Langsam stand sie auf und versuchte, Nebel und einsetzende Dunkelheit zu durchdringen. Im nächsten Augenblick traf sie ein schwerer Hieb am Kopf, der ihr sofort die Besinnung raubte.

Als Hermine auf der Erde liegend wieder zu sich kam, spürte sie einen heißen Atem auf ihrem Gesicht. Etwas Weiches stupste sie an der Wange. Noch leicht benommen tastete sie danach und schlug erst dann stöhnend die Augen auf. Zu ihrer Überraschung stellte sie fest, dass offenbar ihr Schwarzer sie sanft geweckt hatte. Sie setzte sich ihrer pochenden Kopfschmerzen zum Trotz auf und ächzte: „Was ... was ist nur geschehen?“

Beim Anblick einer Gestalt, die regungslos ein paar Schritte von ihr entfernt auf der Erde lag, kehrte rasch die Erinnerung wieder: „Dieser ... verfluchte Ghul!“, knurrte sie zwischen den Zähnen, während sie sich schwankend an den Zügeln hochzog und gestützt auf ihr Pferd zu ihm wankte.

Ein rascher Blick zeigte ihr, dass sein Schädel zerschmettert worden war – offenbar war er ihrem Hengst vor die Hufe geraten. Dankbar tateschelte sie den Hals ihres Rappen und murmelte: „Du hast etwas gut bei mir – ohne deine Hilfe würde ich jetzt wahrscheinlich hier leblos im Dreck liegen.“

Nachdem Hermine ihr Pferd versorgt und sich selbst mit ein paar Schlucken kalten Wassers aus ihrer Feldflasche erfrischt hatte, beschloss sie, an Ort und Stelle auf ihre Gefährten zu warten, da mittlerweile die Nacht hereingebrochen war. Da es ihr nicht ratsam erschien, in der Dunkelheit weiter zu reiten, entzündete sie eine Laterne und erkundete die Höhle, aus der die Ghule gekommen waren. Abgesehen von dem widerwärtigen Geruch, der immer noch in der Luft hing, schien der trockene Platz für ein Nachtlager gut geeignet. Rasch entzündete sie im Höhleneingang ein kleines Feuer und verbrannte ein paar würzige Kräuter darin, um den Gestank zu vertreiben. Dann setzte sie sich vor die Höhle und verbrachte die Wartezeit damit, ihre Pistolen zu reinigen und neu zu laden.

Sie war eben damit fertig geworden, als sie Hufgeklapper vernahm. Ruhig blieb sie sitzen und zog ihren Hut tief in die Stirn, um nicht vom Feuerschein geblendet zu werden. Kurz darauf ertönte die Stimme Michaels, der sie freundlich begrüßte: „Seid gegrüßt! Wir dachten schon, dass wir uns heute nicht mehr treffen würden.“ Hermine grüßte die beiden mit einem Kopfnicken und erwiderte: „Ihr kommt recht spät. In der Zwischenzeit konnte ich die beiden Aasfresser erledigen. Kümmert Euch um die Kadaver, dann können wir uns unterhalten.“

Einige Zeit später saßen alle gemeinsam um das Lagerfeuer und stillten ihren Hunger mit den mitgebrachten Vorräten. Sogar ein kleiner Krug Schnaps machte die Runde und erwärmte die Gefährten nach der feuchten Kühle des vergangenen Tages auch von innen. Mit knappen Worten berichtete Hermine den beiden anderen von dem Kampf mit den Ghulen. Da ihr klar war, dass die Kampfspuren an

den Untoten ohnehin eine eindeutige Geschichte erzählen würden, versuchte sie gar nicht erst, den Verlauf zu beschönigen.

„Hmhm, das war richtig knapp. Hätte auch schiefgehen können“, brummte der Zwerg, während Michael zustimmend nickte. Achselzuckend erwiderte Hermine: „Ist es aber nicht. In jedem Kampf braucht man auch ein wenig Glück.“ – „Oder den Segen des Allmächtigen“, entgegnete der Taufbruder ernst. „Nun, wie Ihr meint“, versetzte Hermine. Nach einer kurzen Pause fuhr sie fort: „Jedenfalls sollten wir uns nun ausruhen – unsere Jagd ist schließlich noch nicht beendet. Morgen werden wir versuchen herauszufinden, woher die Ghule eigentlich kamen. Wer übernimmt die erste Nachtwache?“ Während er einen kleinen Beutel hervorzog, aus dem er zwei Würfel holte, antwortete Bruder Rupert grinsend: „Nun ist tatsächlich Euer Glück gefragt.“

Am nächsten Morgen drängte Hermine nach einem kargen Frühstück zu einem raschen Aufbruch. Wie sie befürchtet hatte, waren die Spuren der Untoten kaum mehr zu erkennen. Auf gut Glück ritten sie weiter den Pfad entlang, wobei sich zu Hermines Erleichterung herausstellte, dass Bruder Rupert und Michael offenbar dazugelernt hatten: Durch den geschickten Einsatz von Möhren- und Rübenschnitzen konnten sie das störrische Maultier vom Bocken abhalten, sodass sie zügig vorwärtskamen. Während des Ritts behielt Hermine ihre Umgebung stets scharf im Auge. Dabei fiel ihr eine einzelne, zerzauste Krähe auf, die sich ständig in Sichtweite aufhielt, als ob sie ihnen folgen würde.

Nach einiger Zeit wurde die Landschaft zunehmend waldig, Büsche und Sträucher wichen kahlen

Bäumen, zwischen denen Nebelfetzen hingen. Gegen Mittag bog der Pfad dem Verlauf des Meeressarms folgend gegen Süden ab. Bei einer günstigen Gelegenheit riss Hermine plötzlich ihre Pistole heraus, schoss auf die Krähe, welche sich unvorsichtigerweise recht nahe auf einem dünnen Ast niedergelassen hatte, verfehlte sie aber um Haaresbreite. Die Krähe flatterte lautlos davon, wobei sie ein paar Federn verlor. Verdutzt starrten Michael und Bruder Rupert die Hexenjägerin an, die knurrend wieder ihre Pistole verstaute: „Dieses unheimliche Vieh verfolgte uns schon den ganzen Morgen, saß in den Bäumen und beobachtete uns ... irgendwie hatte es etwas Böses an sich ... konntet Ihr das nicht spüren?“ Stumm schüttelten die beiden Anderen ihre Köpfe. Als sich Hermine abgewandt hatte, blickte der Taufzweig den Kreuzritter fragend an, doch dieser zuckte nur ratlos mit den Schultern.

Etwas später wurde der Wald zunehmend dichter, als der Meeressarm schließlich endete. Der Pfad, der ihm bisher gefolgt war, führte sie nun durch einen dunklen Mischwald mit zahlreichen Nadelbäumen, zwischen denen immer große Felsblöcke lagen, die mit Moos und dunkelgrünem Efeu überwachsen waren. Nach einiger Zeit gelangten sie auf eine große Lichtung, in deren Mitte sich ein riesiges Hügelgrab erhob.

Auf ein Zeichen Hermines hielten sie ihre Reittiere im Schatten der Bäume an und nahmen das Grabmal erst einmal aus sicherer Entfernung in Augenschein. Schließlich durchbrach Bruder Rupert das Schweigen und sagte nachdenklich, während er seinen Bart kraulte: „Hm, in dieser Gegend sind Hügelgräber ja recht häufig. In den Sagen meiner Ahnen wird erzählt, dass die Menschen vor vielen Jahrhunderten ihre großen Krieger,

Schamanen und Stammeshäuptlinge in solchen Gräbern bestatteten. Aber so ein großes habe ich noch nie zuvor gesehen ... hier muss ein ganz besonderer Held begraben worden sein.“

Vorsichtig umrundeten sie das Grab und entdeckten schließlich an der gegenüberliegenden Seite einen mit großen, bemoosten Steinbrocken befestigten Eingang, der ins Innere führte. Grimmig verzog Hermine ihr Gesicht, als sie auf dem Schlussstein über dem Eingang die verfluchte Rune entdeckte, die ihnen schon von dem Friedhof von Alwyn bekannt war. „Hier sind wir anscheinend richtig“, sagte sie und deutete auf den Stein, in den die Rune geritzt worden war. Ernst nickten ihre Gefährten einander zu und stiegen wortlos ab.

Nachdem sie rasch die Pferde und das Maultier an Bäume gebunden hatten, bereiteten sie sich auf die Erkundung des Grabmals vor und rüsteten sich für den Kampf, der ihnen möglicherweise bevorstehen mochte. Michael nahm sich neben seinem Bihänder auch ein Rapier und einen Parierdolch mit. „Da drinnen könnte es recht eng werden“, sagte er mit einem schiefen Grinsen. Bruder Rupert griff nach seinem Streitkolben und nahm zwei kleine Flaschen Weihwasser an sich.

Während der Taufbruder einen kurzen Segen über sich und die beiden anderen sprach, beobachtete Hermine aus den Augenwinkeln, wie Michael verstohlen ein silbernes Kreuz küsste, das er an einer Halskette trug. Gereizt ob so viel Frömmigkeit verdrehte sie die Augen, verbiss sich aber die spöttischen Worte, die ihr bereits auf der Zunge lagen. Schließlich begossen sie noch ihre Waffen und Geschosse mit Weihwasser. Erst danach lud Hermine sorgfältig ihre Pistolen und legte einen Bolzen in

ihre schwere Armbrust. Vorsichtig schob sie sich mit gespannter Armbrust als erste in den Gang, wobei ihr nach wenigen Schritten klar wurde, dass es tiefer im Gang deutlich an Licht mangeln würde, um sicher voranzukommen. „Leider brauchen wir Laternen, auch wenn wir durch ihr Licht auf uns aufmerksam machen“, flüsterte Hermine. Rasch waren diese aus den Satteltaschen geholt und entzündet. Während sich die Gefährten langsam vorwärtsbewegten, bemerkten sie einen schwachen Geruch nach Moder, der aus dem Inneren des Grabmals wehte. Außer ihren eigenen Schritten war kein Laut zu hören. Im flackernden Licht ihrer Laterne sah Hermine, dass der Boden und die Wände des Gangs mit grob behauenen Steinen befestigt waren.

Nach etwa zwanzig Schritten mündete der schmale Gang in einen großen Raum mit einer hohen Decke, in dessen Mitte eine große, mächtige Figur zu stehen schien. Bevor Hermine jedoch weitere Einzelheiten wahrnehmen konnte, brachte ein eisiger Windhauch ihre Laternen zum Verlöschen. Während Hermine noch einen leisen Fluch ausstieß, murmelte Bruder Rupert bereits ein paar unverständliche Silben, woraufhin der Kopf seines Streitkolbens in einem hellen Licht erstrahlte, das alles im Umkreis von ein paar Schritten erleuchtete. Erst als sich der Zwerg neben sie schob, erkannte Hermine, dass sie sich in einer Art runder Kuppelhalle befanden. In der Mitte des Raums stand ein steinerner Sarkophag, hinter dem sich die große Figur eines altertümlich gerüsteten Kriegers erhob, die mit dem Rücken zum Eingang gewandt war.

Irgendetwas ließ Hermine bei dem Anblick sogleich stutzig werden, doch bevor sie sich über die Ursache dafür klarwerden konnte, ertönte unvermittelt eine dumpfe

Stimme: „Sieh an, also habt Ihr Sterblichen doch tatsächlich einen Priester aus den Reihen dieser armseligen Kirche bei Euch. Das hat mir meine Vertraute gar nicht berichtet. Aber Euer lächerlicher Glaube wird Euch hier nicht beschützen“. Mit diesen Worten schob sich eine Gestalt in einer zerschissenen, dunklen Robe hinter der Figur hervor. Das Gesicht war durch den Schatten einer großen Kapuze nicht erkennbar, die Hände steckten in den weiten Ärmeln der Robe, auf der linken Schulter saß eine zerzauste Krähe. Als Hermine bei näherem Hinsehen bemerkte, dass der Vogel bereits zur Hälfte skelettiert war, zögerte sie nicht länger, sondern riss ihre Armbrust hoch und zog den Abzug durch. Der Bolzen prallte jedoch knapp vor der Brust der Gestalt an einem unsichtbaren Hindernis ab.

Das Wesen, von dem ein strenger, modriger Geruch ausging, den Hermine bereits im Gang wahrgenommen hatte, warf den Kopf zurück. Während die untote Krähe auf seiner Schulter wild mit ihren Flügeln schlug, stieß es ein heiseres, keuchendes Lachen aus. Dabei rutschte die Kapuze von seinem Kopf und offenbarte Hermine und ihren Gefährten die wahre Natur ihres Gegners: Vor ihnen stand ein wandelnder Leichnam, über dessen Schädelknochen sich nur mehr die Reste von lederartiger Haut spannten. Einzelne Haarbüschel hingen wirr herab, die vertrockneten Lippen waren um den Mund aufgerissen und gaben den Blick auf halb zerbrochene Zähne frei. In den leeren Augenhöhlen glühten kleine Flammen in einem kalten, bläulichen Licht.

„Beim Allmächtigen, ein untoter Hexer!“, keuchte Michael entsetzt. „Ganz recht, Kreuzritter – auch wenn ich die Bezeichnung ‚unsterblicher Zaubermeister‘ vorziehen

würde. Und nun sollt Ihr meine Macht an Euren eigenen Leibern spüren... schließlich habt Ihr meine Pläne lange genug durchkreuzt, indem Ihr meine Diener vernichtet habt!“, zischte der Hexer hasserfüllt. Dann stieß er einen Arm vor, richtete einen knöchigen Finger auf Bruder Rupert und schrie mit krächzender Stimme ein unverständliches Wort. Im nächsten Augenblick löste sich eine Lanze aus schwarzen Schatten aus seinem Finger und schoss auf ihn zu. Der Zwerg konnte nicht mehr rasch genug ausweichen und wurde von dem unheiligen Zauber mitten in die Brust getroffen. Mit einem Aufschrei fiel er zu Boden und blieb regungslos liegen. Geistesgegenwärtig ließ Hermine ihre Armbrust fallen, sprang zu ihm und ramnte den leuchtenden Streitkolben zwischen zwei Steinplatten. Ohne viel Hoffnung riss sie eine Pistole hervor und gab einen Schuss auf den Hexer ab, doch auch die Kugel prallte wirkungslos vor ihm ab.

„Beim Allmächtigen, sein Schutzzauber ist wirklich stark“, zischte Hermine zwischen den Zähnen und überlegte fieberhaft, wie sie ihrem Gegner beikommen sollte. Währenddessen ging Michael mit einem Stoßgebet auf den Lippen zum Angriff über. „Es wird Zeit, dass Ihr meinen mächtigsten Diener kennen lernt! Richtet in der Hölle aus, dass Euch Meister Leichzwinger schickte“, krächzte der Hexer, während er höhnisch lachend hinter der Figur des Kriegers verschwand.

Als Michael bereits dazu ansetzte, den Sarkophag zu umrunden, fiel Hermine plötzlich ein, was sie zuvor verstört hatte – eine Wächterfigur würde doch niemals mit dem Rücken zum Eingang stehen! „Michael, seht Euch vor!“, rief sie dem Kreuzritter zu, doch es war bereits zu spät: Er war bereits in die Reichweite der vermeintlichen

Kriegerstatue gelangt, die sich plötzlich zu bewegen begann und zu einem gewaltigen Hieb mit seiner doppelblättrigen Streitaxt ausholte. Als sie sich dabei umdrehte, wurde Hermine klar, dass es sich offenbar um das erweckte Skelett eines über zwei Schritt großen Kriegshäuptlings in einer altertümlichen, halb zerfallenen Rüstung handelte. Im letzten Moment konnte Michael den Streich mit seinem Bihänder abfangen, taumelte jedoch durch die Wucht des Aufpralls gegen die Wand. Rasch sprang Hermine an seine Seite und zischte ihm zu: „Lasst uns zum Ausgang zurückweichen. Wir müssen den Krieger von dem Hexer weglocken, vielleicht wird er dann für meine Kugeln verwundbar. Versucht einfach nur, seine Hiebe abzuwehren.“ Der Kreuzritter nickte stumm und wehrte mit zusammengebissenen Zähnen den nächsten Schlag ab. Langsam zogen sie sich rückwärtsgehend Schritt für Schritt zurück, während sie das heisere Gelächter des untoten Zaubers begleitete.

Als Hermine bereits einen Fuß in den Gang setzen konnte, durchbrach der Skelettkrieger Michaels Deckung und fügte ihm eine tiefe Wunde oberhalb der Hüfte zu. Aufstöhnend fiel der Kreuzritter zu Boden und ließ seine Waffe fallen. Während der Skelettkrieger weit zum tödlichen Schlag ausholte, riss Hermine blitzschnell beide Pistolen hoch und feuerte alle Kugeln auf einmal ab. Wie sie erhofft hatte, war er nicht mehr durch den Zauber des Hexers geschützt, sodass die drei Kugeln durch seine Rüstung tief in seine Brust eindringen. Die heilige Kraft, die durch das Weihwasser auf ihnen lag, riss den untoten Kriegshäuptling von den Beinen und schleuderte ihn bis zum Sarkophag, wo er als Haufen morscher Knochen und verrotteter Rüstungsteile zu liegen kam. Der Hexer stieß einen heiseren Wutschrei aus und wankte wie von

einem Hieb getroffen zurück. „Offenbar hat ihn die Vernichtung des Skeletts geschwächt... nun ist er vielleicht verletzlich!“, schoss es Hermine durch den Kopf. Da sie keine Zeit mit dem Nachladen ihrer Waffen verlieren wollte, ließ sie ihre Pistolen fallen, riss sie den immer noch leuchtenden Streitkolben zwischen den Steinplatten heraus und stürmte auf den Hexer zu. Bevor sie ihn erreichen konnte, hatte sich die untote Krähe mit einem heiseren Krächzen in die Luft geschwungen und stieß mit ausgestreckten Krallen auf Hermine herab. Diese wich den wütenden Angriffen, die auf ihre Augen abzielten, behände aus und erwischte schließlich das Vertrautier des Hexers mit einem gut gezielten Hieb, der es gegen eine Wand schmetterte. Als das unheilige Leben aus dem Vogel wich, zerfiel er noch im Absturz in Knochen und Federn, die als feiner Staub zu Boden rieselten, während sich sein Meister stöhnend zusammenkrümmte.

Als sich Hermine ihm gerade wieder zuwenden wollte, musste jedoch sie feststellen, dass er nicht untätig gewesen war, sondern ein kleines Glasfläschchen unter seiner Robe hervorgeholt hatte. Sich mit einer Hand an der Wand abstützend, stürzte er mit den Worten: „Es ist noch nicht zu Ende!“ den restlichen Inhalt hinunter. Mit zwei großen Sätzen sprang Hermine zu ihm, doch ihr Hieb mit dem Streitkolben glitt bereits durch ihn hindurch, da er sich in eine dunkle Rauchwolke verwandelt hatte, die sich rasch durch die dünnen Ritzen in der Steindecke verzog.

Zornig stampfte Hermine mit dem Fuß auf, stürmte an ihren Gefährten vorbei aus dem Inneren des Grabmals und rannte auf die Kuppe des Hügelgrabs, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Hastig blickte sie sich in

alle Richtungen um, konnte aber keine Anzeichen für die Anwesenheit des Hexers entdecken. „Verdammt sei er in alle Ewigkeit, nun ist mir der vermaledeite Ketzler doch wahrhaftig entwischt!“, fluchte Hermine leise vor sich hin, während sie den Hügel wieder hinabstieg. Erst als sie unten ankam, fielen ihr ihre Gefährten wieder ein. Rasch lief sie zu ihrem Pferd, kramte aus den Satteltaschen hastig zwei Flaschen Heiltrank, die sie für Notfälle vorgesehen hatte und eilte damit wieder in das Grabmal.

Einige Zeit später saßen Hermine und ihre Gefährten rund um ein kleines Lagerfeuer vor dem Eingang zu dem Hügelgrab. Die Heiltränke hatten inzwischen ihre Wirkung getan, sodass Bruder Rupert und Michael einigermaßen wiederhergestellt waren. Während sie gespannt Hermines Bericht lauschten, ließen sie einen kleinen Schnapskrug kreisen und rauchten würziges Kraut aus ihren langstieligen Pfeifen. Als Hermine schließlich geendet hatte, stieß der Taufzweig eine dicke Rauchwolke aus und fragte: „Nun, wie soll es jetzt weitergehen? Lasst Ihr den Hexer – verflucht sei er im Namen des Allmächtigen – tatsächlich entkommen?“

„Gewiss nicht!“, entgegnete Hermine, „Immerhin kennen wir jetzt seinen Namen. Wir werden in Alwyn und Stadingen Nachforschungen anstellen und nach Aufzeichnungen über einen Zauberer oder Hexer namens Leichzwinger suchen. Mit etwas Glück finden wir Hinweise auf weitere Aufenthaltsorte oder mögliche Verstecke. Wenn nicht, dann müssen wir eben noch andere Orte aufsuchen“. Die Hexenjägerin blies einen großen Rauchring, der langsam in den nebligen Herbsthimmel aufstieg, und setzte dann hinzu: „Immerhin hat die Jagd soeben erst begonnen.“

**FRISCH AUS DER
STERNENSCHMIEDE:**

STARSLAYERS
DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

Schiffswerk



*Vehikel und Raumschiffe
der Bekannten Galaxie*

STARSLAYERS
FANWERK

**DEMNÄCHST AUCH IN
DEINEM UNIVERSUM!**

GENUG VON UNTOTEN UND SUMPFF?

60 SEITEN

**DSCHUNDEL, MONSTER,
SCHÄTZE, NSC UND
ABENTEUER**

VALNGRESS DIE RUINENSTADT

**EIN DUNGEONSLAYERS-SETTING
VON MARCUS BONE**

**DUNGEONSLAYERS
FANWERK**

**DIE GRENZ-
LANDSLAYER
PRÄSENTIEREN**

AB IN DEN DSCHUNDEL!