

# SKLAVENJAGD



Ein settingabhängiges One-Sheet™ im [Wilden Rakshazar!](#) (Regelbasis: Gentleman-Edition)

Die [Amhasim](#) gehen einen Schritt zu weit und schicken ihre Sklavenjäger in die Randbereiche der Stadt [Kurotan](#). Der Herrscher Kurotans reagiert mit einem Aufruf, der reichen Lohn verspricht: Zerschlägt die Sklaventreiber und bringt sie selbst als Sklaven in den Palast!

## DER AUFRUF

Dem Ruf des Herrschers nach einer Versammlung auf dem Schwarzen Platz (X) folgen Söldnerhaufen, Milizen und Abenteurer. Zur Mittagsstunde wird proklamiert:

- Die verhassten amhasischen Sklavenjäger haben in der Stadt Kurotan gewildert. Jeder Amhasim gilt von nun an als vogelfrei.
- Diejenigen, die die meisten Amhasim bis zum Ablauf der großen Sanduhr (3 Stunden) als Sklaven zum Kurostempel bringen, erhalten eine Statue auf dem Platz der Helden und für jeden gefangenen Amhasim 100 KM, für jeden Offizier 300 KM.

## DIE KONKURRENZ

- **Brokthar:** Eine Gruppe wilder und ehrenhafter Barbaren, die die Amhasim zutiefst verabscheuen. Ihr Anführer Barkas Feuerbart wird nur kooperieren, wenn er keine Chance auf einen Sieg sieht - er möchte so viel Ruhm wie möglich ernten. Er ist gutgläubig und einfach zu täuschen. Sie bewegen sich zur Omneratius-Bruderschaft [2].
- **Kopfgeldjäger:** Verschlagene, [slachkari-sche](#) Söldner, die den Gewinn nicht teilen wollen. Ihre Anführerin Luca ist eine kluge Strategin. Sie sind scheinbar zur Zusammenarbeit bereit, fallen ihren Verbündeten jedoch bei der ersten Gelegenheit in den Rücken. Sie werden sich verstecken und die siegreichen, geschwächten Gruppen überfallen um diesen die Sklaven abzunehmen.
- **Orks:** Eine zusammengeschweißte Gruppe von [Brachtao](#)-Kriegern, die nicht mit anderen kooperieren. Kroftash, ihr Hauptmann, ist ein aggressiver Schlächter. Er ist krankhaft ehrgeizig und sucht den Weg des geringsten Widerstands, wobei er bei Gelegenheit auch andere Jäger angreifen wird. Sie verfolgen zunächst die Fliehenden (4).
- **Xhul:** Stammeskrieger aus der [Wüste Lath](#) auf einem Rachezug. Sie haben sich unter dem Bestienmeister U-Nozi Ipau-Gwozo am Vortag als Amhasim verkleidet um die Hetzjagd auszulösen, da ihr Dorf von solchen niedergebrannt wurde. Sie wollen die Sklaven ihres Dorfes aus der Handelsfeste [1] befreien, wozu sie gerne kooperieren werden. Der Gewinn ist zweitrangig, aber nicht unnötig für sie.

## VORBEREITUNG

- **Kooperation:** Manche der Jäger sind bei entsprechender Überzeugung zur Zusammenarbeit bereit (vorheriger Abschnitt).
- **Söldner:** Die Helden können versuchen, sich Söldner anzuheuern. (Umhören: Pro Erfolg und Steigerung lassen sich W4 Söldner finden, die ihren Anteil von der Belohnung fordern. Jeder Versuch dauert fünf Minuten, maximal 15 Söldner sind verfügbar. Werte: Soldat (GE S. 170, Fellrüstung, Speer oder Kriegshammer(Stein), Schleuder oder 3 Wurfdolche (Stein)).

• Ausrüstung (Netze, Waffen, Transportmittel, etc.) lässt sich in Alt-Kurotan kaufen.

• **Allgemeinwissen:** Die Amhasim dieser Stadt betreiben die Bluttiergrube (4) und besitzen Festungen in der Stadt. Je Steigerung: Grober Standort der Handelsfeste [1] oder der Omneratius-Bruderschaft [2].

• **Umhören:** Eine Gruppe Amhasim wurde in Lumpenrott gesichtet (5). Steigerung: Ein Diplomat kehrt heute aus dem Osten zur Omneratius-Bruderschaft zurück (3). Weitere Steigerungen: genauere Informationen über Route & Geschwindigkeit.

## REGELN DER JAGD

• **Bewegung:** Die Bewegungsgeschwindigkeit der amhasischen Gruppen ist in den Abschnitten 3, 4 und 5 genannt; ihre Richtung auf der Karte verzeichnet. Die Verfolger legen im verwinkelten Kurotan pro 10 Minuten Bewegungsweite x50 Schritt zurück (es zählt die Bewegung des langsamsten Mitglieds). Ein Sprint (GE S. 112) zählt für volle 10 Minuten, bringt aber eine Konstitutionsprobe mit sich, bei deren Mislingen eine Stufe Erschöpfung anfällt, die sich erst nach 10 Minuten Rast abbaut.

• **Ausschau halten:** Sofern eine Gruppe nicht sprintet, kann sie Ausschau nach weiteren Amhasim halten. Pro 10 Minuten wird mit einem W12 gewürfelt. Bei einer 1 trifft die Gruppe auf W4+2 Sklavenjäger und W4-1 Elitekrieger, die W3 amhasische Bürger aus der Stadt eskortieren. Ein erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung senkt den Würfel auf W10, eine Steigerung auf W8.

• **Verfolgung:** Bei einer erfolgreichen Probe auf Umhören alle 10 Minuten bleibt die Gruppe auf Verfolgungskurs.

• **Kampf:** Kommt es zum Kampf zwischen einer Gruppe Jäger, der die Helden nicht angehören und einer Gruppe Amhasim, übernehmen die Spieler die Führung der amhasischen Streitkräfte. Amhasim werden i.d.R. nicht vor „niedereren Völkern“ fliehen.

• **Transport:** Die Spieler sollten sich überlegen, wie sie die Sklaven transportieren, denn diese werden sich mit allen Mitteln weigern, mitzukommen. Beachte den Abschnitt „Schadensbilanz“ in der GE S. 132.

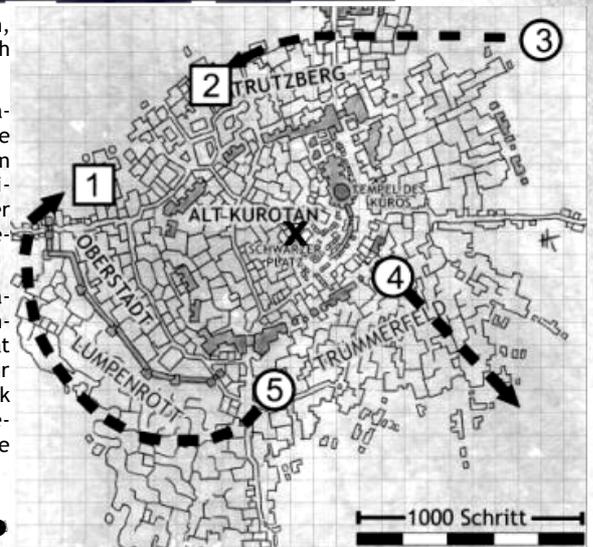
## [1] HANDELSFESTE

Die Handelsfeste dient den Amhasim als Zwischenlager für Sklaven, die in die Hauptstadt gebracht werden sollen.

A) Haupthaus. Im Keller sind 15 Xhul-Sklaven untergebracht. Das Obergeschoss ist luxuriös und schlecht gesichert.

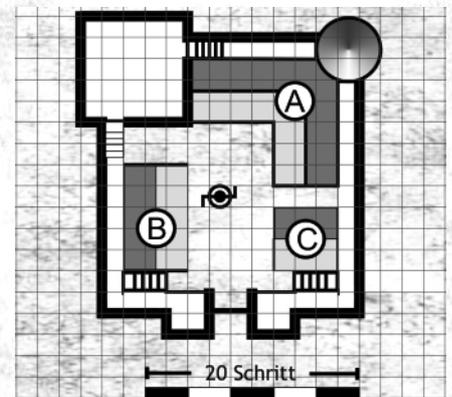
B) Karges Truppenquartier.

C) Stall für Pferde (4 Stück) und Echsen.



**Besatzung:** 6 Sklavenfänger (3 Wehrgang, 3 Quartier), 4 Elitekrieger (Quartier), 2 Reitechsen (Stall), 1 Offizier (Haupthaus), 6 Bürger (Haupthaus)

**Verteidigung:** Die Mauern sind 5 Schritt hoch und bieten den Verteidigern auf dem Wehrgang Deckung -4. Die dicken Holztore haben Robustheit 14. Auf dem Wehrgang neben dem Tor stehen 2 Kübel siedendes Pech. (Werfen, RW 2/4/6, Kleine Schablone 2W8 Schaden, ignoriert Rüstung)



## [2] OMNERATIUS

Die Omneratius-Bruderschaft betreibt die Bluttiergrube und hat sich auf das Ausbilden von Kampfbestien spezialisiert.

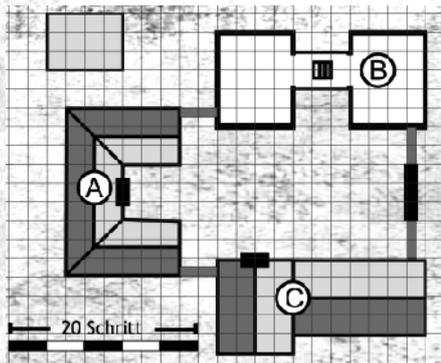
A) Dreistöckige, prächtige Villa. Residenz der Großmeister der Bruderschaft, amhasischen Räte und hohen Händler. Sie werden beim Angriffsfall empört mit Sanktionen drohen oder sich verstecken.

B) Hoher Festungsbau 2 Geschosse, sehr hohe Decken, in den sich die Amhasim bei einem ernsthaften Angriff zurückziehen.

C) Lagerhaus mit 4 Sklaven und einigen Bestien (8 kleinere aus der GE)

**Besatzung:** 9 Sklavenfänger (2 Tor, 2 Hof, 2 Festung, 2 Festungsdach, 1 Lagerhaus), 4 Elitekrieger (Festung), 2 Offiziere (1 Villa, 1 Festung), 10 Bürger (7 Villa, 3 Festung)

**Verteidigung:** Die Mauer ist 2 Schritt hoch und nicht zum Kampf gedacht. Die Holztorre (Mauer+Festung) haben Robustheit 12. Auf dem Festungsdach haben Verteidiger Deckung -4.



### (3) DIPLOMAT

Der fette und feige Diplomat Conos kehrt von einer diplomatischen Mission im Osten heim und will nichts als ein warmes Bett.

- **Truppen:** 2 Elitekrieger & 1 Offizier auf Reitechsen, 3 berittene Sklavenfänger, 1 Bürger
- **Bewegung:** 8, jedoch machen sie auf halbem Weg zur Omneratus-Bruderschaft 20 Min. Pause, falls sie nichts von den Angriffen mitbekommen.

### (4) FLEHENDE

Die Händler der Bluttiergrube erfahren sofort durch einen Informanten von der Hatz und rennen aus der Stadt. Ihre gereizten Tiere haben sie vorher freigelassen, die nun bei der Grube (4) für Chaos sorgen.

- **Tiere:** 4 Wölfe (GE S. 238), 2 Riesenspinnen (GE S. 244)
- **Truppen:** 5 Sklavenfänger, 1 Reitechse, 4 Bürger
- **Bewegung:** 5

### (5) JAGDTRUPP

Dieser Sklavenjägertrupp ahnt nichts von der Jagd auf sie und trottet gemächlich einher, während derbe Späße mit den 10 angebundenen Sklaven getrieben werden.

- **Truppen:** 7 Sklavenfänger, 1 Offizier auf Reitechse.
- **Bewegung:** 3

### DIE JAEGER

Der Anführer der jeweiligen Jagdgruppe ist eine Wildcard mit den gleichen Werten wie seine Statisten, sofern nicht anders in eckigen Klammern angegeben.

### Brokthar (8+1)

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8[W10], Stärke W10, Verstand W4[W6], Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Klettern W6, Mumm W8 [W10], Überleben W4, Wahrnehmung W4, Werfen W6

**Bewegung:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 10 (3) [11(3)]

**Talente:**

Erstschlag, Kräftig [+ Eisenkiefer, + Rundumschlag]

**Ausrüstung:**  
Kriegsaxt (Stä+W10, PB1, Pa-1, Bronze), Fellrüstung (+1), 3 Wurfäxte (Stä+W6, Stein)

### Kopfgeldjaeger (10+1)

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W8[W10], Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6[W8], Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**  
Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Mumm W4, Provozieren W6 [W8], Schießen W8 [W10], Spuren lesen W6, Wahrnehmung W8

**Bewegung:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 7 (2)

**Talente:**  
Scharfschütze, [+ Anführen, + Haltet die Stellung]

**Ausrüstung:**  
Bogen (2W6, 12/24/48), Netz, Speer (Stä+W6, RW 1“, Pa+1, Bronze), Lederrüstung (+2)

### Ork (12+1)

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8[W10], Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6[W8]

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W6, Kämpfen W8[W10], Mumm W8, Provozieren W6, Schießen W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6

**Bewegung:** 6, **Parade:** 7 [8], **Robustheit:** 8 (2) [9 (2)]

**Talente:**  
Kampfreflexe, [+Berserker, +Barbarenblut]

**Ausrüstung:**  
Streitaxt (Stä+W8, Stein[Bronze]), mittlerer Schild (Pa+1), Lederrüstung (+2), Schleuder (Stä+W4)

### Xrud (14+1)

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6[W8], Willenskraft W6[W8]

**Fertigkeiten:**  
Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W6, Überleben W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8, [Zaubern W8]

**Bewegung:** 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 6

**Talente:**  
Flink, [AH: Magie, Machtpunkte]

[Mächte (15 Machtpunkte):

Beschwören (Wölfe rufen), Schock (Insektenschwarm), Tierfreund]

**Ausrüstung:**  
Kurzspeer (Stä+W6, RW 1“, Bronze), 3 Wurfspeere (Stä+W6, 3/6/12, Stein), großer Schild (Pa+2), [1 Löwe (GE S. 239)]

### DIE GEJAGTEN

#### Amphasischer Buerger

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**  
Kämpfen W4, Mumm W4, Provozieren W4, Reiten W6, Wahrnehmung W6

**Bewegung:** 6, **Parade:** 3, **Robustheit:** 7 (2)

**Ausrüstung:**  
Dolch (Stä+W4, Bronze)

### Sklavenfänger

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W6, Kämpfen W6, Mumm W6, Provozieren W6, Reiten W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

**Bewegung:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 9 (4)

**Ausrüstung:**  
Speer (Stä+W6, RW 1“, Pa+1, Bronze), 2 Wurfmesser (Stä+W4, Bronze) Lederrüstung (+2), Netz

### Elitekrieger

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W8, Kämpfen W10+1, Mumm W8, Provozieren W6, Reiten W8, Wahrnehmung W8

**Bewegung:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 11 (5)

**Talente:**  
Eisenkiefer, Lieblingswaffe, Kampfsinn

**Ausrüstung:**  
Schlachtschwert (W8+1, Pa-1, zweih. Bronze.), Bronzerüstung (+3)

### Reitechse

**Attribute:**  
Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12+2, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Klettern W10, Mumm W8, Wahrnehmung W6

**Bewegung:** 7, **Parade:** 6, **Robustheit:** 14 (2)

**Besondere Merkmale:**

- **Biss:** Stä+W8
- **Flink:** Sprintwürfel W8 statt W6.
- **Größe+4**
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut



**Attribute:**  
Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:**  
Einschüchtern W8, Kämpfen W10, Mumm W8, Provozieren W6, Reiten W8, Wahrnehmung W8,

**Bewegung:** 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 12 (5)

**Talente:**  
Anführen, Anheizen, Eisenkiefer, Kampfreflexe, Kampfsinn

**Ausrüstung:**  
Schlachtschwert (Stä+W8, einh., Eisen), Schwarze Rüstung (+3, Eisen), großer Schild (Pa+2)

*Autor: Sphärenwanderer  
Karten: Sphärenwanderer,  
Hannes Radke*

Mehr über Rakshazar findest du auf:  
[www.derische-sphaeren.de](http://www.derische-sphaeren.de)

