

# DAS JOCH

EIN STADTTEIL FÜR  
SLAYERS



In den Tiefen unterhalb dieses rußverhangenen Talkessels schlägt das Herz einer gigantischen Maschine. Umgeben von Lavaflüssen und bodenlosen Abgründen treibt dieses unendliche Geflecht aus Zahnrädern und Achsen die gesamte Stadt an. Das „Maschinenherz“ ist mehr als nur eine Energiequelle: für die meisten ist es ein titanisches Relikt aus der Vorzeit, dass die Grundlage allen ist, was das Leben hier lebenswert macht. Für andere ist es ein gottähnliches Wesen, dessen Zahnräder mit Blut und Gebeten geschmiert werden müssen.

Das Joch wird von drei Fabriken dominiert, die allesamt vom pulsierenden Herzen in der Tiefe abhängig sind. In der Papierfabrik trocknet seine Hitze das Papier und seine Zahnräder treiben die Walzen an. Die Gießerei lässt die riesigen Schmelzkessel an langen Ketten in die Lava des Herzens hinab, und die Kessel der Brauerei werden vom Dampf seiner heißen Quellen erhitzt.

An der Oberfläche herrscht eine Welt der Gegensätze. Während die hart arbeitenden Menschen in den Fabriken schuften und um ihr Überleben kämpfen, führen die Führungskräfte ein luxuriöses Leben in den oberen Etagen. Wirtschaftliche Konflikte zwischen den Unternehmen werden oft blutig in den Straßen ausgetragen.

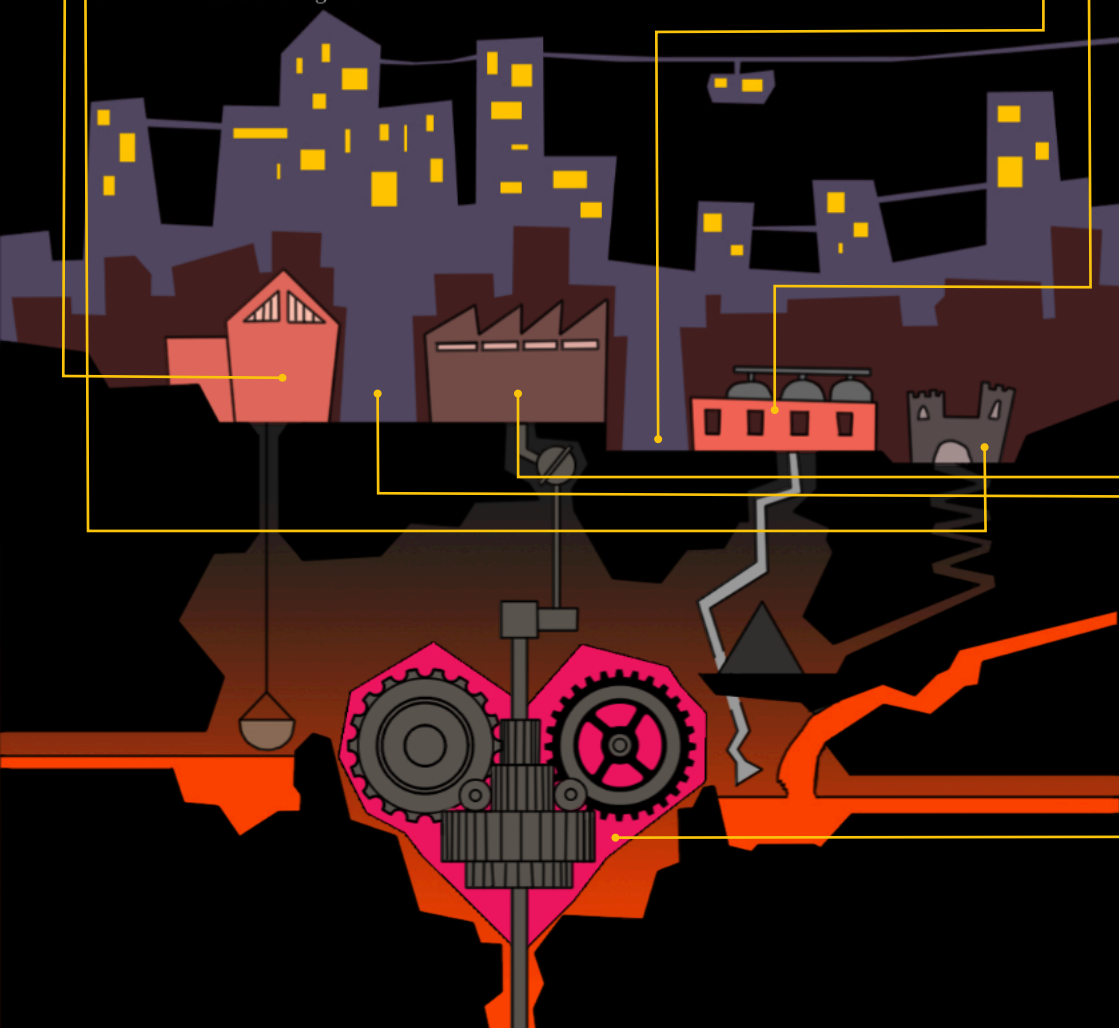
# ORTE

## DIE GIESSEREI

Hier werden Produkte aller Art gegossen, die für die Aufrechterhaltung des Betriebs im Joch benötigt werden, vor allem aber Komponenten für die Instandsetzung des Maschinenherzens. Eisengießerinnen und Eisengießer malochen von allen am härtesten, das ist allgemein bekannt, und sie stellen auch die stärksten Kämpferinnen und Kämpfer. Arbeitsunfälle enden hier fast immer tödlich, und so lebt man hier eher im Moment, denn morgen schon kann alles vorbei sein.

## DIE GEWERKSCHAFT

Die Gewerkschaft unterhält ein befestigtes Gebäude, das gleichzeitig Kaserne, Gefängnis, Gericht und den Hauptzugang zum Maschinenherz beherbergt. Letzterer ist natürlich streng bewacht und hinter zahlreichen Schutzmaßnahmen verborgen.



## PLATZ DER ENTSCHEIDUNG

Auf diesem offenen Platz treten die Arbeiterinnen und Arbeiter der verschiedenen Fabriken gegeneinander an, um wirtschaftliche Streitigkeiten ihrer Führungsetagen gewaltsam zu lösen. Wer hier siegt, behält für ein Jahr lang in der fraglichen Angelegenheit die Oberhand. Die Anzahl der Kämpferinnen und Kämpfer hängt von der Komplexität der Konflikte ab, und eine durchdringende Glocke warnt die Bevölkerung vor einer bevorstehenden „Klärung“. Klärungen müssen offiziell bei der Gewerkschaft angemeldet werden, sonst sind sie illegal.

## DIE BRAUEREI

Das, was die meisten Leute von der Brauerei sehen, ist die riesige Trinkhalle, die sich zum Platz der Entscheidung hin öffnet. Dutzende, viele Meter lange Tischreihen bieten hier Platz für Arbeiterinnen und Arbeiter, die sich nach abgeschlossener Schicht die Kante geben wollen. Die verschiedenen Biersorten stammen direkt aus der angeschlossenen Brauerei, deren zahlreiche, gewaltige Kessel allesamt mit der Hitze des Maschinenherzens befeuert werden. Es werden neben dem berühmten „Pöbelpils“ auch allerhand kreativere Sorten gebraut. Im Red Stout „Jungfernbrut“ ist aber kein wirkliches Jungfernbrut enthalten. Hoffentlich.

## DIE PAPIERFABRIK

Die Walzen der Papierfabrik sind über Getriebe und Gestänge mit dem Maschinenherz verbunden, und die heiße Luft von unten trocknet das Papier. Die Papiermacherinnen und Papiermacher werden von den „echten“ Arbeiterinnen und Arbeitern der Gießerei oder Brauerei nicht ganz für voll genommen, da die Maschinen nahezu von allein arbeiten. Aber auch hier muss angepackt werden, sei es beim Papierrühren, Transportieren oder Instandsetzen der gewaltigen Maschinen. Die Papierfabrik des Jochs versorgt die ganze Stadt mit Papier, vor allem aber das Librarium.

## LOHNTÜTENWEG

Diese breite Straße ist gesäumt von Kneipen, Theatern, Restaurants, Kampfarenen und Bordellen und ist der erste Anlaufpunkt für alle, die ihren hart erarbeiteten Lohn verprassen wollen. Besonders an Freitagen, wenn traditionell die Wochenlöhne ausgezahlt werden, ist hier ausgelassene Stimmung. Unten tobt der Pöbel, oben residiert die Elite. Das Management der Fabriken und anderen Unternehmen trifft sich hier, um die Geschicke des Viertels zu lenken. Damit die Führungskräfte unbehelligt ihre Etablissements erreichen können, sind die „Edel-etagen“ auch per Seilbahnen zu erreichen.

## DAS MASCHINENHERZ

Tief unter den Fabriken und Wohnhäusern des Jochs drehen sich unablässig die steinernen und eisernen Zahnräder und Wellen des Maschinenherzens. Dieses titanische Labyrinth aus Getrieben, Lavakanälen und bodenlosen Abgründen war schon immer hier, und niemand weiß, was es antreibt oder wie man es kontrolliert. Im Zentrum des Herzens erhebt sich eine steinerne Pyramide ohne erkennbaren Eingang, in deren Inneren eine Art Bedienungseinheit vermutet wird.

# MACHTGRUPPEN UND NSCS

**DER CLUB DER FÜHRUNGSKRÄFTE:** Die hohen Funktionäre der Fabriken und Unternehmen finden sich in dieser Organisation zusammen, um mit Gleichgesinnten die Geschicke des Stadtteils zu besprechen. Sie geben sich den wildesten Ausschweifungen hin, während sie Geschäftliches besprechen und die nächsten Klärungen auf dem Platz der Entscheidungen verabreden.

**DIE GEWERKSCHAFT:** Die Gewerkschaft ist aus einer Gruppierung von Arbeiterinnen und Arbeitern entstanden, die sich in den Kopf gesetzt hatten, die Arbeitsbedingungen aller gleichermaßen zu verbessern. Davon ist als kleinster gemeinsamer Nenner nur noch die Sicherung des Status Quo (sprich, die Abschottung des Maschinenherzens) und polizeiliche Aufgaben verblieben. Und der Name. Im Grunde lässt die Gewerkschaft nur gelegentlich Dampf aus dem Schnellkochtopf ab, um ihn vom Platzen abzuhalten. Dies tut sie, indem sie Streits schlichtet und Klärungen genehmigt.

**ARTEMIS UND ATHENE APPLETON:** Diese beiden Zwillingsschwestern führen die Schankstube der Brauerei. Sie sehen sich zum Verwechseln ähnlich, doch während die eine Meisterin im Armdrücken ist (Artemis), versteht sich die andere in erotischer Poesie (Athene). Sie kennen jeden in der Stadt, verarschen aber gnadenlos alle Neuankömmlinge und fordern sie zum Armdrücken oder zum Poetry Slam heraus.

**AMICUS LEE:** Amicus ist der Anführer der Gewerkschaft. Er ist eigentlich einer von den Guten und will das Gesetz wahren. Der Club der Führungskräfte hat ihn in jedoch der Hand, und der Zwiespalt beschert ihm mittlerweile Magengeschwüre und Bluthochdruck.

**DIE ALTE AETHEL:** Niemand kennt den Nachnamen dieser alten Dame, die alle Geheimnisse zu kennen scheint und von allen respektiert wird. Obwohl sie keiner Fliege etwas zu leide zu tun scheint, werden die Menschen, die ihr ohne Respekt begegnen, nie wieder gesehen.

**DER OGER:** Eigentlich Brutus Barnes. Brutus ist ein überdurchschnittlich großer Hüne mit gewaltiger Kraft, der in der Gießerei arbeitet. Brutus wird gerufen, wenn sich irgendwo etwas verkeilt hat. Das gilt auch für Meinungen.

**DER KULT DES MASCHINENGOTTES:** Wenn ein gewaltiges, magitechnisches Relikt aus der Vorzeit einer modernen Zivilisation als Lebensgrundlage dient, ist es nur eine Frage der Zeit, bis irgendjemand dieses Relikt als Gottheit anbetet. Der Kult des Maschinengottes ist eine stetig wachsende Gruppierung von Arbeiterinnen und Arbeitern aller Fabriken, die immer mutiger und dreister auftritt. Sie hat sich zum Ziel gesetzt, die Pyramide zu öffnen und die Kontrolle über das Maschinenherz zu erlangen. Die Gewerkschaft sieht das natürlich als größte Gefahr für den Fortbestand des Status Quo und macht daher Jagd auf die Mitglieder des Kultes.

# GERÜCHTE

- ☀ Das Rezept der neuesten Kreation der Brauerei ist gestohlen worden! Kurz darauf geht ein geheimnisvolles Getränk im Joch um, das hochgradig abhängig macht. Die Labore der Brauerei haben ihre Rezeptur darin gefunden, jedoch um eine geheimnisvolle Zutat erweitert, die sie nicht identifizieren können. Wer oder was steckt dahinter?
- ☀ Eine ansteckende Krankheit geht um und sorgt dafür, dass die Fabriken nicht in ausreichendem Maße produzieren können. Die Krankheit beschränkt sich dabei nicht nur auf eine Firma. Der Club der Führungskräfte bittet die Charaktere um Hilfe.
- ☀ Geisterhafte Schemen steigen aus den Gusskesseln der Gießerei auf und verzaubern die Arbeiter, um sie zu sich in die tödliche Schmelze locken. Der Boss der Gießerei beauftragt die Jägerinnen und Jäger, den Laden wieder maximal profitabel zu machen.
- ☀ Es wird gemunkelt, der Club der Führungskräfte halte die Anzahl der nicht mehr arbeitsfähigen Bewohner und Bewohnerinnen des Jochs klein, damit die ökonomische Bilanz des Stadtteils nicht zu sehr belastet werde. Es ist schon ziemlich auffällig, wie wenig alte Menschen es hier gibt. Die alte Aethel macht sich Sorgen, denn obwohl sie überall ihre Vögelchen hat, konnte ihr bislang keiner von ihnen erklären, wohin die alten Menschen verschwinden.
- ☀ Das Papier kommt teilweise bedruckt aus der Maschine, und zwar mit dem Namen eines Mitglieds des Clubs der Führungskräfte, der dann kurz darauf eines grausamen Todes stirbt. Es sind mittlerweile Leute angestellt, die das Papier auf solche Stellen untersuchen, damit die Gewerkschaft rechtzeitig eingreifen kann. Woher die Namen stammen, konnte bislang nicht ermittelt werden.
- ☀ Ein Serienmörder treibt sein Unwesen in den Gassen des Jochs. Manche behaupten, er trage mechanische Prothesen, anderen zufolge sei er gar kein Mensch, sondern ein mörderisches Uhrwerk. Warum kann die Gewerkschaft seiner nicht habhaft werden? Erhält er Unterstützung vom Kult des Maschinengottes?
- ☀ Irgendwo im Librarium sind die Konstruktionspläne für das Maschinenherz versteckt. Angeblich steht darin, wie die Pyramide geöffnet werden kann. In der richtigen Hand sind die Pläne viel wert.
- ☀ Das Maschinenherz steht still und die Pyramide hat sich geöffnet. Die Gewerkschaft ist in Panik: Hat der Kult des Maschinengottes es tatsächlich geschafft? Werden diese Verrückten nun das Herz stilllegen? Was haben sie vor?



# REISEFÜHRER

Das Joch ist ein Labyrinth aus Gängen, Treppen und Plattformen, dass sich auch in die Höhe erstreckt. Unzählige Paternoster-Aufzüge, unablässig angetrieben vom pulsierenden Herz in der Tiefe, verbinden die verschiedenen Ebenen miteinander. Wer es eiliger hat, kann sich einfach an den Gliedern der massiven Industrieketten der Fabriken festhalten und zum richtigen Zeitpunkt abspringen. Die Führungskräfte der Fabriken bewegen sich hoch über der arbeitenden Bevölkerung mit Seilbahnen fort.

Die offizielle Kommunikation erfolgt über Rohrpost. Der immer stärker werdende Kult des Maschinengottes verständigt sich jedoch mittels verschlüsselter Runen. Wer diese entschlüsseln kann, dürfte bei der Gewerkschaft hoch willkommen sein, denn diese setzt alles daran, den gefährlichen Kult auszuheben.

Die Leute in diesem Stadtteil tragen stolz ihre Fabrikabzeichen zur Schau und zeigen so an, in welchem Gewerbe sie tätig sind. Außerdem führen viele von ihnen rund um die Uhr provisorische Waffen mit sich. Man weiß ja nie, an wessen Ehre man gekratzt hat, versehentlich oder absichtlich. Besonders an Freitagen, wenn die Wochenlöhne ausgezahlt werden, ist im Lohntütenweg die Hölle los, und so mancher Mensch ist auf Krawall gebürstet.

Schwarzer Regen, säurehaltiger Niederschlag und giftiger Smog sind im Talkessel zur Normalität geworden. Ein guter Regenschutz ist daher unerlässlich. Aber nicht nur die Umwelt ist gefährlich. Im Joch tummeln sich Kreaturen, die an die ungünstigen Bedingungen angepasst sind: riesige Silberfische, die den Rost in den Fabriken fressen, und riesige Rattenschwärme, die im Kollektiv agieren. Schwer bewaffnete Kammerjäger und Kammerjägerinnen kämpfen unentwegt gegen diese Kreaturen. Aber auch in der Tiefe lauern Bedrohungen, die andernorts nicht zu finden sind: Lavaelementare, Uhrwerke und Golems, die in den Kavernen des Maschinenherzens Reisenden auflauern.

Aber auch ganz unmittelbarer Risiken muss man sich im Joch gewahr sein: gefährliche Abgründe, marode Laufstege und Plattformen, Wasserdampf, Abgase und Öllachen. Nicht selten erwartet einen am Ende eines unglücklichen Sturzes die Zerquetschung zwischen titanischen Zahnrädern aus Stein. Oder einfach Lava.

Monsterjagd in einer heimgesuchten Stadt, in der  
Technologie auf die althergebrachte Tradition  
der arkanen Künste prallt.

**Slayers – erhältlich bei Pro Indie!**



## IMPRESSUM

**TEXT:** 3P und Community

**LOGO UND ILLUSTRATION:** Manfred Lill

[WWW.PRO-INDIE.COM](http://WWW.PRO-INDIE.COM)

**LAYOUT:** Carsten Damm

[WWW.DREIPEDE](http://WWW.DREIPEDE)

Dieses Werk beruht auf *Slayers*, einem Rollenspiel von Gila RPGs ([gilarpgs.com](http://gilarpgs.com), Deutsche Ausgabe bei Pro Indie [pro-indie.com](http://pro-indie.com)), entwickelt und geschrieben von Spencer Campbell und für unsere Verwendung unter der *Creative Commons Attribution 4.0*



PROINDIE

