

DIE KALASTAYA

Ein Fanwerk von **Zauberlehrling** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

Das folgende Fanwerk stellt ein neues Spielervolk für Dungeonslayers vor – Vorbild ist das Spielervolk der „Toglaner“ von Mordron für Starslayers.

ALLGEMEIN

GESCHICHTE UND AUFTRETEN DER KALASTAYA

Die Kalastaya sind ein geheimnisvolles Volk von etwa zwergengroßen, ebenso stämmigen Fischmenschen, die angeblich in den Tiefen der bekannten und unbekanntem Meere und Ozeane leben und verschiedene Zivilisationen und Reiche aufgebaut haben. Auch rund um die großen Flüsse erzählt sich das einfache Volk Geschichten von „Fischvolk“, das dort leben soll.

Obwohl prinzipiell an Land überlebensfähig, bevorzugen sie das Leben unter Wasser, wodurch es keine Siedlungen der Kalastaya an Land gibt. Es gilt als gesichert, dass sie in Städten und Siedlungen auf dem Meeresgrund wohnen, wobei die Häuser beispielsweise aus Muscheln und gewaltigen Gehäusen anderer Tiere bestehen und „normale“ Atemluft darin herrscht.

Manche Populationen der Kalastaya sind in regem Austausch mit der Welt „oben“ und besuchen die Hafenstädte regelmäßig um zu handeln und Tauschgeschäfte zu betreiben. Andere wiederum isolieren sich so sehr, dass sie jeden Fremden, der ihre Gewässer auch nur mit dem Schiff durchquert angreifen.

Es wird berichtet, dass die Kalastaya eine große Vorliebe für Gesang und Musik haben



und selbst sehr fähige Musiker sind. Auch eine gewisse Sprachbegabung wird ihnen nachgesagt, denn noch kein Landbewohner ist bekannt, der die Sprache der Kalastaya lernte, da diese immer in der Landessprache kommunizieren konnten. Die Kalastaya beten eigene, fremde Götter der Tiefe und des Meeres an.

Im Kampf (den die Kalastaya mit Vorliebe unter Wasser führen) greifen sie meist zu Nahkampf- und Stangenwaffen, Bögen und Armbrüste werden nur verwendet, wenn sie „an der Luft“ kämpfen. Auch von kalastayanischen Zauberwerkern hat man schon gehört, allerdings verzichten diese auf jegliche Feuer- und Blitzzauber.

Landbewohner können keinen Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Kalastaya erkennen, es ist sogar umstritten ob und wenn ja wie viele Geschlechter es bei den Kalastaya gibt. Einzig die Farbgebung ihrer Schuppenhaut (von dunkelblau bis hellgrün) kann ein wenig auf ihre Herkunft hinweisen: grün bedeutet aus warmen/tropischen Gewässern, blau aus kalten/nördlichen Gewässern bzw. wenn sie dunkel sind aus Ufernähe, wenn sie hell sind aus der Tiefsee.

DIE KALASTAYA AUF CAERA

Auch auf Caera kann man die Kalastaya finden. Das größte unter den bekannten Königreichen ist sicherlich jenes, das in der Bucht von Largo liegt und ein Gebiet vom Trufer des Narlandes bis zur Mündung des Golfstromes einnimmt. Die Bewohner dieses Königreiches werden als offen und freundlich beschrieben, die ab und an auch Kontakt mit den Bewohnern der umliegenden Reiche suchen.

Weitere bekannte Zivilisationen liegen in der Düsterbucht und der nahen Bucht von Ardell. Diese beiden kalastayanischen Fürstentümer haben in der Vergangenheit des öfteren untereinander Krieg geführt und die umliegenden Landstriche ebenfalls in Mitleidenschaft gezogen. Die Bewohner der Gebiete um die Städte Verdan, Aenk'Mator, Laven, Naym und Nieheim sind deswegen nicht gut auf die Kalastaya zu sprechen und jagen sie gnadenlos. Auch vermuten sie in den Fiebersümpfen einen geheimen Stützpunkt der „Fischmänner“.

Von der Innersee und rund um die Fürstenbucht sind Sichtungungen größerer Gruppen von Kalastaya belegt, wobei nicht klar ist wo und wie groß deren Reiche sind.

Weitere Gebiete in denen häufig Schiffe verschwinden und wo von Fischmenschen berichtet wird umfassen die Schauerbucht, die Dampfenden Gestade, die Schlangensinseln und das Gebiet rund um die Insel Mardos, wobei sicherlich auch Seemannsgarn mitspielt und Piraterie, Klippen und Unvermögen ein Grund für die verschwundenen Schiffe sein können.

Im ewigen Zwist stehen die Kalastaya auf beiden Seiten, da die von ihnen erwähnten Götter auch auf beiden Seiten stehen. Es

handelt sich dabei vor allem um die Götter Hefrach, Luhntraz und Shimwender.

Der Gelehrte Isebrim Jonasson aus Gormburg berichtet in seinem Standardwerk „Leben im Schneckenhaus, ein Jahr als Untertan der Muschelkaiser“ von einem heroischen, stolzen und edlen Volk und dessen exotischen Bräuchen, wie tagelange Gesangsturniere und Weitschwimmbewerbe. Auch berichtet er von Blutfehden, die generationenlang andauern können und komplizierten Ritualen des sozialen Lebens und der höfischen Sitte. Des weiteren behauptet er die Kalastaya würden über eine Kavalerie aus Fischreitern und Haie und Kraken als Kampfgefährten verfügen.

KALASTAYA
Herkunft: Meer oder Fluss
Größe: 89 + 4W20 cm
Anfangsalter: 19+W20 Jahre
Sprachen: Kalsah, Freiwort bzw. Sprache der nächsten Küste
Schriftzeichen: Kalsah-Symbolschrift
Ausrüstung: Speer oder Dreizack (WB +1), Lederschienen (PA+1), Mantel aus Fischhaut, Muschelhorn oder -flöte, Fernrohr (+ 8 Bonus auf Bemerken in der Ferne), Muscheln/Perlen im Wert W20/2 GM
Talent-Sets: Athleten, Kampfkunst, Kraft, Seefahrer, Zorn
Einzeltalente: Instrument (III/1LP), WG: Dichtkunst (III/1LP), WG: Tierkunde (III/1LP), WG: Wetterkunde (III/1LP)
Besonderheiten: kein Landbewohner ist fähig die Sprache Kalsah zu lernen. Es gibt keinen sichtbaren Unterschied zwischen den Geschlechtern der Kalastaya.
Volksbonus: +1 HÄ, GE oder VE Eigenschaftshöchstwerte: +1 HÄ, GE, VE
Volkseigenschaften: Amphibisch, Anfällig auf Blitze, Endemisch, Schwimmer, Vieläugig, Wasseratmung

VOLKSEIGENSCHAFTEN

Die meisten der hier verwendeten Volkseigenschaften sind dem Völkerbaukasten von Dzaarion entnommen und der Vollständigkeit halber noch einmal angeführt. Mehr und andere Eigenschaften findet man im Völkerbaukasten unter: http://dungeonslayers.net/download/kalender2017/Dzaarions_Michael_Floren_DS_Voelkerbaukasten.pdf.

AMPHIBISCH

Trockenes und warmes Klima (über 30°C) erschwert alle Proben dieser Spezies um 1.

ANFÄLLIG AUF BLITZE

Angehörige dieses Volkes sind gegen Angriffe mit Blitzzaubern und Blitze anfällig. Ihre Abwehr gegen Blitzangriffe ist um -4 gesenkt.

ENDEMISCH

Dieses Volk lebt im oder am Wasser oder Ozean. Auf alle Proben sich in diesem Gebiet zurechtzufinden, zu überleben, zu verbergen oder sich zu bewegen erhalten sie einen Bonus von +2 bzw. können sie sich um +1 Meter weiter fortbewegen.

SCHWIMMER

Das Volk kann von Natur aus schwimmen. Es erhält +2 auf alle entsprechenden Proben und kann sich für KÖR x 2 Stunden, bei leichtem Wellengang, problemlos über Wasser halten. Außerdem können Mitglieder des Volkes beim Schwimmen die Aktion „Rennen“ anwenden und so mit dem doppelten Laufen-Wert schwimmen.

VIELÄUGIG

Mehrere Augenpaare machen dieses Volk zu begabten Schützen (+1 Schießen), aber auch anfälliger auf Blendung (-1 Malus auf Blendzauber, bzw. +1 Runde länger betäubt/geblendet durch Blendzauber u.ä.).

WASSERATMUNG

Angehörige dieses Volkes können unter Wasser atmen. Sie können nicht ertrinken. Allerdings brauchen sie, wenn sie aus dem Wasser kommen einen Moment um sich umzugewöhnen (10 Minuten bzw. 2 Kampfrunden Ruhe).

BEUTETABELLE

BEUTETABELLE KALT

1	Krebse und Muscheln (1 Mahlzeit)
2	Fisch in Tang gegrillt mit Seegurke (1 Tagesration, 3 Mahlzeiten)
3	Fischernetz 2x2m (Werfen-Angriff, sh. Zauber „Netz“, bis KÖR+ST gelingt, nur bis GK: Groß)
4	Muscheln oder Perlen (BW A:16)
5	Götze aus Treibholz (WG: Gott I W20: 1-10: Hefrach, 11-17: Luhntraz, 18-20 Shimwender)
6	Dreizack (wie Speer), PW:4 – bei Erfolg: Effekt laut BT: E (GRW. S. 149)
7	Metall Rundschild +1
8	Goldring, Wert W20 GM
9	Dolch aus Haifischzahn (WB +0, Ini +1)
10	2 x Seetang (wie Heilkräuter)
11	W20/3 Einheiten Waltran (wie Waffepaste)
12	1+W20/4 Tintennebelbomben (Werfen-Angriff, sh. Zauber „Tarnender Nebel“, Reichweite 5m)

13	Fischblase mit Trank (BT:T)
14	W20/2 Unterwasserfackeln, wenn aktiviert 1/2h Licht – Reichweite: 10m
15	Angelhaken und – schnur (Fischen I, wie Jagen nur im/am Wasser)
16	Muschelhorn (1x pro Tag Schlachtruf)
17	Kette mit Anhänger aus Koralle (Charmant I)
18	Zauberrolle (gewachstes Pergament) (BT: Z)
19	Mantel aus Fischhaut (Schleichen/Verstecken unter Wasser +4)
20	Edelsteine, Wert W20 x 10GM

NPGS

Die Gischtgardisten sind die „gewöhnlichen“ Soldaten der Kalastaya. Klassisch sind sie mit einem Speer und einem metallenen Rundschild bewaffnet und tragen eine einfache, aber zweckdienliche Lederrüstung. Dank ihrer Speere haben sie eine größere Reichweite als mit Nahkampfwaffen wie Schwertern oder Säbel (sh. GRW S. 153, Anhang B).

GISCHTGARDIST SPÄT					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
Speer (WB+1)		Lederpanzer (PA+1), Lederschiene (PA+1), Holzschild (PA+1)			
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitzangriffe.					
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2. Geschwindigkeit bei Schwimmen: +1 (Eigenschaft Endemisch)					
Volksfähigkeiten: Amphibisch, Anfällig (Blitze), Endemisch (Wasser/Meer), Schwimmer, Vieläugig, Wasseratmung					
Talente: Ausweichen I					
Beute: 2A, KAT1:16					
GH:		1	GK:		no
EP:		61			

Die Weisen der Wellen sind die spirituellen und rituellen Anführer der Kalastaya. Sie sind grundsätzlich immer zauberkundig, wobei die Kalastaya keinerlei Unterschied zwischen den „Farben“ der Magie machen. Eine bestimmte Weise der Wellen mag sich mehr auf die zerstörende Wirkung der Magie spezialisiert haben, ein anderer auf die Heilung. Man munkelt auch der Kayalashi, der Sultan der See und Muschelkaiser von Largo ist ein Zauberkundiger.

Die Korallenkrieger und -kriegerinnen der Kalastaya sind die Leibgarde des Kaisers und seines Hofstaates. Sie trainieren ihr Leben lang den wirbelnden Kampf mit zwei Klingen und sind gefürchtete Gegner. Oft werden vertrauenswürdige Korallenkrieger auch als Kommandanten für eine Gruppe von Gischtgardisten eingesetzt.

LIZENZ/LIGENSE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine Regelergänzung für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel. Erstellt von „Zauberlehrling“, veröffentlicht unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE**.

Das Bild wurde von **akulex** erstellt und zur Verwendung in diesem Fanwerk freigegeben. Die Rechte an dem Bild verbleiben beim Urheber. Weiterverwendung des Bildes, nur nach Zustimmung durch **akulex** (z.B. via PN im Dungeonslayers-Forum).

The picture was made by **akulex** for fan-additions. All rights to the picture remain by **akulex**, please contact him if you want to use it for your fan-addition (for example: personal message in the Dungeonslayers-Message-Board).

WEISE DER WELLEN ZAWG ANFÜHRER					
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	0	GE:	5	AU:	7
Bewaffnung		Panzerung			
Kampfstab (2h, WB+1, ZZ+1)		Robe, runenbestickt (PA+0, AU+1)			
Zauber: Flackern (ZB -2), Heilende Aura (ZB +0) Licht (ZB +5), Magische Waffe (ZB +0)		Zielzauber: Halt (ZB -(KÖR+AU)/2 des Ziels), Schattenpfeil (ZB +2)			
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitzangriffe.					
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2. Geschwindigkeit bei Schwimmen: +1 (Eigenschaft Endemisch)					
Volksfähigkeiten: Amphibisch, Anfällig (Blitze), Endemisch (Wasser/Meer), Schwimmer, Vieläugig, Wasseratmung					
Talente: Ausweichen I, Bildung I, Glückspilz I, Wechsler I, Zaubermacht II					
Beute: 2A, 1KAT1+2					
GH:		1	GK:		no
EP:		91			

KORALLENKRIEGER KRIS ANFÜHRER					
KÖR:	8	AGI:	7	GEI:	5
ST:	9	BE:	2	VE:	1
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung		Panzerung			
2x Krumschwert (WB+2)		Kettenpanzer (PA+2, Lau -0,5), Lederschiene (PA+1)			
Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitzangriffe.					
Schwimmen: Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2. Geschwindigkeit bei Schwimmen: +1 (Eigenschaft Endemisch)					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Hieb mit seinen Schwertern in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
Volksfähigkeiten: Amphibisch, Anfällig (Blitze), Endemisch (Wasser/Meer), Schwimmer, Vieläugig (Schießen/ZZ +1, Blendung), Wasseratmung					
Talente: Ausweichen II, Brutaler Hieb I, Schlachtruf I, Zwei Waffen V					
Beute: 1A:17; 2KAT1+5					
GH:		11	GK:		no
EP:		550			