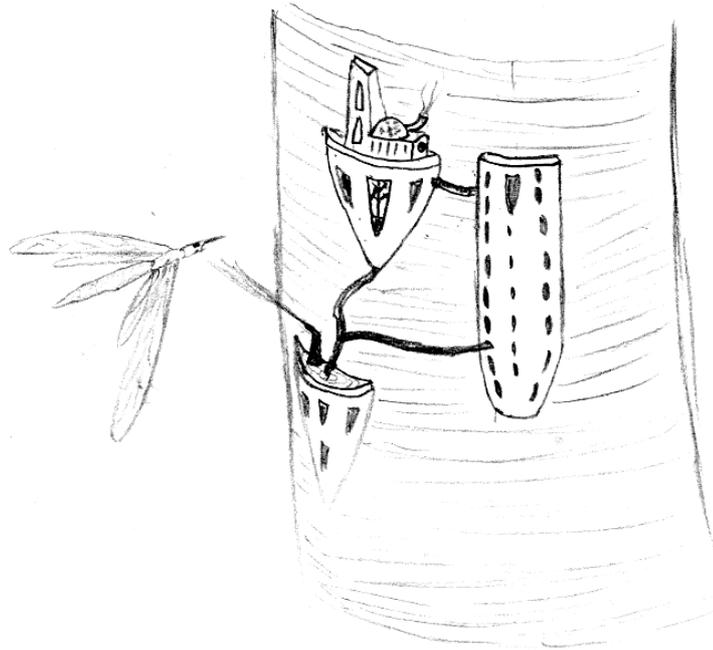
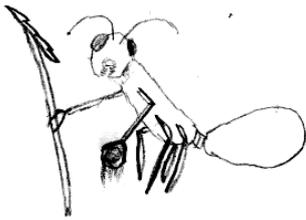


EDAPHON: KÄFER UND KARAVANEN

Edaphon



Edaphon ist eine fantastische Welt voller geheimnisvoller Orte, Monster und Gefahren. Seit jeher bilden die Karavananen der Handelshäuser das Rückgrat der Zivilisation in diesen Landen. Von den lichtlosen Kavernen tief unter der Erde, bis zu den wandernden Städten der Blattlande, von den Münzminen in der staubigen Ebene bis zu den Algenfarmen in den gläsernen Ländern, von den Tunneln der Wurmwanderer zu den Stammstädten, kein Ort den sie nicht bereisen.

Doch seitdem der Regen kam ist die Welt unruhig geworden. Er kam aus dem Nichts, feine Tropfen, deren Berührung Haut und Felisch zerschmelzen lässt. Ganze Städte sind dem Regen bereits zum Opfer gefallen. Grauenhafte Kreaturen aus der Wildnis flüchten vor dem Regen und stoßen in die zivilisierten Reiche vor.

Hast du den Mut und das Können in diesem Chaos mit den Karavananen zu ziehen, Reichtum und Ruhm zu erlangen und Monstern und Regen zu trotzen?

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| DIE WELT EDAPHON | 3 |
| DIE KRABBLER | 4 |
| LÄNDER UND LEUTE | 5 |
| DIE HANDELSHÄUSER | 12 |
| RELIGION UND GLAUBE | 12 |
| TECHNIK UND WISSEN | 14 |
| | |
| DIE REGELN | 15 |
| DIE KARAVANENFÜHRER | 15 |
| EIGENSCHAFTEN | 15 |
| BELohnUNGEN | 16 |
| PROBEN | 17 |
| SCHADEN | 18 |
| HEILUNG | 18 |
| DIE KARAVANEN UND DIE GEFAHREN | 19 |
| DIE GOLDENE REGEL | 19 |
| DIE KARAVANE | 20 |
| DIE BELohnUNG | 20 |
| | |
| APPENDIX A: BESTIARIUM | 21 |
| APPENDIX B: ANMERKUNGEN | 24 |
| | |
| KRABBLERBOGEN | 25 |

1. DIE WELT EDAPHON

Der Ursprung Edaphons liegt verborgen im Dunkel der Zeiten. Vor vielen Tagen und vielen Nächten so sagt die Legende, flohen die ersten Krabber durch einen Riss im Spiegel der Lügen aus dem Reich des Versuchers. Doch hinter dem Spiegel war nur Einöde, doch Er der die Erde gießt kam und schuf Edaphon in der Mitte der Einöde zwischen dem Spiegel der Lügen und dem Abgrund. Und die Krabber gediehen auf Edaphon und ihre Zahl wuchs. Städte entstanden und als sie wuchsen, bedurften sie vieler Dinge. Und so wurden die Handelshäuser geboren. Von der Spitze über den Stamm bis ins Ödland und die lichtlosen Kavernen brachten sie Wohlstand und Zivilisation in alle Winkel Edaphons.

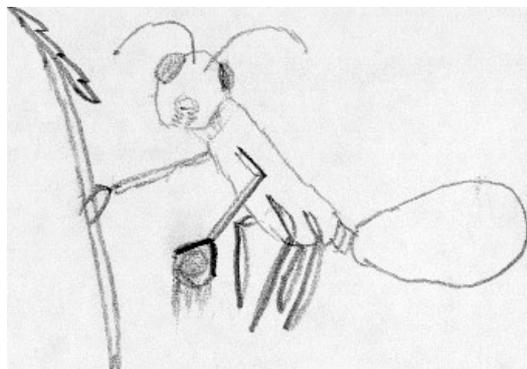
Doch dann kam der Regen. Nicht die segensreichen Schauer, die Er der die Erde gießt auf das Land hinabregnen ließ. Kleine Tröpfchen, die die Luft verdrängten und sich an alles klebten. Sie zerfraßen Körper und Geist aller Wesen Edaphons und hinterließen oft verseuchtes Land. In den Wahnsinn getrieben greifen Wesen, die man längst für gezähmt oder ausgerottet hielt die Karavanen an, ganze Städte verwandeln sich innerhalb einer Stunde in Friedhöfe, in denen nur noch entstellte Wahnsinnige hausen und jeden Fremden ohne Rücksicht auf Verluste angreifen.

Und die Karavanen kehren immer öfter nicht zurück. In den Fabriken der Stammstädte wird das Metall knapp, in den Minen der Münzberge wird das Wasser strangst rationiert. Es ist eine gute Zeit, um viel, verdammt viel Geld zu machen.

Es ist eine gute Zeit, um sein Leben zu verlieren. Aber das wird einen echten Karavanenführer doch nicht abschrecken.

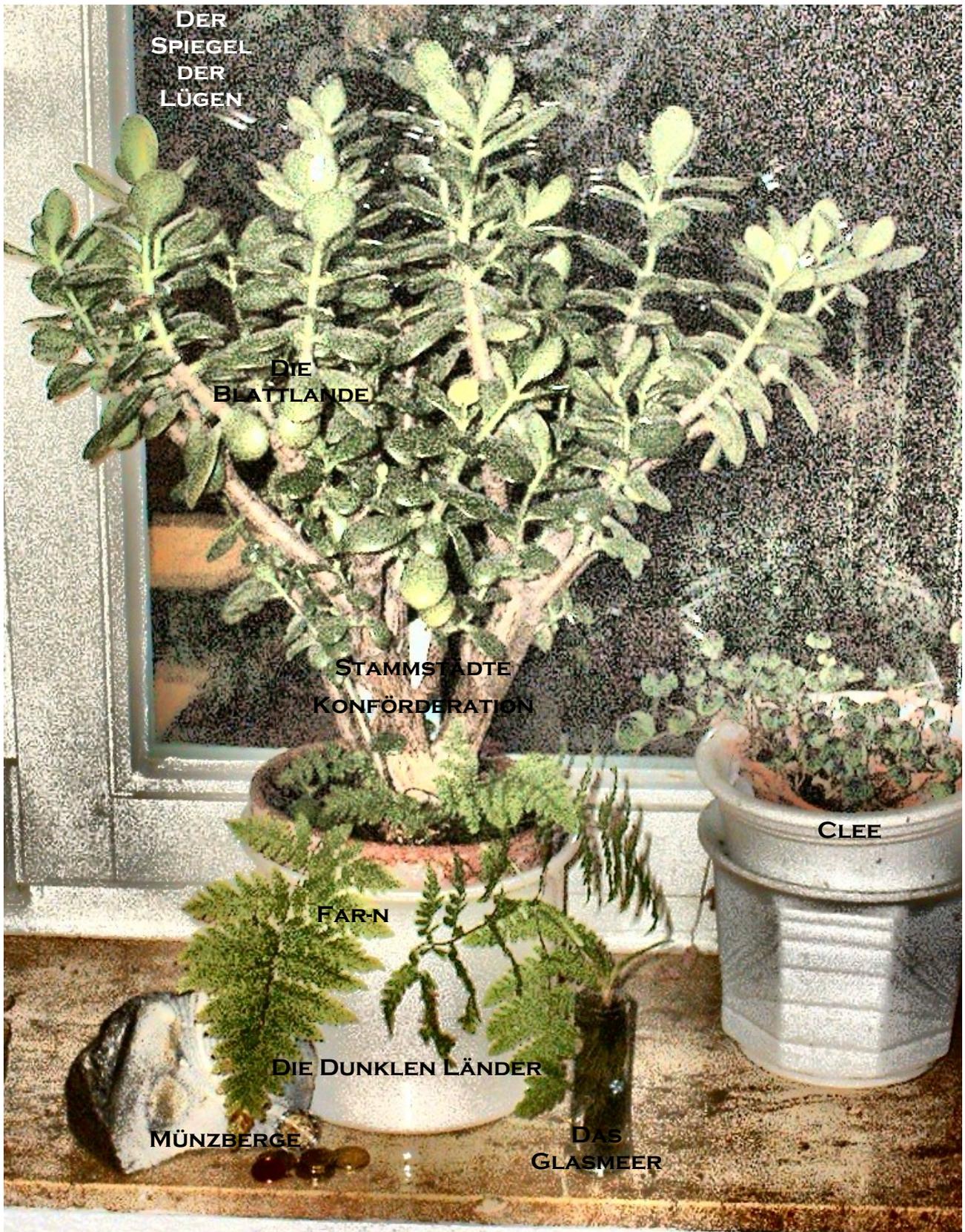
1.1 DIE KRABBLER

Die Krabblter sind die intelligenten Bewohner Edaphons. Sie sind Insekten und verdammt klein. Was einige Vor- und Nachteile mit sich bringt. Ein Krabblter kann, wenn er will von der Spitze bis zu den Münzbergen fallen und es trotzdem überleben. Ihre Anatomie erlaubt es ihnen sogar relativ lange unter Wasser zu bleiben und einige haben es sogar gelernt über das Wasser zu laufen. Senkrechte Flächen sind kein größeres Problem, ein echter Krabblter geht sie ohne Probleme an. Dass trotzdem ebene Flächen bevorzugt werden ist daher eher ein Gebot der Bequemlichkeit. Es ist einfach praktischer, wenn lose Dinge an ihrem Ort bleiben und nicht wegrollen. Ein Krabblter kann bis zu 10 Jahre alt werden, doch die meisten sterben bereits mit 5 Jahren. Ein Jahr lang verbringen sie als Larve, gehegt und gepflegt von ihren Eltern, bevor sie sich verpuppen und ihr eigentliches Leben beginnen. Auch wenn ein Tag für einen Krabblter objektiv genau so lang sein mag wie für uns Menschen, subjektiv gesehen ist er für den Krabblter ein längerer und bedeutsamerer Teil ihres Lebens. Von daher gilt bei ihnen erst recht die Weisheit „Carpe Diem“. Ihre Umgebung nehmen die Krabblter über eine Kombination von drei Sinnesorganen wahr, ihre Augen, die weniger Standbilder als viel mehr Bewegungen sehen, ihre Fühler, mit denen sie die Welt riechen und die Emotionen ihres Gegenübers spüren, sowie ihren Ohren, mit denen sie hören, was um sie herum geschieht.



Und doch trotz aller Äußerlichkeiten ähneln die Krabblter uns Menschen doch mehr, als wir es glauben mögen. Sie lieben, leiden, hoffen und bangen wie wir, sie haben Wünsche und Sehnsüchte wie wir, und die Todsünden sind auch bei ihnen nicht unbekannt. Wer weiß vielleicht hat ja einst ein Schöpfer wirklich die Krabblter nach seinem Ebenbild geschaffen...

1.2 LÄNDER UND LEUTE



DER SPIEGEL DER LÜGEN

Der Spiegel der Lügen ist die physische und metaphysische Grenze Edaphons. Er trennt die Einöde, die Edaphon umgibt, vom „Außen“. Der Spiegel ist durchsichtig und hinter ihm erkennt man eine weite grüne Ebene, wuchernde Pflanzen und seltsame Kreaturen. Doch der Spiegel ist undurchdringlich, noch nie hat jemand einen Weg hindurch gefunden.

DIE BLATTLANDE

Das Land der Herden nennt man die Blattlande auch und zurecht, denn nirgendwo in ganz Edaphon finden sich größere und wohlgenährtere Viehherden. Und so richtet sich praktisch das gesamte Leben der Blattländer nach ihrem Vieh. Und da das Vieh regelmäßig zu neuen Weideplätzen getrieben werden muss, müssen auch die Dörfer und Städte der Blattländer mitwandern. Bei kleineren Ortschaften leben die Krabbler in Wohnwagen oder Zelten, alle habe lässt sich schnell auf Karren verladen. So leben dann auch die meisten Blattländer, in ihren Dorfgemeinschaften, halbnomadisch durch die fruchtbaren Weiten ziehend.

Doch nicht alle geben sich mit einem derart kargen Leben zufrieden. Diese Unzufriedenen errichteten Städte in denen tausende und abertausende Krabbler auf einem Fleck leben. Und trotzdem wandern selbst diese Städte. Auf gewaltigen Urbmums stehen die Metropolen der Blattlande, umgeben von Horden von Letmums und ihren Hirten, die das Vieh, wenn es schlachtreif ist in die Fabriken der Städte treiben.

So gibt es denn auch zwei Kulturen in den Blattlanden. Auf der einen Seite die traditionellen Hirten, die in ihren kleinen Wanderdörfern mit ihren Herden leben, unter dem Schutz und der Leitung ihrer Schamanen, die genügsam mit der Natur leben. Auf der anderen Seite die Städte, voller Reichtum, doch die klassischen Werte der Hirtengemeinschaft haben verhindert, dass die Städte der Blattlande zu solchen Molochen wie die Stammstädte wurden. Die meisten der Städte sind Republiken, einige jedoch Theokratien oder Aristokratien. Dennoch, in allen ist der Reichtum gleichmäßig über alle Gesellschaftsschichten verteilt.



DIE STAMMSTÄDTE KONFÖRDERATION

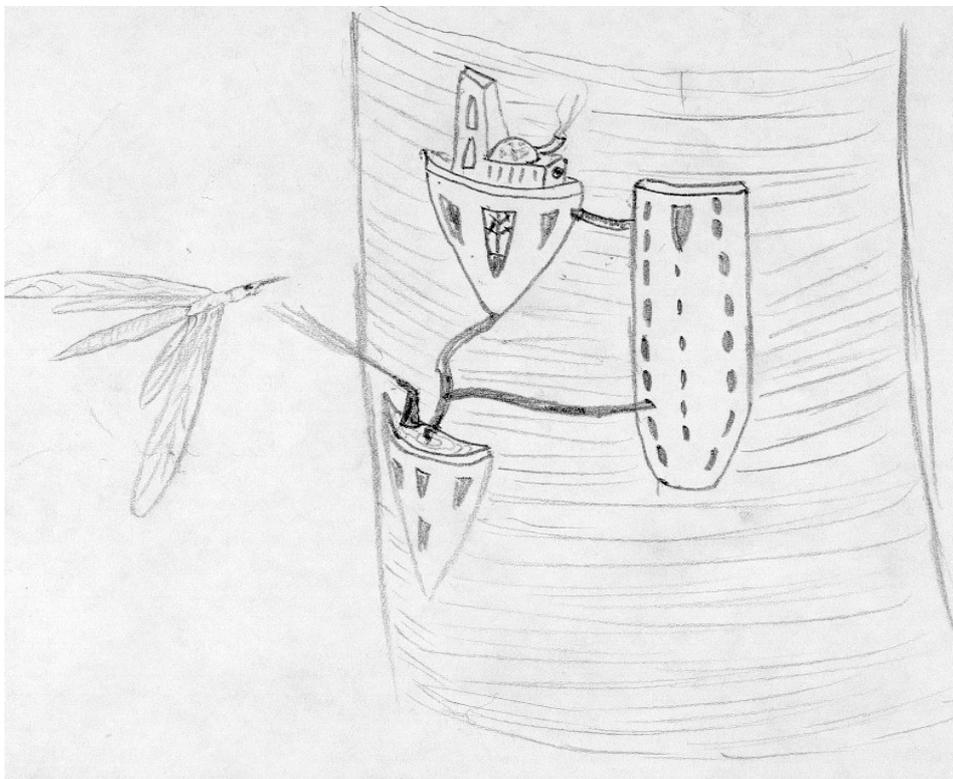
Der Stamm ist kein fruchtbares Land. Und dennoch finden sich hier die gewaltigsten Städte ganz Edaphons. In den gewaltigen Fabrikanlagen bohren sich Rohre tief in den Stamm hinein und pumpen das wertvolle Fluid an die Oberfläche. In den Raffineriekomplexen gewinnen die Alchemisten der Stammstädte aus dem Fluid die Grundstoffe für ihre fantastischen Erfindungen: Heilmittel, Werkstoffe und Waffen.

Doch alles hat seinen Preis. Giftige Dämpfe umwabern die Fabriken, Unfälle in den Fabrikhallen sind fast ander Tagesordnung. Doch die Herrschenden der Stammstädte gehen über Leichen.

Während die Elite in ihren Palästen rauschende Feste feiert oder sich in kleingeistigen Vendettas ergeht, knüppeln die Polizeikräfte regelmäßig einen Aufstand der unterdrückten Arbeiterschaft nach dem nächsten nieder.

Doch manchmal waren die Aufständischen erfolgreich, Volksrepubliken wurden errichtet. Doch die Stammstädte reagierten unerbittlich. Die Konfürderation wurde gegründet und mit gemeinsamer Macht wurden die abtrünnigen Städte eine nach der anderen wieder unter die Herrschaft der alten Eliten gebracht.

Selbst vor dem Einsatz von Regenwerfern soll die Konfürderation nicht zurückschrecken. Doch bisher hat niemand lange genug überlebt, um davon zu berichten.



FAR-N

Far-N und seine Bewohner genießen nicht den besten Leumund in Edaphon. Und man muss dagegen zu recht. Beherrscht wird Far-N von den Dons und ihren Familien, die sich mit ihren zwei wichtigsten Geschäftsfeldern nicht viele Freunde machen.

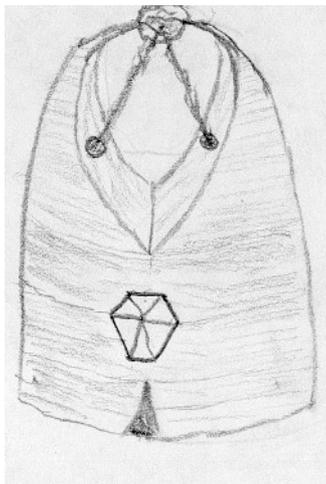
Einerseits ist Far-N der einzige Weg von der Wurmebene hinab zu den Münzbergen, weshalb jede Unze Metall über die Straßen Far-Ns transportiert werden muss. Und an jeder erdenklichen Ecke stehen die Mautstationen der Dons und verlangen ihren Wegzoll, für den Unterhalt der Straßen und die Sicherheit der Karavanen. Wer sich weigert zu zahlen gerät unweigerlich in Kontakt mit dem zweiten Standbein der Dons.

Auf der Spitze einer jeden Mautstation steht eine Sporenkanone, eine Waffe die in ihrer Verruchtheit nur von den Regenwerfern übertroffen wird..

Die Sporen wachen in den Sporenhügeln Far-Ns und ihr Einfluss auf den Metabolismus eines Krabblers ist im wahrsten Sinne berauschend. In geringen Dosierungen wirken die Sporen entspannend und werden vielfach als Grundlage für Arzneien verwendet. In hohen Dosen vernebeln sie die Sinne, rufen Halluzinationen hervor und treiben ihre Opfer langsam aber sicher in den Wahnsinn.

Wer sich weigert Maut zu zahlen wird von einer Sporenwolke getroffen, der ihn all seiner Sinne beraubt und zur leichten Beute für die Schläger der Dons macht.

Und anschließend wahrscheinlich zu einem ihrer willfährigen Kunden.

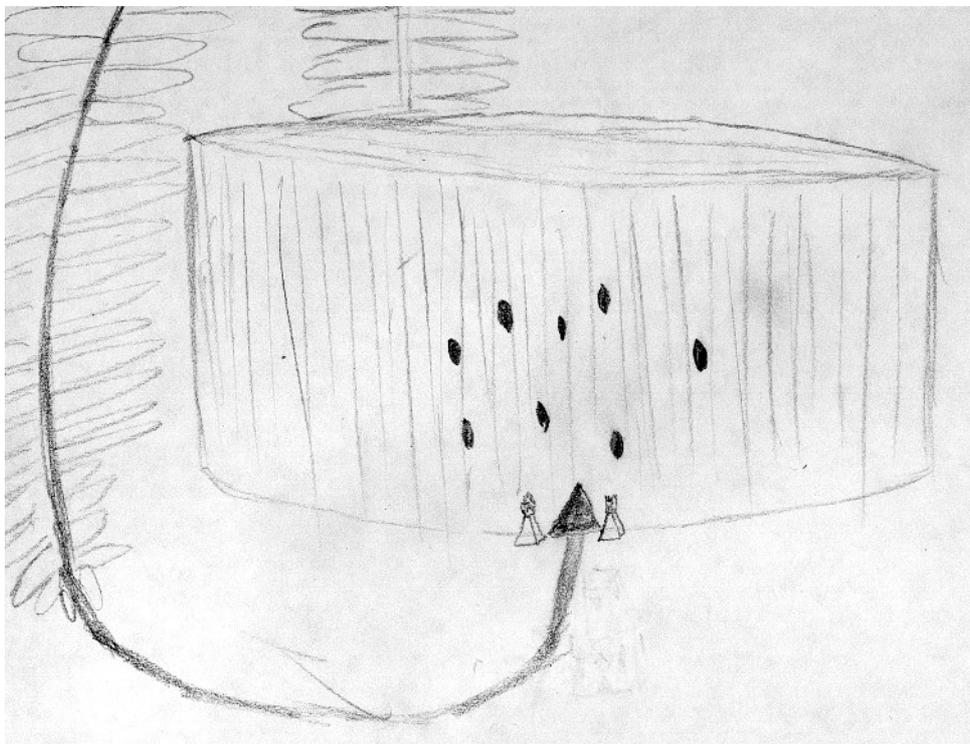


DIE MÜNZBERGE

Metall, Metall und noch mehr Metall. Mit diesen drei Worten lassen sich die Münzberge und ihr Reichtum am besten beschreiben. Nur hier gibt es den wertvollen Werkstoff, ohne den die Zivilisation Edaphons zusammenbrechen würde. In die kreisrunden Münzberge werden bereits seit längst vergessenen Tagen Stollen getrieben und das abgebaute Metall wird meist noch vor Ort geschmolzen und in Barren gepresst.

Die Münzbergler haben sich in Genossenschaften zusammengeschlossen, die jeweils eine Mine gemeinschaftlich betreiben. Innerhalb dieser Genossenschaften herrscht eine fast schon unheimliche Konformität, jeder vertraut jedem blind und übernimmt seine Aufgabe ohne Murren. Manchmal hat man das Gefühl, dass die Krabbler der Münzberge in Wirklichkeit nur ein einzelnes gewaltiges Ego besitzen.

Doch es immer wieder einige Renegaten, die eben diese Konformität abstößt, die sich selbst verwirklichen wollen und eigene Entscheidungen fällen wollen. Über kurz oder lang schließen sich diese Renegaten meist entweder den Dons Far-Ns oder einer der vielen Karavananen der großen Handelshäuser an.



DIE DUNKELN LANDE

Sowohl der Stamm als auch Far-N liegen in den Weiten der Wurmebene, ein scheinbar verlassenes ödes Land. Doch der Schein trügt, denn die Einwohner der Wurmebene, die Wurmreiter Clans, leben nicht über sondern unter der Erde. Tief im Dunkeln liegen ihre Wohnstätten und mit ihren Reitwürmern durchpflügen sie das Erdreich. Die Dunklen Lande sind ein Gewirr aus engen und engsten, lichtlosen Tunneln und Gängen. Ohne einen kundigen Führer wagen es nur die Todesmutigen in dieses Labyrinth.

Die Wurmreiter Clans sind eigenbrödlische Gesellen. Nur widerwillig handeln sie mit den Handelshäusern und dienen ihren Karavanen als Führer durch die Tiefen.

Sie sind Jäger, die die bizarren Kreaturen der Finsternis jagen. Gegenüber den zivilisierten Dingen neigen sie zu abergläubischer Ablehnung. Doch nicht alle, einige jüngere Wurmreiter lauschen begierig den Erzählungen der Karavanenführer und warten nur darauf einmal selbst die Wunder über der Erde zu erblicken.

Doch unter den Tunneln der Wurmreiter liegt ein noch tiefere Reich, die lichtlose Kaverne. Eine gewaltige Höhle, die eines der Wunder Edaphons birgt, die lichtlose See.

Reines klares Wasser, das den Boden der Kaverne bedeckt. Auf dem Wasser fahren die Botte der Kaverner, die hier auf das Wasser filtern und destillieren, nach dem es den Alchemisten der Stammstädte verlangt.

DAS GLASMEER

Über einen der Ausläufer Far-Ns ist das Glasmeer mit Edaphon verbunden. Diese Verbindung ist entstanden erst vor relativ kurzer Zeit und so ist das Glasmeer uns seine Bewohner für viele Einwohner Edaphons noch immer unbekanntes Land.

Umrahmt von einem Wall aus Glas ist das Glasmeer neben der lichtlosen See das einzige dauerhafte Gewässer in Edaphon. Seltsame Wesen durchschwimmen die Algenwälder in den Tiefen und selbst die Krabbler des Glasmeers haben sich an ein Leben im und unter Wasser gewöhnt, sie können stundenlang ohne Luft zu holen unter Wasser bleiben.

Sie leben in kleinen Weilern auf Lil der Insel in der Mitte des Glasmeers und tauchen von dort in die Tiefe um zu jagen und Algen zu ernten.

Seitdem ein direkter Handelsweg existiert kommen auch hierher die Karavane der Handelshäuser, denn die Erträge des Glasmeers gelten in den Städten Edaphons als exotische Delikatesse.

CLEE

Niemand kann von sich behaupten, er kenne Clee. Clee ist eine andere Welt, nah, aber doch fern.

Nur über die staubige Ebene, die sich zu Füßen Edaphons und Clees ausdehnt, kann man zwischen den beiden Welten reisen und die Reise ist lang und beschwerlich.

So gibt es über Clee eigentlich nur Gerüchte, Gerüchte von Amazonenköniginnen in Städten aus Metall, mytischen Mönchen die allein durch die Kraft ihrer Gedanken töten können, Monster, die ihre Opfer in Stein verwandeln und vieles mehr.

Vielleicht ist es wahr, vielleicht nicht.

Vielleicht stammen die Wanderer, die von sich behaupten aus Clee zu stammen wirklich aus Clee, vielleicht auch nicht.

Clee ist alles. Und nichts.

1.3 DIE HANDELSHÄUSER

In jedem Winkel von Edaphon benötigt man Dinge, die es nur am anderen Ende der Welt gibt. In den Blattlanden zum Beispiel benötigt man Metalle aus den Münzbergen, Alchemistisches aus den Stammstädten, Algen als Kraftfutter aus dem Glasmeeer. Und, obwohl es keiner offen zugeben wird, man benötigt auch die Sporen aus Far-N.

Im Gegenzug liefern die Blattlande ihren Überschuss an Fleisch und Chitin an den Rest der Welt.

Doch wer bringt all diese Güter an ihren Bestimmungsort, wer riskiert die gefahrvolle Reise quer durch die Welt. Die unzähligen kleinen und großen Handelshäuser streiten sich gerade zu darum, all diese Güter zu transportieren. Sie bepacken ihre Gumumbs mit so viel, wie diese Giganten tragen können. Doch ohne die Karavanenführer wären auch die Handelshäuser machtlos. Und so teilen sie bereitwillig ihr Geld und ihre Gewinne mit den Krabblern, die für sie die Gefahren auf sich nehmen und das Rückgrat der Zivilisation bilden.

1.4 RELIGION UND GLAUBEN

ANIMISTEN

Die Animisten glauben, dass alles und jedem Geister und Dämonen hausen. Die Schamanen wissen um diese Wesen und versetzen sich in Trance, um mit ihnen zu kommunizieren.

Jeder Stamm glaubt dabei an seine eigenen Geister.

Besonders verbreitet ist der Animismus noch unter den ländlichen Blattländern und den Wurmreitern.

In ihren Augen ist der Regen das Werk zorniger, verzerrter Geister.

ER DER DIE ERDE GIESST

Die größte und wichtigste Religion ist der Glaube an Ihn der die Erde gießt. Sein heiliges Symbol ist sind der Krug des Ewigen Wassers und der Baum des Lebens. In jeder Stadt stehen seine Kirchen und vielerorts nehmen seine Bischöfe, Äbte und Kardinäle auch politische Macht wahr.

Denn Er der die Erde gießt ist der Schöpfer allen Lebens und der gesamten Welt. Er ist es, der die Krabbler einst nach Edaphon brachte.

Und der Regen ist sein göttlicher Zorn, der die Sünder dahinrafft.

DIE GEMEINSCHAFT

Die Münzbergler glauben nicht an Götter und Geister. Sie glauben an sich. Einigkeit ist Stärke. Einigkeit schuf die Welt. Einigkeit schuf die Krabber. Einigkeit schuf die Zivilisation. Und wer Teil der Gemeinschaft ist braucht selbst den Tod nicht mehr zu fürchten, denn in den Gedanken aller wird er ewig leben.

Der Regen ist in ihren Augen die physische Manifestation von Zwietracht und Eigennutz, der überall in der Welt wuchert.

DIE LOGIKER

Sie glauben nur an das empirisch belegbare. Übernatürliches ist für sie Aberglaube oder Hirngespinnst. Sie sind die Triebfeder der Wissenschaft und Technik.

Für sie ist der Regen nur ein natürliches Phänomen, das sicherlich nicht ewig dauern wird. Einige gehen sogar so weit, den tödlichen Regen selbst zu analysieren um ihn zu verstehen.

DIE REGENRUFER

Der Regen ist die Erklösung, doch die verblendeten Massen können dies nicht erkennen.

Pffffffff schickt den Regen, um die Krabber zu erlösen. Er befreit sie von ihrer körperlichen Hülle und lässt sie gereinigt zu Göttern werden.

Und so stehen bei jedem Regen unzählige Regenrufer freiwillig in seinem Pfad um Transzendenz zu erlangen.

Einige sollen angeblich sogar künstlichen Regen erschaffen haben, um den Prozess der Transzendenz zu beschleunigen.

Kein Wunder, dass die meisten Autoritäten hart gegen diese Sektierer vorgehen. Und dennoch erhalten sie immer mehr Zulauf.

1.5 TECHNIK UND WISSEN

Seit dem Zeiten der ersten Alchemisten hat sich die Technik Edaphons rasant entwickelt. Die alchemistischen Produkte helfen gegen Krankheiten und andere Übel, sie treiben gewaltige Maschinen an und sie geben gute Waffen ab.

Dennoch alchemistische Waffen sind teuer, denn sie müssen in Maschinen aus Metall gefertigt werden. Und so ist die normale Waffe auf Edaphon noch immer der Speer. Angefertigt aus den Klauen diverser Bestien ist er billig und fast überall verfügbar. Doch auch einfache Keulen sind verbreitet.

Schwerter und Speere aus Metall sind teuer, aber effektiv. Sie schneiden selbst durch Rüstungen hindurch und sind meistens durch ihre sorgfältige Herstellung besser ausbalanciert als nichtmetallene Massenprodukte.

Die Werfer sind schließlich die modernsten, aber auch seltensten Waffen. Sie sind groß und unhandlich Sie verschießen alle Arten von Substanzen. Der einfache Kugelwerfer verschießt feste Projektile, der Feuerwerfer verschießt eine Substanz, die sich an der Luft von selbst entzündet, der Sporenwerfer verschießt den geist vernebelnde Sporenwolken und der geächtete Regenwerfer verschießt kleine Tropfen des gefürchteten Regens.

2. DIE REGELN

Edaphon ist ein Rollenspiel für einen Spielleiter und beliebig viele Spieler. Jeder Spieler spielt einen Karavanenführer, die von ihrem Handelshaus mit Karavanen von einem Ort der Welt zum anderen geschickt werden und für erfolgreich eskortierte Karavanen Belohnungen erhalten. Der Spielleiter legt ihnen dabei Hindernisse in den Weg, seien es Monster, Wegelagerer, Bürokraten, Zöllner oder familiäre Konflikte.

Neben dem Krabblerbogen am Ende des Regelwerks und mindestens einem sechsseitigen Würfels braucht eigentlich nur noch Zeit, Lust und einen Bleistift um loszulegen.

2.1 DIE KARAVANENFÜHRER

Ein Karavanenführer definiert sich über folgende Dinge

EIGENSCHAFTEN

Um einen Karavanenführer beantworte zu erst die vier Folgenden Fragen:

oWoher stammt er?

Die Antwort sollte sowohl geogafische, als auch soziale Herkunft berücksichtigen.

Beispiel: Sohn des Stammfürsten Znog Znog von Znogopolis

oWas hat er gelernt?

Man kann sich hier auf ein kurzes Schalgwort wie „Soldat“ beschränken oder ruhig etwas mehr ausführen.

Beispiel: Oberaufseher des Alchemie-Kombinats 'Znogs Stolz'

oWarum wurde er Karavanenwächter?

Jeder Krabbler hat einen Grund warum er Karavanenwächter wurde. Sei es einfach nur Gier, Neugier.

Beispiel: Aus Trauer um den Tod seiner Verlobten sucht er die Gefahren.

oSonstige Besonderheiten?

Ist er besonders groß, extrem klein, sieht er tote Krabbler, ist er ein Ladykiller,...

Beispiel: Auf Grund eines Unfalls eine Metallklaue alstelle eines Arms.

Jetzt fassen wir die Antworten möglichst in kurzen Stichwörtern zusammen und schreiben sie in die Spalte „Eigenschaften“ auf dem Krabblertblatt. Nebenbei kann auch das Feld „Name“ ausgefüllt werden.

Um bei unserem Beispiel zu bleiben:

Wir nennen unseren Karawanenwächter Znog Znog den XXI.

Seine vier Eigenschaften sind:

Herkunft: Edler aus Znogopolis

Werdegang: Fabrikaufseher

Motivation: Trauer

Besonderheit: Metallklaue

Als nächster Schritt werden nun 10 Punkte auf diese Eigenschaften verteilt, maximal kann der Wert einer Eigenschaft 5 betragen, 1 Punkt muss jede Eigenschaft mindestens erhalten. Je mehr Punkte auf eine Eigenschaft gelegt werden, um so mehr hat diese den Krabbler geprägt. Wähl dabei deinen Schwerpunkt mit Bedacht, denn die Eigenschaften werden sich nach der Erschaffung nie wieder ändern.

Beispiel:

Edler aus Znogopolis 4

Fabrikaufseher 1

Trauer 3

Metallklaue 2

Znog war und ist wohl immer noch ein dekadenter Spross einer alten Adelsfamilie. Um seinen Fabrikaufseherposten hat er nie wirklich gekümmert. Er ist über den Tod seiner Verlobten tief bestürzt. Seine Metallklaue ist zwar manchmal ganz nützlich, aber meistens nichts besonderes.

BELOHNUNGEN

Zu Beginn bleibt diese Spalte auf dem Krabblertbogen erst einmal leer. Solange er noch keine Karavane geführt hat, hatte er auch noch keine Zeit irgendwelche Belohnungen zu erhalten.

Später werden hier Dinge stehen, die er im Laufe seiner Tätigkeit als Belohnungen für erfolgreich eskortierte Karavanes erhalten hat und sie ihm auf weiteren Kravanes sicherlich von Nutzen sein können.

Jede Erfahrung hat wie die Eigenschaften auch einen Wert zwischen 1 und 5.

Beispiel:

Metallschwert 3

Respekt des Mogwane Clans 2

Regenrufer 1

PROBEN

Wenn immer ein Spieler will, dass sein Krabber etwas tut, dessen Ausgang mit einem gewissen Risiko behaftet ist wird eine Probe fällig.

Der Spieler würfelt mit einem Würfel gemeint, addiert zum Ergebnis eine passende Eigenschaft und/oder eine passende Belohnung. Wird bei einem Wurf eine 6 gewürfelt, so wird die 6 gezählt und der Würfel noch einmal geworfen und das neue Ergebnis zur 6 hinzugezählt.

Es darf immer nur je eine Eigenschaft und eine Belohnung für eine einzelne Probe herangezogen werden.

Beispiel: Znorg will mit seiner Karavane an einem stamm ländischen Zöllner vorbei, möglichst ohne, dass dieser die nicht ganz legalen Teiler der Ladung kontrolliert.

Znorgverwendet nun „Edler aus Znorgopolis 4“ und würfelt eine 3.

Für die folgende Diskussion tritt er mit einem Wert von 7 an.

Der Spielleiter stellt fest, was für Werte das Hindernis aufweist. Diese Werte werden den Spielern mitgeteilt. Auch Hindernisse weisen „Eigenschaften“ und „Belohnungen“ auf.

Beispiel: Der Zöllner ist mittelmäßig motiviert, als Eigenschaft besitzt er also Zöllner 2. Bisher sieht es ja noch gut aus für Znorg. Nur ist der Zöllner insgeheim ein Anhänger der antiroyalistischen Bewegung und weist daher die „Belohnung“ Antiroyalist 3 auf. Hätte sich Znorg nicht auf seinen Adelstitel verlassen, wäre die Belohnung des Zöllners nicht aktiviert worden. Der Spielleiter würfelt nun und erhält eine 1. Mit einem Ergebnis von 6 lässt er sich knapp davon überzeugen, dass die Kravane ungesehen passieren darf.

Wer den höheren Wert erzielt gewinnt die Auseinandersetzung und entweder überwindet der Krabber somit das Hindernis, oder er scheitert am Hindernis. Bei Gleichstand wird die Probe wiederholt.

SCHADEN

Auf jedem Krabberbogen sind zwei Kästchen für Schaden.

Der dauerhafte Schaden repräsentiert dabei Verletzungen, Vergiftungen, Krankheiten und andere dauerhafte körperliche Beeinträchtigungen.

Der temporäre Schaden hingegen repräsentiert kurzfristige Beeinträchtigungen aller Art. Sei es, dass dem Krabber in einer Diskussion die Argumente zerpfückt werden, er sich bei einer Zeremonie blamiert oder er in einer von Regen versuchten Geisterstadt panische Angst bekommt.

Wie erhält ein Krabber Schaden?

Ganz einfach, wenn einem Spieler eine Probe misslingt, dann erhält er so viel Schaden, wie die Differenz zwischen seinem Wert und dem Wert des Spielleiters ist.

Beispiel: Der Spieler erzielt in einem Kampf einen Wert von 6, der Spielleiter einen von 7. Der Krabber des Spieler erhält nun 1 Punkt Schaden.

Erhält ein Krabber 5 Schadenspunkte, so ist er außer Gefecht gesetzt.

HEILUNG

Temporärer Schaden verschwindet von alleine wieder, sobald der Krabber mit einer neuen Situation konfrontiert ist.

Verlässt er die unheimlichen Ruinen vergeht seine Angst, sobald er die Stadt verlässt, vergisst man seine Peinlichkeiten, etc.

Dauerhafter Schaden benötigt Heilung. Dafür kann einer der Gefährten des Verletzten, oder auch er selbst eine Probe gegen den Schaden würfeln.

Der Heilende würfelt dabei, addiert seine potentiell heilende Eigenschaft (z.B. *Schamane der Tugale*), und/oder potentiell heilende Belohnung (z.B. *Erste Hilfe Koffer*).

Der Spielleiter würfelt und addiert die Schadenspunkte des Verletzten.

Erzielt der Heilende ein höheres Ergebnis, so heilt er so viel Schaden wie sein Ergebnis höher ist, als das des Spielleiters.

Beispiel: Der 'Schamane der Tugale 3' mit seinem „Erste Hilfe Koffer 2“ würfelt eine 4 und erhält damit ein Ergebnis von 9.

Der Verletzte hat 3 Schadenspunkte. Der Spielleiter würfelt eine 5 und erzielt somit ein Ergebnis von 8.

Der Heiler heilt 1 Schadenspunkt und der Verletzte besitzt nun noch 2 Verletzungspunkte.

2. DIE KARAVANEN UND DIE GEFAHREN

DIE GOLDENE REGEL

„Diskutiert es vorher aus“

Dies ist die erste und wichtigste Regel vor jeder Karavane. Alle Spieler, inklusive des Spielleiters, sollen vorher klipp und klar sagen, was sie von der nächsten Karavane erwarten. Wollen sie diletantische Intrigen eines unbedeutenden Adligen mit denen sie leicht fertig werden, oder wollen sie im Ödland einem Anga Tef begegnen, der sie wahrscheinlich zum Frühstück verspeist.

Diskutiert auch vorher aus, was eure Eigenschaften eigentlich können. Jeder stellt seinen Krabber den anderen vor und sagt ihnen, was er meint, dass seine Eigenschaften erreichen können. Hat einer der anderen Spieler oder der Spielleiter Einwände, soll er sie ruhig einwerfen.

Diskutiert es aus, und zwar jetzt bevor die eigentliche Karavane anfängt.

Glaubt mir, es wird euch viel Ärger ersparen, wenn ihr gleich am Anfang klipp und klar festlegt, was Sache ist.

Und wir alle wollen doch Spaß haben.

Die Konsequenz der Goldenen Regel ist jedoch auch:

Was bei der Diskussion genehmigt wurde, das ist genehmigt. Wenn niemand Einwände gegen die Besonderheit „Kann alles“ und die Ausbildung „Superheld“ hatte, dann darf auch nachträglich niemand plötzlich sagen „Das geht nicht.“

Bis zur Diskussion vor der nächsten Karavane.

Man sollte sich auch hier bereits auf die Ernsthaftigkeit der Karavane einigen. Edaphon mag zwar eine seltsame Welt sein, aber wer unbedingt will kann auch hier bierernste Fantasy spielen.

Oder Slapstick am laufenden Band.

Nur man sollte es vorher wissen.

DIE KARAVANE

In der Faktorei des Handelshauses erhalten die Karavanenwächter nun ihren Auftrag. Eigentlich lautet er immer „Bringe A nach Z“ oder „Hole B in X ab und bringe es nach Y“.

Gelegentlich kann es, je nach Handelshaus (und Goldener Regel) auch zu anderen Aufträgen kommen. Sei es in den Lagerhäusern einer vom Regen verwüsteten Stadt Waren bergen. Sei es eine Gruppe Monster oder Wegelagerer entlang einer wichtigen Karavananroute zu beseitigen. Sei es die Tochter des Handelsvaters mitsamt Mitgift zu ihrem Zukünftigen zu befördern.

Anschließend werden die Gumumbs bepackt und die Karavane zieht los.

Aber man kann sich sicher sein, dass nicht alles glatt läuft. Irgendwann wird der Spielleiter sein erstes Hindernis offenlegen. Und dann ist es an den Spielern ihre Krabbler das Hindernis aus dem Weg zu räumen.

Und zwar so lange, bis das Ziel der Karavane erreicht ist.

Wichtig ist es immer nur, die Waren in der nächsten Faktorei abzuholen, egal ob Wegelagerer sie zwischenzeitlich in eine regenversuchte Ruinenstadt schleppen, Raubtiere die Gumumbs auffressen oder die Verlobte eines Karavanenführers ihn zur Hochzeit drängt.

DIE BELOHNUNG

Ist die Karavane am Ziel angekommen ist es Zeit für die Belohnung der Krabbler.

Es gibt nur Belohnungen für sicher ans Ziel gebrachte Ladungen, egal, ob sie zwischendurch Monter schnetzelten, heirateten oder epische Monologe über die Nichtigkeit allen Seins führten.

Das Handelshaus ist an so etwas nicht interessiert.

Sind die Kravane wächter jedoch der Meinung, dass die Reise gefährlicher war als angekündigt, können sie einen Gefahrenzuschlag verlangen. Jeder Spieler darf den Karavane wächter eines anderen Spielers für einen Gefahrenzuschlag vorschlagen.

Am Ende erhält jeder Krabbler einen Belohnungspunkt für die Ankunft der Karavane, sowie einen weiteren für jede Gefahrenzuschlag.

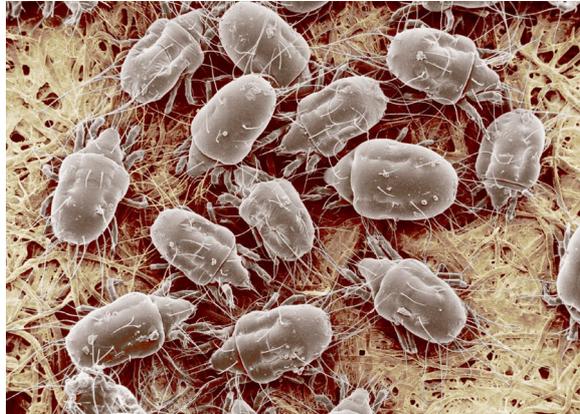
Jeder Spieler kann sich jetzt von diesen Belohnungspunkten Belohnungen kaufen. Für einen Punkt gibt es eine neue Belohnung oder eine bereits bestehende wird um einen Punkt verbessert.

Wem partout nichts einfällt, was sich sein Krabbler als Belohnung wünschen könnte, der notiert sich einfach: *Geld 1*.

APPENDIX A: BESTIARIUM

Eine kurze Übersicht über die Kreaturen Edaphons, mit Namen, Bild, kurzer Beschreibung und Spielwerten.

LETMUMB (DAS VIEH)



Die Letmumbs sind das Vieh schlechthin. Vor allem in den Blattlanden leben gewaltige Herden von ihnen. Ihr Fleisch ist schmackhaft und ihre Haut lässt sich für allerlei Zwecke weiterverwenden. Sie sind in der Regel friedlich und selbst wenn sie aggressiv werden selten eine wirkliche Gefahr.

Außer man hat das Pech in eine Stampede zu geraten.

Mugumd 2

Stampede 5

GUMUMB (DIE TRÄGER)



Die Gumumbs sind große, träge und kräftige Tiere. Sie dienen des Karavanen Edaphons als Lasttiere. Dabei ist von besonderem Vorteil, dass sie sich durch fast nichts aus der Ruhe bringen lassen

Gumumb 3

stoisch 4

MARGMUMB (DIE RÄUBER)

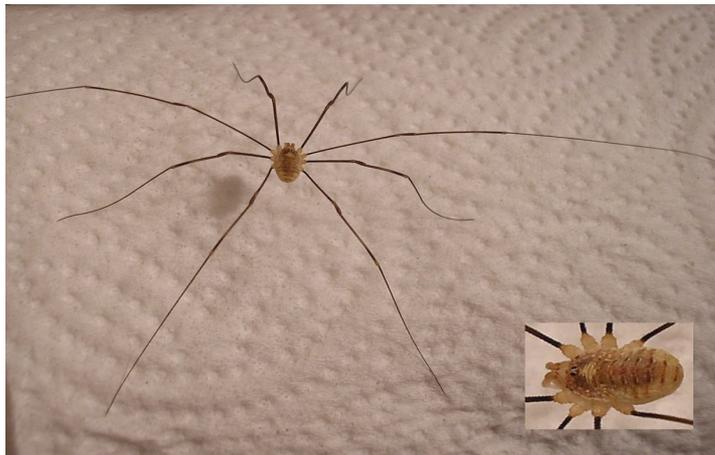


Anders als ihre friedlichen Vettern sind die Margmumbs gefährliche Räuber. Sie fressen sowohl andere Mumbs, als auch unvorsichtige Krabbler.

Marmumb 4

aggressiv 2

ANGA TEF (HÖLLENBESTIE)



Wer sich mit einem Anga Tef anlegt ist praktisch tot. Diese Bestien überragen selbst Häuser und können im Alleingang kleine Städte verwüsten. Nur wenige sind mutig genug diesen Ausgeburten der Hölle zu trotzen.

Anga Tef 5

riesig 5

RYG (DIE SCHWIMMER)



Die Ryg leben in den Tiefen des Glasmaeres. Sie jagen dort kleinere Wesen, Krabblen stehen im Normalfall nicht auf ihrer Speisekarte. Wenn man sie jedoch reizt können sie unter Wasser blitzschnelle Angriffe schwimmen.

| | |
|--------------------|---|
| Ryg | 3 |
| perfekte Schwimmer | 5 |

YANGNA (DIE WÜRMER)



Die Yangna sind die Reittiere der Wurmreiter Clans. Sie leben tief im Erdreich und lassen sich nur selten an der Oberfläche sehen. Auch wenn sie keine Klauen oder Zähne besitzen, allein ihre Größe macht sie trotzdem zu beeindruckenden Gegnern.

| | |
|-------|---|
| Yagna | 4 |
| groß | 2 |

APPENDIX B: ANMERKUNGEN

Edaphon soll Spaß machen und keine pseudorealistische Simulation von biologischen Bodenprozessen sein. Von daher macht euch bei der Beschreibung nicht zu viele Gedanken darüber, wie genau Dinge jetzt im Mikrobereich eigentlich aussehen. Man kann die Blattlande ruhig als grüne Wiesen verstehen, ohne die einzelnen Blattzellen in Nahansicht zu beschreiben. Die Wurmgänge kann man einfach als Höhlensystem auffassen, ohne sich Gedanken über Korngrenzen und adsorbiertes Wasser an Tonmineralen zu machen.

Das selbe gilt für die Krabbler. Krabbler sind Insekten und Insekten fehlen einfach die Voraussetzungen für eine menschliche Mimik. Aber sagt ruhig trotzdem, dass ein Krabbler fröhlich grinst. Es fällt einfach leichter, als zu beschreiben, dass ein Krabbler im 2/4-Takt klappert und Glücksspheromone ausstößt.

Kurz gesagt: Macht es euch nicht schwerer als es unbedingt sein muss.

Und als kleiner Literaturhinweis.

Terry Pratchett, die Teppichvölker ;).

**EDAPHON:
KÄFER UND KARAVANEN**

KRABBLERBOGEN

Name: _____

Dauerhafter Schaden

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

Temporärer Schaden

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

E I G E N S C H A F T E N

B E L O H N U N G E N

Herkunft: _____

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Werdegang: _____

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Motivation: _____

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Besonderheit: _____

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

