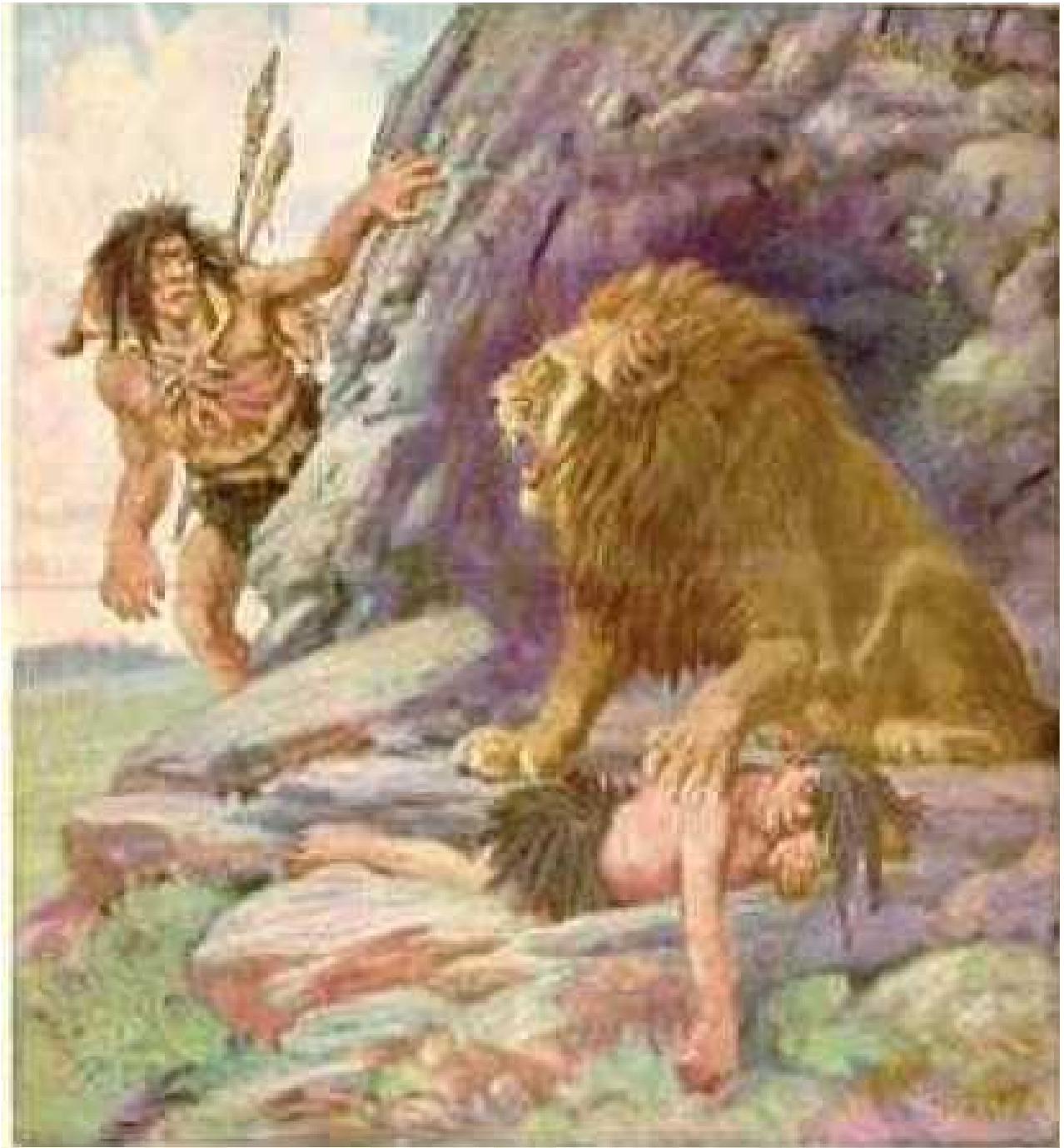


CAVESLAYERS

EIN ALTMODISCHES STEINZEIT-ROLLENSPIEL



Die DS-Lizenz

Caveslayers ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken - nicht aber die Grafiken (mit Ausnahme der Iconsymbole), das Covermotiv, die Illustrationen und Logos - dieser PDF-Fassung des Rollenspiels Caveslayers mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Commons Lizenz:

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0
Deutschland

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>



IMPRESSUM

Autor (Caveslayers):

Luca Volpino

Autor (Dungeonslayers):

Christian Kennig

Titelbild:

Charles R. Knight

Innenillustrationen:

Alle Innenillustrationen sind im Public Domain

Deutsche Übersetzung:

Bernd "Camo" Meyer

Spezieller Dank an:

Andreas Bösche – für die Statistiken der Monster und die theoretischen Diskussionen

ITALIENISCHE AUSGABE

Text

Luke Volpino

Layout

Wild Boar

ENGLISCHE AUSGABE

Übersetzung

Kelly Davis

WILLKOMMEN IN DER STEINZEIT!

Die Nacht bricht an. Der Hüter des Feuers kommt aus seiner Höhle, einen Ast in der Hand. Dein Bruder, Rennt-Schnell, Verteidiger des Stammes, steht mit dem Speer in der Hand auf einem Felsen Wache mit einer Handvoll anderer Krieger. Der Häuptling und seine beiden jüngeren Töchter bereiten das Fleisch der beiden Hirsche zu, die heute Abend von den Jägern erlegt wurden. Heute nacht wird es genug Essen für alle geben!

Springender Hase, die alte Frau des Häuptlings, isst ein wenig von dem Fleisch – ein paar Jahre zuvor hat sie eine Möglichkeit entdeckt, um es haltbarer zu machen: es mit Kräutern und Salz vorbereiten und es dann langsam räuchern. Ein ganzes Viertel von dem Hirsch befindet sich nun in der Räucherhütte; das macht aber nichts, zwei Hirsche sind genug.

Nun ist der Tag beinahe vorüber. Wasserbüffel, der Schamane, kommt heraus, setzt sich zwischen dich und Speichel, seinen anderen Lehrling und nickt. Du, Speichel und der Schamane beginnen mit einem Gebetsgesang, um die Sonne zur Rückkehr zu bewegen und morgen wieder aufzugehen. Nach dem Gesang bringt die Tochter des Häuptlings das Fleisch zum Feuer. Jemand beginnt zu tanzen. In der Ferne heult ein hungriger Wolf, aber ihr wißt, dass das Lagerfeuer ihn die ganze Nacht fernhalten wird.

DIE STEINZEIT

Ein Rollenspiel, das in der Steinzeit spielt, ist anders als ein Spiel in einer zivilisierteren Zeit. Die Steinzeit ist eine sehr schwierige Zeitperiode und kein Mensch kann da draußen ohne einen Stamm überleben. Der Stamm ist die primäre soziale Einheit, oftmals wichtiger als die Familie (wobei der Stamm oftmals aus der Familie besteht) und – in dem speziellen Teil der Steinzeit, von welchem wir uns inspirieren liessen – besteht oftmals aus Verwandten. In einem Stamm bist du immer ein Bruder, Cousin, Onkel oder Vater von jemand Anderem. Selten werden ein oder zwei Fremde von einem anderen Stamm (der möglicherweise von einem Unglück vernichtet wurde) aufgenommen oder verschmelzen zwei kleinere Stämme, um zu einem größeren Stamm zu werden (vor Allem wenn einer davon gerade erst seinen Häuptling verloren hat).

Stämme haben zwischen 15 (ein sehr kleiner Stamm) und mehr als 100 (ein sehr großer Stamm) Mitglieder. Stämme mit weniger als 15 Mitgliedern werden üblicherweise von einem größeren Stamm absorbiert oder schließen sich mit einer anderen kleinen Gruppe zusammen; während die mit mehr als 100 Mitgliedern sich im Frühjahr aufspalten, wenn eine Gruppe junger Männer mit ihren Freunden fortgeschickt wird, um einen eigenen Stamm zu gründen. Zusätzlich hat jeder Stamm ein Totem (ein heiliges Tier). Das ist aus verschiedenen Gründen sehr wichtig und muss bei der Charaktererschaffung ausgewählt werden. Für mehr Details schaut bei Der Stamm (Seite 9) nach.

In der Steinzeit bestehen Abenteuer meist aus überlebenswichtigen Tätigkeiten wie dem Jagen nach großem Wild (dabei geht eine Gruppe von Jägern auf die Pirsch nach großen Tieren wie Auerochsen oder – auf höheren Stufen – einem Mammut!), der Suche nach Vorräten, Erkundungen und Überfälle auf andere Stämme. Da dies aber auch Fantasy ist, können Abenteuer auch heilige Missionen in die Geisterwelt oder die Jagd auf Dämonen beinhalten.

DIE STEINZEIT UND REALITÄT GEGEN FANTASY

Die meisten Beschreibungen in diesem Regelwerk basieren auf gesammelten historischen Befunden und anthropologischen Studien der “echten” Steinzeit – aber dies ist ein Fantasy-Spiel, nicht der Geschichtsunterricht; weswegen wir trotz es “realistischen” Settings einige Elemente eingebaut haben, die nicht historisch sind. Abseits vom Offensichtlichen (wie der Magie, die man einfach ignorieren kann, wenn man einen historischeren Hintergrund haben möchte) gibt es hier Kreaturen und Technologien, die – aus geographischen oder chronologischen Gründen – nie gleichzeitig auf der Erde existiert haben.

Anstatt ein komplexes System zu erschaffen, in welchem alles mit einem “Ort-Zeit-Label” hätte markiert werden müssen (“Nur in Australien” oder “Nur in den Jahren zwischen X und Y”), haben wir alles zusammengeworfen. Anstatt ein realistisches Setting zu erschaffen, haben wir ein “möglichkeitsbasiertes” Setting entworfen.

Auch wenn die Wissenschaft uns sagt, dass die Dinosaurier lange vor dem Erscheinen des Menschen ausgestorben sind, gibt es Unmengen an Filmen, Comics und Romanen, die eine Fantasy-Steinzeit als eine Epoche darstellen, in welcher Menschen gegen Dinosaurier kämpften. Deswegen findet man in der Bestiariums-Sektion (Seite 21) einen eigenen Abschnitt, der sich mit Dinosauriern beschäftigt, ihren Spielwerten und Charakteristika. Ob man nun eine letzte kleine Gruppe von Dinosauriern haben möchte, die das Aussterben überstanden haben, oder ob sie ein ganz normaler Teil der Natur sein sollen, ist dir überlassen. Außerdem findet man in der “Fantasische Kreaturen der Vorzeit”-Sektion (Seite 25) Monster, die niemals auf dieser Erde existiert haben.



CHARAKTERE

HÖHLENMENSCHEN

Alle Spielercharaktere in Caveslayers sind Menschen... naja – halbwegs. Sie sind in Wirklichkeit Höhlenmenschen. Sindsie nun Neandertaler, frühe moderne Menschen – lässt uns jetzt nicht in anthropologischen Debatten versinken!

Genau wie Menschen in Dungeonslayers, dürfen sie ihren Rassebonus von +1 für jedwedes Talent ausgeben und bekommen ein zusätzliches Talent in der ersten Stufe.

KLASSEN IN DER STEINZEIT

Nicht alle Klassen, die man von Dungeonslayers kennt, sind auf Caveslayers übertragbar. Es gibt aber immer noch die Grundklassen des Kämpfers und Spähers, aber die einzige Zaubererklasse ist der Primitive Heiler.

Primitiver Heiler – die gleichen Sprüche wie der Heiler und einige zusätzliche Talente (siehe unten).

Zusätzlich hat jede Klasse nur eine Heldenklasse: Berserker für den Krieger, Waldläufer für den Späher und Druide für den Heiler.

Hinweis:

Wenn man Zugang zum **Avventurosi arcani**, einem italienischen Dungeonslayers-Zusatzband von Wild Boar Press, hat, kann man die Heldenklasse Schamane nutzen anstatt des Druiden.

TALENTE

Die meisten Talente, die man in Dungeonslayers findet, werden auch in Caveslayers genutzt, aber die Folgenden gibt es hier nicht:

Rüstzauberer

Reiten

Runenkunde

Diebeskunst

Die Talente Tiergestalt, Bärengestalt and Adlergestalt werden durch Totemgestalt ersetzt.

Wenn möglich, sind Vertraute, die über das Talent Vertrauter zu dem Druiden stoßen, immer die gleiche Art Tier wie das Totem des Charakters (wenn das Totem nicht zu groß ist).

Zusätzlich haben Steinzeit-Charaktere Zugang zu neuen Talenten (die Abkürzung SHA steht für den Schamanen, wenn ihr das **Avventurosi arcani** nutzt, während PRH für den Primitiven Heiler steht, den es in Caveslayers gibt).

TOTEMGESTALT

HEI 14 (III) PRH 10 (V) SHA 8 (V)

Einmal täglich kann der Magier als Aktion eine Gestalt, die der seines Totems ähnelt, annehmen. Desto mehr Talentränge man hat, desto mehr ähnelt die Gestalt dem Totem. Für jeden Rang kannst du eine der folgenden Optionen wählen:

- Addiere 1 Punkt auf eine Eigenschaft (Dies geht nur auf Eigenschaften, die beim Totem höher sind als bei dir)
- Erhalte eine natürliche Waffe eines Totems (z.B. Klauen, Zähne, Krallen...)
- Erhalte eine Methode der Fortbewegung deines Totems (z.B. Graben, Fliegen...)
- Erhöhe oder senke deine Größenkategorie, bis zu der des Totems (Nur mit Rang IV oder V möglich). Der Magier kann wählen, wie viele Ränge er jedes Mal nutzen möchte. Ein Schamane mit Totemgestalt III kann nur 2 Ränge nutzen, aber für jeden genutzten Rang nähert sich seine Erscheinung mehr und mehr dem Totemtier an. Nutzt er schließlich alle fünf Ränge, wird er zu einer exakten Kopie des Totemtiers (wenn auch möglicherweise in einer anderen Größe).

HEILIGE MALEREI

PRH 5 (V), SHA 3 (V)

Durch das Malen eines Bildes und das Erzählen einer Geschichte dazu verschafft der Magier allen Zuhörern einen Bonus von +1/Rang auf ihre Nahkampfangriffe und Abwehr gegen alle Kreaturen, die der Magier in der Szene beschrieben hat. Die Geschichte einer Heiligen Malerei kann wiederholt werden, aber der Magier muss dazu das Bild neu malen und die Geschichte erneut erzählen. Die Erzählung der Szene nimmt 10 Minuten in Anspruch für jeden Rang, den der Magier einsetzen möchte und es muss in der Nacht erzählt werden; der Bonus gilt dann für den folgenden Tag.

Beispiel:

Der Heiler Zwei-Schwänze vom Stamm des Goldenen Auerochsen (Heilige Malerei III) malt eine Szene, in welcher seine Gefährten einen Hirsch jagen und töten. Wenn sie am nächsten Tag einen Hirsch finden können, erhalten die Jäger einen +3 Bonus auf Nahkampfangriffe und Abwehr gegen den Hirsch.

GEISTER ERKENNEN

PRH 2 (V), SHA 1 (V)

Eine erfolgreiche Probe (GEI + VER + Rang des Talents) erlaubt dem Charakter die Identifizierung des Typus von Geist, dem er begegnet ist und seine Neigungen (zum Beispiel kann festgestellt werden, dass ein Geist des Waldes in Wahrheit nur der Geist eines einzelnen Baumes ist, der die Leute mit Lügen dazu brachte, dass sie ihm Opfergaben darbrachten).

FESTER GLAUBE

KRI 3 (III), SPÄ 3 (III), HEI 1 (V), PRH 2(V), SHA 1 (V)

Der Glaube des Charakters ist so stark, dass er von Zeit zu Zeit fähig ist, "Wunder" zu bewerkstelligen. Einmal pro Sitzung kann der Charakter ein Wunder bewirken, das sich als ein Zauberspruch aus der Liste des Heilers manifestiert, als wäre er ein Heiler mit einer Stufe gleich seinem Rang in diesem Talent (Das bedeutet, wenn man 2 Ränge in diesem Talent hat muss man einen Zauberspruch auswählen und benutzen wie ein Heiler der Stufe 2). Dieser Zauberspruch wird

sofort wirksam wenn er ausgewählt wird, er kann nicht verbessert werden und der Charakter kann den Zauber auch nicht wechseln, auch wenn er eine Magierklasse ist. Der Charakter muss den Zauberspruch nicht kennen, aber dies ist auch keine Option um einen neuen Spruch zu lernen.

EINEN NAMEN AUSWÄHLEN

Das Auswählen eines Namens ist etwas, was das Spiel in die Lächerlichkeit abrutschen lassen kann. Bei Caveslayers hat man zwei Möglichkeiten: Man legt fest, dass alle Charaktere (und Orte) nur gutturale, sinnlose Laute als Namen haben oder man entscheidet sich, dass alle Namen eine Bedeutung haben. Die zweite Option ist attraktiver, weil sie es erlaubt, die Geschichte eines Charakter schon zu erzählen, bevor das Spiel überhaupt angefangen hat.

Ein Name kann an ein physisches Charakteristikum geknüpft sein, ein Verhalten oder an eine Tat, die der Charakter begangen hat und kann sich auch mit der Zeit ändern. Der Schamane Wasserbüffel zum Beispiel ist groß, stark und robust, sein Lehrling Speichel spuckt immer beim Sprechen, Zwei Herzen überlebte einen Pfeil, der genau in seine Brust traf und so weiter. In naher Zukunft könnte Speichel den Stamm vor dem Zorn eines Luftgeistes retten und der Stamm könnte daraufhin seinen Namen in "Eroberer des Windes" ändern.

Wenn auch mit leichten Unterschieden, gilt diese Entscheidung doch auch für die Namen von Orten wie auch von Stämmen. Wenn auch die meisten Stämme nach ihren Totemtieren benannt sind, gibt es doch viele Varianten des gleichen Tieres – so dass der Stamm des Roten Auerochsen sich vom Stamm des Goldenen Auerochsen unterscheidet. Manchmal benennt sich ein Stamm auch nach einem physischen Charakteristikum, welches bei all seinen Mitgliedern vorkommt (zum Beispiel tut sich der Stamm der großen Hände auf diesem Gebiet ziemlich hervor) oder nach dem Ort, wo der Stamm lebt (wie zum Beispiel der Stamm des Quellgebietes oder der Vier Höhlen Stamm).

DER STAMM

Die Erschaffung eines Steinzeitcharakters erfordert einen zusätzlichen Schritt: Die Entscheidung, zu welchem Stamm der Charakter gehören wird. Alle Charaktere müssen vom selben Stamm sein und entweder Verteidiger (junge Soldaten, die Krieger werden möchten), Wegbereiter (Jäger, die Späher werden möchten) oder Lehrlinge (Schüler der Magie, die Heiler oder Schamanen werden möchten) sein. Das Startalter der Charaktere ist üblicherweise 14 bis 16 (die Lehrlinge sind oft etwas älter, aber nicht immer). Die Spieler müssen mit dem Spielleiter zusammen überlegen, was ein passendes Stammestotem wäre. Ein Totem ist das heilige Tier des Stammes, ein Tier das ohne Probleme im Stammesgebiet gefunden werden kann. Jedes Totem gibt verschiedene kulturelle Fähigkeiten in Form eines Bonustalents. Nachfolgend findest du einige Beispiele für solche Totems und ihre dazugehörigen Boni:

TOTEMTIER	TALENT	VERTRAUTER
Auerochse	Brutaler Hieb	
Pferd	Flink	
Wolf	Jäger	Wolf
Mammut	Einstecker	
Bär	Friedvoller Hieb	
Affe	Kletterass	Schimpanse oder Pavian
Fuchs	Schlitzohr	Fuchs

Spielercharaktere, die das Talent Vertrauter wählen, müssen ihren Vertrauten passend zum Totem wählen, in der letzten Spalte der Liste sieht man einige Beispiele. Weitere Vertraute können nach der Talentbeschreibung gewählt werden. Wenn bei einem Totem kein Eintrag in der Vertrautenspalte ist, dann ist das Totem ein Tier, das zu groß als Vertrauter sein, also werden die normalen Regeln zur Wahl eines Vertrauten genutzt. Die Tabelle dort oben ist nur eine Liste der gewöhnlichsten Totems, du kannst zusammen mit deinem Spielleiter andere Totems ausarbeiten, wenn du das möchtest.

Fremde im Stamm: Einige Stämme “adoptieren” Leute von außerhalb des Stammes durch Heirat, Abkommen zwischen Stämmen oder weil ein oder zwei Individuen (eventuell die einzigen Überlebenden) vom Stamm “absorbiert” wurden. Wenn alle zustimmen, kann ein Charakter (und nur einer) aus einem anderen Stamm kommen und ein anderes Totem haben. Lehrlinge können niemals von einem anderen Stamm kommen, das ist nur für die Verteidiger und Wegbereiter erlaubt (Schamanen können von einem neuen Stamm adoptiert werden, sind aber weit über dem Status eines Lehrlings wenn das passiert).

Größe des Stammes: Ihr legt die Größe des Stammes dadurch fest, dass ihr mit $3W20+20$ würfelt und die Anzahl der Spielercharaktere zu dieser Summe addiert. Wählt einen Namen für den Stamm (basierend auf seinem Totem, z.B. Stamm des Rennenden Wolfes), sucht einen Namen für den Häuptling und den Schamanen und ihr seid fertig!



MAGIE

ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche funktionieren in Caveslayers genau wie in Dungeonslayers und alle Heilersprüche sind verfügbar. Primitive Heiler (und Schamanen) können ohne zu sprechen zaubern, wenn sie die zehnte Stufe erreicht haben. Hier sind ein paar neue Zaubersprüche, die man in Caveslayers nutzen kann:

ANRUFUNG DER AHNEN (HEI 6)

Preis: 350

ZB: - (GEI)

Dauer: AU Kampfrunden

Reichweite: Berühren

Abklingzeit: 24 Stunden

Effekt: Der Zauberer ruft den Geist eines Ahnen an, der ihm 5 Punkte gewährt, die (je nach Vorliebe des Zauberers) zwischen Nahkampfangriff, Verteidigung und GEI des Ziels aufgeteilt werden können. Der Ahn ermöglicht dies aus seinem eigenen freien Willen, daher sind keine anderen Sprüche oder Proben nötig um ihn zu kontrollieren.

GEISTER UNTERWERFEN (HEI 5)

Preis: 250

ZB: - (GEI + AU) / 2 von jedem Ziel

Dauer: Bis zur Freilassung

Reichweite: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 1 Stunde

Effekt: Wenn der Zauberspruch erfolgreich gesprochen wurden, bringt der Zauberer eine Anzahl von Geistern gleich seiner Stufe unter seine Kontrolle, selbst wenn sie derzeit unter der Kontrolle eines anderen Zauberers sind. Wenn mehr Geister anwesend sind als der Magier unterwerfen kann, werden die Ziele zufällig ausgewählt. Alle unterworfenen Geister müssen vom selben Typ sein (Naturgeister oder die selben Ahnen).

Unterworfenen Geister sind völlig unter der Kontrolle des Magiers. Sie können erst dann ihren Frieden finden, wenn sie vom Zauberer freigelassen werden oder der sie kontrollierende Magier stirbt.

Hinweis: Der Magier braucht diesen Spruch nicht, um die Geister der Ahnen seines eigenen Stammes zu kontrollieren, außer er hat sich in einer Weise verhalten, die den Stamm ernsthaft geschädigt hat. Dieser Spruch wird dazu benutzt, die Geister der Natur oder die Ahnengeister eines anderen Stammes zu kontrollieren.

GEISTER DER NATUR BESCHWÖREN (HEI 3)

Preis: 290

ZB: - (Beschwörungsmodifikator des Zieles)

Dauer: Bis zur Freilassung

Reichweite: VE x 2 Meter

Abklingzeit: 1 Stunde

Effekt: Wenn der Zauberspruch gelingt, beschwört der Zauberer einen Naturgeist des entsprechenden Typs.

Voraussetzungen: Ein Magier kann nur Naturgeister von einem Typ beschwören, der in seiner unmittelbaren Umgebung vorkommt. Um z.B. einen Seegeist zu beschwören, muss er in der Nähe eines Sees sein.

Opfer: Außer wenn die ihm abverlangte Aufgabe etwas ist, was der Geist sowieso völlig freiwillig tun würde (z.B. wenn man den Geist eines Waldes fragt, ob er den Stamm bekämpfen will, der Bäume verbrennt), verlangt der Geist ein Opfer. Würfelt mit 1W20 und addiert den Beschwörungsmodifikator des Geistes:

ERGEBNIS	OPFER	BEISPIEL
0-10	Unbedeutend	Essen für einen Tag; die Haut eines kleinen Tieres (z.B. Eichhörnchen)
11-20	Klein	Tod eines kleinen Tieres; kostbares Objekt
21-28	Groß	Großes gefährliches Tier; mittlerer magischer Gegenstand
29	Bedeutend	Ein Mensch
30	Persönlich	Ein Arm, ein Bein oder ein Auge; ein geliebter Verwandter

Der Magier kann versuchen, den Preis herunterzuhandeln (GEI + VE / AU gegen GEI + AU des Geistes). Wenn der Magier erfolgreich ist, zieht 2 vom Würfelwurf ab und schaut auf der Tabelle nach. Behält der Geist die Oberhand, besteht er auf dem Opfer und wenn es nicht erbracht wird oder zu gering ausfällt, wird der Geist verschwinden oder in extremen Fällen (wenn er vom Charakter nicht mit Respekt behandelt wurde) beleidigt sein und angreifen – von dem Augenblick an wird er dem Charakter gegenüber feindlich gesinnt sein.

Wenn das Opfer ordnungsgemäß dargebracht wurde, erklärt sich der Geist dazu bereit, die Aufgabe zu erfüllen. Die einzigen Beschränkungen bestehen darin, dass der Geist die Gegend nicht verlassen kann, um die Aufgabe zu erfüllen und dass die Aufgabe nicht gegen die Natur des Geistes sein darf (z.B. muss der Geist eines Teiches seine Aufgabe in oder in der direkten Umgebung von diesem Teich erfüllen können und man kann ihn nicht darum bitten, ein Feuer zu entfachen oder seinen eigenen Teich trockenzulegen). Sobald seine Aufgabe erfüllt ist, verschwindet der Geist.

GEISTER DER NATUR UND DER AHNEN

Zusätzlich zu den Elementargeistern, die in Dungeonslayers beschrieben werden sind Schamanen in der Lage, mit zwei anderen Arten von Geistern zu kommunizieren: Naturgeistern und Ahnengeistern.

Naturgeister

Diese Art von Geistern sind Elementargeistern sehr ähnlich, aber auch vielfältiger. Ihre Macht kommt nicht von einem der vier Elemente, sondern von einem spezifischen Aspekt der Natur – einem bestimmten Ort oder Element der Landschaft – mit welchem sie untrennbar verbunden sind. Geister des Waldes, um ein Beispiel zu nennen, sterben wenn ihre Bäume gefällt werden. Diese Geister haben eine wohldefinierte Hierarchie innerhalb der der selben Örtlichkeit, basierend auf den verschiedenen Ursprüngen und Größen. Zum Beispiel ein Wald, der an einer Bergflanke wächst, ist eine Heimat für Baum-, Fluß-, Stein und Tiergeistern, die alle dem Geist des Waldes unterstehen, der seinerseits vom Geist des Berges beherrscht wird. Die Worte “unterstehen” und “beherrscht” sind Annäherungen und werden benutzt, um die Machtverhältnisse grob zu beschreiben; in der Regel verbringen die Naturgeister ihre Existenz ohne einander in die Quere zu kommen. Manchmal sind die Geister eines bestimmten Ortes unter dem Kommando eines machtvollen Elementargeistes, aber das ist sehr selten.

Macht der Geister der Natur

Geister der Natur haben drei Stufen der Kraft (genannt Macht): Diener, Wächter und König (oder Königin) der Natur. Diener sind einzelnen Elementen verbunden, etwa einem Stein oder einer Pflanze. Wächter gehören zu einem kleinen oder mittleren Landschaftsmerkmal, etwa einem Teich, einem Feld oder einem großen uralten Baum. Könige und Königinnen herrschen über größere Gebiete, etwa einen Berg, einen Wald oder einen großen See. Alle Naturgeister haben Kräfte, die mit ihrem Ursprung in Zusammenhang stehen, meistens den Elementarkräften recht ähnlich. Das Hauptziel eines Geistes der Natur ist die Verteidigung ihres “Einflußgebietes”.

Wilde Geister

Geister der Natur sterben nicht immer, wenn ihr natürliches Element, dem sie verbunden sind, zerstört wird. Nach der Vernichtung wird der Geist machmal freigesetzt, aber ohne eine Verbindung zu einem Ding oder einem Ort verfällt er dem Wahnsinn. Das Gleiche geschieht, wenn das Element, an das der Geist gebunden ist, auf eine schwerwiegende Art verschmutzt oder verdorben wird, zum Beispiel bei einem vergifteten Teich. Wilde Geister sind sehr gefährlich und die meisten von ihnen können sich frei bewegen, sie sind nicht mehr an einen Ort gebunden.

Geister der Ahnen

Schamanen glauben, dass die Geister der Ahnen ihre Nachfahren sehen und ihnen von Zeit zu Zeit zu Hilfe kommen können. In Caveslayer wird diese “Hilfe” durch den Zauberspruch “*Anrufung der Ahnen*” repräsentiert. Wenn nötig kann der Zauberer die Ahnen um ihre freundliche Führung zu speziellen Anlässen bitten – aber wenn das geschieht, muss die Person, der geholfen wurde, einen “Preis” zahlen, etwa einen Auftrag der Ahnengeister ausführen, um nur ein Beispiel zu nennen.

AUSRÜSTUNG

Die den Charakteren in der Steinzeit zur Verfügung stehende Ausrüstung ist offensichtlich recht beschränkt. Die einzig verfügbare Rüstung besteht aus Leder und Waffen (wie z.B. Keulen, Speere, Schleudern, Bögen, Äxte und Messer) sind aus Stein, Knochen oder Holz gefertigt – Metalle sind weitgehend unbekannt. Vor Allem muss man bei der Ausrüstung das Material bedenken, aus dem sie gefertigt wurde.

MATERIAL

Alle hier aufgeführten Ausrüstungsgegenstände haben eine Spalte "MATERIAL", welche das hauptsächliche Material angibt, aus dem die Gegenstände hergestellt wurden. Es gibt 5 Material-Kategorien:

CODE	MATERIAL	STÄRKE
K	Knochen (oder Elfenbein)	15
L	Haut (Leder oder Fell)	12
O	Obsidian	6*
P	Pflanzlich (kein Holz)	10
S	Stein	17
H	Holz	13
*siehe die Obsidian-Regeln weiter unten		

Jede Materialklasse hat einen Stärkewert. Wenn ihr einen Patzer mit einer Waffe, einer Rüstung oder einem Ausrüstungsteil würfelt (nicht nur im Kampf), dann würfelt ihr sofort einen zusätzlichen zwanzigseitigen Würfel; wenn das Ergebnis kleiner oder gleich dem Stärkewert des Materials ist, passiert nichts. Wenn das Ergebnis des Wurfes größer als der Stärkewert ist, geht der Gegenstand kaputt. Wenn ein Angriff oder eine Probe mehr als einen Materialtyp beinhaltet, muss für jeden Typ gewürfelt werden. Diese Regel ersetzt die Patzerregeln für Waffen oder Schilde aus Holz aus dem Dungeonslayers-Regelbuch.

Beispiel:

Zwei Schwänze bindet drei Speere (Stärke des Holzes 13) mit einem aus Ranken geflochtenen Seil (Pflanzlich, Stärke 10) zusammen. Die Fertigkeitsprobe (GEI+GE) ergibt eine 20! Nun muss er prüfen, ob das Seil reißt und was mit jedem Speer passiert. Die Stärkeprobe für das Seil ergibt eine 5 – das ging zum Glück noch mal gut! Aber bei den drei Speeren ergeben die Würfe eine 12, eine 15 und eine 16. Er lässt sie fallen und als er versucht, den ersten wieder aufzuheben, tritt er auf die anderen beiden und sie brechen. Ein schlechter Tag für Zwei Schwänze...

Einige Objekte können aus mehr als einem Materialtyp gemacht sein, bestimmt dann einen "Haupttyp" wenn ihr den Ausrüstungsgegenstand erwerbt.

Währung

Alle Gegenstände haben einen Preis in Münzen angegeben, um konsistent mit den Originalregeln zu bleiben. Es ist aber offensichtlich, dass niemand in der Steinzeit Gold-, Silber- oder Kupfermünzen benutzt hat, aber der angegebene "Preis" bildet zumindest einen guten Anhaltspunkt für Tauschgeschäfte.

Die meisten Leute in prähistorischer Zeit stellten ihre eigene Ausrüstung her. Wenn du deine eigene Ausrüstung herstellen möchtest, kann man mit der folgenden Formel grob abschätzen, wieviel Zeit man benötigt, um den Gegenstand herzustellen:

$(SM + W20) - R$ Minuten

$(GM + W20) - R$ Stunden

Dabei steht "R" für den passenden Talentrang des Handwerkers. Am Ende der errechneten Zeitperiode wird eine Talentprobe Handwerk abgelegt. Wird diese nicht geschafft, bedeutet es, dass man nach 1W20 Minuten oder Stunden (je nach "Münzkategorie") es erneut versuchen kann, den Gegenstand herzustellen, während ein Patzer bedeutet, dass die Materialien ruiniert sind und der Handwerker ganz von vorne anfangen muss. Ein Immersieg besagt, dass man einen besonders widerstandsfähigen Gegenstand erschaffen hat (+2 auf die Materialstärke).

OBSIDIAN

Einige Gegenstände – vor allem solche, die scharf oder spitz sind – können aus Obsidian hergestellt werden. Obsidian ist ein schwarzes vulkanisches Glas, dem heutigen Glas sehr ähnlich. Trotzdem es sehr hart ist, kann ein Stück Obsidian sehr schnell seine Schneide (oder Spitze) verlieren.

Waffen mit einer Klinge oder einer Spitze, die mit Obsidian hergestellt werden, gewähren einen extra WB von +1, verlieren aber ihre Spitze oder Schärfe jedes Mal, wenn ein Angriff nicht trifft (nicht nur bei einem Patzer). Wenn das passiert, wird der Bonus zu einem Malus von -1, bis der Besitzer 1W20 Minuten aufbringen kann, um die Waffe wieder zu schärfen. Im Falle eines Patzers bricht der Gegenstand und wird komplett nutzlos.

WAFFEN UND RÜSTUNG

NAHKAMPFWADDEN				
WAFFE	WB	SPEZIAL	MATERIAL	PREIS
Axt	1		S	6 GM
Keule	1		H	1 SM
Messer	0	Initiative +1	K/O/S	10 GM
Morgenstern/Große Keule (2h)*	3	Initiative -3	S/H	5 SM
Kampfstab (2h)	1	Zielzauber +1	H	1 GM
Speer	1	Im Nah- oder Fernkampf benutzbar	K/S	2 GM
Unbewaffnet	0	Verteidigung des Gegners +5	-	-
* eine große Keule mit einem Stein an der Spitze. Wenn die Waffe durch einen Patzer bricht, wirf 1W20:: Bei 1-5 kann die Waffe immer noch als normale Keule genutzt werden.				
FERNKAMPFWAFFEN				
WAFFE	WB	SPEZIAL	MATERIAL	PREIS
Bumerang*	0	Kehrt zum Werfer zurück wenn das Ziel verfehlt wird	H	-
Wurfspeer	1	Initiative +1	H	3 SM
Kurzbogen (2h)	1	Initiative +1	K/H	25 GM
Schleuder	0	Entfernungsmodifikator -1 pro 2m	K/S	1 GM
Speer	1	Im Nah- oder Fernkampf benutzbar	K/S	2 GM
Speerschleuder (Atl-Atl)**	+1	+1 WB & Entfernungsmodifikator für den Speer -1/15m	K/H	5 GM
* Wenn der Angriff mit dem Bumerang fehlschlägt und es kein Patzer ist, kehrt er zum Werfer zurück. In der nächsten Runde kann der Werfer ihn mit einer BE+GE-Probe fangen. In der darauffolgenden Runde kann er dann wieder geworfen werden. Wenn das Ergebnis ein Immersieg ist, kann der Bumerang in der gleichen Runde wieder geworfen werden, in der er gefangen wurde. Wenn die Probe fehlschlägt, landet er einen Meter vom Werfer entfernt.				
** Wird benutzt, um einen Speer weiter zu schleudern. Gewährt einen +1 WB eine Erhöhung des Entfernungsmodifikators um -1 für jede 10m bis 15m.				

RÜSTUNG				
Rüstung	PA	Spezial	Material	PREIS
Tierkopf*	0	+1 AU	L	15 GM
Tierpelz**	2	+1 to Hide	L	12 GM
Lederkappe	1		L	3 GM
Lederhemd	1		L	15 GM
Schild, Korbgeflecht	2	Movement Rate -0.5	P	15 GM
Schild, Holz***	1		H	5 GM
* Der gehäutete und entbeinte Kopf eines heiligen Tieres. Der Träger kann keinen Hut oder Helm tragen.				
** Bedeckt den Kopf, die Arme und den Rücken				
*** Wird bei einem Verteidigungspatzer zerstört				

AUSRÜSTUNG		
AUSRÜSTUNG	Material	Preis
Feuerstein-Werkzeuge*	S	2 GM
Heilkräuter**	P	1 GM
Lederkleidung	L	5 SM
Lederflasche	L	1 GM
Schultertasche aus Leder	L	3 SM
Rationen (1 Mahlzeit) ***	P	5 SM
Seil aus Ranken (pro 3m)	P	5 SM
Hilfsmittel zum Feuermachen	S	1 GM
Wollumhang ****	L	2 GM
Fackel (brennt 2 Std, +1 WB)	H	2 SM
Reiseschale	H	5 SM
* Gibt +1 auf Proben bei denen Werkzeug hilfreich ist (Entscheidung des SL) ** Probenwert 10: 1-10 heilt LK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt. *** Hauptsächlich getrocknete Pflanzen und Früchte. **** Kann auch als Decke genutzt werden.		

DOMESTIZIERTE TIERE

Der Mensch begann recht spät in der Steinzeit damit, Tiere zu domestizieren, mit deutlichen Hinweisen auf Zucht in den letzten Jahrhunderten der Ära. Den Großteil der Steinzeit waren die Menschen Jäger und Sammler, entwickelten den Fischfang und – noch später – den Ackerbau.

Eines der ersten domestizierten Tiere war der Hund. In der Zeitperiode in welcher Caveslayers spielt, kann ein Stamm einige Hunde besitzen (die immer noch körperlich sehr den Wölfen gleichen, von welchen sie abstammen). Hunde wurden üblicherweise als “Besitz” des Stammes angesehen, waren aber meistens bei bestimmten Mitgliedern des Stammes anhänglicher als bei anderen.

In Zeiten der Not wurden Hunde ohne Zögern vom Stamm gegessen – wir sind immerhin in der Steinzeit, da gab es noch keine Tierrechtlergruppen. Alle Tiere wurden als Nutzvieh angesehen.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Im Vergleich mit der relativ hohen Zerbrechlichkeit der meisten Materialien sind magische Gegenstände grundsätzlich unzerbrechlich – speziell Waffen. Sie sind extrem selten in der Steinzeit, mit Ausnahme von Amuletten, Talismanen und dergleichen. Aus diesem Grund kostet die Erschaffung eines magischen Gegenstandes, der kein Amulett oder Talisman ist, die doppelte Summe an “Geld” und die doppelte Zeit. Dies gilt auch für Tränke.

AMULETTE

Amulette sind in der Steinzeit gewöhnliche magische Gegenstände und ihr Zweck ist es, dem Träger bei einer speziellen Aufgabe zu helfen. Die Amulette sind immer an den Träger gebunden (sie wurden für einen bestimmten Träger erschaffen und funktionieren nicht bei jemand Anderem). Amulette gewähren +1 oder +2 auf einen bestimmten Talentrang oder eine bestimmte Art des Angriffs (sprich Nah- oder Fernkampf). Ein +2 Amulett kann entweder +2 auf ein einzelnes Talent oder eine Angriffsart geben oder +1 auf zwei verschiedene. Ein Charakter kann nur von einem einzigen Amulett für ein bestimmtes Talent oder eine Angriffsart profitieren (das bedeutet, du kannst nicht zwei Amulette für den Nahkampf tragen) und alle Amulette müssen sichtbar getragen werden, nicht unter der Kleidung oder in der Hand verborgen. Die meisten Amulette werden als kleine Lederbeutelchen gefertigt, die mit Kräutern, Knochen oder kleinen Gegenständen, die eine Verbindung zum gewährten Bonus haben gefüllt sind. Diese Beutelchen werden normalerweise an einem Band als Armband oder Halsschmuck getragen.

Beispielamulette:

Amulett des Meisterhandwerkers: Dieses Amulett gibt +I auf das Talent Handwerk.

Amulets des Meisterjägers: Mit diesem Amulett erhält der Charakter +I auf Jäger und +I auf Heimlichkeit.

Amulett des Meisterwächters: Der Träger dieses Amuletts bekommt +I Wahrnehmung und +I auf Blocker.

Amulett des Meisterdiebs: Dieses Amulett gibt +II auf Diebeskunst.

TALISMANE

Talismane sind spezialisierte Amulette, welche die Abwehr verstärken. Üblicherweise gewähren sie +3 auf die Abwehr gegen eine bestimmte Kategorie von Kreaturen oder Schadensarten. Einige seltene Talismane können den Träger vor dem Tod schützen (nur eine Anwendung). Einen Talisman zu erschaffen benötigt ein Opfer (siehe Fetische weiter unten). Talismane sind nicht so persönlich wie Amulette und können von jedem getragen werden. Jedoch kann ein Charakter nicht mehr als einen Talisman zur Zeit tragen – trägt man mehr als einen Talisman auf einmal, so hören sie alle auf zu wirken - bis alle außer einem wieder abgelegt werden. Talismane werden üblicherweise als einfache Anhänger oder Halsketten geschaffen, oftmals werden sie auch in eine Form geschnitzt, die einen Bezug zu ihrer Funktion hat (z.B. könnte ein Talisman gegen Wölfe in die Form eines Wolfszahnes gebracht werden oder in die Form eines Wolfskopfes geschnitzt werden).

Bären-Talisman: Dieser Talisman wurde aus einer Bärenklaue gefertigt und gibt dem Träger +3 Abwehr gegen Bären.

Messer-Talisman: Dieser Talisman ist ein Armband, das mit Feuersteinsplintern verziert ist und dem Träger +3 Abwehr gegen Messer gibt.

Talisman des Lebens: Dieser Achatanhänger gibt +10 LK. Der Bonus ist nicht permanent und die Bonuspunkte werden bei Verletzungen immer zuerst abgezogen. Sie heilen nicht und wenn alle Bonus-LK-Punkte verloren sind, zerfällt der Talisman zu Staub.

Seelen-Talisman: Erschaffen als ein Leder-Stirnband mit einem Stück Obsidian auf der Stirn, kann dieser Talisman buchstäblich das Leben des Charakters retten. Wenn der Charakter eine beliebige Art von Schaden erhält, die ihn normalerweise töten würde, so hat der tödliche Schlag (oder Zauberspruch oder jede andere Art von Ereignis, die den Tod des Charakters zur Folge hat) keinen Effekt. Wenn der Charakter weniger als 3 LK hat, so wird er auf 3 LK hochgeheilt und ist er bewußtlos, wacht er sofort auf. Nach der Benutzung zerspringt das Obsidian und der Talisman ist nutzlos.

FETISCHE

Wenn Schamanen und Primitive Heiler die zweite Stufe erreichen, müssen sie einen persönlichen Fetisch erschaffen, der ihnen dabei hilft, ihre magische Kraft zu speichern und zu verwalten. Fetische sind klein (normalerweise haben sie eine Größe zwischen 5 und 10 cm) und können viele Formen annehmen – von Stöckchen, die mit Federn, Leder oder Stein verziert sind hin zu bemalten Puppen oder Feuersteinmesser. Alle Fetische haben aber die folgenden Merkmale:

- **Stärkung:** Einmal pro Stufe, kann der Schamane als freie Aktion sein eigenes Blut an den Fetisch geben, um die Abklingzeit eines Zauberspruches um eine Runde für jeden Punkt selbst zugefügtem LK-Schaden den der Schamane nimmt zu senken.
- **Opfer:** Während einer heiligen Zeremonie (abhängig vom Totem des Schamanen) wird der Fetisch in das Blut des Opfers getaucht. Dadurch gewährt er dem Benutzer die Macht, 1W20 (wenn das Opfer ein Tier war) oder 20+1W20 (wenn ein Mensch geopfert wurde) Amulette zu erschaffen. Der Schamane kann für die Amulette eine der folgenden Kräfte auswählen:
 - Zaubersprüche wirken +1
 - Zielzauber +1
- **Verzauberung:** Fetische enthalten einen Zauberspruch der ersten oder zweiten Stufe von der Zauberspruchliste des Schamanen (siehe A.A.), die in der gleichen Weise wie bei einem Zauberstab gewirkt werden können, aber nur ein Mal pro Tag.
- **Entzauberung:** Einmal pro Tag kann der Schamane einen beliebigen magischen Gegenstand oder eine Person, die unter der Wirkung eines Zauberspruches steht, berühren, um die Magie zu entfernen. Die Kraft eines magischen Gegenstandes kehrt in 1W20 Stunden zurück.
- Auf der zehnten Stufe kann der Schamane eine zweite Kraft auswählen, die er dem Fetisch geben möchte. Das kann entweder die gleiche Kraft noch einmal sein (zum Beispiel kann die Erhöhung dadurch von +1 auf +2 steigen oder von einmal täglich auf zweimal täglich angehoben werden) oder eine neue Kraft.
- Wenn ein Fetisch gestohlen wird oder verloren geht, verliert der Schamane sofort eine Stufe und die damit zusammenhängenden Zaubersprüche, bis er den Fetisch wiedererlangt. Wenn der Fetisch absichtlich von einem anderen Schamanen zerbrochen wird (dazu ist ein spezielles Ritual nötig, das wie ein Opferritual funktioniert, das "Opfer" ist aber der gestohlene Fetisch), verliert der Besitzer des Fettes eine weitere Stufe und kann keine Zaubersprüche mehr wirken, bis er einen neuen Fetisch erschafft (der dann andere Kräfte als der Erste haben).

MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Magische Waffen und Rüstungen funktionieren genau so wie in den Grundregeln; dazu kommt nur der Umstand, dass das magische Plus zu der Materialstärke des Gegenstandes hinzugezählt wird.

Speer der Blitze

Dieser Speer mit seinem hölzernen Schaft und der Spitze aus Feuerstein sieht recht normal aus, außer dass der Feuerstein der Spitze gelbe Funken elektrischer Energie versprüht. Wenn bei einem Angriff mit diesem Speer ein Immersieg gewürfelt wird, bewirkt eine elektrische Entladung einen zusätzlichen Schaden von 1W20+3, gegen den Rüstung keinen Schutz bietet. offers no defense.

Axt der Nacht

Diese Axt wurde von einem Schamanen erschaffen, der einen Stein aus dem Himmel fallen sah. Der Axtkopf aus schwarzen Stein sucht seinesgleichen und gewährt einen WB von +3, zusätzlich macht er die Axt unzerstörbar.

NÖHLENMENSCHEN-BESTIARIUM

KREATUREN AUS DEM DS-REGELWERK NUTZEN

Alligator: Prähistorische Alligatoren sind etwas größer als die in den "modernerer" Settings, das ändert aber ihre Werte nicht.

Bär: Es gibt viele Arten von Bären in der prähistorischen Zeit.

Wildschwein: Das Wildschwein, oder wilde Schweine, sind über alle Kontinente verbreitet. Es gibt keine domestizierten Schweine.

Adler: Prähistorische Raubvögel waren größer, aber nicht so viel größer, um ihre Werte zu verändern.

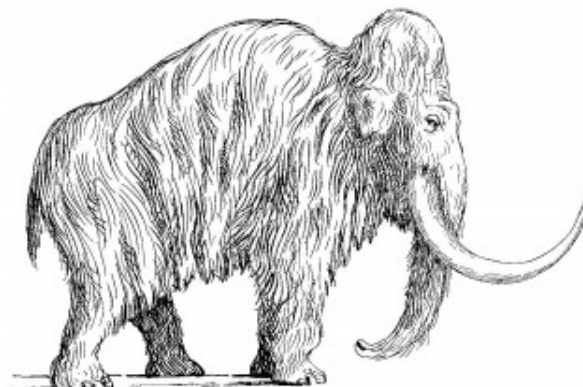
Ratte: Alle prähistorischen Ratten sind Riesenratten.

Schwarm: Insektenschwärme sind sehr gefährlich. Eine Person, die von einem Schwarm verletzt wurde, wirft einen W20 und addiert die Anzahl der Verletzungen. Wenn das Ergebnis 18 oder mehr ist, entzündet sich die Wunden und der Charakter verliert 1 LK alle 6 Stunden. Sie heilen nur, wenn die Wunden für mindestens einen halben Tag mit Kräutern behandelt werden oder wenn ein Heilungsspruch speziell zur Behandlung der Infektion angewandt wird.

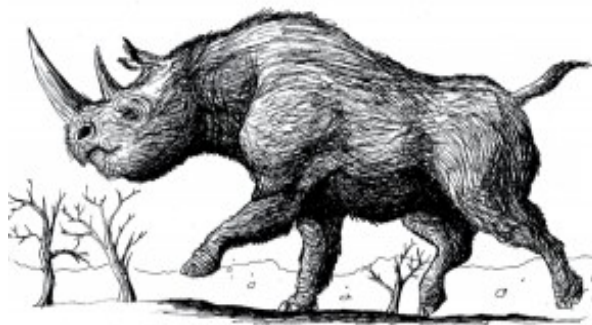
Wolf: Wölfe sind im Allgemeinen furchteinflößender, was daran liegt, dass Futter recht selten ist.

AUEROCHSE					
KÖR:	12	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Rammen (WB+2), Hörner					
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.					
GH:	9	GK:	gr	EP:	121

MAMMUT					
KÖR:	18	AGI:	6	GEI:	1
ST:	6	BE:	1	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Trampeln (WB+2)			Dicke Haut (PA+4)		
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.					
GH:	20	GK:	gr	EP:	156



WOLLMASHORN					
KÖR:	10	AGI:	4	GEI:	1
ST:	5	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Hörner (WB+2)			Dicke Haut (PA+3)		
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.					
GH:	8	GK:	no	EP:	79



SMILODON					
KÖR:	8	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen (WB+1), Biss (WB+2, GA-1)			Haut (PA+1)		
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
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.					
GH:	4	GK:	no	EP:	78



DINOSAURIUM

Diese Fertigkeiten haben alle Dinosaurier:

Zerquetschen

Verschlingen

Furcht

Fortschleudern

Mehrfache Angriffe (+1)

Natürliche Waffen

BRACHIOSAURUS					
KÖR:	24	AGI:	16	GEI:	1
ST:	6	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	2	AU:	0
	300		33		18
	15-5		34		18
Bewaffnung			Panzerung		
Verschiedene Angriffe (WB+4, Ga-4)			Dicke Haut (PA+3)		
GH:	36	GK:	ri	EP:	404

STEGOSAURUS					
KÖR:	20	AGI:	6	GEI:	1
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0
	53		29		8
	6		29		8
Bewaffnung			Panzerung		
Verschiedene Angriffe (WB+4, GA-4)			Eisenhaut (PA+4)		
GH:	20	GK:	no	EP:	142



DIPLODOCUS					
KÖR:	23	AGI:	10	GEI:	1
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0
					
278	30	10	11	31	12
Bewaffnung			Panzerung		
Schwanz (WB+4, GA-4)			Dicke Haut (PA+3)		
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 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.					
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:	34	GK:	ri	EP:	394

TRICERATOPS					
KÖR:	16	AGI:	6	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0
	90		24		8
	6.5		24		8
Bewaffnung			Panzerung		
Hörner (WB+4)			Panzerplatte (PA+4)		
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.					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
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 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.					
Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) 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 Verschlungenen augenblicklich aus dem Leib seines Verschlengers befreien, wenn dieser noch lebt.					
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:	23	GK:	gr	EP:	203

TYRANNOSAURUS REX					
KÖR:	22	AGI:	8	GEI:	1
ST:	6	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Biss (WB+4)			Schuppen (PA+2)		
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.					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
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 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.					
Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) 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 Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.					
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:	36	GK:	ri	EP:	379



QUETZALCOATLUS					
KÖR:	10	AGI:	10	GEI:	1
ST:	3	BE:	6	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Großer Schnabel (WB+2)			Vogel-Haut (PA+2)		
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.					
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.					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
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 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" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.					
Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) 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 Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.					
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:	13	GK:	no	EP:	159

VELOCIRAPTOR

KÖR:	8	AGI:	12	GEI:	1
ST:	2	BE:	8	VE:	0
HÄ:	2	GE:	6	AU:	0

Bewaffnung

Panzerung

Biss (WB+2), Klaue (WB+1)

Dicke Haut (PA+2)

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.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

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 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.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) 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 Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.

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: 8

GK: no

EP: 133

BESTIARIUM DER FANTASTISCHEN KREATUREN

 PROTODRACNE					
KÖR:	16	AGI:	12	GEI:	7
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2
					
225	22	15	12.5	24	16
Bewaffnung			Panzerung		
Verschiedene Angriffe (WB+4, GA-4), Odem (FK+1)			Schuppenhaut (PA+2)		
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.					
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.					
Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei ausführen.					
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: Nur alle W20 Runden 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).					
GH:	22	GK:	ri	EP:	350

 GEIST DER ANNEN			
KÖR:	1	AGI:	11
ST:	16	BE:	0
HÄ:	16	GE:	2
		GEI:	10
		VE:	3
		AU:	6
27 25 11 6.5 19 13			
Bewaffnung		Panzerung	
Geisterhafte Berührung (WB+2, GA-2)		Körperlos (PA+8)	
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.			
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 Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.			
Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.			
16 Blitz (+3) 12			
GH:	19	GK:	no
EP:	234		

GEISTER DER NATUR

Geister der Natur sind an bestimmte Plätze oder Landschaftsmerkmale (z.B. einen Baum) gebunden, oft stehen sie unter der Herrschaft eines Element-Lords. Sie erscheinen immer in humanoider Form, erschaffen aus dem Material, das für ihren Ort typisch ist (Wasser und Kieselsteine für einen Flußgeist, Steine und Büsche für einen Berggeist usw.). Wilde Geister sind Wächter der Natur, die verrückt geworden sind, weil der Ort oder Gegenstand, an den sie gebunden waren, zerstört oder verschmutzt wurde. Wenn sie lange genug überleben, können sie so machtvoll werden wie Könige der Natur, aber das ist selten.

Diese Fertigkeiten haben alle Geister der Natur:

Geistesimmun

Nur durch Magie verletzbar

DIENER DER NATUR					
KÖR:	6	AGI:	4	GEI:	2
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
					
Bewaffnung			Panzerung		
Nahkampf (WB+1)			Dimension (PA+2)		
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 Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.					
	Verborgenes sehen				
GH:	6	GK:	kl	EP:	112

WÄCHTER DER NATUR					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	10
ST:	4	BE:	4	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	4
					
Bewaffnung			Panzerung		
Nahkampf (WB+2)			magischer Leib (PA+2)		
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 Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.					
 Verborgenes sehen					
GH:	9	GK:	no	EP:	152

KÖNIG DER NATUR					
KÖR:	12	AGI:	12	GEI:	16
ST:	8	BE:	6	VE:	8
HÄ:	8	GE:	4	AU:	8
					
30	24	18	7	24	16
Bewaffnung			Panzerung		
Nahkampf (WB+4)			magischer Leib (PA+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 Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.					
					
24			20		
GH:	19	GK:	no	EP:	196

GEISTER UND ZAUBERSPRÜCHE

Naturgeister haben Kräfte, die in allen Belangen den Zaubersprüchen gleich sind – mit den folgenden Unterschieden:

- Niemals eine Abklingzeit;
- Der Geist kann den gleichen Spruch nicht zwei Mal hintereinander sprechen. Die Anzahl der Zaubersprüche, die der Geist beherrscht, hängt von der Macht des Geistes ab, der Art der Sprüche und dem Typ des Geistes. Hier sind ein paar Beispiele:

TYP	MACHT		
	Diener	Wächter	König
Wald	Tiere beruhigen	Einschläfern, Verlangsamen	Vergrößern, Terror
Fluß	Niesanfall	Heilende Hand, Rost	Reinigen, Frostschock
Berg	Verteidigung	Kleiner Terror, Steinwand	Erdsplatt, Kettenblitz
Feld	Nahrung zaubern	Freund, Tiere besänftigen	Chasm, Teleport
Wildnis	-	Verwirren, Schatten, Einschläfern	Wolke des Todes, Wahnsinn
Hinweis: Geister jeglicher Machtstufe haben auch die Zaubersprüche der vorhergehenden Machtstufe.			
Denkt dran dass ein Diener der Natur niemals Wild werden kann. Wenn ihr Ort zerstört wird, dann wird ihre komplette Essenz verschlungen und die Diener sterben.			

ANHANG A: ABENTEUER IN DER VORGESCHICHTE

Die Planung von Abenteuern in vorgeschichtlicher Zeit könnte euch verwirren. Hier sind ein paar Vorschläge für eine einfache Kampagnenstory, die eure Phantasie in Schwung bringen sollte.

1) INITIATIONSRIITUAL

Dieser Plot ist ideal als erstes Abenteuer der Charaktere. Als Test ihrer gerade frisch erworbenen Reife als Erwachsene schickt der Häuptling die Charaktere auf die Jagd nach einer gefährlichen Bestie. Am Ende eines heiligen Rituals werden sie weit weg vom Dorf geführt und alleine gelassen, ohne Nahrung und mit nur einer Waffe pro Charakter. Sie müssen mit dem Kadaver der Tiere, die der Schamane während des Rituals festgelegt hat; die Beute muss eine passende Herausforderung gemessen an der Größe und den Fähigkeiten der Gruppe sein.

2) GROSSWILD

Nun, wo sie von ihrem Stamm als Erwachsene anerkannt werden, schließen sich die Charaktere einer Jagdgruppe an, die auf der Suche nach wirklich großer Beute (ein Mammut oder eine andere Kreatur, mit derart starken Fähigkeiten, dass die Gruppe sie nicht allein bezwingen kann) sind. Anders als beim Initiationsritual nehmen hier auch andere Mitglieder des Stammes teil.

3) ERFORSCHUNG

Dem Stamm droht die Beute auszugehen, der Wald und andere Jagdgründe rund um das Dorf sind beinahe ausgestorben und auch essbare Pflanzen findet man kaum noch. Es wird für den Stamm Zeit, weiterzuziehen und die Charaktere werden ausgesandt, um einen neuen Platz zu suchen, an dem sich der Stamm niederlassen kann.

4) DIPLOMATISCHE MISSION

Einer der Charaktere ist ein enger Verwandter des Häuptlings und wird als solcher auf eine diplomatische Mission zu einem benachbarten Stamm ausgesandt. Die anderen Charaktere begleiten ihn als Eskorte.

5) HEILIGE SUCHE

Der Häuptling oder ein anderes respektiertes Mitglied des Stammes ist krank geworden. Der Schamane schickt die Gruppe aus, um ein seltenes Kraut, Tier oder einen ungewöhnlichen Stein zu suchen, von denen er annimmt, dass er aus ihnen ein Heilmittel herstellen kann.

KOMPLIKATIONEN

All diese Plot Hooks sind recht linear, aber indem er einige Komplikationen einbaut, kann der Spielleiter das Spielerlebnis verbessern. Hier sind einige Anregungen:

- Eine andere Gruppe von Jägern aus dem gleichen Stamm oder auch von einem anderen Stamm sind auf der Jagd nach der gleichen Beute (Geschichte 1 oder 2).
- Die Beute beginnt, mit dem Heiler der Gruppe zu sprechen und sagt, er wäre ein Avatar seiner Spezies und möchte mit zum Stamm genommen werden, um sein neues Totem zu werden (Geschichte 1 oder 2).
- Ein rivalisierender Stamm möchte die Charaktere an der Erfüllung ihrer Mission hindern (Geschichte 3 oder 4).
- Der Stamm, den die Charaktere besuchen entscheidet, dass die Charaktere ein großartiges Opfer abgeben würden, damit sie in dem geplanten Krieg gegen ihren Stamm die Oberhand gewinnen können (Geschichte 4).
- Der Älteste wurde verflucht, nicht krank und der Ursprung dieser Hexerei ist ein Schamane eines rivalisierenden Stammes oder ein Schamanenlehrling ihres eigenen Stammes, der heimlich zum Schamanen aufgestiegen ist. Im ersten Fall möchte der Schamane dem Stamm schaden, da er in Kürze angegriffen werden soll. Im zweiten Fall möchte Verräter das Fluchopfer tot sehen, um einen Sohn oder Bruder an seinen Platz zu setzen (Geschichte 5).
- Während der Reise entdecken die Charaktere etwas Unerwartetes, das aber nichts mit ihrer Mission zu tun hat: Einen neuen Stamm, ein heiliges Objekt, einen geheimen Weg in ein unerforschtes Gebiet oder etwas Derartiges (Jede Geschichte).
- Der Schamane hatte einen Traum in welchem die Charaktere als Verhängnis des Stammes zu sehen waren. Er überzeugt den Häuptling davon und nun wurden die Charaktere ohne ihr Wissen in ihr Verderben geschickt (Jede Geschichte).

ANHANG B: VON EINER WELT IN DIE ANDERE

Ein anderer Weg, um dieses Supplement zu nutzen besteht darin, eine Gruppe von Charakteren aus einer “normalen” Dungeonslayers-Kampagne in die prähistorische Welt zu transferieren. Der offensichtliche Weg, um das zu tun besteht darin, eine “Vergessene Welt” zu erschaffen, wo die Spielercharaktere dann ein “von der Zeit vergessenes Tal” finden, komplett mit furchtbaren primitiven Menschen, furchterregende Dinosaurier und seltene Schätze (nicht zu vergessen die Idee, einen lebenden Dinosaurier für einen reichen Herrscher mit einem Faible für exotische Tiere zu fangen). Natürlich würden die Charaktere von den “Eingeborenen” als “Ahnengeister” angesehen werden, aber wenn ihre wahren Pläne enthüllt werden, könnten sie sich auf die Charaktere stürzen.

Eine andere Herangehensweise wäre, die Spielercharaktere auf eine völlig andere Welt zu versetzen, entweder in eine andere Dimension oder eine frühere Zeitperiode ihrer eigenen Welt. Die Spieler werden durch einen Fluch, eine magische Falle oder ein missglücktes Experiment in die prähistorische Zeit versetzt oder durch eine spezielle Mission (beschafft eine ausgerottete magische Zutat oder fangt eine Kreatur für die Sammlung des Imperators). Indem sie eine Welt für die andere austauschen, können den Spielercharakteren einige unerwartete Dinge zustoßen: Einige ihrer Zaubersprüche und magischen Gegenstände könnten nicht funktionieren oder zumindest anders, weil die magischen Energien der primitiven Welt sehr viel ursprünglicher sind. Vielleicht funktionieren gewisse Technologien (wie Feuerwaffen) auch nicht, weil die Gesetze der Physik andere sind. Historiker glauben, dass das Klima in prähistorischer Zeit sehr viel feuchter war durch einen höheren Anteil an Wäldern und Dschungeln. Das bedeutet, dass Waffen und Rüstungen aus Metall sehr viel mehr Pflege benötigen, um nicht zu rosten. Wenn man das vernachlässigt, könnte das eine höhere Chance auf Patzer bedeuten, die Wahrscheinlichkeit steigt von 20 auf 19 – 20 oder mehr an.

Kurz gesagt, wenn man die Charaktere aus dem “heute” in die prähistorische Zeit katapultiert, stellt man sie vor eine Reihe neuer Probleme (Welche Pflanzen sind essbar? Welche Krankheiten gibt es in dieser Welt?), die das Abenteuer sehr viel gefährlicher machen... und damit lustiger – zumindest für den Spielleiter!



ANHANG C: PRÄHISTORISCHE HALBMENSCHEN

Bisher sind wir davon ausgegangen, dass alle Charaktere Menschen sind, aber nichts spricht gegen die Anwesenheit der klassischen Fantasyrassen. In diesem Fall jedoch besteht jeder Stamm nur aus Angehörigen einer Rasse und es wird schwierig werden, einen vernünftigen Grund für die Vermischung von zwei (ganz zu schweigen von drei) Rassen im selben Stamm oder der selben Gruppe zu finden.

Die beste Lösung für dieses Problem – abgesehen davon, die Spieler dazu zu zwingen, Charaktere von der gleichen Rasse zu erschaffen – würde darin liegen, jegliche nichtmenschliche Charaktere als einzige Überlebende ihres eigentlichen Stammes in den Stamm der Menschen zu “adoptieren” oder Umstände zu schaffen, unter denen eine Vermischung funktioniert (wie der Austausch von Geiseln). Außerdem könnte man es so drehen, dass die Charaktere Teil einer Allianz von Stämmen oder verschiedener Rassen sind, die sich zu einem Team von “Jägern” zusammengeschlossen haben, um eine Notfallsituation aufzuklären.

Generell gesehen bevorzugen Steinzeitelfen Totems, die schnell und agil sind (Hirsch, Adler), während Zwerge eher robuste und kampfstärke Totems (Wildschwein, Bulle) wählen. Wenn man andere nichtmenschliche Rassen nutzt, sollte man die Totems nach ihrer Natur wählen (Orks bevorzugen kampflustige Totems, Goblins und Kobolde mögen eher Totems, die flink und gut getarnt sind und so weiter). Versucht, nicht zu generisch zu sein, die Spieler werden beim neunten Stamm, der “Goblins der Schlange” genannt wird, doch etwas gelangweilt sein.

Die Präsenz einer nichtmenschlichen Rasse könnte die Grenze zu einer völlig neuen Nation aufzeigen und die Spielercharaktere können ein neues Siedlungsgebiet erforschen oder sie entdecken ein Gebiet, in welchem nur Elfen-, Zwerge- oder Orkstämme leben. Die neue Region könnte auch der Schauplatz eines langen Krieges zwischen einigen Rassen sein, aber nicht einfach nur ein Kampf “Gut” gegen “Böse”. Zum Beispiel könnten sich Zwerge und Goblins gegenseitig bekämpfen, um die Kontrolle über die Kavernen unter dem Berg zu erlangen. Wenn sich die Charaktere dazu entscheiden, eine der Gruppen zu unterstützen, könnten sie mit magischen Gegenständen, Nahrung oder “seltsamer” Technologie dafür belohnt werden. Vielleicht erhalten sie von den Zwergen Waffen aus Metall (in einer Zeit, in welcher die Metallverarbeitung bei allen anderen Rassen unbekannt ist!) oder die Elfen lehren sie die Grundlagen des Ackerbaus.

Bedenkt auch die Möglichkeit, dass unterschiedliche Rassen Zugang zu Charakterklassen haben, die normalerweise “verboten” sind: Elfen können durch ihre Nähe zur Natur Druiden in ihrer Mitte haben, während Zwerge, die eine Tendenz dazu haben, den Krieg zu glorifizieren, einen Heiligen Paladin-Orden gegründet haben könnten.

