

Drecksloch

Drecksloch ist ein Ort der Ruchlosigkeit und des Bösen und liegt im Westen Morthems. Es wird jeder eingelassen, der genug Gold mitbringt und jene ohne finden meist welches in den Taschen der anderen. Bandenkämpfe sind an der Tagesordnung und die mutigsten oder dümmsten Händler verkaufen hier ihre Waren. Es heißt, „mit Geld kann man in Drecksloch alles kaufen“. Jeder Held kann +2 auf seinen Wurf addieren, um einen seltenen Gegenstand zu finden, allerdings kosten alle Waren das Doppelte.

Es gibt einige wenige Unerschrockene (oder Verrückte, wie manche sagen), die in Drecksloch leben, um Geld zu verdienen. Dort gibt es auch die berühmte „Verdrehte Ziege“. Obwohl sie in einer solch verkommen Stadt steht, ist sie sauber und sicher und es gibt nur wenige Schlägereien. Mitten in Drecksloch liegen auch die berühmten Arenen. Viele

haben hier schon ihr Leben verloren und ebenso viele sind reich geworden. Der Sklavenmeister Ashen Pettyflesh betreibt dort ein florierendes Geschäft und verkauft jeden zu jedem Preis an jeden, der genug Geld mitbringt. Würfle auf der Lagertabelle, um zu ermitteln, wo sich deine Bande einquartiert hat. Wenn sie Drecksloch besucht, wirfst du einen W3, um zu ermitteln, wie viele Örtlichkeiten die Bande aufsuchen kann. Du kannst stattdessen aber auch wie üblich die Preistabelle verwenden, um neue Ausrüstung zu kaufen.

Beachte bitte, dass eine Bande in Drecksloch ansässig sein muss, um dort Orte besuchen zu können.

Nachdem du auf der Lagertabelle gewürfelt hast, muss deine Bande zumindest ein Spiel lang dort bleiben. Nach dem Kampf kann sie entweder hier bleiben oder umziehen (d.h. du würfelst erneut auf der Lagertabelle).

Lagertabelle

2W6	Lager	Eigenschaften
2	Gasthaus	Die Bande hat zu ihrem großen Glück ein Gasthaus erworben. Sie kann zusätzliches Gold einnehmen, indem sie Zimmer vermietet und Mahlzeiten serviert. Möglicherweise schließt sich kostenlos ein Söldner für ein Spiel oder ein Held der Bande an (aber nicht über das übliche Maximum hinaus). Wirf dazu einen W6: 1-4 Du erhältst einen Helden 5-6 Ein Söldner kann die Zeche nicht zahlen und bietet daher seinen Dienst kostenlos für den nächsten Kampf an. - W6 GS pro Spiel. - Wirf nach jedem Spiel einen W6: Bei einer 5 oder 6 ist eine Schlägerei in dem Gasthaus ausgebrochen und verursacht Schäden im Wert von W6x5 GS. Die Bande muss diese Summe ausgeben, bevor sie andere Dinge kaufen kann.
3-4	Haus	Die Bande hat zufällig ein Haus entdeckt. Sie hat es übernommen und nach ihrem Wohlgefallen hergerichtet. Für Händler ist es ein Zeichen für Wohlstand und sie kommen häufiger vorbei, um etwas anzubieten. - +2 auf Seltenheitswürfe auf der Preistabelle. - Wirf nach jedem Spiel einen W6: Bei einer 5 oder 6 musst die Bande W6x2 GS für Reparaturen ausgeben.
5-7	Zelt	Die Bande hat nahe Drecksloch ihre Zelte aufgeschlagen. Hier kann sie schlafen und ihre Beute aufbewahren. Sie zieht allerdings auch viele Bettler an. Wirf nach jedem Spiel einen W6: 1-2 Du kannst einem Gefolgsstrupp einen Bettler hinzufügen (+2 auf die max. Bandengröße. Bilde immer einen neuen Gefolgsstrupp, selbst wenn es nur einen gibt). 3-6 Die Bande hat Mitleid mit den Bettlern und spendet ihnen W6 GS.

8-10	Ruine	Die Bande hat zufällig eine Ruine entdeckt, die sich bewohnbar machen ließ. Wirf nach jedem Spiel einen W6: 1-4 Die Bande hat unter dem Geröll W3 GS gefunden. 5-6 Ein Teil der Ruine stürzt ein und eines der Bandenmitglieder wird verletzt. Dieses muss das nächste Spiel aussetzen. Ermittle zufällig, ob es sich dabei um einen Held oder einen Gefolgsmann handelt: 1-4 Gefolgsmann, 5-6 Held.
11	Friedhof	Die Bande hat einen Friedhof mit schönen Mausoleen und jeder Menge Leichen gefunden. Solange die Bande auf dem Friedhof lebt, besteht das Risiko, dass sie von rastlosen Toten angegriffen wird. Wirf 2W6: Bei einem Pasch wird die Bande von so vielen Zombies angegriffen, wie die Würfel Augen zeigen. Die Spielwerte für Zombies findest du im Grundregelbuch. <u>Untote:</u> Die Leichen in den Gräbern sind meist besser erhalten und sind eher geeignet, um Untote zu erschaffen. Nach jedem Spiel dürfen bis zu 2 Modelle, die nicht in Mortheim sind, Leichen ausgraben. Da sie beerdigt und nicht einfach liegen gelassen wurden, sind sie in viel besseren Zustand und haben vielleicht sogar Grabbeigaben dabei. Wirf 2W6-9. Erzielst du eine 1 oder besser, kannst du Zombies entsprechend dieser Zahl kostenlos deiner Bande hinzufügen. Bei einem Pasch ist das Grab jedoch über den Gräbern eingebrochen und du musst für sie auf der Verletzungstabelle würfeln. Bei einer 12 finden die Gräber stattdessen jedoch eine einzelne passende Leiche, aus der kostenlos ein Zombie gemacht werden kann und Grabbeigaben im Wert von 2W6 GS (das Grab stürzt dabei nicht ein).
12	Keller / Abwasserkanal (nur Skaven)	Keller Die Bande hat einen bewohnbaren Keller gefunden. Er hat sogar ein paar hübsche Tunnel, die an unbekannte Orte führen. - Bis zu zwei Bandenmitglieder dürfen Infiltrieren. - Wirf einen W6: Bei einer 6 wird die Bande von einem Schwarm Riesenratten überfallen. W6 der Bandenmitglieder werden verletzt und müssen das nächste Spiel aussetzen. Abwasserkanal Die Bande hat einen prächtigen Abwassertunnel gefunden, in dem sie ihr Lager aufschlägt. Er hat sogar ein paar hübsche Tunnel, die an unbekannte Orte führen und Krankheiten breiten sich schnell aus. - Bis zu zwei Bandenmitglieder dürfen Infiltrieren. - Skaven müssen 2W6 werfen und bei einer 12 werden sie krank und müssen das nächste Spiel aussetzen.

Örtlichkeiten

Arzt

Die Bande kann einen Arzt aufsuchen, um sich verarzten zu lassen oder um Wunden versorgen zu lassen. Die Ärzte in Drecksloch sind jedoch bestenfalls Quacksalber und nur die Abgebrühtesten und Verrücktesten lassen sich von ihnen behandeln. Wenn ein Modell auf der Tabelle für schwere Verletzungen würfeln muss und eine schwere Verletzung erlitt, kann es einen Arzt besuchen, um diese behandeln zu lassen

und wenn es Glück hat, ist es hinterher geheilt. Die Behandlung kostet 5 GS pro Held, der sich behandeln lassen möchte. Dann würfelst du für jeden auf der Tabelle unten. Aufgrund seiner guten Kontakte kommt der Arzt auch leichter an Drogen und Heilmittel. Addiere +1 auf Seltenheitswürfe für solche Gegenstände, wenn deine Bande einen Arzt besucht.

Nekromanten besuchen Ärzte meistens, um nach Leichenteilen und Toten für Zombies und andere ihrer Kreationen. Wenn ein Nekromant einen Arzt besucht,

wirf einen W6: Bei einer 6 findet er etwas und du kannst einen Zombie zum halben Preis kaufen.

Operationstabelle

1W6 Ergebnis

1-4 „Oh-oh“

Der Arzt hat ordentlich gepfuscht und das Modell ist jetzt sogar noch schlimmer dran als vorher. Wirf einen W6 auf der Oh-oh-Tabelle unten.

5 „Wie war das noch gleich?“

Der Arzt führt die falsche Operation durch. Wenn das Modell noch andere schwere Verletzungen hat, versucht der Arzt eine davon zu behandeln. Ermittle diese zufällig und wirf erneut auf dieser Tabelle, wobei du eine erneute 5 als 6 behandelst. Hat das Modell jedoch keine anderen schweren Verletzungen, ist der Arzt ein wenig verrückt und nimmt eine Art experimentelle Operation an dem ahnungslosen Opfer vor. Würfle auf der Oh-oh-Tabelle unten.

6 „Operation gelungen“

Die Operation war erfolgreich und die schwere Verletzung kann vom Bandenbogen gestrichen werden.

Oh-oh-Tabelle

1W6 Ergebnis

1 „Tot“

Der Arzt verletzt während der Operation versehentlich ein lebenswichtiges Organ. Er versucht zwar, den Patienten zu retten, doch leider verblutet dieser noch auf dem Operationstisch. Streich das Modell vom Bandenbogen. Der Arzt bietet der Bande jedoch an, die Leiche für W6x5 GS zu kaufen, um an ihr weiter üben zu können.

2 „Komplikationen“

Es gibt einige Probleme bei der Operation, wodurch das Modell zusätzliche Verletzungen erleidet. Es muss sofort auf der Tabelle für schwere Verletzungen würfeln (behandle die Ergebnisse „Vollständige Erholung“, „Erbitterte Feindschaft“ und „Gefangen“ dabei als „Sieht ganz ok aus“ (siehe weiter unten in dieser Tabelle).

3-4 „Häääh?“

Die Kombination aus Betäubungsmitteln und Drogen hat das Modell in einen sabbernden Idioten verwandelt. Er unterliegt fortan den Regeln für *Blödheit*.

5-6 „Sieht ganz ok aus“

Obwohl der Arzt gepfuscht hat, passiert dem Modell weiter nichts Schlimmes, allerdings muss es das nächste Spiel aussetzen, weil es sich von dieser Härteprüfung erholen muss.

Schmied

Ein Schmied stellt nützliche Gegenstände aus Metall her, wie Waffen und Rüstungen. Der Besuch beim Schmied gibt der Bande +2 auf Seltenheitswürfe für Rüstungen und Nahkampfwaffen.

Maultiertreiber

Tiermeister kümmern sich um Tiere. Sie beschlagen und füttern Pferde, füttern Hunde, bilden sie aus und

räumen ihren Dreck weg. Er gibt der Bande +2 auf Seltenheitswürfe für Tiere.

Krämer

Ein Krämer verkauft alle möglichen Dinge. Er kann fast alles besorgen, das nicht niet- und nagelfest ist. Er gibt der Bande +1 auf Seltenheitswürfe, um seltene Gegenstände zu finden.

Besondere Örtlichkeiten

Ashen Pettyflesh, der Sklavenmeister

Die Bande kann den Sklavenmeister besuchen, um mit ihm zu Handeln. Ashen verkauft jeden, den er erwischen kann an jeden, der Interesse zeigt. Vielleicht hat er auch ein passendes neues Bandenmitglied zu verkaufen. Wirf 2W6 auf der folgenden Tabelle. Wenn dir Angebot zusagt, kannst du das Modell zum doppelten Preis kaufen, sogar über das übliche Maximum an erlaubten Modellen hinaus. Pro Besuch kann nicht mehr als ein Modell gekauft werden.

2W6	Modell
2	Held
3-5	Gefolgsmann (keine großen Modelle oder Tiere)
6	Großes Modell (z.B. Rattenoger)
7-9	Gefolgsmann (keine großen Modelle oder Tiere)
10	Held
11	Tier
12	Großes Modell (z.B. Rattenoger)

Die Arena

Ein Kampf funktioniert genau wie die das Ergebnis „In die Arena verkauft“ auf der Tabelle für schwere Verletzungen. Wähle einen Helden aus und lass ihn gegen einen Gladiatoren kämpfen oder gegen den Helden eines anderen Spielers, der ebenfalls gerade die Arena besucht.

Würfle aus, welches Modell angreift und handle den Kampf normal ab. Wenn der Kämpfer verliert, muss er auf der Verletzungstabelle würfeln. Stirbt er nicht, wird er aus der Arena geworfen und kann sich wieder der Bande anschließen.

Wenn das Modell gewinnt, erhält es 50 GS und +2 Erfahrungspunkte und kann seine Ausrüstung behalten.

Wetten auf die Kämpfer abschließen: Die Bande kommt in einer Nacht an, in der die Kneipe die Arena geöffnet hat. Sie kann entweder einen ihrer Helden antreten lassen oder Wetten abschließen. Wirf in letzterem Fall einen W6:

W6	Ergebnis
1-2	Der Kämpfer, auf den du gesetzt hast, schlägt sich gut, aber nicht gut genug. Er wird getötet und du verlierst W6x5 GS.
3-4	Der Kämpfer, auf den du gesetzt hast, schlägt sich gut und gewinnt, allerdings haben auch die meisten anderen auf ihn gewettet. Du gewinnst W6 GS.
5-6	Der Kämpfer, auf den du gesetzt hast, stellt sich als ungeahntes Talent heraus. Du gewinnst W6x5 GS.

Die Verdrehte Ziege

In dieser Taverne kann man sich am Glücksspiel versuchen, nach neuen Rekruten suchen oder sich einfach volllaufen lassen. Um herauszufinden, was sonst noch geboten wird, wirf einen W6 auf der großen Tabelle weiter unten.

Glücksspiel: Du kannst den Anführer deiner Bande bei einem Glücksspiel teilnehmen lassen. Wirf dazu auf der folgenden Tabelle.

W6	Ergebnis
1	Das Modell verliert 3W6 GS und ist jetzt etwas klüger geworden.
2-5	Dem Modell gelingt es, keinen Verlust zu erspielen.
6	Das Glück ist dem Modell hold und es gewinnt 3W6 GS.

W6 Ereignis**1 Vergiftet**

Einer der Helden der Bande (ermittle zufällig, welcher) nimmt ein eigenwilliges Gebräu zu sich, das ihm spendiert wurde. Bereits nach dem ersten Schluck spürt er die Wirkung – er wurde vergiftet! Wirf einen W6:

1-3 Der Held wurde vergiftet; im nächsten Spiel wird sein Widerstand um -1 gesenkt.

4-6 Das fragwürdige Gebräu stellt sich als Starkbier heraus, das dem Helden bald gut mundet. Er erwacht am nächsten Tag mit höllischen Kopfschmerzen.

2 Taschendieb

Während sich die Bande durch die Kneipe drängt, hat der Anführer plötzlich das Gefühl, dass etwas nicht stimmt. Er fasst in seine Börse und bemerkt sofort, dass sie leer ist. Die Bande verliert die Hälfte ihres Vermögens an einen verlausten Taschendieb.

3 Gladiatorenkampf

Die Bande besucht die Kneipe an einem Abend, an dem Gladiatorenkämpfe veranstaltet werden. Dieses Ereignis funktioniert genauso wie ein Besuch in der Arena (Kampf oder Wette).

4 Söldner

Während sich die Bande in der Kneipe amüsiert, trifft sie allerlei Leute und Kämpfer. Einige davon schließen sich zum Trinken der Bande an. Wirf einen W6:

1 Ein Hexer schließt sich dem Gelage an und bietet der Bande seinen Dienst zum halben Preis an.

2 Ein Oger fordert ein Bandenmitglied zum Wetttrinken heraus (siehe Tabelle unten).

3 Ein Halbling schließt sich dem Gelage an und tauscht Kochrezepte mit der Bande. Von einem davon hat er noch nie zuvor gehört und er bietet seinen Dienst zum halben Preis an.

4 Ein Raubritter schließt sich dem Gelage an. Im Zuge des Abends findet er heraus, dass der Vater eines Bandenmitglieds mit seinem Vater gedient hat und er bietet seinen Dienst kostenlos für das nächste Spiel an.

5 Ein junger Bursche, der sich in Mortheim beweisen will, schließt sich dem Gelage an. Du kannst deiner Bande einen Gefolgsmann hinzufügen (sogar über das Maximum an erlaubten Modellen hinaus).

6 Ein kampfgeprägter Kerl schließt sich dem Gelage an. Wie sich herausstellt, wurde der Rest seiner Bande in den Ruinen Mortheims abgeschlachtet. Die Bande kann ihm anbieten, ihr als Held beizutreten. Du kannst einen Held in der Bande aufnehmen (wenn die Bande keine Helden mehr kaufen kann, kannst du die Spielwerte eines Gefolgsmanns verwenden, so als ob er durch „Der Junge hat Talent“ aufgestiegen wäre).

6 Kneipenschlägerei

Der Anführer deiner Bande gerät in Streit mit einem anderen Gast. Der Streit artet schnell in einer Schlägerei aus; wirf einen W6 auf der folgenden Tabelle:

1 Der Bandenanführer wird vermöbelt und verliert W6x3 GS.

2 Der Bandenanführer steckt einiges ein und verlässt die Kneipe mit W6 GS weniger.

3 Der Bandenanführer schlägt den Gast nieder und nimmt ihm W6x3 GS für seine Respektlosigkeit.

4 Die Bande des Gastes schließt sich der Schlägerei an. Wirf einen W6: Bei 1-4 gewinnt deine Bande und erhält W6x5 GS für die Unannehmlichkeiten. Bei 5-6 zieht sich deine Bande zurück und verliert W6x5 GS [alternativ kann das Kneipenschlägerei-Szenario aus der Nemesis-Kampagne verwendet werden; die gegnerische Bande wird dann durch Middenheimer (500 GS) dargestellt.]

5 Die Schlägerei ruft die Stadtwache auf den Plan, die den Gast in den Kerker wirft.

6 Die Schlägerei ruft die Stadtwache auf den Plan, die alle Beteiligten verhaftet. Die Kautionsbeläufung beläuft sich auf W6x10 GS.

Wetttrinken-Tabelle

1-3	Der Oger trinkt das Modell unter den Tisch.
4-6	Das Modell trinkt den Oger unter den Tisch, wodurch dieser derart beeindruckt ist, dass er sich der Bande für das nächste Spiel kostenlos anschließt.

Ereignistabelle

Für Drecksloch wird dieselbe Ereignistabelle verwendet, die bereits weiter vorne abgedruckt wurde. Die Beschreibung mancher Ereignisse mag zwar nicht ganz zu dem Ort passen, die Ergebnisse werden aber trotzdem angewendet.