



6 SEITEN

EIN REISEFÜHRER

EIN VOLK

DREI NSGS

# PLANESLAYERS

## DAS VOLK DER HALO



### EIN REISEFÜHRER UND EIN PS-VOLK VON DRAGONORG FÜR DIE STADT THARANTAN

*Die Halo sind ein Volk mit einer Verbindung zur Magie von Portalen und Ebenen. Sie entstammen der Vorstadt der kleinen Stadt Tharantan, die bereits bessere Zeiten gesehen hat.*

#### THARANTAN – STADT ZWISCHEN DEN EBENEN

##### EINE KURZE STADTBESCHREIBUNG

Tharantan ist eine Stadt zwischen den Ebenen. Sie ist Caera recht nahe, liegt aber nicht auf einer normalen Welt, sondern in einer eigenen verwundenen Unterebene bzw. Dimension.

Tharantan hat fünf wesentliche Stadtteile: Felsbruck, Klangstadt, Hutstadt, Fischstadt und Unterstadt. Durch die Verwindung der Ebene sieht man die anderen Stadtteile seitwärts bzw. über sich, während die Schwerkraft „ganz normal“ nach unten wirkt.

Man kann sich die Stadt wie auf der Innenseite eines abgerundeten Würfels vorstellen mit den Stadtteilen je auf einer Seitenfläche, wobei Unterstadt unten ist und Felsbruck zur Oberseite hin in eine Wildnis von Wäldern und unzugänglicher Felsenlandschaft übergeht mit einer Wasserfläche, die mit dem dunklen See von Fischstadt verbunden ist.

Woher das Licht kommt, das gerade in Fischstadt am Strand auch schön warm ist, lässt sich nicht genau feststellen. Es gibt aber einen Tag- und Nachtzyklus mit etwa der gewohnten Dauer.

Felsbruck ist eher eine Vorstadt. Unterstadt ist durch einen großen Torbogen aus Hutstadt zu erreichen, liegt aber zugleich unter den drei Stadtteilen Klang-, Hut- und Fischstadt. Diese Anordnung, sowie andere Bewohner der Stadt über sich kopfüber zu sehen, kann beim ersten Besuch etwas desorientierend wirken.

In Tharantan gibt es etliche Vortexe und Portale. Man kann zentrale Städte wie Glasstadt in der Wasserebene, Ventilis, die Röhrenstadt der Essegeborenen in der Dampfzone der Feuerebene, Obsidia, die Schattenstadt in der Schlackezone der Feuerebene, die Agora der Minotauren von Mees Ungral im Massiv der Erdebene und sogar den Knochenthron in der Leerzone der Luftebene erreichen. Allerdings scheint Glanz und Hochzeit der Stadt vorüber

zu sein, seit eine ganze Menge davon geschlossen wurden. So lassen sich Messingstadt der Feuerdschinn, Kettenstadt der Erddschinn, Zeltstadt der Sanddschinn und Seilstadt der Luftdschinn nicht mehr erreichen. Auch die Wege in die Ebenen der Sechs Finsternisse sind größtenteils verschlossen.

##### EIN BLICK NACH KLANGSTADT

Klangstadt liegt zwischen Felsbruck und Hutstadt. Felsbruck ist durch dunkle Tunnel unter dem Berg hindurch erreichbar. Im Haupttunnel verkehrt einmal pro Stunde ein gewaltiges „Feuerross“, das mehrere Wagen mit Passagieren durch die Tunnel und quer durch Klangstadt bis nach Hutstadt zieht. Für 4 Kupfer Münzen kann man eine Fahrt buchen. Früh und Abends sind die Wagen sehr voll mit Pendlern aus Felsbruck. Für sie übernehmen die Arbeitgeber in Klang- und Hutstadt pauschal die Fahrt, so dass nur Reisende bei einer der Stationen bezahlen müssen. Inzwischen sind es sehr viel weniger Reisende aus den Ebenen in Tharantan als früher, aber die Straßen sind dennoch voll mit den fremdartigsten Geschöpfen der verschiedenen Elementarebenen, vereinzelt auch Dämonen oder Teufel der dunklen Ebenen und Enochlinge oder Geflügelte von den Ebenen des Lichtes.

Klangstadt ist der mit Abstand geschäftigste und auch lauteste Stadtteil. Mehrere Märkte verteilen sich entlang des Weges von Felsbruck nach Hutstadt, wo man gewöhnliche, aber auch fremdartige Waren erwerben kann. Die Händler schreien gegen das Hämmern, Werkeln und Lärmen der Handwerksbetriebe an. In den Seitengassen findet man Kneipen, Cafés und kleine Kunstausstellungen, Werkstätten für Spielzeug, mechanische und magische Spielereien, Kuckuksuhren, Monokel, aufziehbare Tiere, Artefakte, Tränke und vieles mehr. An den Brücken über den gewundenen Fluß Tran kann man sich von Straßenkünstlern zeichnen lassen oder an einem der mobilen Imbissstände einen Happen essen. Wer sein Geld nicht gut verstaubt hat wird schnell feststellen, dass auch Taschendiebe in Klangstadt unterwegs sind.

Weiter von den Märkten entfernt wird die Luft

rauchiger, die Geräusche der Schmieden lauter und man sieht immer mehr Zwerge und Gnome, aber auch Essegeborene und Golems auf den Straßen eilig ihren Geschäften nachgehen.

### **EIN BLICK NACH HUTSTADT**

Hutstadt wird als das eigentliche Zentrum von Tharantan angesehen. Es ist hier deutlich ruhiger als in Klang- und Fischstadt. Von Klangstadt aus ist die letzte Haltestation des Feuerrosses am großen Platz vor dem Palast. Ruhige und gut gekleidete Menschen Elfen, Dunkeelfen, Dunkellinge und Luftlinge schreiten über den Platz. Dazwischen fliegen Feen und Sylphen aufgeregt flüsternd zwischen den Passanten umher. Von Argon, dem Dunkelling, Herrscher von Tharantan, sieht man hier nur selten etwas. Aber man kann auf den Bänken zwischen den Statuen und Bäumen ein wenig Ruhe finden, bevor einen der Weg geradeaus weiter nach Fischstadt oder zur linken Seite nach Unterstadt führt.

Es kann sich aber auch lohnen ein wenig in Hutstadt zu verweilen. Nahe dem Zentrum sind viele Hutmacher, Schneider, Boutiquen, Bäckereien, Restaurants und Cafés, Friseure, Barbier, Nagelstudios, Läden für Perrücken, Kostüme, Masken und Gehstöcke sowie Thermen und Bäder. Auf den breiten Straßen sind neben flanierenden Passanten auch viele Kutschen unterwegs, auf dem Weg zu wichtigen Regierungsgeschäften, Bällen, Konzertsälen oder dem Theater. Auf den Brücken über die hier ruhig fließende Tran muss man achtgeben und manchmal beiseite springen, wenn gerade Kutschen aus zwei Richtungen mit hoher Geschwindigkeit herranfahen.

Weiter weg vom Zentrum kann man ruhige Gärten mit exotischen Tieren, Villen und Gartenanlagen finden. Während es eine ganze Reihe prunkvoller Gebäude gibt, findet man hier keinen einzigen Tempel, obwohl man es erwarten und es hier gut ins Stadtbild passen würde. Die einzige Ausnahme ist der Hydratempel in Fischstadt. Auch was den ewigen Zwist angeht, verhält es sich neutral. Kontakt mit Göttern ist hier kaum möglich. Der Versuch, Zwistpunkte zu verwenden, scheitert, kann allerdings schnell zu unangenehmen Fragen von herbeieilenden Regierungsbeamten oder Stadtwachen führen.

Überhaupt scheinen sich die Stadtwachen, die in den anderen Stadtteilen meist mit Abwesenheit glänzen, ganz auf Hutstadt zu konzentrieren, wo sie aber eher repräsentativen Aufgaben nachgehen, wie dem prunkvollen Wachwechsel auf dem Platz vor dem Palast.

### **EIN BLICK NACH FISCHSTADT**

Dass man in Fischstadt ist, merkt man sofort.

Und zwar am Geruch. Während am dunklen See der frische, salzige Wind in der Luft vorherrscht, wird der Fischgeruch in den Hafenkneipen, Fischrestaurants, dem Fischmarkt, den Fischgeschäften und Fischbratereien intensiver, während er in den verwahrlosten, teils überschwemmten Seitengassen, wo Wasserratten mit Krebsen und Riesenkakerlaken um die Abfälle und Essensreste des Tages kämpfen, schier unerträglich.

Entlang der Uferpromenade hat man szenische Blicke auf den malerischen, sonnenbeschienenen Sandstrand mit Strandkörben, Sandburgen, Badegästen. Man kann Studenten beobachten, die geometrische Muster in den Sand zeichnen, oder Skinkmenschen, die sich mit Schwimmbewegungen durch den Sand um die Badetücher von irritierten Tagesausflüglern herumbewegen.

Dahinter der dunkle salzige See, den die Strahlen der imaginären Sonne nicht zu erreichen scheinen. Neben Schwimmern, Seglern, Fischerbooten und einem Ausflugsschiff für Seerundfahrten finden sich im Wasser gelegentlich auch Haifischmenschen, Krabbenmenschen, Wasserratten sowie Tiefenbewohner und krakenköpfige Farrab.

Dafür, dass kaum Schiffe im kleinen Hafen von Fischstadt liegen, findet sich eine überproportionale Menge an Matrosen und Seeleuten in den Spelunken am Hafen. Der frei zugängliche Vortex nach Glasstadt und mehrere Portale in die Wasserebene mögen dies erklären. Hier kann man Geschichten von versunkenen Schiffen und Schätzen hören, von Wasserportalen in den Tiefen des Sees, von dunklen Kreaturen und mutigen Taten und der Hydra, dem legendären Seemonster von Tharantan. Von den krakenköpfigen Farrab hält man sich lieber fern, sie haben eine Art, jemanden zu Dingen zu überreden, die man im Nachhinein bereut.

Trotz all des Lärmens der Marktschreier und Fischverkäufer und dem geschäftigen Treiben auf den Plätzen und Straßen kann Fischstadt mit der Lautstärke von Klangstadt nicht mithalten.

Erwähnenswert ist noch der Tempel der Hydra. Der einzige religiöse Ort in Tharantan liegt direkt am See. Ein großer klassizistischer Bau mit vielen Säulen und Statuen, der schon von weitem zu sehen ist. Verehrt wird hier allerdings keine Gottheit, sondern das hungrige Seeungeheuer, dem hier monatlich öffentliche Opfer gebracht werden. Schon mehrere Straßen entfernt stößt man auf eine Vielzahl von braun gebrannten, gelockten Priestern, welche die Passanten dazu nötigen, dem Glauben der

Hydra beizutreten, zu den Gottesdiensten zu kommen, für den Tempel zu spenden oder ihr Kind für gutes Geld als Opfer an die Hydra zu verkaufen. Begleitet werden sie von Tempelsoldaten mit offenen Helmen und Schuppenpanzern, die mit Dreizack, Harpune oder Armbrust und Klingen bewaffnet sind, welche man am ehesten als Entermesser beschreiben kann. Sie alle tragen stolz das Zeichen der vielköpfigen Hydra und scheinen die einzigen Ordnungskräfte auf den Straßen von Fischstadt zu sein. Im Tempel werden auch Paladine und Wasser- oder Eismagier ausgebildet.

### **EIN AUSFLUG NACH UNTERSTADT**

Unterstadt ist der letzte Stadtteil. Er lässt sich nicht nur durch den großen Torbogen in Hutstadt erreichen, sondern auch über die Kanalisation der anderen drei Stadtteile. Diese Route ist allerdings nicht besonders empfehlenswert. Nicht nur wegen der Desorientierung durch die plötzlich anderen Richtungen, wenn man aus den labyrinthartigen Gängen und Tunneln wieder ins Freie tritt, sondern alleine auch schon wegen des Geruchs. Von den angeblich in der Kanalisation hausenden Monstern und Dämonen ganz zu schweigen.

Was hier als erstes auffällt ist die unglaubliche Ruhe. Nähere Betrachtung erklärt diesen Umstand. Ist Unterstadt doch Heimat der örtlichen Bürokratie und der zahlreichen Friedhöfe von Tharantan. Nur in der Nähe des Krankenhauses und der kleinen Universität geht es etwas lebendiger zu. Aber auch hier spricht man mit gedämpfter Stimme. Universität, Krankenhaus und die Friedhofsverwaltung liegen an dem so passend benannten Friedensplatz im Zentrum des Stadtteils.

Das Gelände des Krankenhauses und der kleinen Universität sind direkt verbunden und so verwundert es nicht, dass die Medizin den Schwerpunkt der Studien bildet. Auch die magischen Künste kann man hier erlernen, allerdings haben nur die Heiler einen guten Ruf. Über die Qualität der anderen Fakultäten redet man besser nicht. Ebenso wird nicht offen über des Nachts umherstreifende Fleischgolems und Untote geredet, den Vortex zum Knochenthron, durch den Knochensammler auf Besuch kommen, oder über die drei Gangsterbanden, die hier ihren Unterschlupf haben und das Verbrechen in ganz Tharantan organisieren.

Am Tage ist davon aber keine Spur zu sehen. Neben den gelegentlichen Heimatlosen erblickt man allen Ortes nur träge, schläfrige Ratten und Beamte. Erstere wohl genährt in den Seitengassen, letztere auf den allgegenwärtigen Bänken entlang der Straße. Die Mittagspausen dieser Beamten scheinen von unglaublicher

Länge zu sein, so dass es wirklich schwierig ist, eine der Bänke zu ergattern.

Ebenso allgegenwärtig sind Plakate mit Aufschriften wie „Haben sie schon vorgesorgt?“, welche auf die Friedhofsverwaltung und den Vorteil eines rechtzeitig organisierten Begräbnisses hinweisen. In der Friedhofsverwaltung werden die Toten fein säuberlich verwaltet, katalogisiert, nummeriert und aufgelistet. Man kann jede Auskunft über die hier liegenden Toten bekommen, solange man es nicht eilig hat.

### **VOR DER STADT: FELSBROCK**

Ganz Felsbruck ist überschattet von einem Berg. Zentrale Anlaufstelle hier ist die Station des „Feuerrosses“, umgeben von mann hohen Felsen und ersten schäbigen Häusern.

Insgesamt kann man sagen, dass es sich kaum lohnt, Felsbruck zu besichtigen. Schon in der Umgebung der Station sind die Häuser in keinem besonderen Zustand. Mit zunehmender Entfernung wird die Umgebung noch verwahrloster und auf den Straßen finden sich immer mehr Bettler. In Vorgärten und auf Plätzen lungern beschäftigungslose Menschen, Goblins, Orks und räudige Tiermenschen herum. Halo eilen mit verbissener Mine durch die Gassen. Tektonen tragen schwere Lasten durch die Straßen. Immer wieder trifft man auf Rattlinge, die verschiedene Käsesorten, Brot und Pilznahrung aus ihren Bauchläden verkaufen.

In der Nähe der Mineneingänge, die Tag und Nacht bewacht werden, finden sich Schmelzeereien, Schmieden und Raffinerien. Bewaffnete achten auf die Sicherheit der Waren. Die Minen können nur von den Arbeitern, zumeist Halo, aber auch Menschen, Zwergen und Gnomen betreten werden, oder mit Sondergenehmigung aus dem Regierungspalast in Hutstadt. Die Arbeitsbedingungen stehen in keinem Verhältnis zu dem Wert, welches das äußerst seltene und außerhalb von Tharantan weitgehend unbekanntes Metall Wissmath hat. Neben Wissmath werden auch einige andere Metalle gefördert, die zum Großteil in Klangstadt verarbeitet werden, teilweise aber auch schon hier vor Ort.

Entfernt man sich weiter, so geht die Vorstadt in Slums und eine Zeltstadt über, bevor man die Wälder erreicht, wo tagsüber Holzfäller Bäume schlagen und Rauchfahnen die Standorte der Köhlerhütten anzeigen. Hier in den gebirgigen Höhen entspringt auch die Tran, die durch fast alle Stadtteile von Tharantan fließt. Des Nachts ist es hier ruhig, da die Geschichten von allerlei wilden Tieren und Monstern die Bewohner von den Wäldern fernhalten.

Die meisten Bewohner arbeiten in den verschiedenen Stadtteilen von Tharantan, den Minen

oder den Wäldern und schlafen des Nachts nach schwerer Arbeit. So wirken die Straßen der Stadt seltsam leer, außer zu Zeiten des Schichtwechsels, sowie früh, wenn die Pendler zur Haltestelle des Feuerrosses drängen, und abends, wenn die erschöpften Arbeiter in ihre Wohnungen oder Zelte zurückkehren.

Die Minen werden Tag und Nacht betrieben und sind die Haupteinnahmequelle von Felsbruck. In den bereits ausgebeuteten und inzwischen verlassenen Gängen haben sich Rattlinge niedergelassen, und Gerüchten nach auch einige Werratten. Kaum jemand weiß, dass sie Pflanzen und Pilze auf dem Gestein züchten, in dem noch Reste des strahlenden Wissmath sind. Sie bilden die Grundlage ihrer Nahrungskette, zu der auch Ziegen und diverse leckere Käsesorten gehören. Die Pflanzen gedeihen hier besonders gut, und besonders die Halo schätzen die Küche der Rattlinge.

### **EINIGE WORTE ZU WISSMATH**

Wissmath ist ein seltenes Metall mit magischen Eigenschaften, welches insbesondere in der Herstellung von Portalen und Portalzubehör Verwendung findet. Die erfinderischen Alchemisten in Klangstadt finden aber immer neue spektakuläre Anwendungen dafür. Überwiegend handelt es sich dabei um sehr teure magische Erzeugnisse. Wissmath soll auch bei der Herstellung von Golems eine Rolle spielen.

Die Alchemistengilde ist der Hauptabnehmer des Metalls, und ohne eine Lizenz der Gilde kommt man kaum an das raffinierte Wissmath, welches dessen übernatürliche Eigenschaften in konzentrierter Form enthält.

In reiner Form handelt es sich um ein grünlich und bläulich schimmerndes, leicht nachleuchtendes Metall

In einem Laden für Alchemiebedarf in Klangstadt kann man eine kleine Dosis reines Pulver für 40 GM erwerben oder einen Trank (bläulich grün leuchtende Metallflocken in klarer Flüssigkeit) für 250 GM. Der Trank kann als große Dosis auf einmal geschluckt oder mit fünfmal nippen, je für eine kleine Dosis, eingenommen werden. Für die Herstellung magischer Gegenstände eignet sich diese Form aber nicht, dafür benötigt man das raffinierte Wissmath.

Auswirkungen bei Einnahme:

- Eine kleine Dosis gibt ein Gefühl dafür, wo sich das nächste Portal befindet. Wie der Portalsinn der Halo (siehe nächstes Kapitel, Volksfähigkeiten) und hält für etwa eine halbe Stunde an.
- Eine große Dosis (5-10 kleine Dosen oder ein ganzer Trank) kann es zu Flimmern führen. Wie Volksfähigkeit Flimmern der Halo

(siehe nächstes Kapitel). Beim Einnehmen wird eine Probe auf GEI+HÄ abgelegt. Bei Erfolg gibt der PW die Flimmerzahl an, die mindestens zwei ist und für PW Runden anhält.

Misslingt die Probe, so kommt es stattdessen zu Übelkeit und -1 auf alle Proben für PW Runden.

*Bei Immersieg (1) ist die Flimmerzahl 2, kann mit slayenden Würfeln aber auch länger als 2 Runden anhalten.*

- Eine kleine Dosis, eingenommen vor einem Zauber der mit Ebenen zu tun hat, beispielsweise eine Beschwörung, gibt einen Bonus von +2 für den Zauber. Durch den Zauber, ob erfolgreich oder nicht, wird das Wissmath aber verbraucht.
- Raffiniertes Wissmath dient zur Herstellung von magischen Gegenständen, Portalen und Portalzubehör. Es kann nur von lizenzierten Mitgliedern der Alchemistengilde erworben werden und ist toxisch. Die Einnahme führt zu Vergiftung.

## **DAS VOLK DER HALO**

### **HALO – ZWERGE THARANTANS**

Die Halo sind eine Rasse von Zwergen. Ihre Haut hat ein grünlich leuchtendes Schimmern an sich und wird manchmal sogar transparent. Die häufigste Haarfarbe ist schwarz, aber man sieht auch dunkles blau, grün, braun und in seltenen Fällen blondes Haar. Wie andere Zwerge sind sie kräftig und von stämmigem Wuchs, aber nicht ganz so zäh wie ihre Verwandten.

Die Halo werden auch abwertend Grünzwerge genannt. In Tharantans Vorort Felsbruck leben viele von ihnen bei den Bergwerken, wo sie als Bergarbeiter, Metallschmelzer, Fremdenführer, Späher und Techniker arbeiten.

Die Vermutung, dass die Halo ihre Eigenheiten durch den generationenlangen, übermäßigen Kontakt mit Wissmath erhalten haben, ist nicht ganz von der Hand zu weisen.

Insgesamt sind die Halo fleißig, gierig, geschäftstüchtig und etwas verschroben. Man findet weniger Gemeinsinn, dafür mehr Individualismus und Egoismus als bei den meisten Zwergen. Ansonsten fühlen sie sich, ihrem merkwürdigen Äußeren zum Trotz, ganz als Zwerge.

Sie unterhalten freundschaftliche Beziehungen zu den Rattlingen, die in ungenutzten Stollen des Berges von Felsbruck ihr Lager aufgeschlagen haben.

Inzwischen haben viele Halo auch das anstren-  
gende Leben in Felsbruck hinter sich gelassen.  
Einzelne Halo oder Gruppen von Halo finden  
sich an fast allen Orten der Ebenen.

**Volksbonus:** ST, HÄ oder GE

**Volksfähigkeiten:**

Dunkelsicht (+1 VP), Langlebig (oVP),  
Lumineszenz (oVP), Ungepflegt (-1 VP),  
Auffällig (-1 VP), Portalsinn (+1 VP), Magische  
Reflexion (+1 VP), Volks-Talent Flimmern (+1  
VP)

**Lumineszenz:** Die Haut der Halo leuchtet mit  
einem unnatürlichen grünlichen Licht, etwa so  
hell wie eine Laterne. Das ist einerseits  
praktisch, da sie in den Minen keine Lichtquelle  
benötigen, andererseits erhalten aber alle  
Proben auf Heimlichkeit im Dunklen deshalb -  
4, selbst wenn der Halo dick verummt ist.

**Ungepflegt:** Das grünliche Leuchten wirkt  
entnervend auf andere Völker. Viele haben  
auch Angst, es könnte ansteckend sein. Proben  
der sozialen Interaktion (außer Einschüchtern)  
werden um -2 modifiziert.

**Auffällig:** Stadtwachen und andere können  
sich immer an ein Treffen mit einem Halo  
erinnern. Zudem +2 für das Bemerkten oder  
Suchen eines Halo. (Siehe Dzaarions Völker-  
baukasten aus Adventskalender 2017)

**Portalsinn:** Halo haben ein übernatürliches  
Gespür für Portale und andere Dimensionen.  
Mit einer Probe auf GEI+AU, Wahrnehmung  
und Jäger geben +2 pro Rang, können Portale  
und Dimensionsmagie, auch entsprechende  
magische Gegenstände, in der Umgebung (etwa  
AU x 100m) entdeckt werden.

**Magische Reflexion:** Gegen Halo gerichtete  
magische Effekte prallen oft ab, werden reflek-  
tiert. Das gilt auch für unterstützende Effekte,  
Heilung, Tränke, elementare Angriffe und  
Flächeneffekte. Hat der Effekt ein gültiges Ziel  
als Quelle, so wird der Effekt reflektiert. An-  
sonsten verpufft er wirkungslos in einer bunten  
Wolke.

Ist der Probewert eines Zaubers/ Effektes, der  
den Halo zum Ziel hat, gleich oder geringer als  
dessen GEI Wert, so wird er auf den Verur-  
sacher zurückgespiegelt. Ergebnisse die höher  
sind als GEI wirken dagegen in voller Stärke.

**Volkstalent Flimmern III:** Halo beginnen,  
wenn sie aufgeregt sind (z.B. im Kampf), zu  
flimmern. Für Sekundenbruchteile verlassen  
sie die materielle Ebene, werden unberührbar  
und transparent, fast durchscheinend. Trifft  
sich das zufällig mit dem Zeitpunkt eines  
physischen Angriffs, so erleiden sie keinen  
Schaden.

Zeigt der erste Würfel bei Abwehr eines physi-  
schen Angriffs das Vielfache der Flimmerzahl,

siehe unten, so geht der Angriff ins Leere. Ist  
ein Patzer (20) das Vielfache der Flimmerzahl,  
so erleiden sie keinen Schaden, wohl aber die  
Wirkung des Patzers.

kein Rang auf Flimmern: Flimmerzahl 13

Flimmern Rang I: Flimmerzahl 7



Flimmern Rang II: Flimmerzahl 5

Flimmern Rang III: Flimmerzahl 3

Das Volkstalent kann (bis III) unabhängig von  
der Klasse nur von Halo erlernt werden. Mit  
höheren Rängen wird das Flimmern zum  
Zeitpunkt von Angriffen intensiviert.

### JURECK STAHLBLICK – EIN HALO GANGSTER

Jureck ist einer von drei Gangsterbossen,  
welche die Unterwelt von Tharantan unsicher  
macht. Zu seiner Bande gehören neben  
Menschen und Halo auch eine Reihe von  
Rattlingen und zwei Rattenoger (siehe Slayo2).  
Jureck ist ein Späher der 9. Stufe. Er versteht  
sich vor allem auf Schutzgeld, Erpressung,  
bewaffnete Überfälle und Schmuggel.

	Jureck Stahlblick			ST 9	
KÖR:	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	5	GE:	7	AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dolch (WB+0)</li> <li>- Schwere Armbrust „Treff“ (+2 Ränge Schütze)</li> <li>- Lederpanzer</li> <li>- Lederschienen (Arm &amp; Bein)</li> <li>- Metallhelm</li> </ul>					
<b>Volk:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dunkelsicht</li> <li>- Lumineszenz</li> <li>- Ungepflegt, Auffällig</li> <li>- Portalsinn</li> <li>- Mag. Reflexion</li> </ul>				
<b>Talente:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausweichen I</li> <li>- Diebeskunst I</li> <li>- Fieser Schuss I</li> <li>- Flink I</li> <li>- Flimmern I</li> <li>- Schlitzohr I</li> <li>- Schütze I</li> <li>- Wissensgebiet (Hehlerei) I</li> </ul>				
<b>Beute:</b>	BW 2A:16, 1D18				
<b>GH:</b>	9	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	

### HALG GRÜNFELS – EINE HALO

## MINENWACHE

Halg ist nicht der Hellste, steht am Eingang der Wissmath Mine und passt gut auf, dass kein Unbefugter sie betritt. Was ein Unbefugter ist, weiß er nicht genau, hatte aber schon mal ein ernstes Gespräch mit der Wachleitung, als er jemanden reingelassen hat. Seitdem wittert er, dass man ihn reinlegen will, wenn sein Gegenüber zu viel redet, und wird dann schnell mal handgreiflich. Ungebetene Gäste werden von ihm auch mal unsanft über den Zaun des Geländes nach außen befördert.

Grundsätzlich lässt Halg also niemanden in die Mine, den er nicht kennt. Schriftliche Genehmigungen aus Hutstadt lässt er erst von der Wachleitung prüfen.

Anderen Halo oder Zwergen gegenüber ist Halg sehr umgänglich.

	Halg Grünfels				ST 6
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	8	GE:	2	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schlachtbeil (2h)</li> <li>- Schleuder</li> <li>- Wurfhammer (2 Stück): WB+2, GA-4 → 15</li> <li>- Kettenpanzer</li> <li>- Lederschienen (Arm &amp; Bein)</li> <li>- Metallhelm</li> </ul>					
Volk:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dunkelsicht</li> <li>- Lumineszenz</li> <li>- Ungepflegt, Auffällig</li> <li>- Portalsinn</li> <li>- Mag. Reflexion</li> </ul>				
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brutaler Hieb II</li> <li>- Einstecker II</li> <li>- Flimmern II</li> </ul>				
Beute:	BW 1A:10, 1D12				
GH:	9	GK:	no	EP:	

## ZURKAN DER EHRliche – EIN HALO

Idee, Text, Überarbeitung und Layout: Stefan „Dragonorc“ Schoberth  
 Gegenlesen und Diskussion: Karl „Sintholos“ Jung, Sigfried „Sico72“ Corbes  
 Setting Planeslayers, Gegenlesen und Diskussion: Mathias „Bruder Grimm“ Reinke



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
 Namensnennung – Nicht-kommerziell  
 Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

## HÄNDLER

Seinen Beinamen unterstreicht Zurkan potenziellen Kunden gegenüber besonders. Es ist nicht völlig klar, ob der Beiname nicht ironisch gemeint ist.

Zurkan lebt in Felsbruck. Die Nahrung, welche er bei den örtlichen Rattlingen günstig erwirbt, bringt er zur Pausenzeit in die Bergwerke, um die hungrigen Haloarbeiter zu versorgen.

Neben vielen anderen Waren, die klein genug sind, um sie mit sich zu tragen oder mit seinem Karren zu fahren, verkauft er unter der Hand sogar rohes oder bereits raffiniertes Wissmath. Eine kleine Dosis Pulver verkauft er für 25 GM. Raffiniertes Wissmath gibt er für 1000 GM pro Portion ab. Er hat nie mehr als eine Dosis dieses seltenen und wertvollen Materials bei sich. Kann auf Anfrage und Vorkasse aber mehr besorgen. Auf völlig legale und ehrliche Art natürlich. (*Ironie*)

	Zurkan der Ehrliche				ST 6
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	4	VE:	4
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
<b>Bewaffnung</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Schlagring, Dolch</li> <li>- Leichte Armbrust (WB+2, INI-2)</li> <li>- Lederpanzer</li> </ul>					
Volk:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dunkelsicht</li> <li>- Lumineszenz</li> <li>- Ungepflegt, Auffällig</li> <li>- Portalsinn</li> <li>- Mag. Reflexion</li> </ul>				
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausweichen I</li> <li>- Charmant I</li> <li>- Diebeskunst I</li> <li>- Schlitzohr II</li> <li>- Flimmern I</li> </ul>				
Beute:	BW 4A:10, 3D12				
GH:	4	GK:	no	EP:	



Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
 Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>