



CHARAKTEROPTIONEN

MONSTER ALS SPIELERVÖLKER

NEUE SPIELBARE DS-VÖLKER VON SPHÄRENWANDERER

MONSTER ALS SC?

Geht das überhaupt? Klar! Jedoch bringt das Spiel mit exotischeren Spielervölkern den ein oder anderen Stolperstein mit sich, die sich allerdings leicht umschiffen lassen.

ÜBERALL VERHASST?

Schnell drängt sich einem der Gedanke auf, dass Monster in jeder Stadt sofort umgebracht werden oder dass die Garde diese sofort dingfest machen würde - das stimmt nur bedingt. Denn erstens reist das Monster mit respektableren Charakteren herum und zweitens gibt es immer Ausnahmen - und für wen, wenn nicht für SC sollten diese gelten? Der Goblinstamm, dem der SC angehört, könnte z.B. mit den umliegenden Dörfern Handel treiben und sich einen Ruf erarbeitet haben. Der Ork könnte sich einen Namen als Jahrmarktskämpfer gemacht und so die Furcht vor seinem Erbe abgeschüttelt haben. Und sobald der Charakter seine ersten Heldentaten vollbracht hat, werden die Zweifel an seinem Naturell immer geringer werden. Überlegt euch nicht, warum man ein Monster als SC verbieten sollte, sondern fragt euch, wie man es sinnvoll einbinden kann!

ZU EXOTISCH?

Es mag vorkommen, dass der Großteil der Gruppenmitglieder Gefallen an exotischen Völkern findet und solche spielen möchte - wenn die Kampagne jedoch nicht gerade darauf ausgelegt ist, Monster zu spielen, kommt es schnell zu Problemen mit der Glaubwürdigkeit oder Spielbarkeit. Es empfiehlt sich daher, nicht mehr als einen Exoten in einer „normalen“ Gruppe aufzunehmen. Eine Kampagne aus Sicht einer kompletten Monstergruppe mag jedoch auch einmal eine nette Abwechslung darstellen...

PLAN B

Eine weitere Möglichkeit mit dem vermeintlichen Problem umzugehen ist denkbar einfach: gar nicht. Man muss die Herkunft eines SC nicht unbedingt thematisieren, und für viele Abenteuerarten ist sie auch gar nicht relevant oder sogar nützlich: Welcher Ork vermutet schon hinter seinem grünhäutigen Vetter einen heldenhaften Kleriker?

GRENZEN DES SYSTEMS

Da einige Monster gewaltige Modifikatoren für ihre Attribute bräuchten, um ihnen gerecht zu werden, DS in diesem Fall aber keine Präzedenzfälle kennt, könnten einige der hier vorgestellten Werte im Vergleich zu den Monstertypen etwas hinterherhinken oder besser dastehen.

MONSTERVÖLKER*

ECHSENMENSCH

Die Echsenmenschen sind eine sehr alte Rasse, die schon ihre Stufenpyramiden erbaut hat, als die Menschheit noch in den Kinderschuhen steckte. In manchem entlegenen Winkel der Welt haben sie sich ihre Kultur bewahrt. Und trotz ihrer Kaltblütigkeit verfügen sie über die Gabe der Vernunft.

Volksbonus: HÄ, BE oder VE

Volksfähigkeiten: Kältestarre (-2), Nachtsicht (+1), Schleudern (+2), Magisch begabt oder Schnell oder Zäh (+1)

EULERICH

Das einst stolze und weise Volk der Euleriche ist kollektiv dem Wahnsinn anheimgefallen. Man munkelt jedoch, dass sich einige der aufrecht gehenden Kreaturen, die wie eine Mischung aus Eule und Bär anmuten, einen Funken Intelligenz behalten konnten.

Volksbonus: STÄ, HÄ, BE

Volksfähigkeiten: Aggressiv (-2), Attributsmodifikator: KÖR 8-12, GEI 1-4 (0), Dunkelsicht (+1), Groß (+4), Lichtempfindlich (-1), Natürliche Panzerung (+1), Ungepflegt (-1),

GOBLIN**

Klein, gemein, grün, verrückt, wenig Selbsterhaltungstrieb. Goblins sind wahre Quälgeister, die vielerorts eine Landplage darstellen und oft nur durch sicheres Glück am Leben bleiben. Dennoch gibt es Stämme, die sich von einem weisen Anführer jedenfalls leidlich unter Kontrolle bringen lassen.

Volksbonus: HÄ, BE oder GE

Volksfähigkeiten: Geschwind (+1), Glück des Narren (+4), Klein (-4), Nachtsicht (+1), Verabscheuungswürdig (-1), Wesen der Dunkelheit (+1)

GNOLL

Gnolle wirken wie Mischwesen aus Hyänen und Menschen. Es sind primitive und aggressive Kämpfer, billige Söldner (vor allem in Hars Nafur) und teilweise noch halb wilde Kreaturen.

Volksbonus: ST, BE oder GE

Volksfähigkeiten: Attributsmodifikator: KÖR 5-9, AGI 5-9, GEI 2-6 (0), Krieger (+1), Nachtsicht (+1), Ungepflegt (-1), Schnell (+1)

GROTTENSCHRAT

Grottenschraten leben in Stammesgemeinschaften, die natürliche Höhlen oder verlassene unterirdische Behausungen bewohnen. Die ledrige Haut der 2 Meter großen, stämmigen Schrate ist insbesondere am Rücken und Kopf von einem groben Fell überzogen. Der typische Grottenschrat kennt nur zwei Dinge: Allesfresser legen oft Hinterhalte und sind nicht gerade wählerisch bei der Wahl ihrer Ziele.

Volksbonus: ST oder HÄ

Volksfähigkeiten: Attributsmodifikator: KÖR 7-11, GEI 2-6 (0), Dunkelsicht (+1), guter Geruchssinn (+1), Ungepflegt (-1), Zäh (+1)

HARPYE

Harpyen sind spöttische und launische Kreaturen und muten wie große Greifvögel mit den Köpfen und Oberkörpern von Frauen an. Sie leben zumeist in kleinen Sippenverbänden, sogenannten „Nestern“ und sind dafür gefürchtet, einen unwiderstehlichen Lockruf zu besitzen.

Volksbonus: BE, GE oder AU

Volksfähigkeiten: Arrogant (-1), Bezaubern (+2), Fliegen (+2), Fragil (-1), Langsam (-1), Nachtsicht (+1)

HOBGOBLIN/ ORK***

Hobgoblins und Orks sind kriegerische goblinoiden Völker, die sich oft zu Banden und Kriegshaufen zusammenschließen, um Gegenden zu terrorisieren. Orks sind etwas untersetzter als Hobgoblins, von bulligerer Statur und tragen Hauer im Unterkiefer. Hobgoblins sind nahe Verwandte der Goblins, nur größer und nicht ganz so verrückt.

Volksbonus: HÄ, GE oder VE

Volksfähigkeiten: Attributsmodifikator: KÖR 6-10, GEI 2-6 (0), Krieger (+1), Nachtsicht (+1), Ungepflegt (-1), Wesen der Dunkelheit (+1)

* Ein weiteres Monstervolk als SC-Rasse findest du in der Slay!02 unter <http://www.dungeonslayers.net/slay-magazin/>

** Mehr zu Goblins findest du in der Slay!01, dem Communitymagazin, unter <http://www.dungeonslayers.net/slay-magazin/>

*** Die beiden Völker unterscheiden sich so wenig, dass ein gemeinsames Werteset ausreichend ist.

KOBOLD

Kobolde sind kleine, reptilienartige Humanoide, die sich oft in Höhlen und Wäldern herumtreiben. Aufgrund ihres schwachen Körperbaus und der fehlenden Dunkelheit in ihren Herzen werden sie oft von stärkeren Monstern versklavt.

Volksbonus: BE oder GE

Volksfähigkeiten: Klein (-4), Talent: Ausweichen (+2), Unfairer Kampf (+2), Wendig (+2)

MINOTAURUS

Es gibt 2 Gruppen von Minotauern auf Caera: die wilden Minotauern, die als Monster oder Söldner durch Caera streifen und die zivilisierten aus Tarda, die eine eigene kriegerische Hochkultur begründet haben. Beiden gemein ist ihr ungezähmtes, kriegerisches Naturell

Volksbonus: STÄ, HÄ oder BE

Volksfähigkeiten: Aggressiv (-2), Attributsmodifikator: KÖR 8-12, GEI 2-6 (+2), Groß (+4), Kampfrausch (-1), Krieger (+1), Passt nicht (-2)

OGER

Oger sind große, fette Kreaturen, die alles in sich hineinstopfen, was ihnen zwischen die Hauer kommt. Sie sind die primitivste und urtümlichste der goblinoiden Rassen und werden oft von Orks als Wachhunde gehalten, wenn sie nicht wild in Stämmen leben.

Volksbonus: STÄ oder HÄ

Volksfähigkeiten: Attributsmodifikator: KÖR 8-12, GEI 1-4 (0), Enormer Vielfraß (-2), Groß (+4), Nachtsicht (+1), Passt nicht (-2), Ungepflegt (-1), Wesen der Dunkelheit (+1) Zäh (+1),

VOLKSFÄHIGKEITEN

AGGRESSIV (-2)

Dieses Volk hat ein Aggressionsproblem. Fühlt sich ein Angehöriger dieses Volkes beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen.

ATTRIBUTSMODIFIKATOR (0+)

Die Minimal- und Maximalwerte der Attribute des Charakters verschieben sich, sodass höhere oder niedrigere Werte erreicht werden können. Die Summe der Veränderungen muss jedoch 0 und die Gesamtsumme der Attributspunkte weiterhin 20 betragen, sofern nicht zusätzliche Baupunkte ausgegeben werden (2 pro Attributspunkt). Zudem darf kein Charakter einen Attributswert von unter 1 aufweisen. Welche Modifikatoren eingeführt werden, ist dem einzelnen Volk zu entnehmen.

GEISTLOSE CHARAKTERE: GEI 3: Der Charakter spricht gebrochen, ihm ist es maximal möglich 2 Fremdsprachen gebrochen zu erlernen. GEI 2: Der Charakter spricht nur

noch abgehackte Wörter, ihm ist es maximal möglich die Grundwörter einer einzigen Fremdsprache zu erlernen. GEI 1: Der Charakter kann sich nur durch animalische Laute verständlich machen.

BEZAUBERN (+2)

Der Charakter verfügt über die Fähigkeit Wesen zu bezaubern. Dies funktioniert wie der Zauber „Gehorche“.

ENORMER VIELFRASS (-2)

Angehörige dieses Volkes benötigen 6 Mahlzeiten pro Tag, um bei Kräften zu bleiben.

FLIEGEN (+2)

Kann anstatt zu Laufen Fliegen. Hierbei verdoppelt sich seine Bewegungsweite (auch im Sprint). Jedoch ist eine Aktion nötig, um vom Laufen ins Fliegen und umgekehrt zu wechseln.

GLÜCK DES NARREN (+4)

Der Charakter hat mehr Glück als Verstand. Er darf zweimal pro Tag einen Würfelwurf, der ihn das Leben gekostet hätte, komplett ignorieren (sofern er es nicht darauf abgesehen hat, indem er z.B. von einer 100m hohen Klippe springt). Irgendwie schafft er es, den Folgen zu entzählen. So kann er durch reinen Zufall Explosionen, Stürze und heftigste Angriffe überleben.

GUTER GERUCHSINN (+1)

Der Charakter erhält auf alle Wahrnehmungs-Proben einen Bonus von +2.

KÄLTESTARRE (-2)

Alle Proben des Charakters sind um 1 Punkt erschwert, wenn die Temperatur weniger als 15°C beträgt, sinkt sie unter 5°C -2. Unter dem Gefrierpunkt kann der Charakter gar nicht mehr handeln, bis er aufgetaut wird.

NATÜRLICHE PANZERUNG (+1)

Der Charakter verfügt immer über Panzerung+1.

KAMPFRAUSCH (-1)

Angehörige dieses Volkes neigen dazu, im Kampf in Rage zu geraten. Wird der Charakter im Kampf verletzt, muss ihm erst GEI+VE (1/Runde möglich) gelingen, um den Kampf vorzeitig abzubrechen, also bevor er oder sein Gegner tot ist.

KRIEGER (+1)

Angehörige dieses Volkes erhalten +1 auf Schlägen.

PASST NICHT (-2)

Der Körperbau des Charakters ist dermaßen verschieden von dem eines normalen Humanoide, dass er Rüstung, Kleidung und Waf-

fen kaum tragen kann, die ihm nicht direkt auf den Leib geschneidert/geschmiedet wurden (doppelter Preis, keine nachträgliche Anpassung von Ausrüstung möglich). Tut er es dennoch, erhält er pro Gegenstand eine um 1 verminderte Abwehr und alle Proben mit den entsprechenden Gegenständen sind um 1 erschwert.

SCHLEUDERN (+2)

Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) um Schaden/3m davon. Das Ziel erleidet Sturzschaden für die erlittene Distanz (Abwehrbar) und liegt danach am Boden.

UNFAIRER KAMPF (+2)

Wird der Charakter im Nahkampf verfehlt, darf er sofort eine vergleichende Probe AGI+BE gegen den Angreifer würfeln, bei deren Gelingen letzterer seine nächste Aktion verliert, weil er sich vor Schmerzen krümmt. Dies funktioniert nur bei humanoiden Gegnern, die höchstens eine Größenkategorie größer sind.

WENDIG (+2)

Der Charakter ist so wendig, dass alle Angriffe gegen ihn um 2 Punkte erschwert sind.

NEUE MONSTER

Nicht alle oben genannten Monster tauchen im DS GRW auf, deshalb folgen an dieser Stelle Werte für sie:

GNOLL					
KÖR: 9	AGI: 9	GEI: 2			
ST: 4	BE: 4	VE: 1			
HÄ: 2	GE: 1	AU: 0			
27	14	17	5.5	16	10
Bewaffnung		Panzerung			
Streitaxt (WB+3, Ini-2)		Leder, komplett (PA+3)			
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.				
GH: 4	GK: no	EP: 63			

GROTTENSCHRAT					
KÖR: 11	AGI: 6	GEI: 2			
ST: 4	BE: 1	VE: 1			
HÄ: 5	GE: 1	AU: 0			
26	19	7	3.5	16	7
Bewaffnung		Panzerung			
Morgenstern (WB+1, GA-1)		Kettenpanzer (PA+2), Schild (+1)			
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Heftiger Angriff: Kann, wenn er sich in der Runde nicht bewegt, einen Angriff mit Schlägen+KÖR ausführen.				
GH: 9	GK: no	EP: 88			