



# SLAYERS TOOLKIT

# INHALT

<b>3</b>	EINLEITUNG
<b>7</b>	EINE KLASSE ENTWERFEN
<b>II</b>	MONSTER ERSCHAFFEN
<b>15</b>	STADTVIERTEL ERSCHAFFEN
<b>18</b>	JAGDEN PLANEN
<b>20</b>	SLAYERS HACKEN

---

**ENTWICKLUNG UND TEXT:** Spencer Campbell

**ÜBERSETZUNG:** Manfred Lill

**LEKTORAT UND LAYOUT:** Carsten Damm | DAMMLIDE

*Slayers* und das *Slayers Toolkit* © 2020–2025 Gila RPGs. Alle Rechte vorbehalten. Die Deutsche Ausgabe ist ein Produkt des **Pro Indie Verlags** (Damm & Schad GbR) unter Lizenz von **Gila RPGs**.

V20250131



PROINDIE



In einer Stadt, die sich stetig in ihrer Gestalt wandelt, streifen allerlei Arten von Menschen und Ungeheuern durch die Straßen. Das Regelwerk von **Slayers** gibt dir einen Ausblick auf einige der Stadtviertel, Monster, Machtgruppen und sogar Jägerinnen und Jäger, aber es enthält sicherlich nicht alles, was es über die Stadt zu erzählen gibt.

Und da kommst du ins Spiel. Schön, dich kennenzulernen, verehrte Architektin oder Architekt!

## WORUM GEHT'S?

Stell' dir dieses Dokument als einen riesigen Werkzeugkasten vor, mit allem, was du benötigst, um dein eigenes Material für **Slayers** zu entwickeln. Das Ziel dieses Toolkits ist es, dir alles an die Hand zu geben, was du dafür brauchst. Du hast eine Idee für ein abgefahreneres Monster, das du gern im Spiel sehen würdest? Oder für eine coole Klasse, aber du bist nicht sicher, wo du anfangen sollst, diese zu konzipieren? Vielleicht ist deine Idee auch schon ausgereifter, aber du bist nicht sicher, ob sie den Anforderungen des Spiels gerecht wird? Vielleicht möchtest du aber auch die Prämisse von **Slayers** in einem komplett neuen Setting oder Genre anwenden. Hoffentlich findest du das, was du für dein Vorhaben benötigst, auf den Seiten dieses Toolkits.

Beim Verfassen dieser Zeilen ist dem Autor recht schnell offenbar geworden, dass er gleichermaßen an einer Spielleitungshilfe schreibt. Es ist schließlich die Spielleitung, die in den meisten Fällen Monster, Stadtviertel und Jagden ersinnt. Wir hoffen also, dass dieses Dokument dir zusätzliche Erkenntnisse über die Regeln und die Spielwelt von **Slayers** bietet, damit du diese beim Leiten des Spiels und beim Erfinden neuer Inhalte gewinnbringend nutzen kannst.

## FÜR SPASS ODER FÜR GELD?

Vielleicht möchtest du neue Inhalte für **Slayers** entwickeln, um sie in deiner eigenen Kampagne zu verwenden. Das ist toll! Mach das und hab' viel Freude dabei!

Du könntest aber auch mit dem Gedanken spielen, etwas zu schreiben und es dann der Rollenspiel-Community zur Verfügung zu stellen. Vielleicht möchtest du für deine Arbeit sogar etwas Geld sehen (was völlig verständlich wäre). Was das angeht, haben wir gute Nachrichten für dich: **Slayers** wurde unter der Creative Commons 4.0 Lizenz veröffentlicht. Das bedeutet, dass du die offizielle Erlaubnis hast, das Spiel zu hacken, neue Inhalte dafür zu schreiben oder alles andere damit zu tun, was du möchtest, solange du deiner Schöpfung einen definierten Hinweistext hinzufügst, den du am Ende dieses Dokuments findest.

## ZWEI DINGE

Was auch immer du mit **Slayers** anstellen möchtest, du solltest zwei Grundprinzipien beachten, um der Spielerfahrung von **Slayers** treu zu bleiben. Wir empfehlen dir, dich an diese zu halten. Später werden wir aber auch darüber sprechen, welche Veränderungen am Spiel leichte oder schwere Auswirkungen auf das Spielgefühl haben.

**Erstens** ist **Slayers** entwickelt worden, um wahrhaft asymmetrisch gespielt zu werden. Das bedeutet, dass jede Klasse im Kampf-geschehen eine andere Regelmechanik anwendet. Ob es nun die Art der verwendeten Würfel ist, wie sie gewürfelt werden oder ein beliebiges anderes Probenattribut, jede Klasse muss sich in dieser Hinsicht von den übrigen unterscheiden. Wenn du eine Klasse um eine neue Mechanik erweiterst, dann solltest du das nicht in erster Linie tun, weil sie einzigartig ist oder du sie cool findest, sondern weil sie zur Klasse passt. Das Ressourcenmanagement eines Revolver-helden etwa passt zum Spielgefühl des Charakters, weil jeder Würfel exakt eine Patrone in der Trommel des Revolvers repräsentiert. Lass dich also nicht bremsen, aber es ist wichtig, dass deine Veränderungen die Einzigartigkeit der Klassen wahren.

**Zweitens** stellt die Regel der 4+ den Dreh- und Angelpunkt des Spiels dar. Egal, welche Würfel zu welchem Zweck geworfen werden, sie alle erzeugen einen Erfolg, wenn am Ende eine Augenzahl von 4 oder höher oben liegt, und alles andere bedeutet einen Misserfolg. Diese Regel ist aus zwei Gründen sehr wichtig. Erstens unterscheidet sich die Abwicklung von Gefechten deutlich vom Rest der Regeln, und es ist sehr hilfreich, wenn beide einen gemeinsamen Mechanismus haben,

um die Spielenden problemlos von einer zur anderen wechseln zu lassen. Zweitens ist jede Klasse einzigartig, und Monster verfügen nicht über einen standardisierten Spielwerteblock. Sowohl die Spielleitung als auch die Spielenden benötigen also einen intuitiven Weg, um herauszufinden, ob eine Handlung erfolgreich ist oder nicht. Die Regel der 4+ ist also essenziell wichtig für **Slayers**.

## BALANCING

Eine letzte Sache möchten wir noch erwähnen, bevor wir zu den praktischen Tipps für das Schreiben von neuem Material kommen. Balancing ist etwas, wonach viele Brett- und Rollenspiele streben und das die Spielenden in der Regel erwarten. Wir vertreten nicht die Ansicht, dass ein mathematisches Gleichgewicht in einem Rollenspiel zwingend notwendig ist. Falls du anderer Meinung bist, befindest du dich schnell in der Lage, dass du die „optimale“ Ausrichtung und Konfiguration einer Klasse suchst und dich im Reich des Min/Maxing bewegst. Das Ziel sollte vielmehr sein, ein „wahrgenommenes Balancing“ und Spaß am Spieltisch zu erreichen. Sorge dich nicht um das Balancing, wenn du neues Material für **Slayers** schreibst. Kümmere dich nicht um die Verteilung der Angriffswürfe auf die beteiligten Charaktere, wenn du überlegst, ob ein Monster acht oder neun TP haben soll. Wirf deine Schöpfungen einfach ins Geschehen, teste sie und verändere sie im Anschluss, falls sie sich für dich noch nicht richtig anfühlen (und nicht, weil eine mathematische Gleichung dir keine andere Wahl lässt).

## WIE DU FÜR SLAYERS SCHREIBST

Zeit für echte Tipps! In diesem Dokument findest du Richtlinien, Ratsschläge und Blaupausen, die dir helfen sollen, deine eigenen

- ▲ Klassen und Klassenvarianten,
- ▼ Stadtviertel,
- ▶ Monster und
- ▼ Jagden

zu schreiben.

Danach versuchen wir, dir ein paar Tipps für einen kompletten Hack des Spiels zu geben. Du findest die Idee von **Slayers** super, würdest es aber lieber in einem anderen Genre spielen? Na, dann lass uns das angehen!

Zunächst sollten wir uns aber einmal das Glossar anschauen. Wenn du neues Material für das bestehende **Slayers** schreibst, möchtest du sicherlich erreichen, dass die Begrifflichkeiten stets stringent durchgezogen werden, damit es nicht zu Verwirrung kommt. Es folgt eine Liste mit Schlüsselbegriffen, die im Regelwerk häufig zu lesen sind:

- ▲ **Erfolg:** Jeder Würfel, dessen obenliegende Augenzahl 4 oder höher ist. Das ist ein erfolgreicher Wurf.
- ▲ **Misserfolg:** Der Würfel, der eine Augenzahl kleiner als 4 zeigt. Das ist ein gescheiterter Wurf.
- ▼ **Entfernung/Reichweite:** Diese Einheiten sind in **Slayers** ziemlich abstrakt, aber stell' sicher, dass du die gleichen Begriffe verwendest.
- ▶ **Kern:** In Nahkampfreichweite oder einen Schritt entfernt.
- ▲ **Nah:** Einen kurzen Sprint entfernt.
- ▲ **Fern:** Alles über Nah hinaus.
- ▼ **Aktion:** Für gewöhnlich eine Angriffs- oder Blitzaktion. Einige Klassen könnten jedoch über einzigartige Aktionsarten verfügen, je nachdem, wie du sie konzipierst.
- ▶ **Schaden:** Schaden wird meistens „pro Treffer“ oder „pro Erfolg“ gezählt.
- ▲ **Initiative:** Der Wert, der zur Bestimmung der Handlungsfolge herangezogen wird.

# EINE KLASSE ENTWERFEN

Fantastisch, du möchtest eine neue Klasse für *Slayers* erfinden! Dieser Aspekt des Spiels ist wahrscheinlich der Beste. Jede Klasse geht auf völlig unterschiedliche Weise an das Spiel heran, angefangen von der Anzahl und Art der Würfel, die sie verwenden, bis hin zu der Weise, wie sie gewürfelt werden (falls überhaupt).

Um eine Klasse zu entwerfen, solltest du zunächst überlegen, welche "Art" von Charakter du mit dieser abbilden möchtest. Durchstöbere am besten deine liebsten Filme, Bücher, Comics oder Videospiele und identifiziere einen Charakter, mit dem du gern auf Monsterjagd gehen würdest. Sobald du die Art von Figur im Kopf hast, ist es an der Zeit, das Konzept zu erstellen.

## DIE KERNMECHANIK DER KLASSE

Die Kernmechanik einer Klasse repräsentiert für gewöhnlich die Art, wie sie angreift, also ihre Angriffsaktion. Dies ist jedoch nicht immer der Fall, wie du zum Beispiel beim Taktiker bzw. der Taktikerin sehen kannst. Die Kernmechanik ist das, was die Klasse ausmacht, etwas das keine andere Klasse tut. Eine Klinge hat explodierende Würfel im Kampf, ein Revolverheld verwaltet einen Pool von sechs Patronen in Form von Würfeln.

Was wir damit sagen möchten, ist, dass die Kernmechanik gut zu der Art von Klasse passen muss, die du erschaffen möchtest. Um dies zu erreichen, stehen dir im Grunde zwei Wege zur Verfügung:

- ▲ Beginne mit einer coolen Mechanik (zum Beispiel kumulative Augenzahlen). Denke darüber nach, zu welcher Art von Charakter diese Mechanik passen würde, und triff dann eine Entscheidung.
- ▼ Beginne mit der Art von Charakter, den du abbilden möchtest, und überlege dir dann eine Mechanik, die thematisch zu dieser Klasse passt.

Beides ist extrem wichtig. Das Beispiel der kumulativen Augenzahlen ist eine interessante Idee, würde aber überhaupt nicht zur Klinge passen. Die Klinge soll schnellen Kampf abbilden sowie das Aneinan-

derreihen von gefährlichen Schlägen zu einem Kettenangriff. Kumulative Augenzahlen, die man erst im Kopf addieren muss, fühlen sich nicht nach einer Klinge an. Es könnte aber zu einer Klasse passen, die nach und nach einen Kraftpool oder ähnliches aufbauen muss, der entweder richtig groß wird und die Erde erzittern lässt, oder der in sich zusammenfällt und ihr den Tag ruiniert.

## ANDERE AKTIONEN

Nachdem du deine Kernmechanik konzipiert hast, ist es an der Zeit, die übrigen Aktionen der Klasse zu definieren. Jede Klasse im Regelwerk verfügt über eine Angriffs- und eine Blitzaktion. Die Blitzaktion dient für gewöhnlich dazu, die Kernmechanik der Klasse zu ergänzen oder zu unterstützen. Deine Blitzaktion sollte entweder die Klasse effektiver machen oder sie dabei unterstützen, eine Art von Druck abzubauen, der sich aufgrund ihrer Kernmechanik aufbaut.

Es steht dir natürlich frei, weitere Arten von Aktionen hinzuzufügen, aber wir raten zur Vorsicht! Eine Klasse, die fünf Arten von Angriffsaktionen, drei verschiedene Blitzaktionen und eine Passivaktion zur Verfügung hat, wird unweigerlich zu komplex und das Spiel unnötig verlangsamen. Schnelle und furiose Kämpfe sind das Ziel!

## STARTSPIELWERTE

Die Startspielwerte sind hochgradig klassenabhängig, aber Jägerinnen und Jäger benötigen auf jeden Fall wenigstens Trefferpunkte (TP) und einen Initiativwert, um die Handlungsreihenfolge festlegen zu können. Alles darüber hinaus ist klassenspezifisch. Klingen und Revolverheldinnen haben noch einen festen Schadenswert, weil sie Schaden "pro Treffer" verursachen. Taktiker verursachen immer nur 1 TP Schaden, wenn sie ihre Angriffsaktion einsetzen, und Arkanistinnen haben vielleicht gar keinen Zauber, der Schaden verursacht, falls sie keinen solchen wählen.



Einige Richtlinien für Startspielwerte:

- ▶ Trefferpunkte (TP) sollten nicht größer sein als 10.
- ▼ Der Initiativwürfel sollte nicht größer sein als W10.

Wenn du diese Werte überschreitest, wird deine Klasse ziemlich sicher zu mächtig sein im Vergleich zu den anderen Klassen. Es stimmt, wir haben eingangs geschrieben, dass du dir nicht zu viele Gedanken über das Balancing machen, aber ein bisschen Spannung möchtest du auf deiner Monsterjagd auch haben, oder?

## VERBESSERUNGEN

Auch in Bezug auf Verbesserungen solltest du zwei Aspekte bedenken:

- ▶ Jede Klasse in **Slayers** verfügt über 12 Verbesserungen. Ein neuer Charakter beginnt das Spiel mit zwei Basisverbesserungen, und nach jeder Jagd erhält er eine weitere. Das bedeutet, dass die "Lebensspanne" eines Charakter praktisch auf zehn Jagden beschränkt ist, denn dann hat er seinen Kompetenzzent erreicht.
- ▼ Verbesserungen werden in Basis- und Profiverbesserungen unterschieden. Profiverbesserungen sind erst für die Spielenden verfügbar, nachdem sie fünf Basisverbesserungen angesammelt haben.

Falls du die Anzahl der insgesamt verfügbaren Verbesserungen für deinen Charakter änderst, änderst du damit auch die Lebensdauer deiner Klasse im Vergleich zu allen anderen Klassen. Das geht in Ordnung, falls du einen Charakter wünschst, mit dem du lange spielen kannst oder der schneller ausbrennt. Mit jeder weiteren Verbesserung werden Jäger und Jägerinnen mächtiger. Wenn deine Klasse also über zwanzig Verbesserungen verfügt, wird es deiner Spielleitung irgendwann schwer fallen, dich noch vor Herausforderungen zu stellen.

Im Allgemeinen gilt, dass eine Profiverbesserung eine bessere Version oder eine Verstärkung einer Basisverbesserung darstellt. Oder sie ermöglichen dir, die Kernmechanik deiner Klasse häufiger oder auf eine effizientere Weise einzusetzen. Die Klinge zum Beispiel erhält irgendwann die Fähigkeit, mit 2W6 anstatt wie bisher mit 1W6 anzu-

greifen. Damit verdoppelt sich ihre Wahrscheinlichkeit, den Kettenangriff am Leben zu erhalten.

## KLASSENVARIANTEN

Vielleicht möchtest du ja gar keine komplett neue Klasse erschaffen, sondern stattdessen eine Variante einer bestehenden Klasse konzipieren. Das ist eine fantastische Art, dich langsam in das Hacken des Spiels vorzutasten. Wenn du das tust, behältst du die Kernmechanik der Klasse bei und veränderst lediglich die Verbesserungen, Spielwerte und möglicherweise die Blitzreaktion.

Gehen wir mal ein Beispiel durch: Du findest die Grundidee der Klinge toll, dieser kämpfenden Klasse, die Kettenangriffe mit explodierenden Würfeln ausführen kann. Du hättest aber lieber einen Charakter, der einen krass großen Kriegshammer schwingt. Der kleine W6 eignet sich nicht besonders gut, um eine so große Waffe abzubilden, also beschließt du, stattdessen einen W8 oder sogar einen W10 zu nehmen. Was verändert sich dadurch? Die Regel der 4+ gilt nach wie vor, sodass die Wahrscheinlichkeit, mit dem Waffenwürfel einen Erfolg zu erzielen, gerade drastisch gestiegen ist. Was noch? Die Blitzaktion fokussiert auf die Kampfhaltungen der Klinge, aber die wiederum eignen sich eher für jemanden, der einen Rapier oder eine ähnlich schnelle Waffe führt. Du solltest also die Blitzaktion anpassen, um einen wuchtigeren Charakter abzubilden. Was die Startspielwerte anbelangt, so könntest du die TP ein wenig erhöhen, dafür aber die Initiative verringern, um zu zeigen, dass dein Charakter groß und stark, dafür aber etwas schwerfälliger ist.

Das ist aber noch nicht alles, denn wir müssen uns noch die Verbesserungen anschauen. Hier müssen wir noch einige Veränderungen vornehmen, um sie deiner Klassenvariante anzupassen. Aber wir haben schon einmal einen guten Startpunkt.

Ein anderes Beispiel könnte ein Arkanist sein, die ausschließlich eine bestimmte Art von Magie einsetzt und darum nur über bestimmte Zauber verfügt (vielleicht Zeitmanipulation?). Oder eine Revolverheldin mit einer anderen Waffe als einem Sechsschüssler, aber noch immer mit der Notwendigkeit, im Kampf die zur Verfügung stehende Munition zu verwalten.

# MONSTER ERSCHAFFEN

Das Regelwerk enthält bereits einige Ratschläge zum Erschaffen von Monstern. Die folgenden Abschnitte werden einige davon aufbereiten oder zu neuen Ideen weiterentwickeln.

## MOB VS. STANDARD VS. BOSS

Wir unterteilen Monster in diese drei Kategorien, auch wenn diese im Regelwerk so nicht verwendet werden. Sie sollen eher als hilfreiche Gedankenstützen und Ausgangspunkt für dich dienen, wenn du ein Monster erschaffst.

**Mobmonster** sind schwache Monster, die für gewöhnlich in Gruppen auftreten. Eine Gruppe von Banditinnen, ein Schwarm Skelette, alles mögliche, das in Gruppen von mehr als fünf auftritt. Solche Monster haben für gewöhnlich wenige TP, meistens zwischen 3 und 5. Dieser Wert ist gering genug, als dass eine Jägerin oder ein Jäger eines davon mit einer einzelnen Kampffraktion töten kann. Darum kannst du den Charakteren ganze Horden davon entgegensetzen, nicht nur, um sie beschäftigt zu halten, sondern auch, um sie cool aussehen und mit ihrer Kampfkraft glänzen zu lassen. Die Initiative eines Mobmonsters sollte ebenfalls gering sein, hauptsächlich, weil alle Monster, die den gleichen Initiativewert haben, gemeinsam agieren. Schickst du den Charakteren zehn Skelette entgegen, die alle eine Initiative von 9 haben, dann bekommen die Charaktere ordentlich was vor den Latz, bevor sie überhaupt die Gelegenheit zum Agieren haben. Eine geringere Initiative bedeutet, dass die Jägerinnen und Jäger die heranstürmenden Kreaturen bereits auf ein zu bewältigendes Maß reduzieren können, bevor diese an der Reihe sind.

**Standardmonster** treten für gewöhnlich allein oder in sehr kleinen Gruppen auf (zu zweit oder zu dritt). Diese Monster haben Macht über Mobmonster oder sind für sich allein schon gefährlich genug. Uhrwerkkiller oder Todesalbe sind gute Beispiele für Standardmonster. Allein stellen sie eine Bedrohung dar, eine kleine Gruppe von ihnen wird bereits zu einer ordentlichen Herausforderung, insbesondere, falls sie in Begleitung eines Mobs kleinerer Monster unterwegs sind. Die TP eines Standardmonsters sollten etwa 10 betragen oder gar mehr, falls deine Spielgruppe groß ist. Die Wahrscheinlichkeit,

dass ein einzelner Charakter ein solches Monster mit einer einzelnen Angriffsaktion tötet, ist sehr gering. Vielmehr wird so etwas ein gemeinsames, koordiniertes Vorgehen erfordern. In jedem Fall können Jägerinnen und Jäger sehr schnell sehr viel Schaden verursachen. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass Standardmonster irgendeine andere Art von gefährlicher Fähigkeit haben, denn ohne eine solche werden sie nicht bedrohlich wirken. Standardmonster haben eine Initiativewert von 4 oder höher, handeln also etwa genau so schnell wie oder sogar schneller als Jägerinnen und Jäger.

**Bossmonster** gibt es in zwei Kategorien: Große, furchterregende Monster, die keine Unterstützung brauchen, um gefährlich zu werden, oder ein stärkeres Standardmonster mit einer Horde von Mobmonstern und dem einen oder anderen As im Ärmel. Möchtest du letztere gegen deine Gruppe ins Feld führen, gibst dem Monster die TP und Initiative eines Standardmonsters. Vielleicht erhöhst Du sie ein wenig, um sicherzustellen, dass dein gefährliches Bossmonster nicht zu schnell ins Gras beißt. Das große gefährliche Einzelmonster sollte viele TP haben (so zwischen 18 und 20) sowie eine hohe Initiative. Die Ökonomie der Kampfaktionen kann herausfordernd werden, wenn die Charaktere gegen ein Einzelmonster antreten. Entweder gibst du dem Monster eine Menge Aktionen, die es in seinem Zug ausführen kann, oder eine Reihe von Reaktionen oder dauerhaft wirksamen Passiveffekten. Wir raten davon ab, einem Monster TP in Höhe von 40 oder mehr zu geben, es sei denn, ihr steht auf diese Art von Kampf. Auf diese Weise werden beide Seiten nur wieder und wieder würfeln, bis irgendjemand stirbt. So ein Kampf wäre weder schnell noch schwungvoll.

Du wirst bereits bemerkt haben, dass wir dir hier nicht eine Liste von Aktionen, Reaktionen oder anhaltenden Effekten präsentieren, die du einfach in den Spielwerteblock deines Monsters einstöpseln kannst. Das liegt daran, dass die Aktionen eines Monsters so entworfen sein sollten, dass sie deinem Bild von dem Monster entsprechen. Für Monster gilt also das Gleiche wie für Jägerinnen und Jäger bzw. ihre Klassen. Wir möchten dich auch ermutigen, Aktionen zu entwerfen, die nur dieses eine spezielle Monster beherrscht und die man nirgends anders finden kann. Würden wir dir eine Liste präsentieren,

würden sich letzten Endes alle Monster ähneln und nur unterschiedlich aussehen.

Noch ein letztes Wort zu Aktionen: Gib deinem Monster nicht zu viele davon. Ein Monster sollte normalerweise nie mehr als drei Aktionen haben. Auf diese Weise musst du nicht zu viel über deine Optionen nachdenken, wenn dein Monster am Zug ist, und kannst die Aktion flüssig gestalten. Selbst Bossmonster sollten höchstens fünf Aktionen zur Verfügung haben.

## BESONDERE AKTIONEN UND REGELN

Bossmonster haben für gewöhnlich eine besondere Aktion oder eine Regel, die sie sogar noch weiter von anderen Monstern abhebt. Natürlich sollten alle Monster vordergründig einzigartige Aktionen beherrschen, aber Bossmonster müssen so *richtig* einzigartig sein.

Das Bossmonster ist das finale Ziel der Jägerinnen und Jäger auf ihrer Jagd, und deshalb muss es gefährlich und der Kampferinnerungswürdig sein. Die Jagden im Regelwerk enthalten beispielhafte Bossmonster, die ihre individuellen Aktionen haben, aber eben auch jeweils eine besondere Regel, die sie von allen anderen Kreaturen im Spiel unterscheidet. Drauzhal aus der Jagd "Der Herr der (Un-)Toten" erlangt mehr und mehr Macht zu Beginn einer Runde, wenn ihm Opfer dargebracht werden. Außerdem besitzt er einen einzigartigen Spielwert, der nirgendwo anders im Spiel zu finden ist - die Machtstufe. Dieser Spielwert hat Einfluss auf Drauzhals Vorgehensweise während seines Zugs und verändert - in Abhängigkeit von seiner Machtstufe - die Art und Weise, wie seine Aktionen funktionieren.

Ein Bossmonster sollte eine Art von besonderer, einzigartiger Aktion zur Verfügung haben, oder alternativ eine Regel, die ihm Dinge gestattet, die kein anderes Monster tun kann. Denke über die Art des Monsters und seine Beschaffenheit nach, wenn du dir diese Aspekte überlegst. Erscheint dein Monster zum Beispiel nur an einem bestimmten Ort, sollte es von einer besonderen Regel profitieren können, die ihm coole Handlungen erlaubt, während es sich an diesem Ort aufhält. Stellt dein Monster eine Bedrohung dar, die den Jägerinnen und Jägern schnell über den Kopf wachsen kann, wenn sie nicht zügig agieren, stelle diesen Umstand mithilfe einer Regel dar.

## BALANCING

Ein letzter Ratschlag zu Monstern: Scher dich nicht um ihr Balancing. Wir haben dir hier einige Tipps bezüglich TP und Initiative gegeben, aber dabei handelt es sich natürlich nur um Richtlinien. Vielleicht kommst du zu der Erkenntnis, dass deine Jägerinnen und Jäger einfach zu mächtig sind, sodass du die Spielwerte deiner Monster etwas anheben musst. Vielleicht besteht deine Gruppe aber auch nur aus zwei Spielerinnen bzw. Spielern, und du musst die Spielwerte der Monster etwas senken, um ihnen faire Kämpfe zu ermöglichen. Betrachte die Spielwerte im Regelwerk nicht als in Stein gemeißelt - du kannst sie jederzeit so anpassen, dass sie in der Konstellation eurer Gruppe sinnvoll erscheinen. Auch wirst du keine magische Zahl finden, die dir darüber Aufschluss gibt, ob ein Kampf fair ist oder nicht. Die Monsterjagd ist einfach keine faire Angelegenheit.

# STADTVIERTEL ERSCHAFFEN

Die Spielwelt von *Slayers* ist die Stadt. Sie erstreckt sich endlos bis zum Horizont und darüber hinaus, und praktisch über Nacht erscheinen neue Distrikte und alte verschwinden. Ein Stadtviertel ist zwar eine Nachbarschaft, aber auch ein Mikrokosmos. Es ist eine Blase mit eigener Architektur, Bevölkerung, Ernährungsweise und weiteren kulturellen Eigenheiten, die nur ihm zu eigen sind. Stadtviertel besitzen jeweils eine eigene Atmosphäre, ein besonderes "Feeling", das sich in den Orten, welche die Jägerinnen und Jäger aufsuchen, den Einheimischen, mit denen sie sprechen, und den Dingen, mit denen sie interagieren, widerspiegeln sollte.

So ganz allgemein bezeichnen wir die historisch äquivalente Ära, in der *Slayers* spielt, als industrielle Revolution. Das bedeutet, dass es weder hohe Wolkenkratzer noch motorbetriebene Kraftfahrzeuge oder die meisten anderen modernen Gerätschaften gibt, die wir heutzutage in einer Stadt zu sehen erwarten. Aber die Stadt ist auf der anderen Seite auch keine mittelalterliche Siedlung. Bis zu einem Grad gibt es Technologie, und das Regelwerk proklamiert sogar die Existenz einer hybriden Existenz von Magie und Technik. Wir erwähnen es an dieser Stelle, damit du ein Gefühl für den Technologiestandard hast, wenn du dein Stadtviertel konzipierst. Das ist jedoch - wie alle anderen auch - keine unumstößliche Regel. Es ist deine Stadt, und wenn du ein modernes, hochtechnologisiertes Stadtviertel haben möchtest, das mit einem mittelalterlichen Viertel benachbart ist, dann nur zu! Opalin ist unserer Meinung nach ein hervorragendes Beispiel dafür, wie man moderne Konzepte wie Unterhaltungsindustrie, Broadway und Hollywood in dem technologischen und geschichtlichen Rahmen der Stadt umsetzen kann.

Okay, du hast also eine Idee für ein Stadtviertel? Dann lass' uns loslegen!

## BESCHREIBUNG

Jedes Stadtviertel beginnt mit einem beschreibenden Absatz, der euch die Bühne bereitet. Diese Beschreibung sollte einige der Anblicke und Geräusche enthalten, die die Jägerinnen und Jäger erwarten, wenn sie das Viertel erreichen. Hier sollten unter anderem

auch Gepflogenheiten des Viertels zu finden sein, die außerhalb davon bekannt sind, sowie ein Hinweis darauf, was dort wirklich vor sich geht. Du möchtest in den Spielenden den Wunsch erwecken, das Stadtviertel mit ihren Charakteren zu erkunden, in seinen Gassen umherzuwandern und nach Gelegenheiten zu suchen. Was unterscheidet dieses Stadtviertel von dem daneben? Was ist sein Alleinstellungsmerkmal?

## ORTE

Überlege dir wenigstens drei Orte für das Stadtviertel. Dabei handelt es sich typischerweise um solche Landmarken, von denen du erwartest, dass die Jägerinnen und Jäger sie besuchen werden. Das tun sie, weil sie entweder Teil einer Jagd sind, relevant für Ermittlungen oder weil sie einen guten atmosphärischen ersten Eindruck des Viertels darstellen, wenn die Jägerinnen und Jäger dieses zum ersten Mal betreten. Geeignete Landmarken sind für gewöhnlich ein Versammlungsort für Einheimische, ein nur schwer zu erreichender Ort sowie etwas so einzigartiges, dass man in keinem anderen Viertel etwas vergleichbares finden kann.

## MACHTGRUPPEN

Nicht in jedem Viertel müssen Machtgruppen existieren, aber es könnte hilfreich sein, welche in der Hinterhand zu haben. Möchtest du Machtgruppen entwerfen, solltest du mindestens zwei haben. Auf diese Weise haben die Jägerinnen und Jäger bei ihrer Ankunft einige Optionen dahingehend, auf wessen Seite sie sich schlagen. Es ist außerdem förderlich für die Spannung, wenn die Machtgruppen in Bezug auf ein Kernproblem im Herzen des Stadtviertels nicht einer Meinung sind. Da die Viertel so einzigartig sind, sind es deren Machtgruppen normalerweise auch. In den benachbarten Vierteln sind sie nicht zu finden und erfüllen eine sehr spezielle Rolle in der jeweiligen Gemeinschaft. Möchtest du etwas Kontinuität etablieren, kannst du Machtgruppen wie die Wandergilde einsetzen, die in mehreren Vierteln vertreten sind. Taucht eine solche Machtgruppe im Spiel auf, erinnert sie die Spielenden vielleicht daran, dass sie sich immer noch in derselben Stadt befinden wie beim letzten Mal.



## NSCS

Greifst du nicht auf Machtgruppen zurück, ist es hilfreich, ein paar NSCs mit Wiedererkennungswert zu haben, die die Jägerinnen und Jäger treffen und mit denen sie interagieren können. Hierbei handelt es sich für gewöhnlich um Leute, die den Charakteren bei ihrer Ankunft Aufträge erteilen. Vielleicht helfen sie ihnen auch oder behindern sie bei ihren Ermittlungen, nachdem die Jagd begonnen hat. Kommen Machtgruppen in euren Spiel vor, sollten diese von jeweils von einem oder mehreren bemerkenswerten NSCs vertreten werden.

## GERÜCHTE

Das Wichtigste an einem Stadtviertel ist dessen Beschreibung. Bist du es gewohnt, als SL Dinge improvisieren anstatt sie im Voraus zu planen, tauchen die Orte, Fraktionen und NPCs genau dann auf, wenn du sie brauchst. Das Zweitwichtigste sind die Gerüchte. Diese könnten der Grund sein, aus dem die Charaktere überhaupt erst das Stadtviertel aufgesucht haben. Sie könnten sie auch aufgeschnappt haben, nachdem sie nach ihrer Ankunft mit einigen Leuten gesprochen haben. Die Gerüchte sind eure Storyaufhänger und die Ausgangspunkte vieler eurer Jagden. Typischerweise hat jedes Gerücht eine eigene Jagd zur Folge, aber du kannst auch mehrere Gerüchte verbinden, sodass sich ein einzelner Handlungsstrang und damit eine Art Minikampagne innerhalb desselben Stadtviertels ergibt. Dies bietet sich besonders an, falls deine Spielenden ihre Zeit dort besonders genießen. Wir empfehlen dir, jedes Stadtviertel mit wenigstens drei Gerüchten auszustatten, die eure Gruppe mit Optionen versorgen. Ein Gerücht sollte einen Hinweis auf das beteiligte Monster geben, es den Charakteren aber nicht allzu leicht machen. Die Jägerinnen und Jäger sollen schließlich noch Nachforschungen anstellen und ihre Beinmuskeln benutzen, nachdem sie sich für eine Jagd entschieden haben.

# JAGDEN PLANEN

Jagden sind der übliche Spielzyklus von *Slayers*. Normalerweise schnappt die Gruppe im Vorfeld Gerüchte über ein Stadtviertel in Not auf oder reist in eines und erfährt sie dann. So oder so brauchen die Leute in den Vierteln Hilfe bei ihren Monsterproblemen und die Charaktere gehen auf die Jagd.

## DIE KUNDSCHAFT

Wir verwenden hier das Wort Kundschaft, weil es sich dabei um eine Person oder Organisation handelt, die den Charakteren einen Auftrag gibt. Das Konzept einer Bezahlung gibt es in *Slayers* jedoch nicht. Das liegt daran, dass wir diesen Themenkomplex in *Slayers* nicht verfolgen. Du solltest dir einen Grund ausdenken, um die Jägerinnen und Jäger zu motivieren.

## DAS ZIEL

Das Ziel ist stets das Monster, das die Charaktere töten/entfernen/bezwingen müssen. Ziele sollten Monster sein, die im Kontext des Stadtviertels Sinn ergeben oder die erstellt oder modifiziert wurden, um den einzigartigen Merkmalen ihrer Umgebung zu entsprechen. Die Kundschaft sollte eine Vorstellung davon haben, was das Ziel ist, aber wahrscheinlich nicht alle oder sogar kaum Details kennen. Dies liegt daran, dass die Jägerinnen und Jäger Ermittlungsarbeit anstellen sollen, sobald die Jagd begonnen hat. Wählst du ein Ziel aus, erstelle entweder ein Bossmonster von Grund auf neu oder wähle ein vorhandenes Monster und modifiziere dieses so, dass es sowohl eine gefährliche Bedrohung darstellt als auch in das Stadtviertel passt.

## EINE JAGD IN DREI AKTEN

Im ersten Akt werden die Jägerinnen und Jäger dem Stadtviertel und der Kundschaft vorgestellt und beginnen mit ihren Ermittlungen. Sie verbringen im ersten Akt viel Zeit damit, nach Informationen zu suchen, Schauplätze zu durchkämmen, an denen sich das Ziel aufgehalten hat, usw. Es wird im ersten Akt nicht unbedingt zu Kämpfen kommen, aber falls doch, dann mit geringem Einsatz und

vornehmlich zu dem Zweck, die Kampffähigkeiten der Charaktere auf die Probe zu stellen und einige Machtgruppen oder wichtige NSCs vorzustellen.

Akt Zwei ist eine Fortsetzung der Ermittlungen, führt die Charaktere jedoch in gefährlichere Umgebungen und setzt sie größeren Bedrohungen aus. Letztendlich dauert der zweite Akt an, bis die Jägerinnen und Jäger wissen, wo sie das Ziel finden, und eine gute Vorstellung davon haben, wie sie es zur Strecke bringen können. Im zweiten Akt gibt es weitere Konflikte und Kämpfe – entweder werden die im ersten Akt etablierten Konflikte fortgesetzt oder es werden neue Bedrohungen eingeführt, um das Ausmaß hervorzuheben, in dem diese Jagd das Stadtviertel beeinflusst.

Der dritte und letzte Akt und gipfelt im Kampf gegen das Ziel. Normalerweise findet er an einem einzigartigen oder speziell gestalteten Ort statt, an dem sich das Ziel sicher und mächtig fühlt. Dies ist eine ausgezeichnete Gelegenheit, einen der von dir für den Bezirk entworfenen Orte auszuwählen und dort den Showdown stattfinden zu lassen. Der dritte Akt beginnt nicht direkt mit dem Kampf, sollte aber Hinweise auf die gefährliche Situation enthalten, in die sich die Jägerinnen und Jäger begeben. Sobald sie sich sicher genug fühlen, um es mit dem Ziel aufzunehmen, sollte der Kampf beginnen.

# SLAYERS HACKEN

---

Du hast also entschieden, dass die sich ständig erweiternde Stadt von **Slayers** einfach nicht das richtige Setting für dich ist? Dir gefällt die Idee der Asymmetrie und die Einfachheit der Regel der 4+, aber du möchtest dem Ganzen einen neuen Anstrich verpassen? Klingt, als möchtest du das Spiel hacken!

Normalerweise übernimmt der Hack eines Rollenspiels dessen Kernregeln und überträgt sie in eine andere oder neue Spielwelt. Du wirst dabei einige Dinge ändern müssen, aber die Regeln sind immer noch als die Originalregeln erkennbar.

Möchtest du **Slayers** hacken, finden wir das erst einmal großartig. Wir sind gespannt, wohin deine Kreativität dich dabei führt. Du solltest jedoch immer zwei Dinge beachten (die dir mittlerweile bekannt vorkommen sollten):

- ◀ Die Regel der 4+
- ▼ Asymmetrie

Wir werden an dieser Stelle nicht im Detail darauf eingehen, warum diese wichtig sind, denn das haben wir bereits ausführlich im Regelwerk getan! Zusammengefasst: Ein **Slayers**-Hack konzentriert sich auf stark asymmetrische Klassen, die das Spiel auf unterschiedliche Weise angehen, und das ist alles möglich, weil der Hack auf der Regel der 4+ beruht.

Wir können hier nicht umfassend erklären, wie man einen Hack erstellt. Die unzähligen Arten, dies zu tun, sind ebenso vielfältig und bunt wie die Viertel der Stadt. Es gibt viele Ansätze, die du verfolgen kannst. Du könntest buchstäblich alles so lassen, wie es ist, und es einfach in ein anderes Genre überführen. Die Klinge wird zu einem Combo-Kämpfer mit einem Laserschwert, besitzt aber dieselben Aktionen und Fortschritte. Den Begriff „Monster“ ersetzt du durch „imperialer Stiefellecker“. Vielleicht musst du bei der Umgestaltung kreativ werden, aber möglich ist es.

Wahrscheinlicher ist jedoch, dass du für deinen Hack völlig neues Material erstellen und nur die beiden oben genannten Dinge beibehalten möchtest. Dies bedeutet, du brauchst eine Spielwelt, Klassen, eine Spielweise und die Opposition.

## SPIELWELT

Hierauf werden wir nicht zu viel Zeit verwenden, denn es ist deine Welt. Mach' daraus, was du möchtest. Die Stadt ist, wie sie ist, weil wir gern gemeinsam mit anderen Autorinnen und Autoren Welten erschaffen. Außerdem gefällt uns die Idee von Kampagnen, die in Städten stattfinden. Aber du brauchst nicht deine eigene Version einer sich ständig verändernden und erweiternden Spielwelt. Du könntest deine Spielwelt genauso gut beschränken, und es würde prima funktionieren! Wähle eine Spielwelt, die euch alle begeistert, und verwende die Methoden des Weltenbaus, die am besten zu dir und deiner Spielgruppe passen.

## KLASSEN

Wir haben über das Erstellen von Klassen bereits geschrieben. Befolge diese Schritte für deine neue Spielwelt. Viel mehr muss nicht gesagt werden.

## SPIELWEISE

**Slayers** arbeitet mit der episodischen Jagd als Spielweise. Diese kommt, wie oben beschrieben, als dreiteiliges Abenteuer daher, das sowohl Ermittlungen als auch den Kampf gegen Monster beinhaltet. Wir haben festgestellt, dass dieser Zyklus für **Slayers** am besten funktioniert, aber vielleicht möchtest du auch das in deinem Hack anders handhaben.

Vielleicht bevorzugst du einen Sandbox-Ansatz, bei dem die Charaktere die Spielwelt durchstreifen und unterwegs einfach auf Ereignisse, Personen und Geschichten stoßen. Es ist viel weniger episodisch als der Jagd-Ansatz und ist unsere bevorzugte Weise, Spielwelten kennenzulernen. Aber wie sieht die Charakter-entwicklung in einem Sandbox-Spiel aus?

In **Slayers** gibt es keine Erfahrungspunkte, denn die Charaktere erhalten einfach nach jeder erfolgreichen Jagd eine neue Verbesserung. Änderst du die Spielweise von einer episodischen zu einer freien Form, musst du dir überlegen, wie sich die Charaktere in deiner Variante weiterentwickeln oder verbessern (vorausgesetzt, die Charaktere können sich bei euch überhaupt weiterentwickeln!).

## OPPOSITION

**Slayers** ist ein Rollenspiel, in dem Monster gejagt werden. Dass die Opposition aus Monstern besteht, sollte daher nicht überraschen. Gegen wen aber müssen die Charaktere in deinem Hack antreten? Selbst wenn es keine „Monster“ sind, musst du wahrscheinlich Aktionen und Spielwerte für die Gegner erstellen. Dazu solltest du die zuvor genannten Ratschläge in diesem Dokument befolgen.

## EIN WORT ZUM THEMA GEWALT

Wir möchten betonen, dass es durchaus möglich ist, einen **Slayers**-Hack zu entwickeln, bei dem Kämpfe keinen so großen Platz einnehmen. Ihr müsst auch nicht zwingend Dinge töten. Nehmen wir zum Beispiel an, ihr mögt die Ace Attorney-Videospiele sehr und möchtet etwas darauf basierend machen. Jede Klasse könnte Teil des Verteidigungsteams sein und sehr unterschiedliche Mechanismen zum Gewinnen und Lösen von Fällen verwenden. Die Opposition besteht dabei nicht aus Monstern und die Jäger und Jägerinnen ermorden (hoffentlich) keine Leute im Gerichtssaal. Aber du könntest dir kreative Wege ausdenken, um die laufenden Aktionen und Reaktionen von Monstern in **Slayers** als Opposition in einem Rechtsstreit zu nutzen.

# NEUE REGELMECHANIKEN

Du hast dieses Dokument gelesen, und hast alle diese Ideen im Kopf, die du umsetzen möchtest, aber Moment! „Die haben mir nicht gesagt, wie man ein Kartenspiel in **Slayers** verwendet!“ Okaaayyy, das liegt daran, dass das Spiel nicht für die Verwendung mit einem Kartenspiel entwickelt worden ist. ABER das heißt nicht, dass es unmöglich ist, oder?

Für manche Leute ist das Ausdenken neuer Mechaniken für bestehende Spiele einer der schönsten Aspekte des Spieldesigns. Wie könnte ich dieses System nehmen und etwas völlig Neues dranhängen? Ich meine... das hier ist immerhin **Slayers**. Dieses Spiel ist ein Konglomerat aus den Regeln verschiedener Rollenspiele, die ursprünglich nichts miteinander zu tun hatten. Aber weil die Regel der 4+ als Klebstoff herhält, funktioniert das Ganze.

Wie also fügst du Dinge zum Spiel hinzu? Wir werden einige Dinge besprechen, die du möglicherweise zum Spiel hinzufügen möchtest, und darauf eingehen, wie praktisch diese sind. Ein paar Haftungsausschlüsse:

- ▲ Wir werden natürlich nicht alle neuen Mechaniken behandeln, die du potenziell einbauen könntest.
- ▼ Nur weil wir denken, dass eine Mechanik schwierig hinzuzufügen wäre, bedeutet das nicht, dass es unmöglich ist oder du es nicht versuchen solltest.

## ERFAHRUNGSPUNKTE/VERBESSERUNGEN

Dies hängt stark von eurer Spielweise ab. Wenn du neue Regeln für die bestehende Spielweise von **Slayers** baust, brauchst du die Charakterverbesserung nicht wirklich anfassen, denn diese ist ja bereits Teil der Jagd. Aber manche Leute mögen nunmal Systeme für Erfahrungspunkte.

Wir denken, ein Erfahrungspunktesystem ist durchaus sinnvoll, wenn du den Spielweise in etwas Sandboxartigeres geändert hast. Selbst wenn du es bei der Jagd belässt, brauchst du nur bestimmen, was passiert, wenn die Charaktere genug EP erhalten haben, um „aufzusteigen“.

## NEUE FERTIGKEITEN

**Slayers** hat zehn Fertigkeiten, die die Charaktere während des Spiels einsetzen. Das Hinzufügen weiterer Fertigkeiten ist natürlich möglich, insbesondere wenn sie für eine bestimmte Klasse oder Spielwelt deines Hacks relevant sind. Du solltest jedoch ein paar Dinge im Hinterkopf behalten: Während der Charaktererstellung erhalten die Charaktere jeweils eine Fähigkeit auf W10, zwei auf W8 und den Rest auf W6. Verdoppelst du die Länge der Fertigkeitenliste, übst du Einfluss darauf aus, wie viele Fähigkeiten am Anfang verbessert werden sollen. Fügt du eine Fertigkeit hinzu, weil sie spezifisch für eine Klasse ist, die du gerade erstellst? Falls ja, werden andere Charaktere sie ebenfalls verwenden? Ist dies nicht der Fall, versuche stattdessen lieber, diese Fertigkeit in die Aktionen der Klasse einzubauen!

Im Zuge einer Verbesserung können Klassen einen Fertigkeitswürfel um eine Größenstufe erhöhen. Ist deine Fertigkeitenliste doppelt so lang, werden die meisten Fertigkeiten nie verbessert werden. Das mag sich für deine Spielwelt richtig anfühlen, aber du solltest diesen Umstand dennoch bedenken.

## RÜSTUNGSKLASSE

In einer der früheren Versionen von **Slayers** gab es eine Rüstungsklasse. Spencer hat einen ganzen Blogbeitrag über seine Erfahrungen damit geschrieben. Zuerst hat er eine statische RK ausprobiert, und das hat keinen Spaß gemacht. Also hat er eine Version entwickelt, bei der der Initiativwert gleich der RK war. Es war interessant, aber er hat die Idee aus verschiedenen Gründen verworfen.

Es war sehr schwer, herauszufinden, wie jede der Klassen mit ihren einzigartigen Mechaniken versuchen würde, die Rüstungsklasse ihres Ziels zu treffen. Darüber hinaus verwendete Spencer bei dieser Version des Spiels noch variablen Schaden. Beides zusammen hat ebenfalls keinen Spaß gemacht.

Ihr könnt es gern versuchen, und vielleicht löst ihr das Rätsel und findet einen Weg, der mehr Spaß macht. Sobald ihr eine Rüstungsklasse einbaut, müsst ihr mit ziemlicher Sicherheit die Regel der 4+ fallenlassen, die, wie wir noch einmal betonen, für **Slayers** unerlässlich ist.



## ENTFERNEN DER HANDLUNGSREIHENFOLGE

Das ist machbar! Du bevorzugst vielleicht solche Rollenspiele, die keine Handlungsreihenfolge oder Initiativewerte verwenden. Basiert die logische Abfolge der Handlungen im Kampf einfach auf der Erzählung und der fiktiven Positionierung. Feinde neigen dazu, eher reaktiv als aktiv zu sein, und wenn sie handeln, dann nur, um eine bevorstehende Bedrohung anzukündigen.

Wenn du möchtest, dass nur die Jägerinnen und Jäger „an der Reihe“ sind, musst du die Aktionen der Monster nur in Reaktionen umformulieren. Denke in Wenn-Dann-Kategorien: Wie reagieren Monster, wenn Jäger auf bestimmte Weise handeln oder bei Angriffen Fehlschläge erleiden? Auf diese Weise fühlen sich deine Kämpfe filmischer an, und das Rampenlicht richtet sich stärker auf die Charaktere.

## WÜRFELALTERNATIVEN

Wir würfeln gern und uns gefällt, dass man in *Slayers* viele verschiedene Würfeltypen in unterschiedlicher Anzahl wirft. Aber Würfel gefallen nicht allen oder könnten der Atmosphäre deiner Spielwelt abträglich sein, also was kannst du tun?

Dafür haben wir, ehrlich gesagt, keinen guten Rat. *Slayers* funktioniert nach der Regel der 4+, und das funktioniert natürlich nicht, wenn statt Würfeln ein Kartenspiel verwendet wird. Wenn ihr nur Zweien bis Zehnen verwendet und die Bildkarten eine andere Bedeutung haben, verwendet ihr im Wesentlichen einen W10 in Form von Karten. Damit könnt ihr theoretisch die Regel der 4+ nachahmen, aber welche Funktion haben dann die Bildkarten?

Wenn du eine Klasse erstellen möchtest, die Karten statt Würfel verwendet, wirst du sofort Probleme haben, mit diesen in einem Spiel zu spielen, in dem alle übrigen Klassen würfeln. Damit das funktioniert, müssen eine Reihe von Hürden überwunden werden, und den Weg dahin können wir in diesem Dokument nicht darlegen.

Entwickelst du jedoch einen vollständigen Hack, könntest du mit einer Grundlage beginnen, die keine Würfel verwendet. Du könntest dich dann immer noch auf asymmetrische Klassen konzentrieren,

aber stattdessen interagieren die Leute mit einem Kartenspiel oder ziehen Blöcke aus einem Jenga-Turm. Es gibt darüber hinaus sicher noch viele andere Alternativen zum herkömmlichen Würfeln.

## NACHDEM DU DEINEN KRAM FERTIG HAST

Wir hoffen, dass du dich nach der Lektüre dieses Artikels inspiriert fühlst, eigene Inhalte für **Slayers** zu entwerfen. Erstellst du nur Inhalte für deinen persönlichen Gebrauch, kannst du diesen Abschnitt ignorieren. Falls du jedoch deine Inhalte der Öffentlichkeit zugänglich machen und sie vielleicht sogar verkaufen möchtest, möchten wir dir an dieser Stelle unser Ziel erläutern.

Erstellst du auf Grundlage von **Slayers** etwas für die Öffentlichkeit, bitten wir dich, den folgenden Hinweis in dein Dokument aufzunehmen:

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

## EINE CHRONIK DER STADT

Wir wünschen uns, dass es möglichst viel Material aus der Community zu **Slayers** geben wird, die ihr und alle anderen Leute verwenden können. Klassen, Jagden, Stadtviertel und neue Monster.

Es gibt Webseiten wie z. B. [itch.io](https://itch.io), auf denen Rollenspielinhalte veröffentlicht werden, und wir können euch nur wärmstens empfehlen, eure Sachen dort zu veröffentlichen. Um euch zu helfen, **Slayers**-Inhalte zu finden, möchten wir versuchen, sie alle an einem zentralen Ort aufzulisten. Hier ist also unsere Bitte: Wenn ihr eure Inhalte veröffentlicht, kontaktiert uns und lasst es uns wissen! Wir werden eure Inhalte auf unserer Verlagswebseite [pro-indie.com](https://pro-indie.com) verlinken!

Auf diese Weise haben alle, die nach Material zu **Slayers** suchen, über kurz oder lang einen Anlaufpunkt. Sie werden euren coolen Kram finden, herunterladen und verwenden.

Das war's! Das ist alles, was wir euch raten können. In diesem Toolkit findet ihr auch noch Vorlagen in verschiedenen Formaten für die Themen, die hier besprochen wurden. Ihr könnt sie so verwenden, wie ihr möchtet. Wir freuen uns auf eure Schöpfungen und danken euch, dass ihr **Slayers** unterstützt!



PROINDIE



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