



DUNGEON PUNKS

DIE TIEFE FRISST NARREN UND SPUCKT GOLD AUS ODER KNOCHEN

Die Welt über euch ist arm, gierig und voller Herren, die andere Leute für ihre Träume sterben lassen. Unter euch liegen Gräber, Tempel, Zwergenstollen, Dämonenschächte und vergessene Städte. Dort unten gibt es Gold, Magie und Dinge, die besser verborgen geblieben wären.

Ihr seid **Abenteurer**: Keine Heiligen. Keine Retter. Nur Dungeon Punks mit Rost am Stahl und einem Plan, der bis zur ersten Falle hält.

SPUEFT DIE TIEFE

Nasser Stein. Kalter Schweiß. Fackelrauch in der Kehle. Münzen zwischen Knochen. Türen, die von innen verriegelt wurden. Pilze, die im Dunkeln flüstern. Getrocknetes Blut auf alten Treppen. Ein Altar, der frisch riecht. Das Knirschen von Zähnen — hinter der nächsten Tür.

FRAKTIONEN DER NACHT

Tempel: Verkaufen Erlösung, kaufen Reliquien und nennen Grabraub heilig.

Gilden: Kontrollieren Karten, Schlüssel, Schulden und Schweigen.

Monster: Wollen fressen, handeln, herrschen oder einfach in Ruhe gelassen werden.

Kulte: Graben tiefer, als Vernunft erlaubt.

Rivalen: Andere Punks mit noch weniger Moral und besseren Fackeln.



Als Gruppe: Redet über Grenzen. Spielt miteinander, nicht gegeneinander. Gebt einander Anspielunkte, nehmt Ideen auf und macht Konflikte spannend, ohne sie persönlich zu machen.

DEIN ABENTEURER

Auf dem Markt kennt man dich als:

Daran erkennt man dich sofort:

Was hast du aus der Tiefe mitgebracht:

Wer will dich hängen sehen:

Diesem Abenteurer schuldest du etwas:

Diesem Abenteurer stehst du zu nah:

Verteile die Attribute **Gasse**, **Gespür**, **Gewalt**, **Grips** und **Gunst** auf die Werte.

Gasse: Täuschung, Heimlichkeit und krumme Wege.

Gespür: Wahrnehmung, Instinkt und Menschenkenntnis.

Gewalt: Kraft, Schmerz und direkter Druck.

Grips: Wissen, Analyse und Planung.

Gunst: Auftreten, Einfluss und Beziehungen.

DEINE ATTRIBUTE

+2		🛡️🛡️❤️❤️❤️
+1		🛡️❤️❤️❤️
0		❤️❤️❤️
-1		❤️❤️❤️
-2		❤️❤️❤️

DEINE STARTMARKER

Wähle eine **Rolle** oder erfinde deinen eigenen: Barde, Grabräuber, Söldnerin, Priester ohne Glauben, Fallenknacker, Ork-Ausgestossener, Fackelträger, Monsterhäuter.

Wähle einen **Trick** oder erfinde deinen eigenen: Dunkelsicht, Blutpakt, Zwergennase, Elfengehör, Heilige Hand, Hexenfunke, Dämonenblick, Trollblut, Runenlesen.

Wähle eine **Ausrüstung** oder erfinde deinen eigenen: Rostiges Kettenhemd, Brecheisen, zehn Fuss Stange, Dietrichbund, Sturmhaube, altes Schild, Seil und Haken, Kartenrolle, Laterne mit schlechtem Öl.

Wähle ein **Makel** oder erfinde dein eigenes: Tempelschulden, Verfluchte Beute, Gebrochener Eid, Gier nach Gold, Monsterbiss, Schlechter Ruf, Blut an den Händen, Angst vor der Tiefe.

Rolle:

Trick:

Ausrüstung:

Makel:

Später erhältst du bestimmt weitere Marker:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

T/A/P:

Als Spieler: Beschreibe, was du tust, nicht welche Regel du benutzen willst. Sag, was dein Charakter riskiert, worauf er hofft und wie er vorgeht.

PROBEN

Würfelt nur, wenn etwas möglich, riskant und ungewiss ist und ein Fehlschlag interessante Folgen hätte.

Starte mit **zwei W10**. Attribute, Marker und Umstände geben dir zusätzliche Würfel – positive oder negative. Positive und negative Würfel heben sich gegenseitig auf.

Ist der Pool am Ende **positiv**, behalte die **besten zwei Würfel**. Ist er am Ende **negativ**, behalte die **schlechtesten zwei**.

Wurf Ergebnis

2–3 Fehlschlag und Desaster

4–6 Fehlschlag und Nachteil

7–9 Fehlschlag, versuche was anderes

10–12 Erfolg mit Nachteil

13–15 Erfolg ohne Kosten

16–18 Erfolg und Vorteil

19–20 Erfolg und Triumph

Verbrennen: Wenn du das Attribut verbrennst, darfst du sofort deinen Wurf wiederholen, aber du erleidest Schaden am Attribut.

Desaster: Erleide einen entscheidenden Rückschlag, verliere eine grosse Menge an Ressourcen, erhalte einen anhaltenden negativen Marker oder nimm 2 Schaden.

Nachteil: Erhalte einen temporären negativen Marker, verliere eine kleine Menge an Ressourcen, erleide einen Rückschlag oder nimm 1 Schaden.

Vorteil: Erhalte einen temporären positiven Marker, eine Ressource, erziele einen Fortschritt oder richte 1 Schaden an.

Triumph: Erziele einen entscheidenden Fortschritt, gewinne eine grosse Menge an Ressourcen, erhalte einen anhaltenden positiven Marker oder richte 2 Schaden an.

SCHADEN

Schaden wirkt gegen ein passendes Attribut. Verbrauche zuerst ☹, dann verbrauche ♥ und erhalte einen passenden negativen Marker. Das 1. ♥ erzeugt einen temporären negativen Marker, das 2. ♥ erzeugt einen anhaltenden negativen Marker und das 3. ♥ erzeugt einen permanenten negativen Marker.

Wenn du Schaden nehmen musst, aber keine ♥ mehr hast, erleidest du einen Zusammenbruch. Wenn die Fiktion es eindeutig

hergibt, stirb. Ansonsten wirst du handlungsunfähig, bis deine Crew dich rettet

Marker: Temporäre Marker (T) wirken für eine Szene oder Sitzung. Anhaltende Marker (A) wirken für ein Kapitel oder eine Geschichte. Permanente Marker (P) bleiben dauerhaft. Durch das Erlöschen von Markern wird kein Schaden geheilt.

Heilung: Wenn Runner ausruhen können, regenerieren sie alle ☹ und heilen ein ♥. Wenn ein neues Kapitel beginnt, heile bis zu 5 ♥. Durch Heilung werden keine Marker aufgehoben.



DIE EXPEDITION

Als Spielleiter: Stelle Probleme, keine Lösungen. Zeige eine klare Lage, setze echten Druck und lass offen, wie die Spieler damit umgehen.

DER AUFTRAG

Wähle oder erfinde selbst.

Der Auftraggeber ist ...

ein Tempelvogt mit sauberen Händen; eine Adelige mit leerer Schatzkammer; ein alter Abenteurer ohne Beine; ein Goblin mit besserem Angebot; ein Henker, der eine Leiche vermisst; eine Gilde, die keine Zeugen will.

Ihr sollt ...

ein Grab öffnen; eine Reliquie bergen; jemanden aus der Tiefe holen; einen Fluch brechen; eine Karte prüfen; eine Bestie töten; Beweise verschwinden lassen; eine andere Expedition sabotieren.

Das Ziel liegt in ...

einer versunkenen Krypta; einem Zwergenstollen; einem Tempel unter dem Schlachtfeld; einer Höhle voller Pilzlicht; einem Grabmal im Moor; einer Mine, die noch singt; einer Festung unter der Festung.

Aber ...

die Karte lügt; der Auftraggeber will euch begraben; das Artefakt ist lebendig; die Rivalen sind schon dort; der Prinz ist ein Monster; der Dämon ist der Gefangene; der Schatz gehört jemandem, der noch kommt.

DRUCK

Wenn die Expedition stockt oder zu sauber läuft, wähle oder erfinde selbst:

Die Fackeln gehen aus. Etwas folgt euch, aber nur wenn niemand hinsieht. Ein Seil reißt. Die Rivalen blockieren den Rückweg. Der Schatz versucht zu flüchten. Ein Punk tritt auf eine Platte. Wasser steigt. Der Tempel versiegelt den Eingang. Jemand erkennt die Inschrift zu spät. Die Beute ist schwerer als gedacht.

NACH DER EXPEDITION

Beantwortet gemeinsam:

- Was habt ihr bekommen?
- Was hat es gekostet?
- Wer erinnert sich daran?
- Was bleibt hängen?

Generiert daraus neue anhaltende oder permanente Marker für eure Runner.

