



Wir freuen uns außerordentlich über die Veröffentlichung von Iron Kingdoms: Könige, Nationen und Götter und feiern dies mit einer Reihe kostenlosen Rollenspielmaterials! Ihr werdet im Zuge dieser Reihe neue Karrieren, Monster, Ausrüstung und noch vieles mehr herunterladen können. Jeder Beitrag wird ein neues Gebiet zum Thema haben und am Ende eines jeden werdet ihr ein Ereignis finden, das Spielleiter sofort in ihr Spiel werden einbinden können. Wir setzen die Reihe diesmal mit den ruchlosen Banden der Eisernen Königreiche fort.

Schaut wöchentlich bei den Corvis' Chroniken vorbei, um noch mehr kostenloses Material zu Iron Kingdoms - Das Rollenspiel zu Warmachine zu erhalten, und vergesst nicht, euch euer Exemplar von Iron Kingdoms: Könige, Nationen und Götter zu bestellen!

AUF DER FALSCHEN SEITE DES GESETZES

VON SIMON BERMAN

Kriminelle Machenschaften sind spannendes Material für Abenteuer in den Eisernen Königreichen, wenn die Charaktere alles daran setzen, schändliche Pläne zu durchkreuzen oder ihre eigenen in die Tat umzusetzen. Eine Bande oder andere Verbrechergruppen zu leiten bedeutet für eine Gruppe von Charakteren allerdings mehr Arbeit als nur die Mitglieder einer gesetzlosen Abenteurerkompanie auszuwählen (siehe hierzu *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 152). In dieser Ausgabe werfen wir einen genaueren Blick auf die gängigsten kriminellen Betätigungsfelder in den Eisernen Königreichen, um Spieler und Spielleiter gleichermaßen in das Rollenspiel in den zwielichtigen Schatten West-Immores einzuführen. Viele Verbrecher und Banden spezialisieren sich auf einen oder mehrere Bereiche des Verbrechens, aber kaum ein Bandenmitglied rümpft die Nase über eine lukrative Gelegenheit zum Diebstahl außerhalb seines bevorzugten Gebietes. Berufsverbrecher sind in den Banden der Eisernen

Königreiche und ihren regionalen Untergrundgruppen immer gut vernetzt und könnten auch kurzfristig mit Spezialisten zusammenarbeiten, um einen verlockenden Raub zu begehen. Die erfolgreichsten Verbrecher behandeln das Verbrechen wie ein Geschäft – und dieses Geschäft belohnt schnelles Denken und die Fähigkeit, eine seltene Gelegenheit zu nutzen.

BAUERNFÄNGEREI

Gerissene Verbrecher verlegen sich regelmäßig auf Bauernfängerei und Betrügereien. Auch in den einfachsten Varianten beruht Bauernfängerei üblicherweise auf Vertrauen. Straßengengel überreden einen Fremden möglicherweise dazu, ihnen einen Gegenstand von gewissem Wert zu leihen, wie zum Beispiel eine Uhr, und verschwinden dann einfach in der Menge. Wenn ein junger Verbrecher sich auf

die Kunst versteht, vertrauenswürdig zu erscheinen, kann er mit der Zeit damit beginnen, die nötigen skrupellosen sozialen Fertigkeiten auszubilden, um sich an komplexeren Gaunereien zu versuchen.

Professionelle Gauner agieren fast immer in Gruppen, um ihre komplizierten Pläne zu inszenieren. Eine Bande, die darauf aus ist, eine cygnarische Edelfrau um ihren Familienschmuck zu erleichtern, gibt sich möglicherweise beachtliche Mühe, ein verbanntes Mitglied des llaelesischen Adels und sein Gefolge darzustellen und geht vielleicht sogar so weit, Dokumente zu fälschen, um ihre erfundenen Identitäten zu belegen. Ein berühmter Vorfall in diesem Stil drehte sich um eine Gruppe von Vertrauenskünstlern, die nicht nur vorgaben, verbannte llaelesische Flüchtlinge zu sein, um das Vertrauen einer Adelsfamilie in Bainsmarkt zu gewinnen, sondern auch einige aus ihrer Truppe zu khadoranischen Assassinen machte, welche die gespielten Verbannten verfolgten. Als sie sahen, dass ihre neuen Freunde auf der Straße angegriffen wurden, waren die cygnarischen Adligen so erschrocken, dass sie die Hochstapler zur Sicherheit in ihr Haus einluden. Einige Tage nachdem ihre Gäste weitergezogen waren, um ihr nächstes Ziel ins Visier zu nehmen, entdeckten die Adligen, dass ihre wertvollsten Juwelen stibitzt worden waren.

Da Schwindeleien davon abhängen, das Vertrauen des Opfers zu gewinnen, haben Charaktere, die potentiell Mitleid erregen, den größten Erfolg. Menschen haben es am leichtesten, das Vertrauen der meisten Bewohner der Eisernen Königreiche zu gewinnen, und es fällt ihnen sogar noch leichter, wenn sie aus der gleichen ethnischen Gruppe oder sozialen Schicht stammen (oder zumindest so aussehen können) wie ihr Opfer. Gobber geben aufgrund ihrer geringen Körpergröße und scheinbaren Harmlosigkeit ebenfalls exzellente Schwindler ab.

ARBEITERBANDEN

Verbrecherbanden und andere Organisationen locken auf ganz natürliche Weise gewalttätige Individuen in ihre Reihen und nutzen ihre Talente für zahlreiche geringere Verbrechen.

Erfolgreiche kriminelle Organisationen sind sehr geschickt in der Kunst der Erpressung und Nötigung und nutzen die bedrohliche Erscheinung ihrer gefährlichsten Mitglieder, um das Einverständnis ihrer Opfer und Rivalen zu erzwingen. Auch wenn diese Talente normalerweise zwischen rivalisierenden Verbrechern ins Spiel kommen, bleiben solche Fähigkeiten auch bei seriöseren Institutionen nicht unbemerkt. In einigen Städten, insbesondere in der Stahlwassersiedlung, sind Unternehmen dafür bekannt, dass sie kriminelle Schläger anheuern, um Konkurrenten einzuschüchtern und zu nötigen. Bei Verbrecherbanden sind solche Aufträge äußerst beliebt, denn sie geben ihnen die Möglichkeit, seriöse Unternehmen zu infiltrieren. Wenn ein paar Bandenmitglieder erst einmal einen festen Platz im Unternehmen haben, nutzen sie ihre Möglichkeiten, um weitere Mitglieder dort unterzubringen und so das Unternehmen zu einer lukrativen Einnahmequelle zu machen.

Da die organisierte Arbeit in den Eisernen Königreichen an Boden gewonnen hat, haben es sich skrupellose Firmen mehr und mehr zur Gewohnheit gemacht, Schläger anzuheuern, die als Streikbrecher fungieren oder manchmal auch vorübergehend ungelernete Arbeiter ersetzen. Das ist natürlich ein zweischneidiges Schwert und gewissenlose örtliche Gewerkschaften lassen es sich nicht nehmen, ihre eigenen gewalttätigen Rüpel anzuheuern, um die Streikpostenketten zu schützen oder um Wachmänner und Streikbrecher zu bekämpfen. Die Grenzen zwischen Bandenkriegen und Arbeiteraufständen sind in einigen Städten immer unschärfer geworden.

GELDVERLEIH

Verbrecherbanden können durch Geldverleih einen beachtlichen Profit erwirtschaften. Indem sie Geld zu horrenden Zinssätzen verleihen, können Banden aus illegal gewonnenem Geld in Form von riesigen Renditen Kapital schlagen. Einem Kreditnehmer wird üblicherweise eine kurze Zeitspanne eingeräumt, um die Schulden zurückzuzahlen, und jede Woche oder sogar jeden Tag fallen zusätzlich Zinseszinsen an. Kreditnehmern, die sich entweder als unwillig oder als unfähig erweisen zu zahlen, drohen die Vollstrecker der Bande mit Gewalt gegen sie selbst, ihr Eigentum und ihre Familie. Diese Art von ausbeuterischem Geldverleih garantiert den Banden einen stetigen Geldfluss in die eigene Kasse.

Der Geldverleih bietet auch zahlreiche Gelegenheiten, um den ganz großen Wurf zu landen. Eine Bande wählt möglicherweise einen Kreditnehmer, der Zugang zu einem besonders attraktiven Unternehmen oder einer Anlage hat, insbesondere jemanden, der keinen Kopf für Zahlen hat oder sich in einer verzweifelten Lage befindet, und bietet ihm ein üppiges Darlehen an. Jemand, der sich in einer ernsten Notlage befindet, kann es sich kaum leisten das Angebot abzulehnen, auch wenn es nahezu unmöglich ist, die Schulden zurückzuzahlen. Ist der Kreditnehmer erst einmal in einer unhaltbaren Position gefangen, bietet die Bande ihm an, ihm einen Teil oder sogar die ganze Schuld zu erlassen, im Austausch gegen einen Gefallen, wie zum Beispiel die Tore des Lagerhauses nicht abzuschließen oder die Weiterleitung wertvoller Warenlieferungen an wartende Bandenmitglieder.

AUFTRAGSMORD

Berufsmörder sind in der kriminellen Gesellschaftsschicht West-Immores ein üblicher Anblick. Die meisten Morde sind das Ergebnis eines Verbrechens aus Leidenschaft und werden von einer Person, die glaubt, ihr wurde schweres Unrecht angetan, im Überschwang des Augenblicks verübt. Auftragsmörder hegen dagegen ein großes Verlangen nach Gold und nehmen ihr Ziel sachlich in Angriff. Solche Mörder sind für Verbrecherbanden sehr nützlich, da sie üblicherweise keinerlei Verbindungen haben, die bei Nachforschungen auf die Spur der Bande führen könnten, und ihr Einsatz ermöglicht es wichtigen Bandenmitgliedern, sich ein wasserdichtes Alibi zu verschaffen. Aus diesem Grund heuern die meisten Banden am liebsten Auswärtige für solche Aufträge an.

Von Zeit zu Zeit benötigt eine Person oder Organisation (berechtigterweise oder nicht) die Dienste eines Mörders und stets ist jemand bereit, die blutige Arbeit für eine stolze Summe zu übernehmen. Der Auftragsmörder ist normalerweise ein gefürchteter und gut vernetzter Verbrecher, der typischerweise auch weniger tödliche Verbrechen in den Gassen und Straßen in nahezu jeder Stadt begeht.

Um einen Auftragsmörder zu kontaktieren, braucht man fast immer gute Straßenkontakte, da nur wenige Mörder einen Auftrag von einem Fremden annehmen, da sie fürchten der Obrigkeit in die Falle zu gehen. Die meisten Mörder verlangen bei Vertragsabschluss die Bezahlung im Voraus, wobei die Höhe je nach der zu erwartenden Schwierigkeit der Aufgabe schwankt. Nur wenige Mörder akzeptieren Aufträge, bei denen es um Mitglieder des Militärs oder der oberen Gesellschaftsschichten geht, da ein Erfolg sehr riskante Folgen mit sich bringen könnte, von den Strafen bei einem Misserfolg ganz zu schweigen.

RAUB

Ob ein Verbrecher sein Opfer nun mit vorgehaltener Waffe oder dem Messer ausraubt, ob er es bestiehlt oder in sein Haus einbricht, Raub ist bei Weitem das verbreitetste Verbrechen in den Eisernen Königreichen. Eine große Anzahl spezialisierter Diebe – von fingerfertigen Taschendieben bis zu katzenartigen Fassadenkletterern – übt ihr Handwerk in den Straßen der Eisernen Königreiche aus.

Viele – vielleicht die meisten – jungen Kriminellen beginnen ihre Karriere als Taschendiebe in den überfüllten Straßen der Stadt. Manche arbeiten als Beutelschneider und schlitzten heimlich die Taschen und Geldbeutel ihrer Opfer auf. Andere agieren in Gruppen, indem ein Dieb das Opfer ablenkt und so tut, als würde er es versehentlich schubsen, während ein Kamerad die Taschen des Opfers durchwühlt. Manche Verbrechergruppen verwenden den Großteil ihrer Zeit auf Taschendiebereien und erwirtschaften damit den Großteil ihres Einkommens. Gobber und Kinder geben aufgrund ihrer geringen Körpergröße, ihres unauffälligen Auftretens und ihrer Fingerfertigkeit besonders gute Taschendiebe ab, ganz zu schweigen von ihrer Fähigkeit, in schmalen Winkeln der Stadt zu verschwinden, sollten sie die Aufmerksamkeit ihrer Opfer erregen. Ein älterer Verbrecher kann der Anführer einer Diebesbande von Kindern werden und die von ihnen gestohlenen Waren an skrupellose Händler verschachern.

Manche Taschendiebe steigen zum bewaffneten Raub auf und agieren in kleinen Gruppen, um ihre Opfer mit Gewalt auszurauben. Straßenraub und Überfälle führen häufig dazu, dass das Opfer in eine Gasse oder an einen anderen abgeschiedenen Ort gezogen wird, um seine Besitztümer ungestört durchstöbern zu können. Einige Räuberbanden bevorzugen vermögend aussehende Personen als Ziel ihres Raubzuges, während andere lieber auf die leichte Beute der Betrunknen zurückgreifen, die aus einer Hafenschenke stolpern, wobei die klügsten Räuber ihre Opfer mit Bedacht auswählen. Bewaffneter Raub ist unter Umständen eine gefährliche Branche des Verbrechens, da jedes Opfer sich ge-

zwungen sehen kann, um sein Leben zu kämpfen, und die Eisernen Königreiche sind die Heimat tödlicher Kämpfer, die dem ungeübten Auge möglicherweise nicht besonders bedrohlich vorkommen. Außerhalb der Städte sind Wege-lagerer und Straßenräuber, die aus abgelegenen Verstecken in der Wildnis heraus agieren, eine ständige Bedrohung für Reisende auf einsamen Straßen.

Räuber, die die direkte Konfrontation lieber vermeiden, verlegen sich stattdessen möglicherweise auf Einbruch. Unter diesen Einbruchskünstler findet man jene, die einfach eine Tür einschlagen oder ein Fenster aufhebeln, um sich Zutritt zu verschaffen, aber auch die flinken städtischen Kletterer, die auch als Fassadenkletterer bekannt sind und mühelos an Gebäuden hinaufklettern, um weiter oben liegende Fenster zu erreichen, die üblicherweise weniger gut gesichert sind als die bewachten unteren Eingänge. Unabhängig davon, welche Variante des Raubs sie bevorzugen, benötigen Diebe die Dienste professioneller Hehler, um ihr Diebesgut zu versetzen. Das gilt besonders für Gegenstände mit hohem Wiedererkennungswert, wie zum Beispiel Juwelen. Hehler profitieren von diesen Transaktionen, da sie Waren für einen Bruchteil ihres Wertes einkaufen und auf eine ganze Anzahl von Methoden zurückgreifen können, um sie für den Wiederverkauf unkenntlich zu machen. Eine Maßnahme wie das Verbergen eines Monogramms, das auf einer edlen Taschenuhr eingraviert ist, ist ziemlich einfach, während komplexere Techniken möglicherweise eine große Bandbreite alchemistischer Lösungen erfordern. Die besten Hehler verfügen über ein Netzwerk, über das sie Gegenstände mit hohem Wiedererkennungswert aus einer Stadt, einem Herzogtum oder sogar aus einem Staat schaffen können, falls es nötig sein sollte.

SCHMUGGEL

Schmuggel kann für eine Bande ein sehr risikoreiches aber auch sehr lohnendes Unterfangen sein. Als das Protektorat von Menoth geschmuggelte Cortizes für seine Warjacks benötigte, lieferten treue Meniten aus dem Ausland den Großteil der Bauteile, doch verschiedene Banden häuften beträchtliche Vermögen an, indem sie militärische Cortizes stahlen und an das Protektorat lieferten.

Andere Schmuggler arbeiten in den umkämpften Territorien von Llael. Dort kann man auf beiden Seiten des umkämpften Gebietes Profit machen, da Banden militärische Maschinen-ausrüstung an den Llaelesischen Widerstand verkaufen und verzweifelte Flüchtlinge aus den militärisch kontrollierten Bezirken herausschaffen können. Der Schwarze Fluss ist der Hauptweg für diese Schmuggeleinätze und größere Flussbanden beschäftigen ganze Flotten wendiger Blockadebrecher, um ihre Ware auszuliefern.

DIE STRUKTUREN EINER VERBRECHERBANDE

Egal, ob du ein Spielleiter bist und eine Bande von NSCs für deine Kampagne erstellst, oder ob ihr eine Gruppe von Spielern seid, die ihre Charaktere als Mitglieder einer gesetzeslosen Abenteurerkompanie erschaffen (siehe hierzu *Iron Kingdoms: Grundregeln*, S. 152), es ist sinnvoll, sich ein paar Gedanken darüber zu machen, welche Rollen es zu übernehmen gilt. Nicht jede Bande ist gleich. Unbedeutende Banden von Taschendieben und Dieben haben eine deutlich andere Liste von Mitgliedern als eine organisierte Verbrecherfamilie mit Einfluss über eine ganze Stadt.

Wenn Ihr damit beginnt, Eure Charaktere oder NPCs auszuarbeiten, solltet Ihr dabei berücksichtigen, welche Art von Verbrechen Eure Bande normalerweise begeht. Das vorige Kapitel zeigt gängige kriminelle Vorgehensweisen und Gaunereien, von denen einige eine stärkere Spezialisierung verlangen als andere. Da die meisten Verbrecherbanden sich an einer ganzen Reihe illegaler Unternehmungen versuchen, kann man allerdings davon ausgehen, bestimmte Rollen auch unabhängig von der Spezialisierung der Bande zu übernehmen. Die Rollen, die hier beschrieben werden, haben ihren Namen aus Gründen der Zweckmäßigkeit bekommen, aber die meisten Banden verzichten gänzlich auf formelle Bezeichnungen und nicht jede Rolle ist in jeder Bande vertreten.

BANDENCHEF

Jede Verbrechergruppe braucht einen Boss, einen Anführer, der in allem das letzte Wort hat. Die erfolgreichsten Bandenchefs delegieren kleinere Verantwortlichkeiten, aber die wichtigsten Entscheidungen für die Bande fallen dem Chef zu: Angelegenheiten auf Leben und Tod oder zumindest der Unterschied zwischen Freiheit und Kerker.

Bandenchefs haben unterschiedliche Namen, die davon abhängen, in welchem Staat und in welcher Stadt sich die Bande niedergelassen hat, welchen kriminellen Bestrebungen sie nachgeht und den Eigenarten ihrer Mitglieder. Bandenchefs werden nur selten gewählt, sondern gelangen durch Schläue oder ihre Neigung zu Gewalt an die Spitze. Je nachdem, auf welche kriminellen Aktivitäten sich die Bande bevorzugt verlegt, ist der Chef möglicherweise der führende Kopf oder einfach das härteste und oft das lauteste Mitglied der Bande.

Es liegt in der Verantwortung des Bandenchefs, dafür zu sorgen, dass die Bande in ihren Bemühungen Erfolg hat. In der einfachsten Form bedeutet das, dass er sicherstellen muss, dass seine Anhänger erfolgreiche Verbrecher sind, die sich dem Arm des Gesetzes entziehen können. Banden, die sich an komplexere Verbrechen wagen, wie zum Beispiel lang angelegte Hochstapeleien oder Raubüberfälle auf schwer bewachte Einrichtungen oder Personen, sollten von einem Chef angeführt werden, der eine Begabung für Planung hat. Ein Bandenchef erhält seinen Anteil aus sämtlichen Profiten

der Bande. Wenn die Bande einen Treffer landet, wird die Beute die gesamte Hierarchieleiter der Bande hinaufgereicht und jedes Mitglied schneidet sich auf dem Weg nach oben ein Stück ab. Der Chef einer großen Bande kann dutzende Gewinne auf einmal einfahren, während die Bande ihre Einsätze in der gesamten Stadt erledigt.

Die meisten Bandenchefs entscheiden sich dafür, kleinere Verantwortlichkeiten an Unterbosse oder eine ganze Anzahl Untergebener zu delegieren, je nachdem, mit welchen Besonderheiten und Talenten sie aufwarten können. Der Bandenchef sitzt im Zentrum des Verbrechernetzwerkes und dirigiert seine Aktivitäten. Die meisten Bandenchefs kümmern sich nicht um die alltägliche Organisation der Bande, aber die großen Entscheidungen sind seine Sache und er hat das letzte Wort. Erfolgreiche Bandenchefs tolerieren keine Unverschämtheiten und einem Bandenchef in die Quere zu kommen ist so gut wie ein sicheres Todesurteil.

UNTERBOSS

Der Unterboss ist ein wichtiger Bestandteil der meisten Banden. Seine Aufgabe ist es, die Befehle des Bandenchefs durchzusetzen, Streitigkeiten zwischen Mitgliedern der Organisation zu schlichten, Anteile an der Beute von Untergebenen einzutreiben und ganz allgemein das Tagesgeschäft der Bande zu überwachen. Ein einzelner Bandenchef kann viele Unterbosse haben, von denen jeder eine kleinere Gruppe von Bandenmitgliedern anführt. Mit der Zeit kann sich jede dieser kleineren Gruppen auf eine bestimmte Richtung des Verbrechens spezialisieren, wodurch jeder Unterboss zum Ansprechpartner für spezielle Aufträge wird.

Manche Unterbosse werden aus reiner Vetternwirtschaft ausgewählt, aber gerissene Bandenchefs wählen einen Stellvertreter, der ihre eigenen Stärken und Schwächen ausgleicht. Bandenchefs, die nur durch Brachialgewalt führen, wählen das cleverste Mitglied aufgrund seiner Voraussicht und seiner Redegewandtheit. Bandenchefs, die mit Gerissenheit führen, wählen als Alternative das gewalttätigste und brutalste Bandenmitglied, um ihren Willen durchzusetzen.

Manche Unterbosse sehnen sich den Tag herbei, an dem sie selbst die Führung der Bande übernehmen, und kluge Bandenchefs halten dementsprechend ein wachsames Auge auf ihre Stellvertreter. Der Leitsatz „Halte deine Freunde nahe bei dir, aber deine Feinde noch näher“ ist nirgendwo in den Eisernen Königreichen zutreffender als in der kriminellen Unterwelt.

VOLLSTRECKER

Nur wenige Banden spezialisieren sich darauf, ihren Lebensunterhalt mit Gewalt zu verdienen, aber so gut wie jede

Verbrecherorganisation scharft ein paar Vollstrecker um sich. Diese Mitglieder verwenden normalerweise den Großteil ihrer Zeit auf Diebstähle oder Raubzüge und sind für die Bande die Schläger vor Ort. Der Bandenchef wendet sich an diese Mitglieder, wenn er Konkurrenten einschüchtern will oder um andere Bandenmitglieder zu bestrafen, wenn sie Beute zurückhalten oder die Bande betrügen. Ogrun und Troll-siplinge erfüllen diese Rolle gelegentlich, sogar in Banden, die hauptsächlich aus menschlichen Mitgliedern bestehen.

MITTELSMANN

Der Mittelsmann hat nur selten eine offizielle Position in der Bande, aber die Bande kann sich auf ihn verlassen, wenn es auf schnelle Auffassungsgabe und soziale Verbindungen ankommt. Mittelsmänner unterhalten Kontakte in der kriminellen Unterwelt und manchmal darüber hinaus. Größere Banden beschäftigen zum Beispiel Mittelsmänner, die die politische Struktur einer Stadt beeinflussen können. Diese Männer und Frauen sind geschickt darin, Mitglieder des Machtgefüges einer Stadt durch Aktivitäten wie extravagante Veranstaltungen für sich zu gewinnen, bei denen Politiker die feinsten Delikatessen zu essen und zu trinken bekommt, die die Bande sich leisten kann. Mittelsmänner mit Erfahrung im Rechtssystem der Eisernen Königreiche sind besonders wertvoll, denn sie wissen, wie nah sie sich an der Grenze der Legalität bewegen können, ohne sie zu überschreiten.

Wenn Pläne schief laufen, wenden sich Bandenmitglieder an ihren örtlichen Mittelsmann. Ob es darum geht, einen Kameraden aus dem städtischen Gefängnis zu befreien, eine unbequeme Leiche loszuwerden oder auf die Schnelle einen speziell konfigurierten Arbeitsjack zu finden, ein Mittelsmann weiß, wie man eine brenzlige Situation rasch lösen kann.

SPÄHER

Späher sind häufig neue Bandenmitglieder, die den Großteil ihrer Zeit darauf verwenden, ein Auge auf die städtischen Wachleute oder die Mitglieder einer rivalisierenden Bande zu haben, während ihre erfahreneren Kollegen Verbrechen begehen. Schmiere stehen wird oft als Strafe angesehen, ist aber noch immer ein ganz wichtiger Aspekt bei nahezu jedem kriminellen Unterfangen.

SOLDATEN

Alle gewöhnlichen Mitglieder einer Bande werden Soldaten genannt. Entlassene Männer des Militärs, verzweifelte Flüchtlinge und Mitglieder armer Familien werden häufig

in das Leben eines Bandensoldaten hineingezogen. Die Mitgliedschaft in einer Bande kann ein gewisses Maß an Schutz und potentiellem Einkommen bieten, das solche Personen auf anderem Wege kaum bekommen könnten.

Die Talente und Fertigkeiten der Soldaten können von Mitglied zu Mitglied stark variieren, aber von ihnen allen wird erwartet, dass sie die Befehle ihrer Vorgesetzten befolgen, ohne Fragen zu stellen. Große Banden organisieren Soldaten häufig in Zellen, von denen jede von einem Hauptmann angeführt wird, einem vertrauenswürdigen Veteranen der Bande. Bandenhauptleuten erhalten ein Teil eines Territoriums und die Aufgabe, die Besitztümer der Bande zu schützen und Profit daraus zu schlagen. Im Endeffekt muss jede Bande kämpfen, um ihr Territorium zu verteidigen, sei es gegen bewaffnete Mitglieder der Stadtwache oder gegen rivalisierende Banden, die danach trachten, ihre Grenzen zu erweitern. Die Soldaten bilden in diesen Konflikten die Hauptstreitmacht der Bande.

SPEZIALISTEN

Spezialisten stehen außerhalb der normalen Strukturen einer Bande und sind häufig nur an einem Bandenchef und seinen vertrauenswürdigsten Leutnants unterstellt. Diese Personen, zu denen mechanische Ingenieure, Ärzte oder Arkanisten zählen, verfügen über seltene und wertvolle Fertigkeiten und sind daher für ihre Bande von unschätzbarem Wert. Bandenchefs achten darauf, ihre Spezialisten nicht in Gefahr zu bringen, und nur selten betrauen sie diese mit Aufträgen, bei denen ihre einzigartigen Talente nicht benötigt werden. Obwohl sie mit Mittelsmännern einiges gemeinsam haben, unterscheiden sich Spezialisten in einem wichtigen Punkt von ihnen: von einem Mittelsmann wird erwartet, dass er viele verschiedenen Aufgaben erfüllt, während ein Spezialist seine gesamten Fertigkeiten auf ein bestimmtes Feld konzentriert.

Manche Spezialisten schwören nicht einer einzigen Bande die Treue sondern arbeiten lieber als unabhängige Agenten, die ihre Fertigkeiten an verschiedenen Banden einer Stadt verkaufen. Andere Rollen würden durch dieses Verhalten Gewalt provozieren, aber Spezialisten genießen besondere Beachtung. Die khadoranischen Invasoren waren nicht die einzigen, die vom Fall Llaels profitierten. Das Chaos der Invasion und der darauffolgenden Besatzung war eine ertragreiche Zeit für viele der weniger ethischen Bewohner Llaels, insbesondere für diejenigen, die bereits in den Schatten des organisierten Verbrechens agierten.

DIE ROTEN KÖNIGE

Die Roten Könige, die sich über ein Jahrzehnt zuvor als lose Ansammlung von Taschendieben und Dieben etabliert hatten, haben die blutigen Bandenkriege, die Invasion und die Besatzung überlebt, ohne sich in dem größeren Konflikt

jemals auf eine Seite zu schlagen. Die Roten Könige sind vielleicht nicht die mächtigste Bande in Merywyn, aber sie haben den llaelesischen Konkurrenten widerstanden, dem Zustrom khadoranischer *Bratyas* getrotzt und sind der Obrigkeit über

Jahre hinweg entkommen. Sie haben die Drecksarbeit für Arbeitgeber auf allen Seiten des llaelesischen Konfliktes erledigt und stehen im Ruf, skrupellose Praktiker zu sein.

Die Stärke der Bande schwankt zwischen zehn und fünfzehn Mitgliedern, da Einzelpersonen gefangen genommen oder getötet werden oder dem Arm des Gesetzes entfliehen, aber die Mitglieder des harten Kerns sind in den vergangenen fünf Jahren gemeinsam durch Dick und Dünn gegangen. Die Bande agiert aus dem Kellergeschoss eines Mietshauses in einem Gewerbegebiet heraus. Der Rest des Gebäudes steht leer und befindet sich in einem so schlechten Zustand, dass die khadoranische 1ste Armee es als Truppenquartier für untauglich befunden hat.

FYNNE DI VINIANNI

Di Vinianni wuchs mit den Roten Königen auf und führte die Bande als ihr unangefochtener Chef bis ins Jahr 603 n.R. an, nachdem er den vorherigen Anführer im Nachgang zu einem verpatzten Raubzug erstochen hatte, der zum Tod von drei Bandenmitgliedern führte. Di Vinianni ist ein großer Mann in den frühen Dreißigern, der nicht viele Worte macht und eine Abneigung gegen vorschnelle Entscheidungen hegt.

Unter seiner Leitung haben die Roten Könige die Jahre des Tumultes überstanden und sich den Ruf erarbeitet, unter den oft tollkühnen Verbrecherbanden in Merywyn besonders geduldig und pragmatisch zu agieren. Obwohl di Vinianni die Roten Könige am liebsten im Bereich des Taschendiebstahls und der Erpressung einsetzt, ist er auch einem gelegentlichen bewaffneten Raubüberfall nicht abgeneigt. In einem Kampf verlässt er sich auf seine zuverlässige Handkanone und seine verstärkte Keule.

MORNA PETRORK

Morna Petrork ist das einzige Mitglied der Roten Könige, das ein Talent für die Gabe der Magie zeigt, die sie als mächtige Feuerhexe einsetzt. Genau wie di Vinianni ist Petrork seit ihrer Jugend ein Mitglied der Bande und hat sich sowohl als klare Denkerin als auch als mächtiger Vorteil im Kampf erwiesen. Als di Viniannis treue Stellvertreterin wird Petrork von den anderen Bandenmitgliedern mit dem gleichen Maß an Furcht und Respekt behandelt.

Petrork wird schnell zornig – vielleicht ein Merkmal ihres umbrischen Erbes – aber sie ist auch eine schnelle Denkerin, was Charakterzüge darstellt, die sie zu einer perfekten Ergänzung für di Vinianni mit seiner Vorliebe für schwerfällige Gedanken und Vorbereitung machen. Sie nimmt selten an den alltäglichen Überfällen und Beutelschneidereien der Basismitglieder der Bande teil, da ihre Verantwortung dafür, dass ihre Kameraden ihre Schulden bezahlen und nicht aus der Reihe tanzen, den Löwenanteil ihrer Zeit in Anspruch nimmt.

LUKA „LINKE FAUST“ ISTORI

Luka ist ein Veteran der khadoranischen Wintergarde, der sich entschied, nach seiner Dienstzeit in Merywyn zu bleiben, und ein berühmter Schläger der Roten Könige. Allein seine Anwesenheit schüchtert rivalisierende Banden ein und er hat in seinen kurzen Jahren als Mitglied über ein Dutzend Männer und Frauen erdrosselt.

Er kam erstmals mit der Bande in Kontakt, nachdem er ein früheres Mitglied ermordet hatte, das in den ersten Monaten der khadoranischen Besatzung versucht hatte, ihn mit vorgehaltener Waffe in einer Hafentaverne auszurauben. Er schnitt dem Mann die Kehle durch und hatte sich gerade wieder ruhig seinem Bier zugewandt, als di Vinianni und die anderen Roten Könige in die Taverne zurückkehrten. Als die Bande ihn mit dem Vorfall konfrontierte, fragte Istori: „Könnt ihr einen neuen Rekruten gebrauchen? Vielleicht einen, der weniger dumm und besser bewaffnet ist?“, woraufhin di Vinianni ihn vom Fleck weg anheuerte.

Seit diesem Augenblick ist der Khadoraner der brutalste und kompetenteste Vollstrecker der Bande. Luka nutzt die Garotte, wenn er sich um die hochrangigen Feinde der Roten Könige kümmert, und die Stücke geflochtener roter Schnur, die er für seine Aufgabe verwendet, sind zu einer Art Visitenkarte geworden, die dem Gesindel von Merywyn zeigen, welche Konsequenzen es haben kann, wenn man er Bande in die Quere kommt.

GARROTTE

Preis: 2 GK

Fertigkeit: Waffenloser Kampf

Angriffsmodifikator: 0

KFT: —

Beschreibung: Eine Garrote ist, unabhängig von seiner Form, ein Gegenstand, mit dem man sein Opfer von hinten erwürgen kann. Spezialgefertigte Garrotten bestehen aus einem Stück Draht mit einem Griff an jedem Ende. Die Garrote ist keine Waffe für das Schlachtfeld und kann nur verwendet werden, wenn das Opfer von hinten und mit dem Überraschungsmoment angegriffen wird.

Sonderregeln: Diese Waffe verursacht keinen Schaden. Stattdessen wird sie eingesetzt, um das Leben aus seinem Opfer herauszupressen.

Um diese Waffe einsetzen zu können, muss es dem angreifenden Charakter gelingen, sein Ziel mit einem Hinterhältigen Angriff mit der Garrote zu treffen. Wenn der Angriff trifft, kann der Angreifer damit beginnen, sein Opfer zu erwürgen. Der Angreifer und das Opfer werfen sofort je einen W6. Der Angreifer addiert seine STK zu seinem Wurf, das Opfer addiert seinen KRP. Ist das Gesamtergebnis des Angreifers höher, erleidet das Opfer -1 KRP. Gewinnt das Opfer, kann es sich befreien. Sind die Gesamtergebnisse gleich hoch, passiert nichts.

Der Angreifer kann keine anderen Aktionen durchführen, während er sein Opfer würgt, aber er kann das Opfer je-

derzeit freilassen. Zu Beginn jedes folgenden Zuges des Angreifers würfeln die beiden Charaktere erneut, um die Auswirkungen der Strangulierung zu ermitteln.

Während es gewürgt wird, kann das Opfer weder sprechen, schreien noch irgendein anderes Geräusch mithilfe seiner Stimme von sich geben. Das Opfer kann im Zuge einer Vollen Aktion versuchen, seinen Angreifer abzuschütteln, wann immer es an der Reihe ist (löst dabei aber einen erneuten Strangulierungswurf aus, der zu weiterem KRP-Verlust führen kann), seinen Schrecken durch einen erfolgreichen Willenskraft-Wurf bekämpfen, um eine andere Aktion durchzuführen, oder darum kämpfen, einmal nach Luft zu schnappen (hat keinen Effekt, löst aber keinen weiteren Würgewurf

aus). Falls das Opfer versucht, eine andere Aktion durchzuführen als seinen Angreifer abzuschütteln, muss es einen Willenskraft-Wurf gegen Schwierigkeit 14 durchführen. Bei Erfolg kann das Opfer jede Aktion durchführen, zu der es körperlich in der Lage ist, erleidet jedoch einen Abzug von -3 auf Fertigkeiten- und Angriffswürfe und kann sich nicht von seinem Angreifer wegbewegen. Bei Misserfolg ist sein Zug verwirkt.

Sinkt ein Opfer auf 0 KRP, geht es K.O. Wird das Opfer unter 0 KRP gewürgt, stirbt es. Ein Charakter regeneriert in jeder Stunde des Ruhens 1 Punkt KRP, der durch Strangulierung verloren ging.

SACKGASSE

Kampfbegegnung, Helden-Stufe

Begegnungspunkte: 40

Gegner: Die Roten Könige (Straßenbande), dazu gehören Fynne di Vinianni, Luka „Linke Faust“ Istori, Morna Petrork, Menschliche Diebe (4), Menschliche Schläger (3)

Beschreibung: Diese Begegnung findet in einer Sackgasse statt, in der die Roten Könige einen Hinterhalt gelegt haben. Die Charaktere könnten ihre geplanten Ziele sein, falls bekannt ist, dass die SCs sich in Merywyn aufhalten und wertvolle Güter bei sich tragen, oder falls sie ins Ziel irgendeiner Interessensgruppe im Llaelkonflikt geraten und so zum Ziel eines Auftragsmordes geworden sind. Alternativ geraten die Charaktere unbeabsichtigt in den Hinterhalt, den die Roten Könige für ein anderes Ziel gelegt haben.

Sonderregeln/Taktik: Die Roten Könige locken die Charaktere durch Hilferufe eines ihrer Späher in die Gasse. Dieses Mitglied der Bande liegt auf dem Boden am hinteren Ende der Gasse und gibt an, ausgeraubt und angegriffen worden zu sein. Falls die Charaktere nachsehen, springt Luka „Linke Faust“ Istori aus einem Versteck unter dem Abfall in der Gasse und versucht, den Charakter, der als letzter die Gasse betritt, zu erdrosseln. Falls sein Versuch unterbrochen wird oder die Strangulierung nicht länger aufrechterhalten werden kann, nutzt er eine Schnelle Aktion, um für die verbleibende Dauer des Kampfes seine Breitaxt zu ziehen.

Andere Bandenmitglieder liegen unter dem Unrat in der Gasse verborgen und zwei von ihnen, darunter die Hexenmeisterin Morna Petrork, warten auf den Dächern der die Gasse umgebenden Gebäude. Als ihre erste Aktion zaubert sie eine Flammenwand in den Eingang der Gasse, um die Charaktere an der Flucht zu hindern. Die Charaktere können versuchen, diese gut versteckten Verbrecher durch einen gelungenen Entdecken-Wurf gegen Schwierigkeit 16 ausfindig zu machen.

Die Roten Könige versuchen die Charaktere einzukreisen und bieten ihnen die Gelegenheit, ihre Wertgegenstände auszuhändigen, falls sie auf einen Raubüberfall aus sind, anderenfalls beginnen sie den Kampf mit einer Überraschungs-

runde. Falls die Charaktere den Kampf beginnen, kommen die üblichen Initiativregeln zur Anwendung. Die Roten Könige kämpfen nicht bis zum Tod und wenn mehr als drei ihrer Mitglieder kampfunfähig sind, versuchen sie zu fliehen.

MORNA PETRORK

| GSW | STK | NKA | FKA | ABW | PNZ |
|--------------|-----|------------|-----|-----------|-----|
| 6 | 3 | 4 | 5 | 13 | 11 |
| WILLENSKRAFT | | INITIATIVE | | ENTDECKEN | |
| 10 | | 14 | | 5 | |
| SCHLEICHEN | | | 4 | | |



SCHWERT

| KFT | K+S |
|-----|-----|
| 3 | 8 |

EIGENSCHAFTEN

Weghechten – Wenn Morna von einem feindlichen Angriff verfehlt wird, kann sie nach Abwicklung des Angriffes sofort um bis zu 2 Zoll vorrücken, außer sie wurde während des Vorrückens verfehlt. Sie kann während dieser Bewegung nicht zum Ziel von Gelegenheitsangriffen werden.

Immunität: Feuer – Morna ist immun gegen Feuerschaden.

ZAUBER

| | KOSTEN | RW | WIRK | KFT | ANH | OFF |
|--|--------|------|-------|-----|------|------|
| BRANDSTIFTER | 1 | 8 | – | – | NEIN | * |
| Der Zauberkraftler legt ein kleines Feuer innerhalb der Reichweite des Zaubers und seiner Sichtlinie. Dieser Zauber kann auf einen Feind gezielt sein, in diesem Fall erfordert er einen Angriffswurf. Wenn der Feind getroffen wird, erleidet dieser den Anhaltenden Effekt Feuer. | | | | | | |
| ENTFLAMMUNG | 2 | 8 | – | 12 | NEIN | JA |
| Entflammung verursacht Feuerschaden. Bei einem Kritischen Treffer erleidet der getroffene Charakter den Anhaltenden Effekt Feuer. | | | | | | |
| FEUERWAND | 2 | KTRL | MAUER | – | JA | NEIN |
| Platziert eine Mauerschablone irgendwo komplett innerhalb der Kontrollzone des Zauberkraftlers, so dass sie nicht die Basis eines Charakters, ein Hindernis oder eine Hürde berührt. Wenn ein Charakter den Bereich der Wand betritt oder seinen Zug darin beendet, erleidet er einen nicht-verstärkbaren Feuerschadenswurf mit KFT 12 und den Anhaltenden Effekt Feuer. Charaktere innerhalb der Mauerschablone erhalten Verbergen. | | | | | | |
| HEULENDE FLAMMEN | 2 | ST 8 | – | 10 | NEIN | JA |
| Heulende Flammen verursachen Feuerschaden. Bei einem Kritischen Treffer erleidet der getroffene Charakter den Anhaltenden Effekt Feuer. | | | | | | |

MAGIE

5

VITALITÄT

7

BASISGRÖSSE

KLEIN

BEGEGNUNGSPUNKTE

8

LUKA „LINKE FAUST“ ISTORI

| GSW | STK | NKA | FKA | ABW | PNZ |
|--------------|-----|------------|-----|----------------------|-----|
| 6 | 7 | 6 | 5 | 12 | 16 |
| WILLENSKRAFT | | INITIATIVE | | ENTDECKEN SCHLEICHEN | |
| 10 | | 12 | | 4 5 | |



GARROTTE

| KFT | K+S |
|-----|-----|
| — | — |

(siehe „Die Roten Könige“, S. 6 f.)



BREITAXT

| KFT | K+S |
|-----|-----|
| 6 | 13 |



PISTOLE

| RW | WIRK | KFT |
|----|------|-----|
| 8 | — | 110 |

FERTIGKEITEN (ATTRIBUTE BEREITS ENTHALTEN)

Einschüchtern 6

EIGENSCHAFTEN

Blutvergießer – Istori erhält +2 auf Schadenswürfe gegen lebende Charaktere.

Mitgehen – Wenn Istori normalerweise Niedergeschmettert werden würde, geht er stattdessen zu Boden. Istori verliert diese Eigenschaft, während er beritten ist.

| | |
|------------------|----|
| VITALITÄT | 15 |
|------------------|----|

| | |
|--------------------|-------|
| BASISGRÖSSE | KLEIN |
|--------------------|-------|

| | |
|-------------------------|---|
| BEGEGNUNGSPUNKTE | 7 |
|-------------------------|---|

FYNNE DI VINIANNI

| GSW | STK | NKA | FKA | ABW | PNZ |
|--------------|-----|------------|-----|----------------------|-----|
| 6 | 6 | 6 | 5 | 12 | 12 |
| WILLENSKRAFT | | INITIATIVE | | ENTDECKEN SCHLEICHEN | |
| 10 | | 12 | | 4 5 | |



VERSTÄRKTE KEULE

| KFT | K+S |
|-----|-----|
| 1 | 4 |



HANDKANONE

| RW | WIRK | KFT |
|----|------|-----|
| 12 | — | 12 |

FERTIGKEITEN (ATTRIBUTE BEREITS ENTHALTEN)

Einschüchtern 6, Klettern 7, Schlösser Öffnen 6, Taschendiebstahl 7

EIGENSCHAFTEN

Anatomische Präzision – Wenn di Vinianni ein lebendes Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, der Schadenswurf jedoch nicht dessen PNZ übersteigt, erleidet das Ziel W3 Schadenspunkte statt des ausgewürfelten Schadens.

Blutvergießer – Di Vinianni erhält +2 auf Schadenswürfe gegen lebende Charaktere.

Heimtücke – Di Vinianni erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel für Hinterhältige Angriffe.

Weghechten – Wenn di Vinianni von einem feindlichen Angriff verfehlt wird, kann er nach Abwicklung des Angriffes sofort um bis zu 2 Zoll vorrücken, außer er wurde während des Vorrückens verfehlt. Er kann während dieser Bewegung nicht zum Ziel von Gelegenheitsangriffen werden.

| | |
|------------------|----|
| VITALITÄT | 12 |
|------------------|----|

| | |
|--------------------|-------|
| BASISGRÖSSE | KLEIN |
|--------------------|-------|

| | |
|-------------------------|---|
| BEGEGNUNGSPUNKTE | 6 |
|-------------------------|---|

MENSCHLICHER DIEB

| GSW | STK | NKA | FKA | ABW | PNZ |
|--------------|-----|------------|-----|----------------------|-----|
| 7 | 3 | 4 | 4 | 14 | 10 |
| WILLENSKRAFT | | INITIATIVE | | ENTDECKEN SCHLEICHEN | |
| 8 | | 15 | | 6 7 | |



DOLCH

| KFT | K+S |
|-----|-----|
| 1 | 4 |

FERTIGKEITEN (ATTRIBUTE BEREITS ENTHALTEN)

Entfesselungskunst 8, Klettern 7, Schlösser Öffnen 6, Taschendiebstahl 7

EIGENSCHAFTEN

Weghechten – Wenn ein Dieb von einem feindlichen Angriff verfehlt wird, kann er nach Abwicklung des Angriffes sofort um bis zu 2 Zoll vorrücken, außer er wurde während des Vorrückens verfehlt. Er kann während dieser Bewegung nicht zum Ziel von Gelegenheitsangriffen werden.

Entrinnen – Wenn ein Dieb, der gerade nicht vorrückt, von einem feindlichen Angriff verfehlt wird, kann er sofort eine Volle Bewegung durchführen, statt um bis zu 2 Zoll vorzurücken.

| | |
|------------------|---|
| VITALITÄT | 5 |
|------------------|---|

| | |
|--------------------|-------|
| BASISGRÖSSE | KLEIN |
|--------------------|-------|

| | |
|-------------------------|---|
| BEGEGNUNGSPUNKTE | 1 |
|-------------------------|---|

MENSCHLICHER SCHLÄGER

| GSW | STK | NKA | FKA | ABW | PNZ |
|--------------|-----|------------|-----|----------------------|-----|
| 6 | 5 | 5 | 5 | 12 | 12 |
| WILLENSKRAFT | | INITIATIVE | | ENTDECKEN SCHLEICHEN | |
| 9 | | 12 | | 4 5 | |



SCHWERT

| KFT | K+S |
|-----|-----|
| 3 | 8 |



PISTOLE

| RW | WIRK | KFT |
|----|------|-----|
| 8 | — | 10 |

FERTIGKEITEN (ATTRIBUTE BEREITS ENTHALTEN)

Einschüchtern 5

EIGENSCHAFTEN

Anatomische Präzision – Wenn ein Schläger ein lebendes Ziel mit einem Nahkampfangriff trifft, der Schadenswurf jedoch nicht dessen PNZ übersteigt, erleidet das Ziel W3 Schadenspunkte statt des ausgewürfelten Schadens.

| | |
|------------------|---|
| VITALITÄT | 7 |
|------------------|---|

| | |
|--------------------|-------|
| BASISGRÖSSE | KLEIN |
|--------------------|-------|

| | |
|-------------------------|---|
| BEGEGNUNGSPUNKTE | 5 |
|-------------------------|---|

Copyright 2001-2014 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Privateer Press®, Iron Kingdoms, Immoren, Full Metal Fantasy, Cygnar, Cryx, Khador, Protectorate of Menoth, Protectorate, Retribution of Scyrah, Retribution, Trollbloods, Trollblood, Circle Orboros, Circle, Legion of Everblight, Legion, Skorne, warjack, warcaster, warbeast, und damit verbundene Logos sind Eigentum von Privateer Press, Inc. Dieses Dokument darf allein zum persönlichen, nichtkommerziellen Gebrauch fotokopiert werden.

Deutsche Lizenz: [Ulisses Spiele](#), Copyright 2015



PRIVATEER PRESS.