

# ZANDALO VS. ZANTACLAUTH

## EIN WEIHNACHTS-/ÄVENTURIEN-/MYRANOR-NTSDKG-DOUBLE-PAGE-CROSSOVERABENTEUER

Von *Vibarts Voice*, *Salaza* und *Josch*. Mit Illustrationen von *Diana Rahföth*, *Hannah Möllmann* und *Melanie Maier*

### EIN BLICK DURCH SATINAUS HÖRNER



*Hocenius Plotcensus*, durch den Verlust seiner Feliden-Armee (vgl. Katzen, Köder, Kriminelle) in finanzielle und seelische Verzweiflung getrieben, wird mittellos und hungrig auf der Landstraße zwischen Halowenio und Rosis Montagus von einem seltsamen Kerl mit Pferdefuß und Hörnerkappe angesprochen. Dieser stellt sich als *Monti Stoorrebrandt*, Erzpriester des Taspharil vor und bietet *Plotcensus* ein unschlagbares Angebot an: Er erhält, als *Zandalo*, überdämonischer Herrscher des Fersengeldes, unbeschränkte Macht über eine Teil-Domäne,

in der Verdammte in gewaltigen Manufakturen billigstes Schuhwerk im Überfluss herstellen müssen. Im Gegenzug verpflichtet er sich, für den Herrn von Geizes und Gier zuerst das in der Nähe liegende *Wihnoctium* zu erobern, und im Anschluss die gesamte bekannte Welt.

Zu *Zandalos* großem Unglück besetzt jedoch bereits der schreckliche und teilexilerte *Zantaclaith* das Zentrum *Wihnoctiums* und beherrscht von dieser strategisch günstigen Position aus das umliegende Land. Es entbrennt in der Folge ein erbitterter Kampf um die Kontrolle der wichtigen Wichtelwerkstätten, mit denen sich Truppen und Waffen produzieren lassen. Keine der beiden Seiten kann dabei einen vollständigen Sieg erringen – zumindest bis ihre Helden auf den Plan treten.

### EIN BLICK DURCH FATAS ÄUGEN

Wie und warum die Helden nach *Wihnoctium* kommen, bleibt Ihnen überlassen, vergessen sie aber nicht, 1W6 sinnfreie Zufallsbegegnungen einzubauen und dafür zu sorgen, dass die Helden arm wie Tempelmäuse sind, wenn sie das Ziel der Reise erreichen, damit sie die passende Motivation für das Abenteuer mitbringen.

Als die Helden am 5. Tag der 2. None im Monat *Gyldara* in der Gegend von *Wihnoctium* eintreffen, bieten ihnen kurz nacheinander beide Seiten einen Pakt an und versprechen ihnen zahlreiche Geschenke, wenn sie ihnen dabei helfen, den Sieg zu erreichen. Welcher Seite sich die Helden anschließen oder ob sie beide Parteien gegeneinander ausspielen, bleibt deren Sache. Doch die Zeit drängt: Bis zum 1. Tag der 5. None des Monats muss die Schlacht entschieden sein, oder *Monti Stoorrebrandt* reißt *Zandalos* Seele in die Fließbandhölle bzw. der *Alveraniar Sanktus Silvestri* verwandelt *Zantaclaith* in einen überlebensgroßen Hasen aus purem *Xocolato*.

### EIN BLICK IN DEN SANDKASTEN

*Wihnoctium* ist ein kleines, ländliches Städtchen, das einige Meiler, Wälder und Felder besitzt. Bewohnt wird es hauptsächlich von Hügelschwergern, Kobolden und zierlichen Elfen, die zum Zeichen ihrer bürgerlichen Verbundenheit alle grün- oder rotgeringelte Strümpfe und spitze Mützen tragen. Der größte Wirtschaftszweig *Wihnoctiums* ist eine ausgedehnte Süßwaren- und Spielzeug-Industrie, die zentral von *Zantaclaith* geleitet wird und die ihre

Hauptproduktion in die Wintermonate gelegt hat.

Um *Wihnoctium* herum liegen insg. fünf strategisch wichtige Werkstätten, die nach dem System einer spätbosparanischen (bzw. hochimperialen) Manufaktur im arbeitsteiligen Verfahren verschiedene Ressourcen herstellen:

#### Manufaktur 1: Saccharosus Major

Das hochmoderne Werk stellt gestreifte, hochfeste krumme Stangen aus buntem Zucker her. Wer es besitzt, ist in der Lage, Einheiten von Fechtelfen auszurüsten. (Lt. Infanterie)

#### Manufaktur 2: Philhippos Secundum

Hier werden aus bestem Bosparanienholz Holzreitpferde in verschiedener Konfektionsgröße produziert. Wer das Werk kontrolliert, kann Schaukelpferdkavallerie ausbilden und ins Feld schicken. (Lt. Kavallerie)

#### Manufaktur 3: Miles Noisietta

In der hochmodernen, arkanomagischen Manufaktur produzieren entfernte Verwandte der Schradoker Zwerge geschnitzte, rotlackierte Holzsoldaten, die mit ihren Arbalonen echte Pfeffernüsse verschießen können. Die Besitzer des Werkes können somit Nussknackerregimenter ins Feld schicken. (Schw. Schützen)

#### Manufaktur 4: Cinamonus Asterix

Diese Großbäckerei ist vor allem auf die massenweise Herstellung von Zimsternen und Vanilleschilden spezialisiert. Die Arbeiter können damit bewaffnet von ihrem Herren schnell in ein sternewerfendes Regiment von hoher Beweglichkeit verwandelt werden. (Lt. Plänkler)

#### Manufaktur 5: Travianus Hypocaustum

Hier stellen zahlreiche rundliche Hügelschwerginnen im Großverfahren knusprigen Gänsebraten mit Kartoffelklößen her. Diese strategische Schlüsselindustrie ist somit die beste Möglichkeit, größere Truppenverbände im Feld über längere Zeiträume zu versorgen. (Tross und Feldküche)



### LOLGRAMOTHS ZWIETRACHT

Zwischen den verschiedenen Manufaktur-Gruppen herrschen Missgunst und Neid, da jede Gruppe die andere zu übertrumpfen trachtet. Denn nur diejenige, die nach einem ausgeklügelten System das beste Plansoll erreicht, wird in den Sommermonaten die Ferien im *Draydalan*-Urlaubsparadies verbringen. Der Rest wird zum Holzhacken und Steineklopfen in die *hjaldingardsche* Tundra geschickt, um das wichtige dämonische Unmetall zu verhüten, mit dem *Zantaclaith* sich im Sommer finanziert.

Dies hat zur Folge, dass es unmöglich ist, alle Manufakturen auf die eigene Seite zu bringen, da spätestens nach Unterstützung durch drei die anderen beiden der entsprechenden Partei feindlich gegenüber stehen werden. Ziel der Helden muss es folglich sein, möglichst drei gut zueinander passende Manufakturen auf ihre

Seite zu ziehen, damit die abschließende Schlacht gewonnen wird. Zu Beginn haben die Konflikte zwischen beiden Parteien dazu geführt, dass sie jeweils 2W6+3 Punkte Einfluss auf die einzelnen Dörfer haben. Der Einfluss ist ein Wert zwischen 0 und über 20. Steigt er auf über 12 und ist zudem mindestens 3 Punkte über dem des Gegners, so gilt die Manufaktur als verbündet. Erhält man drei der Manufakturen als Verbündete, so sinkt der effektive eigene Einfluss bei den anderen beiden auf einen Maximalwert in Höhe von Einfluss des Gegners -3.

Die Helden haben insgesamt 24 Tage, um die Manufakturen auf ihre Seite zu ziehen, dasselbe gilt für ihren Gegner. Dieser kann bei Bedarf auch einige dämonische Wichte einstellen, um ebenfalls Aktionen gegen manche der Manufakturen durchzuführen. Dazu führen *Zantaclauth* und *Zandalo* jeweils fünf vom Meister zufällig platzierte Manufakturbesuche durch. Durch ihre furchteinflößende Entourage (Motto *Zantaclauth*: Zantaclauth kommt auch in DEINE Manufaktur! / Motto *Zandalo*: SCHREI! Du Stück!) erreichen sie dann jeweils eine Erhöhung ihres Einflusses um W6+2.

Ansonsten erhält man Einfluss bei einer bestimmten Manufaktur allein dadurch, dass man einer anderen schadet. Je nach Aktion stellt der Meister fest, ob die Tat *geringfügig*, *mittel* oder *massiv* böse war. Danach bemisst sich die Einflussverschiebung: *geringfügig*: W3, *mittel*: W6, *massiv*: W6+3. Taten können Sabotage, Gerüchteverbreitung o.ä. sein. Der erwürfelte Punktwert bemisst sowohl das Ausmaß des Einflusses, das man bei der entsprechenden Manufaktur verliert, als auch die Menge an Einfluss, die man hierdurch insgesamt bei den anderen Manufakturen gewinnt. Der Einfluss bei einer Manufaktur kann jedoch nur auf 0 sinken. Höhere Verlustwerte werden entsprechend angepasst. Um zu sehen, wie der Einflussgewinn sich bei den anderen Manufakturen verteilt, wird für jede mit dem W6 gewürfelt, die Anzahl dann vom noch zu verteilenden Kontingent abgezogen (wenn dieses kleiner ist, dann werden nur noch diese Restpunkte verteilt und der Überschuss verfällt) und auf den Einfluss der Manufaktur aufgeschlagen. Die Reihenfolge der Verteilung beginnt bei der Manufaktur mit der nächsthöheren Zahl nach der geschädigten und geht dann immer um eins weiter nach oben. Nach der 5 geht es, wenn nötig, mit der 1 weiter. Die Verteilung läuft solange, bis alle Punkte verteilt sind.

### BELHALHARS BLUTIGES TREIBEN

Am 1. Tag der 5. None des Monats Gyldara (24. Hesinde) kommt es zum finalen Kampf zwischen den beiden Seiten. Der Grund dafür liegt im sinnlosen tödlichen Unfall eines Wichtels, der zu Protesten der Wichtelvereinigung WGS führt, die schließlich in gewaltsamen Kämpfen enden. Die Gruppen kämpfen dabei in Einheiten mit eigenen Werten. Zu diesen gehören die Moral, ein Angriffs- und Verteidigungswert, Lebenspunkte, ein Schutzwert und ein Schadenswert. Außerdem verfügt jede Einheit über eine Spezialeigenschaft. Die Basismoral ist zu Beginn gleich dem jeweiligen Einflusswert der verbündeten Fraktion.

Die Kämpfe erfolgen in der Basis wie normale DSA-Kämpfe mit je einer Attacke und Parade je Gruppe. Allerdings erfolgen alle Aktionen gleichzeitig. Verluste an LE werden gesammelt und am Ende verrechnet. Nötige Moralproben werden danach gewürfelt.

Nach unterschreiten der LE unter jeweils 3/4, 1/2 und 1/4 des Maximalwertes ist eine Moralprobe mit dem W20 nötig. Scheitert diese, so flieht die Gruppe, gelangt sie, so sinkt die Moral nur um 3.



### ANHÄNGE

#### Die Werte:

**Lt. Infanterie:** AT 12, PA 12, LE 80, RS 2, TP 1W+4; kann Attacke in Parade für andere Gruppe umwandeln

**Lt. Kavallerie:** AT 16, PA 8, LE 100, RS 1, TP 1W+3; kann Parade in Attacke umwandeln

**Schw. Schützen:** AT 14, PA 6, LE 100, RS 3, TP 2W+2; kann statt Angriff auf die LE einen Terrorangriff starten; die betroffene Gruppe verliert keine LE, muss aber eine Moralprobe würfeln, die um (TP - 9) erschwert (oder, wenn negativ: erleichtert) wird.

**Lt. Plänkler:** AT 8, PA 16, LE 80, RS 4, TP 1W+2; kann Attacke in Parade umwandeln, um eine fliehende Gruppe zu unterstützen. Diese erhält bei gelungener Parade einen zweiten Probenwurf, der um die Qualität der Parade (Punkte des Wurfs unter PA-Wert) erleichtert wird.

**Feldküche:** AT 4, PA 8, LE 300, RS 2, TP 1W-3; kann nur schlecht angreifen, dafür aber einmal die Runde die eigene LE im Verhältnis 1 LeP für 1 LeP oder 5 LeP für 1 Punkt Moral auf eine andere Gruppe übertragen.

Insgesamt dreimal können beide Parteien ihre Spezial-Luftflotte einsetzen. *Zandalos* Aves-Luftflotte und *Zantaclauths* Rentier-Irrhalken greifen dabei eine gegnerische Einheit an und treffen diese mit W20 Trefferpunkten.

### NANDUS GABE

Siegt eine Gruppe massiv über die andere (Summe der Lebenspunkte der überlebenden Einheiten ist größer als die Summe der Lebenspunkte der Helden) schwingt sich die siegreiche Partei zum neuen oder alten Herrscher auf, während die unterlegene Seite flieht. Ist die Summe niedriger oder gleich, können die Helden mit einer gelungenen Polemik-Probe die überlebenden Wichtel zum Aufstand anstiften, so dass beide Schurken fliehen müssen. In der Folge übernimmt die Wichtelgewerkschaft WGS die Kontrolle und errichtet eine daimonokratische Republik.

Im ersten Fall erhalten die Helden 5W20 Abenteuerpunkte sowie die ausgehandelten Paktgeschenke, im zweiten Fall 5W20+100 AP, dazu SE nach Gutdünken des Spielleiters.