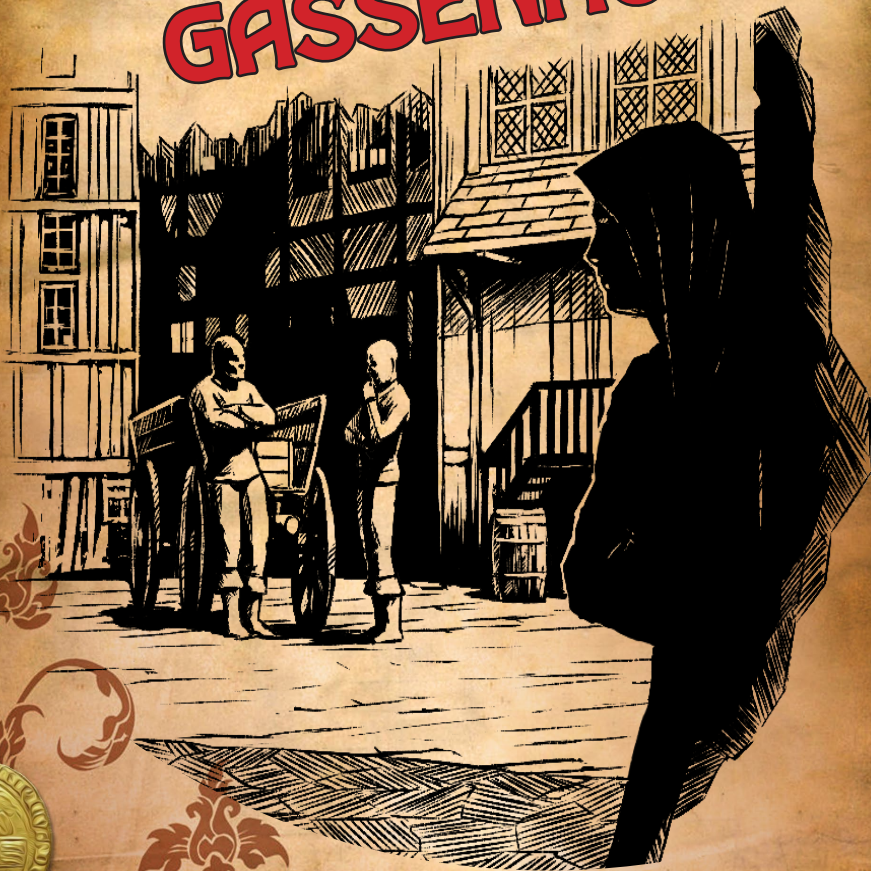


Ein Rollenspiel von Seba

GASSENHUNDE



www.kritischerfehlschlag.de



IMPRESSUM

GASSENHUNDE

Sebastian „Seba“ Hahn

<https://sebahahn.itch.io/>

Thorsten „ProblemMe“ Gabriel

Dominik „Jocke“ Bogedali

<https://dicepuppets.itch.io/>

David Drost

<https://daviddrost.itch.io/>

ILLUSTRATIONEN

SOME ARTWORK © 2015 DEAN SPENCER, USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED.

SOME ARTWORK © DANIEL COMERCI – DANIELCOMERCI.COM

PUBLISHER'S CHOICE QUALITY STOCK ART © RICK HERSHEY / FAT GOBLIN GAMES

Verantwortlich:

Sebastian Hahn

Kentzlerdamm 4

20537 Hamburg

s.hahn84@web.de

Gassenhunde © 2025 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY-SA 4.0.
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



VORWORT

VORWORT

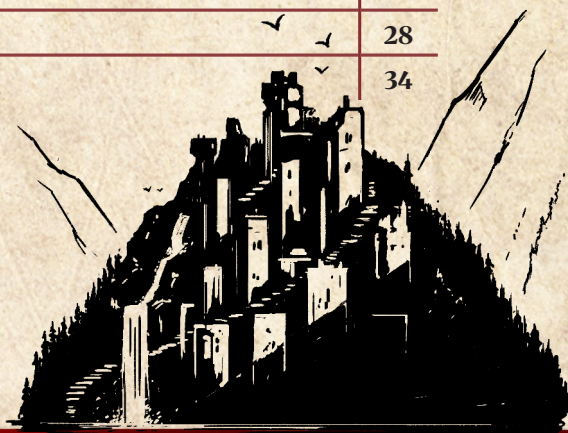
Die Stadt. Schmelztiegel der Zivilisation. Heimat der Mächtigen, Quell des Reichtums und Ort unendlicher Möglichkeiten. Ihr Glanz lockt Leute an. Viele Leute. Vor den Mauern entstehen endlose Siedlungen. Die Stadt verschließt sich den neuen Bewohnern. Ihr prächtiger Kern bleibt eifersüchtig bewacht. In den Slums herrscht das Recht des Stärkeren. Die Schwachen werden von der Stadt zerkaut und ausgespuckt. Manche träumen davon, den Slums zu entkommen. Und vergessen dabei, wer sie sind und woher sie kommen. Das Versprechen einer besseren Zukunft bleibt ein Traum. Und trotzdem kommen immer mehr Leute, die daran glauben.

Gassenhunde ist ein schnelles Rollenspiel mit Würfelpools. Inspiriert von Cyberpunk, Blades in the Dark & Warhammer.

Vielen Dank an alle, die geholfen haben!

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
Regeln	6
Kampfbregeln	7
Markieren & Auslösen	8
Bufs & Debufs	9
Lebenspunkte & Tod	9
Willenskraft	9
Charaktere erstellen	10
Stufenaufstieg & Prestige-Klassen	10
Charakterbogen	11
Charakterklassen	12
Hintergrund, Ziel, Abhängigkeit	20
Waffen & Rüstzeug	22
Ausrüstung	23
Feinde	24
Das Setting	28
Abenteuer-Generator	34



REGELN

GRUNDREGELN

Um Würfelproben zu bestehen, wird bei Gassenhunde immer ein **Pool aus Attribut + Fertigkeit** gebildet.

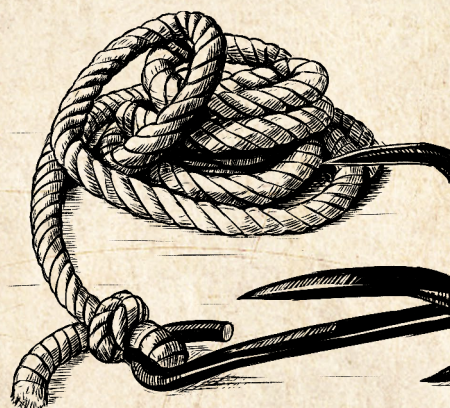
Es dürfen so viele W6 gewürfelt werden, wie der Pool ergibt. Für gewöhnlich gelten dabei **5en und 6en als Erfolg**. Alle anderen Augenzahlen als Misserfolge.

Unterschiedlich schwere Proben verlangen unterschiedlich viele Erfolge.

Die Schwierigkeit wird von der Spielleitung (SL) festgelegt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Sehr leicht	Kein Wurf nötig
Leicht	Ein Erfolg nötig
Mittel	Zwei Erfolge nötig
Schwer	Drei Erfolge nötig
Sehr schwer	Vier Erfolge nötig
Fast unmöglich	Fünf Erfolge nötig



REICHWEITE UND BEWEGUNG

Entfernung wird in die Zonen „Nah“, „Mittel“ und „Weit“ abstrahiert. Nahkampf ist nur in der Zone „Nah“ möglich. Es kostet eine Bewegung, um in die nächste Zone zu wechseln. Von „Weit“ nach „Nah“ wären es also zwei. Bewegung innerhalb einer Zone ist frei und kostet keine Aktion.

Manche Angriffe oder Fähigkeiten verursachen Schaden in einer ganzen Zone. Das betrifft also Spielfiguren und Feinde, die sich theoretisch zueinander in Nahkampfreichweite befinden.

REGELN

KAMPFREGEN

In jeder Kampfunde ist entweder eine Aktion ODER eine Bewegung möglich. Klassenfähigkeiten und Angriffe, sowie der Einsatz von Gegenständen sind zum Beispiel Aktionen.

Aktive und passive Fähigkeiten sind grundsätzlich kombinierbar. Es können also mehrere Effekte mit einer Aktion ausgelöst werden.

Im Fernkampf landest du einen Treffer, wenn du so viele Erfolge mit der Fertigkeit **Geschick + Fernkampf** würfelst, wie der **Rüstungswert (RW)** des Ziels beträgt. In guter Deckung ist der RW gegen Fernkampf um 1 erhöht.

Im Nahkampf würfeln beide Kontrahent:innen auf die Fertigkeit **Stärke + Nahkampf**. Wer mehr Erfolge würfelt, gewinnt. Nahkampf ist also immer auch für den Angreifer gefährlich. Sollten beide Kontrahent:innen gleich viele Erfolge erzielen, wird bei keiner Seite Schaden angerichtet.

Wenn jemand mit einer Fernkampfwaffe in den Nahkampf verwickelt wird, müssen 4 Würfel weniger genutzt werden.

Kampfmagie wird mit der Fertigkeit **Intelligenz + Magie** gegen die Magieresistenz (MR) des Ziels gewirkt und funktioniert ansonsten so wie Fernkampf.

Erfolge, die über Magieresistenz oder Rüstungswert des Ziels oder dessen Erfolge im Nahkampf hinausgehen, verursachen je ein Punkt **Extra-Schaden** zusätzlich zum Grundschaen einer Waffe.

Schaden wird von den Lebenspunkten (LP) abgezogen.

INITIATIVE UND ÜBERRASCHUNG

Initiative wird mit einem einzigen W6 bestimmt. Bei einer 4–6 ist die Spielgruppe zuerst dran, bei einer 1–3 die Gegner.

Überraschte Gegner, die von den Spielfiguren in einen Hinterhalt gelockt werden, oder an die sich die Spielfiguren anschleichen, dürfen eine Runde gar nicht reagieren. Dann erst wird Initiative gewürfelt.



REGELN

MARKIEREN UND AUSLÖSEN

Manche Klassenfähigkeiten können ihr Ziel „Markieren“. Dieser Effekt hat weiter keine Auswirkungen, aber ist Voraussetzung für andere Fähigkeiten, die sogenannten „Auslöser“.

Die Markierung hat sonst keine Auswirkungen und bleibt bestehen, bis ein Auslöser genutzt wurde oder der Kampf endet.

Auslöser-Fähigkeiten gehören zu den mächtigsten im Arsenal der Spielfiguren. Sie sind nicht extra gekennzeichnet, aber alle Fähigkeiten, die einen speziellen Effekt gegen **MARKIERTE** Feinde haben, gelten als Auslöser.

Spielfiguren können auch Markierungen auslösen, die sie selbst bei Feinden gesetzt haben.



REGELN

BUFFS UND DEBUFFS

Es gibt Fähigkeiten, die bestimmte Werte ihrer Ziele manipulieren. Zum Beispiel wird der Rüstungswert (RW) gesenkt oder erhöht. Das Minimum für Rüstungswert und Magieresistenz ist 1. Die Werte können nicht auf Null gesenkt werden.

Fähigkeiten, die die Würfelpools von Feinden verändern, sind dabei niemals kumulativ. Es gilt nur der höchste Wert.

Wenn zum Beispiel Schlitzzohr Sven „Taschensand“ (Minus 3 Würfel für einen Feind) anwendet und Hexe Helga „Fluch“ (Minus 4 Würfel für einen Feind), dann hat der Feind nicht sieben Würfel weniger, sondern vier.

LEBENSPUNKTE UND TOD

Wenn bei einem Feind die Lebenspunkte (LP) auf Null oder in den negativen Bereich fallen, ist dieser tot.

Die Spielfiguren können dagegen die Fertigkeit **Stärke + Überleben** nutzen, wenn die Lebensenergie ausgeht. In der ersten Runde mit Null oder weniger HP gegen eine Schwierigkeit von 1, in der zweiten Runde gegen eine Schwierigkeit von 2 und so weiter. Misslingt eine Probe, bedeutet das den Tod. Im Überlebenskampf kann man nur von anderen Spielfiguren geheilt werden. Sich selbst zu heilen ist nicht möglich.

Die Fertigkeit **Intelligenz + Medizin** kann einen Charakter im Überlebenskampf auf einen Lebenspunkt stabilisieren. Außerhalb des Kampfes kann sie NICHT zur Heilung genutzt werden, sondern nur um Krankheiten zu behandeln. (Und für Rollenspiel).

Statt zu sterben, kann eine Spielfigur auch überleben, steigt dabei eine Stufe auf, aber verliert je einen Punkt **Stärke UND Geschick**, statt einen Attributpunkt zu erhalten.

WILLENSKRAFT

Willenskraft ist ein Wert, der „verbraucht“ werden kann. Für jeden Punkt Willenskraft, den eine Spielfigur verbraucht, erhält sie in einer beliebigen Probe einen Erfolg.

Willenskraft darf sowohl vor, als auch nach der Probe eingesetzt werden. Manche Fähigkeiten kosten ebenfalls Willenskraft.

Alle Spielfiguren starten mit 6 Willenskraft. Egal, wie viel sie verbrauchen, der Wert lädt sich zwischen zwei Spielsitzungen wieder komplett auf.





CHARAKTERE



CHARAKTERE ERSTELLEN

Wähle zuerst eine Charakterklasse. Aus dieser ergeben sich bereits deine Lebenspunkte und deine Magieresistenz.

Du kannst direkt zwei der Klassenfähigkeiten wählen.

Dann verteilst du 10 Punkte auf die 3 Attribute Stärke, Geschick und Intelligenz verteilst. Jedes Attribut muss mindestens einen Wert von 1 haben und darf einen Wert von 6 nicht übersteigen.

Jede Fertigkeit beginnt auf einem Basiswert von 1. Du darfst zu Beginn 5 weitere Punkte verteilen. Keine Fertigkeit darf bei der Erstellung über einen Wert von 3 gesteigert werden.

Willenskraft hat bei allen Charakteren einen Startwert von 6.

Jeder Charakter startet mit 500 Silbermünzen (gleichwertig mit 5 Goldmünzen), die nun in Ausrüstung investiert werden.

Zu guter Letzt wähle einen Hintergrund, ein Ziel und eine Abhängigkeit aus. Du kannst das auch auswürfeln.

STUFENAUFSTIEG UND PRESTIGE-KLASSEN

Charaktere steigen eine Stufe auf, wenn die Spielleitung (SL) das so für richtig hält. Bei jedem Aufstieg kannst du einen Attributspunkt und 5 Fertigkeitpunkte verteilen. Außerdem kannst du eine weitere Fähigkeit wählen. Alle Spielfiguren erhalten pro Aufstieg 3 Lebenspunkte.

Auf Stufe 3 kannst du eine der beiden Prestige-Klassen deiner Klasse wählen. Ab dann kannst du bei Aufstiegen wahlweise eine Fähigkeit der Prestige-Klasse ODER der Basis-Klasse wählen. Du darfst außerdem Fertigkeiten auf einen Wert von 6 steigern.

Die höchste Charakterstufe ist Stufe 5.

GASSENHUNDE

CHARAKTERBOGEN

Name				Lebenspunkte			
Klasse				Rüstungswert			
Stufe				Magieresistenz			
Stärke		Geschick		Intelligenz		Willenskraft	
Hintergrund			Ziel		Abhängigkeit		
Stärke	+	Athletik		Fähigkeiten			
Stärke	+	Einschüchtern					
Stärke	+	Nahkampf					
Stärke	+	Überleben					
Geschick	+	Akrobatik					
Geschick	+	Fernkampf					
Geschick	+	Fingerfertigkeit					
Geschick	+	Heimlichkeit					
Intelligenz	+	Diplomatie					
Intelligenz	+	Magie					
Intelligenz	+	Medizin					
Intelligenz	+	Wahrnehmung					
Waffe				Schaden	Reichweite		
Unbewaffnet				1	Nah		

Ausrüstung/Notizen

--	--

CHARAKTERKLASSE

SCHLÄGER:IN

Es ist ein schmutziger Job, aber jemand muss ihn ja tun.

Lebenspunkte: 18

Magieresistenz: 1

Erlaubte Rüstung: Alle

Erlaubte Waffen: Alle

FÄHIGKEITEN

Ansturm: Du kannst dich in der gleichen Runde bewegen UND eine Aktion durchführen.

Kolossal: Du hast 10 Lebenspunkte mehr.

Kritischer Treffer: Wenn du im Nahkampf mindestens drei 6en würfelst, verursachst du doppelten Schaden. Gegen MARKIERTE Feinde zählen die 6en außerdem doppelt.

Brutaler Schlag: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Alle deine Erfolge bei diesem Angriff zählen doppelt. Getroffene Feinde gelten außerdem als MARKIERT.

Schmutzige Tricks: Wenn du im Nahkampf gleich viele Erfolge wie dein:e Gegner:in würfelst, verursachst du den Grundschaden deiner Waffe.

Kampfschrei: Würfle mit Stärke + Einschüchtern gegen die Magieresistenz aller Feinde in deiner Zone. Wenn du sie erreichst oder übertriffst, verlieren die betroffenen Feinde bis Kampfende je 3 Würfel für alle Proben.

PRESTIGE-KLASSEN

BESCHÜTZER:IN

Ist nur 'ne Fleischwunde.

Bollwerk: Wenn du im Nahkampf angegriffen wirst, kannst du 3 Misserfolge neu würfeln.

Stabil: Du nimmst aus allen Quellen 4 Schaden weniger.

Provozieren: Du kannst einen Punkt Willenskraft ausgeben und alle MARKIERTEN Feinde dazu bringen, bis Kampfbende nur noch dich anzugreifen.

KNOCHENBRECHER:IN

Du hast ein beunruhigendes Talent für Gewalt.

Blinde Wut: Du kannst Angriffswürfel aus deinem Pool entfernen. Für jeden aufgegebenen Würfel steigt dein Grundschaen um 3. Gegen MARKIERTE Feinde um 5.

Rundumschlag: Wenn du einen Feind besiegst, kannst du als freie Aktion direkt einen weiteren Feind angreifen.

Bluttausch: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Bis Kampfbende gelten für dich auch gewürfelte 4en als Erfolge.

Auf Stufe 3 darfst du eine der beiden Prestige-Klassen wählen. Ab jetzt darfst du Fertigkeiten auf einen Wert von 6 steigern und wahlweise Fähigkeiten der Prestige-Klasse oder der Grundklasse wählen.



CHARAKTERKLASSE

GAUNER:IN

In den Gassen überleben nur die Cleversten.

Lebenspunkte: 15

Magieresistenz: 2

Erlaubte Rüstung: Leicht & Mittel

Erlaubte Waffen: Keine Schweren Waffen

FÄHIGKEITEN

Hinterhältig: Du richtest an Feinden, die bisher unverletzt sind, doppelten Schaden an.

Tausendsassa: Du kannst 10 weitere Fertigkeitspunkte verteilen.

Verspotten: Gib 2 Punkte Willenskraft aus. Wähle einen Feind, der nächste Runde eine Aktion verliert.

Täuschen: Gib einen Punkt Willenskraft aus und vermeide Schaden, den du nehmen würdest, vollständig.

Taschensand: Blende einen Feind und senke seine Angriffswürfel um 3. Der Feind gilt außerdem als MARKIERT.

Abstechen: Gegen einen MARKIERTEN Feind zählen alle deine Erfolge doppelt.

PRESTIGE-KLASSEN

SCHATTEN

Der Schrecken, der die Nacht durchflattert.

Nichts Persönliches: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Du kannst hinter einem Feind in beliebiger Entfernung auftauchen und sofort angreifen. Ist der Feind **MARKIERT**, zählen Erfolge doppelt.

Nachsetzen: Du richtest an Feinden, die bereits verletzt sind, doppelten Schaden an.

Erstes Blut: Gegen überraschte Ziele zählen auch gewürfelte 4en als Erfolge.

SCHLITZOHHR

Die Straße war dein Lehrmeister.

Glückskind: Jede 1, die du würfelst, darfst du noch einmal würfeln. Auch außerhalb des Kampfes.

Multitalentiert: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Alle deine Erfolge bei der nächsten Probe zählen doppelt. Auch außerhalb des Kampfes.

Aufmerksam: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Erhöhe den Initiative-Wurf der Gruppe um 2.

Auf Stufe 3 darfst du eine der beiden Prestige-Klassen wählen. Ab jetzt darfst du Fertigkeiten auf einen Wert von 6 steigern und wahlweise Fähigkeiten der Prestige-Klasse oder der Grundklasse wählen.



CHARAKTERKLASSE

SCHARLATAN:IN

Du befasst dich mit verbotenen Dingen. Also vor allem für arme Leute verbotene Dinge.

Lebenspunkte: 12

Magieresistenz: 3

Erlaubte Rüstung: Leicht

Erlaubte Waffen: Keine schweren Waffen

FÄHIGKEITEN

Heilung: Gib einen Punkt Willenskraft aus und heile bei einem beliebigen Ziel 3 Lebenspunkte pro Erfolg in Intelligenz + Magie.

Auserwählt: Du hast 3 Willenskraft mehr.

Glitzerstaub: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Alle Feinde in einer Zone gelten als **MARKIERT**.

Hexfeuer: Würfle Intelligenz + Magie. Der Grundschaten beträgt 3. Für jeden Erfolg über der Magieresistenz des Feindes richtest du 3 weitere Schadenspunkte an. Gegen **MARKIERTE** sind es 5 weitere Schadenspunkte pro Erfolg.

Feuerball: Gib 2 Punkte Willenskraft aus. Richte 7 x (Erfolge in Intelligenz + Magie Minus Magieresistenz der Ziele) Schaden gegen alle Ziele in einer Zone an. Auch Verbündete.

Magischer Schild: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Dein Rüstungswert (RW) hat bis Kampfende einen Wert von 4.

PRESTIGE-KLASSEN

PROPHET:IN

Du kannst Wunder vollbringen.

Regeneration: Gib zwei Punkte Willenskraft aus und heile alle Verbündeten für 5 Lebenspunkte pro Erfolg in Intelligenz + Magie.

Segen: Ein beliebiger Verbündeter darf bis Kampfende 3 Misserfolge neu würfeln.

Beschleunigen: Gib 2 Punkte Willenskraft aus. Ein beliebiger Verbündeter erhält bis Kampfende eine zweite Aktion im Kampf.

HEXE:R

Du bist etwas wunderlich.

Fluch: Gib 2 Punkte Willenskraft aus und reduziere alle Würfelpools des Ziels bis Kampfende um 4. **MARKIERTE** Ziele verlieren ein Drittel ihrer aktuellen Trefferpunkte.

Verfall: Gib 2 Punkte Willenskraft aus und reduziere Rüstungswert und Magieresistenz aller Feinde in einer Zone bis Kampfende um 2. (Minimum 1)

Zeitstopp: Gib 4 Punkte Willenskraft aus. Alle Feinde gelten nächste Runde als überrascht.

Auf Stufe 3 darfst du eine der beiden Prestige-Klassen wählen. Ab jetzt darfst du Fertigkeiten auf einen Wert von 6 steigern und wahlweise Fähigkeiten der Prestige-Klasse oder der Grundklasse wählen.



CHARAKTERKLASSE

RATTENFÄNGER:IN

Der wahrscheinlich sicherste Job der Stadt.

Lebenspunkte: 15

Magieresistenz: 2

Erlaubte Rüstung: Alle

Erlaubte Waffen: Keine schweren Nahkampfwaffen

FÄHIGKEITEN

Abgehärtet: Wenn du 12 oder weniger Trefferpunkte hast, nimmst du aus allen Quellen nur halben Schaden.

Waffengift: Wenn du einen Feind mit einem Angriff triffst, nimmt er bis Kampfende jede Runde 2 Schaden. **MARKIERTE** Ziele nehmen 4 Schaden pro Runde.

Festnageln: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Alle Ziele (auch Verbündete) in einer Zone können sich in ihrem nächsten Zug nicht bewegen.

Zielen: Du kannst deine Aktion opfern und in der nächsten Runde doppelt so viele Würfel werfen.

Doppelschuss: Gib einen Punkt Willenskraft aus, um in einer Runde zwei Mal mit einer Fernkampfwaffe anzugreifen. Getroffene Ziele werden **MARKIERT**.

Schwachpunkt: Wenn du bei einem Angriff 5 oder mehr Erfolge würfelst, nimmst dein Ziel doppelten Schaden und wird **MARKIERT**.

PRESTIGE-KLASSEN

ALCHEMIST:IN

Du magst deine Assistenten bucklig.

Giftgas: Gib einen Punkt Willenskraft aus, um alle Ziele in einer Zone (auch Verbündete) zu vergiften. (Doppelter Effekt von Waffengift).

Brandbombe: Gib 2 Punkte Willenskraft aus und verursache 15 Punkte Schaden an allen Zielen in einer Zone (auch Verbündeten). Schwärme erleiden 50 Schaden.

Heiltrank: Du kannst mit einem Punkt Willenskraft jederzeit einen Heiltrank herstellen.

MONSTERJÄGER:IN

Drachen sind auch nur übergroße Ratten.

Jagdinstinkt: Gegen Feinde, die keine Menschen sind, gelten auch gewürfelte 4en als Erfolge.

Resistent: Deine Magieresistenz steigt auf 3.

Abschuss: Gib einen Punkt Willenskraft aus. Bei deinem Angriff zählen alle Erfolge doppelt. Gegen MARKIERTE Ziele dreifach.

Auf Stufe 3 darfst du eine der beiden Prestige-Klassen wählen. Ab jetzt darfst du Fertigkeiten auf einen Wert von 6 steigern und wahlweise Fähigkeiten der Prestige-Klasse oder der Grundklasse wählen.



CHARAKTERPROFIL



HINTERGRUND, ZIEL & ABHÄNGIGKEIT

Der Hintergrund eines Charakters hat keine mechanische Auswirkung auf das Spiel. Aber es könnten sich interessante Geschichten ergeben.

Und natürlich kann sich jeder Spielende auch selbst einen ausdenken. Wer das nicht möchte, kann hier einen auswürfeln.

Das Ziel eines Charakters hat ebenfalls keine mechanischen Auswirkungen auf das Spiel. Es kann dem Spielenden aber als Anhaltspunkt dienen, wie sich der Charakter in einer bestimmten Situation verhalten würde. Natürlich kann man sich auch hier selbst etwas ausdenken.

Und schlussendlich kann eine **Abhängigkeit** dem Charakter noch mehr Profil verleihen.

Das ist natürlich rein **optional**!

Ebenfalls optional: Für gutes Ausspielen von Hintergrund, Ziel oder Abhängigkeit kann die SL einen Punkt Willenskraft vergeben.



CHARAKTERPROFIL

HINTERGRUND

1	Gesucht	Auf deinen Charakter ist ein Kopfgeld ausgesetzt.
2	Veteran:in	Du bist zu jung im Krieg gewesen und hast zu viel gesehen.
3	Entlassen	Du hast erst kürzlich eine lange Haftstrafe abgesessen.
4	Verschuldet	Jemand will viel Geld von dir. Leider hast du keins.
5	Verstoßen	Du bist hochwohlgeboren und tief gefallen.
6	Verdammt	Dein Glauben wurde zu Häresie erklärt und verboten.

Ziel

1	Revolution	Du willst den Status Quo verändern.
2	Grandeur	Du willst ganz oben in der Gesellschaft ankommen.
3	Reichtum	Du willst auf einem großen Haufen Gold sitzen.
4	Berühmtheit	Die Barden sollen von deinen Taten singen.
5	Macht	Könige, Götter und der Tod selbst sollen vor dir erzittern.
6	Rache	Dir wurde Unrecht angetan. Die Schuldigen müssen büßen.

Abhängigkeit

1	Drogen	Du bist abhängig von einer leider schwer zu bekommenden Substanz.
2	Ruhm	Du willst dringend Anerkennung und Respekt.
3	Guru	Um Entscheidungen zu treffen, brauchst du deinen spirituellen Guide.
4	Alkohol	Du bist abhängig von einer leider sehr leicht zu bekommenden Substanz.
5	Glücksspiel	Du brauchst die Aufregung von hohen Summe, die auf dem Spiel stehen.
6	Nervenzitzel	Ein Tag ohne fast sicheres Ableben ist ein verlorener Tag.



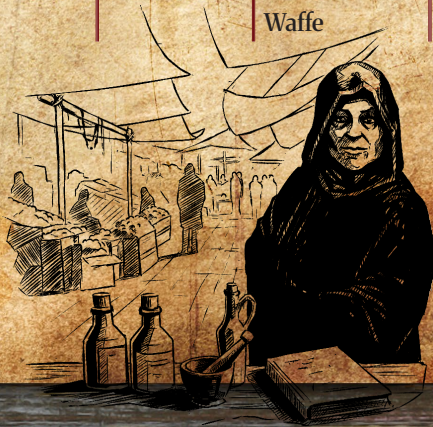
WAFFEN & RÜSTZEUG

RÜSTUNG

Typ	Rüstungswert (RW)	Preis
Keine Rüstung	1	-
Leichte Rüstung	2	150 Silber
Mittlere Rüstung	3	300 Silber
Schwere Rüstung	4	750 Silber

WAFFEN

NAME	Grundschaten	Reichweite	Typ	Preis
Dolch/Messer/Stilett	3	Nah	Leichte Nah- kampfwaffe	50 Silber
Schwert/Axt/Säbel/ Degen/Rapier	4	Nah	Leichte Nah- kampfwaffe	150 Silber
Zweihänder/Hammer/ Großaxt	6	Nah	Schwere Nah- kampfwaffe	200 Silber
Handarmbrust/ Bogen/Wurfmesser	3	Mittel	Leichte Fern- kampfwaffe	200 Silber
Donnerbüchse/ Schwere Armbrust	5	Mittel	Schwere Fern- kampfwaffe	350 Silber
Zauberstab	3	Mittel	Magische Waffe	250 Silber



AUSRÜSTUNG

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG

Das richtige Werkzeug setzt Schwierigkeiten von Würfelproben um 1 herab.

Typ	Preis
Abblendlaterne	50 Silber
Laternenöl (Genug für zwei Stunden)	10 Silber
Brechstange	20 Silber
Dietriche	1 Gold
Drahtrolle	50 Silber
Bier/Schnaps/Nahrung	5 bis 20 Silber
Feuerstein und Stahl	50 Silber
Hammer und Meißel	150 Silber
Zange	60 Silber
Heiltrank (10 Trefferpunkte)	150 Silber
Kreide	10 Silber
Salz	20 Silber
Murmeln (10 Stück)	20 Silber
Fußangeln (10 Stück)	40 Silber
Seil (5 Meter)	10 Silber
Wurfhaken	20 Silber
Spiegel	2 Gold
Falscher Bart	20 Silber
Gezinkte Karten	10 Silber
Gezinkte Würfel	10 Silber
Wasserfester Sack oder Rucksack	150 Silber



FEINDE – MENSCHEN

SONDERREGELN – MENSCHEN

Die Stadt ist voller schlechter Menschen. Banditen, Räuber, Gesetzlose, Steuereintreiber. Menschliche Feinde kämpfen eher nicht bis zum Tod, sondern laufen eher weg, wenn sie sich unterlegen fühlen. Sie können Deckung nutzen und so ihren Rüstungswert um 1 erhöhen. Außerdem können menschliche Feinde auch Gegenstände einsetzen, zum Beispiel Heiltränke.

BOSS-FEINDE: Haben drei Würfel und eine Aktion mehr, sowie doppelte LP.

Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Anzahl der Würfel für Angriffe und ggf. Fähigkeiten	Zahl der Aktionen pro Runde	Schaden und Reichweite	Rüstungswert	Magieresistenz	Lebenspunkte



	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Bandit:in	8	1	3 (Nah)	2	2	10
Ansturm: In der gleichen Runde bewegen und angreifen.						

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Anführer:in	12	1	3 (Nah) 5 (Mittel)	3	2	18
Anstacheln: Alle Verbündeten erhalten bis Kampfbende 2 Extra-Würfel.						

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Magier:in	10	1	1 (Nah) 4 (Mittel gegen MR)	2	3	15
Verfall: Würfel des Ziels werden um 3, MR und RW um je 1 reduziert. Feuerball: 7 x (Erfolge Minus MR) Schaden gegen alles in einer Zone. Heilung: Heilt ein Ziel für 7 Lebenspunkte.						

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Soldat:in	10	1	4 (Nah) 5 (Mittel)	4	2	15
Einheit: Jeder weitere Soldat:in erhöht den Würfelpool um 1.						

FEINDE – TIERE

SONDERREGELN – TIERE

Die Stadt ist voller Ungeziefer und streunender Tiere. Manche davon erstaunlich intelligent und perfekt an die Umgebung angepasst. Die meisten Tiere kämpfen nicht bis zum Tod, sondern laufen eher weg, wenn es zu gefährlich wird. Sie haben in der Regel zudem Angst vor Feuer. Mit genug Hunger oder ähnlicher Motivation kann das aber anders aussehen.

SCHWARM: Eine große Anzahl von Tieren wird zu einem Schwarm zusammengefasst und wie ein einzelner Feind behandelt. Ein Schwarm von Tieren erhält pro Mitglied die Hälfte der Angriffswürfel und Lebenspunkte eines einzelnen Exemplars. 10 Ratten zum Beispiel haben 25 Angriffswürfel und 20 LP.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Ratte	5	1	2 (Nah)	1	1	4

Krankheit: Getroffenes Ziel muss 2 Erfolge auf Stärke + Überleben schaffen. Sonst 3 weniger Würfel bis Behandlung mit Intelligenz + Medizin (3 Erfolge).

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Riesenratte	7	1	2 (Nah)	2	2	8

Krankheit: Getroffenes Ziel muss 2 Erfolge auf Stärke + Überleben schaffen. Sonst 3 weniger Würfel bis Behandlung mit Intelligenz + Medizin (3 Erfolge).

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Rattenkönig	9	2	2 (Nah) 7 (Mittel gegen MR)	2	3	40

Verfall: Würfel des Ziels werden um 3; die MR und RW um je 1 reduziert.

Feuerball: 7 x (Erfolge Minus MR) Schaden gegen alles in einer Zone.

Fluch: Schaden in Höhe eines Drittels der aktuellen Lebenspunkte.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Gassenhund	6 / 12	2	4 (Nah)	3	1	12

Rudeltaktik: Gassenhunde haben nur 6 Würfel, wenn sie sich verteidigen, aber 12, wenn sie angreifen.



FEINDE – UNTOTE

SONDERREGELN – UNTOTE

Untote werden in der Regel einzig von dem Willen angetrieben, alles Lebende zu vernichten und nehmen keine Rücksicht auf eigene Verluste. Natürlich gibt es auch intelligentere Exemplare. Und manchmal stehen sie unter dem Befehl eines Nekromanten.
WIEDERGÄNGER: Alle Untoten haben eine 50:50-Chance, wieder aufzustehen, wenn sie besiegt wurden. Würfle mit einem w6, bei 4–6 geht es in die nächste Runde.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Zombie	8	1	3 (Nah)	2	1	12

Ansteckend: Wer von einem Zombie gebissen wird, muss mit 2 Erfolgen in Intelligenz + Medizin geheilt werden, oder wird selbst zum Zombie, wenn die Trefferpunkte jemals auf Null oder weniger fallen.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Ghul	10	1	4 (Nah)	3	2	20

Zehren: Ein erfolgreicher Ghul-Angriff senkt die aktuelle Willenskraft um 1.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Vampir:in	14	2	4 (Nah) 5 (Mittel gegen MR)	3	3	60

Biss: Gebissene werden nach 72 Stunden zu einem Ghul. Außer, der/die Vampir:in wird vorher endgültig getötet.

Unsterblich: Bei 0 LP zieht sich ein:e Vampir:in gasförmig in den Sarg zurück und kann nur dort endgültig getötet werden.

Verfall: Würfel des Ziels werden um 3, MR und RW um je 1 reduziert.

Regeneration: Gewinnt jede Runde 10 LP zurück.

FEINDE SELBER BASTELN

Es ist ganz leicht, selbst weitere Gegner:innen für Gassenhunde zu erschaffen. Natürlich kannst du einfach eine:n Magier:in auch Inquisitor:in oder Nekromant:in nennen. Aber ganz selbst machen geht auch. Bedenke, dass durch die vergleichenden Nahkampfproben die Feinde oft im Nachteil sind. Außer, du manipulierst die Anzahl der Würfel der Charaktere. Was grundsätzlich eine gute Idee ist.



FEINDE – MONSTER

SONDERREGELN – MONSTER

Monster ist ein sehr dehnbarer Begriff, der hier ein weites Netz von Konstrukten über mythische Wesen bis zu Dämonen spannt. Allen ist eines gemein: Sie sollten eher selten auftreten und Einzelgänger sein.

LEGENDÄRE RESISTENZ: Monster nehmen aus allen Quellen 6 Schaden weniger. Das gilt nur dann nicht, wenn das Monster **MARKIERT** wurde und durch eine **AUSLÖSER**-Fähigkeit verletzt wird.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Blob	12	2	6 (Nah)	2	3	50

Säurekörper: Im Nahkampf richtet der Blob immer seinen Grundschaten an, auch wenn er die Probe verliert.

Teilung: Fallen die LP des Blobs auf 0 oder weniger, teilt er sich in zwei kleinere Versionen mit je einer Aktion und 20 LP auf.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Kanalkrokodil	15	2	4 (Nah)	4	2	60

Verbeißen: Wenn das Riesenkrokodil einen Nahkampf für sich entschieden hat, greift es mit der nächsten Aktion noch einmal das gleiche Ziel an, verursacht dabei aber doppelten Schaden.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Uhrwerk-Golem	12	2	5 (Nah) 5 (Mittel)	4	1	50

Massiv: Wenn der Golem im Nahkampf angegriffen wird, darf er alle Misserfolge neu würfeln. Gilt nicht bei eigenen Angriffen!

Hart: Schadensabzug durch legendäre Resistenz liegt bei 8 Punkten.

	Würfel	A	Schaden	RW	MR	LP
Dämon	14	2	6 (Nah) 3 (Mittel)	3	4	70

Gift: Nach einem Nahkampf mit dem Dämon ist man vergiftet und nimmt jede Runde 3 Schaden. Egal, wer den Kampf gewonnen hat.

Giftgas: Alle Ziele in einer Zone werden vergiftet (Effekt siehe oben).

Regeneration: Gewinnt jede Runde 10 LP zurück.



SETTING

DIE WELT VON GASSENHUNDE

Gassenhunde kann selbstverständlich mit jedem Fantasy-Setting gespielt werden. Für große Dungeons oder Hexcrawls durch die Wildnis ist es mitunter weniger geeignet, weil es sehr wenig Ressourcenmanagement gibt.

Grundsätzlich ist die Idee, Glücksritter in einer Fantasy-Stadt zu spielen. Die Anfänge einer gewissen Industrialisierung und die Ausbeutung von Arbeitern passt gut in das anvisierte Spielgefühl.

Langsam, aber sicher können sich die Spielenden hocharbeiten, bis sie eine Gilde anführen oder vielleicht sogar die ganze Stadt übernehmen.

Damit das Spielgefühl passt, sollten einige Dinge auf jeden Fall auf die Stadt zutreffen.

SETTING

DIE GRUNDSÄTZLICHEN WAHRHEITEN DES GENRES

1. Das Volk wird unterdrückt. Die Oberschicht interessiert sich nicht dafür, wie es den anderen Bewohnern der Stadt geht. Reiche Kaufleute blicken auf einfache Bürger herab, der Adel blickt auf alle herab. Menschenleben sind nicht viel wert. Wer es sich leisten kann, unterhält eine eigene Söldnertruppe.

2. Wachen sind keine Polizisten. Sie klären keine Verbrechen auf. Außer natürlich, jemand aus der Oberschicht ist Opfer eines Verbrechens geworden, oder jemand zahlt genug Schmiergeld. Stadtwachen schützen die Stadt vor Feinden von außerhalb und vor allem den Status Quo der Gesellschaft. Notfalls mit Gewalt.

3. Religion ist nicht dein Freund. Kirchliche Institutionen existieren hauptsächlich, um der herrschenden Klasse eine Legitimation zu geben. „Weil die Götter es so wollen“ ist ein beliebtes Totschlagargument, wenn jemand den Status Quo hinterfragt.

4. Arme Bezirke werden von Banden und Gilden beherrscht. Da Stadtwachen keine Verbrechen aufklären und nur auf den Straßen der Oberschicht für Sicherheit sorgen, nehmen die Leute das in den äußeren Bezirken selbst in die Hand. Natürlich lassen sie sich diese Sicherheit von den Bewohnern bezahlen. Einflussgebiete sind umkämpft.

OPTIONALE VERSCHÄRFUNGEN

1. Magie ist verboten. Die Inquisition findet junge Magiebegabte und bildet sie aus, um dem Adel zu dienen. Magiebegabte, die nicht offiziell ausgebildet wurden und älter sind als 12, werden verbrannt.

2. Völker werden systematisch unterdrückt. Ein oder mehrere Völker dürfen kein Handwerk erlernen und keinen Handel betreiben.

3. Alkohol ist verboten. Wer betrunken ist, kommt auf dumme Ideen. Dieses Verbot betrifft natürlich nur die Unterschicht.

4. Leute werden zwangsverpflichtet. Die Stadt führt irgendwo einen Krieg. Junge Leute werden mit Gewalt in den Militärdienst gezwungen.



SETTING

EIN SETTING ENTWERFEN

Wenn du kein handelsübliches Setting nutzen willst, denk dir selbst eins aus!

Gassenhunde ist darauf ausgelegt, in einer großen Fantasy-Stadt gespielt zu werden, in der die Charaktere ums Überleben kämpfen.

Eine gute Idee ist, sich gemeinsam mit den Spielenden das eigene Stadtviertel und eine Bande, deren Mitglied sie sind, zu auszudenken.

Bedenke die grundsätzlichen Wahrheiten des Genres und leg los.

Im Folgenden erfährst du, was das Setting braucht, um losspielen zu können.

SETTING

WAS EINE GASSENHUNDE-STADT BRAUCHT

Oberschicht. Eine Fantasy-Stadt bietet verschiedene Möglichkeiten, wer das Sagen haben könnte. Es könnte eine Monarchie sein, eine Adelsrepublik, eine Theokratie oder eine Magokratie. Überlege dir drei bis fünf hohe Häuser, deren Endziel es sein sollte, allein an der Spitze zu stehen. Die Oberschicht muss anfangs noch nicht ganz ausgearbeitet sein, aber die Spielenden sollten eine ungefähre Idee haben, wer in der Stadt das Sagen hat.

Points of Interest. In der Stadt und in der näheren Umgebung sollte es wichtige Orte und Ressourcen geben. Zum Beispiel ein Hafen, ein Marktplatz, eine Goldmine vor oder gar unter der Stadt, eine Gießerei, eine Schwarzbrennerei, eine Akademie oder magische Forschungseinrichtung, ein besonders heiliger Ort. Auch hier muss nicht von Anfang an alles ausgearbeitet sein. Denk dir ein paar Namen für Gasthäuser, Tavernen und ihre Wirte und Wirtinnen aus.

Gilden. Eine Fantasy-Gilde ist im Wesentlichen nichts anderes als eine Mafia. Wenn jemand ein Handwerk ausführt, ohne Beiträge an die Gilde zu zahlen, kommen die netten Leute mit den Hämmern und den Zangen. Wenn der Führung jemandes Nase nicht passt, wird die betreffende Person keine Genehmigung erhalten. Ich würde mindestens mit einer Gilde der Handwerker und einer Gilde der Kaufleute planen. Interessanter ist es aber, wenn es noch mehr gibt und sich die Zuständigkeiten überschneiden. Die Gilde der Fuhrleute könnte zum Beispiel in einem ewigen Streit mit der Gilde der Flusshändler stehen.

Banden. Neben distinguierten Diebesgilden und moralisch flexiblen Söldnerhaufen sollte es definitiv mehrere Banden geben. Der Schutz des Viertels ist der vorgeschobene Grund für Schutzgelderpressung und Gaunereien. Banden leben von großem Lokalpatriotismus für ihren Teil der Stadt und einer fast kultischen Verehrung der Anführer. Vor allem haben sie aber auch gut sichtbare Erkennungszeichen. Banden kämpfen ständig darum, ihr Einflussgebiet zu vergrößern. Natürlich kann jemand gleichzeitig Mitglied in einer Bande und einer Gilde (und weiteren Institutionen) sein. Mitunter widersprechen sich deren Ziele aber.



KONFLIKTE

In der Oberschicht, in Gilden und in Banden sind interne Konflikte an der Tagesordnung.

Oft kann man nur in der Hierarchie aufrücken, wenn ein „Vorgesetzter“ das Zeitliche segnet oder in Ungnade fällt.

Jeder wartet also stets auf eine Gelegenheit, die Leute über sich zu denunzieren oder verschwinden zu lassen und muss gleichzeitig die Leute unter sich klein halten, um von diesen nicht bedroht zu werden.

SETTING

GRUPPIERUNGEN SIMULIEREN

Das Setting wird durch die Gruppierungen lebendig. Aber nur, wenn diese auch lebendig sind.

Dafür brauchen sie ein Ziel, eine Methode und etwas, dass sie davon abhält, dieses Ziel einfach zu erreichen.

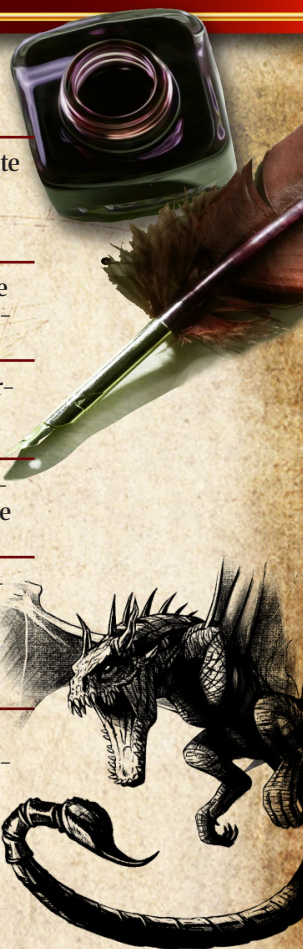
Die folgende Tabelle kann helfen, einige Gruppierungen zu definieren. Es ist dabei eine gute Idee, mehreren Gruppierungen das gleiche „Will“ zu geben. Für mehr Zufall einfach 6w6 würfeln.

Beim Erschaffen einer Fraktion sollten außerdem immer drei Dinge ausgearbeitet werden: Der oder die Anführer:in, ein typisches Mitglied der Fraktion und ein allgemeines Erkennungszeichen.

Bei Adligen ist das ein Wappen und eine Uniform, bei einem Kult die modischen Roben. Banden tragen vielleicht nur Kleidung einer bestimmten Farbe oder sie tragen alle die gleiche, ungewöhnliche Waffe.

SETTING

WER	WILL	WEIL	WIE	ABER	TWIST
Adliger	Einen bestimmten Gegenstand	Geld	Gewalt	Ein Rivale leistet Gegenwehr	Eine dritte Partei mischt sich ein
Magier:in	Kontrolle über ein Gebiet	Unsterblichkeit	Magisches Ritual	Jemand anders erhebt Anspruch	Göttliche Intervention
Bande	Jemandes Tod	Macht	Angeheuerte Söldner	Ein Gesetz verbietet es	Unerwartete Verbündete
Fremde Macht	Kontrolle über eine Person	Einfluss	Geld oder Ressourcen	Der Zeitpunkt muss stimmen	Naturkatastrophe
Monster	Geheimen oder verbotenes Wissen	Rache	Ein uraltes Artefakt	Das Ziel ist physisch fast unerreicherbar	Aufständische in den eigenen Reihen
Kult	Anhänger, Verbündete oder Sklaven	Eifersucht	Religion	Monster	Persönliche Verbindung



DIE SIMULATION

Hat man auf diese Weise einige Gruppierungen notiert, weiß man nun, was eigentlich ihre Pläne sind, wie sie sie erreichen wollen und warum das bisher nicht funktioniert hat. Um eine lebendige Welt zu erzeugen ist es wichtig, dass die Gruppierungen an diesen Plänen arbeiten. Auch dann, wenn die Spielenden gerade nicht hingucken. Da bietet es sich an, für einige der Gruppierungen, die aktuell eine Rolle spielen sollen, einen Ablaufplan zu entwerfen. Immer zwischen den Spielsitzungen kann die Spielleitung entscheiden, ob eine der Gruppierungen ihrem Ziel näher gekommen ist. Und wenn ja, welche. So hat man auch gleich etwas, worüber die Leute in Tavernen und auf den Straßen reden.

ABENTEUER-GENERATOR

EIN ABENTEUER AUSWÜRFELN MIT 5W8

WER	WILL	WEN	WARUM	ABER
Straßenprediger:in oder Kult	Zum überlaufen bewegen	Berühmte/r Gladiator:in	Uralte Blutfehde	Der Ort gilt als heilig und darf nicht ohne spezielle Riten betreten werden
Ein/eine Assassine	Ermorden	Straßenprediger:in	Bindendes Versprechen	Jemand war schneller
Ein/e reiche/r Händler:in	Etwas anhängen	Reiche/r Gönner:in	Eine bedrohliche Prophezeiung	Es darf kein Blut vergossen werden
Abkömmling einer adligen Familie	Ausspionieren	Mächtige/r Magier:in	Neid	Es steckt ein anderes Motiv dahinter (erneut WILL würfeln)
Bandenanführer:in	Ausrauben	Erzrivalen	In der Schuld einer dritten Partei (erneut WER oder WEN würfeln)	Eine nicht greifbare, höhere Macht ist involviert
Ältere/r Nachbar:in	Helfen	Neu zugezogene Familie	im festen Glauben das richtige zu tun	Eine religiöse Gemeinschaft ist dagegen
Eine Familie	Finden	Verschwundene Person	Liebe	Eine mächtige Bande mischt sich ein
Vertreter:in einer Kirche	Aus der Stadt schaffen	Nebenbuhler:in	Angst	Ein Spielcharakter kennt die Zielperson





GASSENHUNDE



In einer Stadt, die von Korruption und Ungerechtigkeit zerfressen wird, müsst ihr euch euren Weg bahnen. Bildet Banden, kämpft um Einfluss, schmiedet Allianzen und stellt euch den Gefahren, die in den dunklen Ecken lauern.

Gassenhunde ist ein schnelles Rollenspiel mit Würfelpools. Charaktere sind schnell erstellt, bieten aber viele Möglichkeiten zur Individualisierung.

In schnellen Kämpfen kommt es vor allem auf Teamwork an.

Also erstellt eure Charaktere, wählt eure Fähigkeiten und taucht ein in eine Welt voller Intrigen, Gewalt und dem unerbittlichen Kampf ums Überleben.

Erkundet düstere Stadtviertel, begegnet gefährlichen Feinden und deckt die Geheimnisse auf, die unter der Oberfläche schlummern.

Wirst du ein Gassenhund, der sich durchbeißt, oder ein Opfer der Stadt?