

# DER GRENZHANDEL

## EINE KONVERSION DES STERNENHANDELS FÜR DUNGEONSLAYERS VON SINTHOLOS

Analog zum Sternenhandel aus **Starslayers** soll dieses System den Caera-umspannenden Handel zu den Spielern bringen und erweitert so die Regeln um An- und Verkaufsgeschäfte. Außerdem wird ebenfalls ein direktes Verwalten des Vorgangs durch den Spielleiter nicht vorausgesetzt, sodass dies auch nebenher vom Spieler abgehandelt werden können soll. Aufgrund der konkreten Zielwahl und der damit einhergehenden Notwendigkeit, Entfernungen zwischen Start- und Zielort sowie geeignete Routen zu bestimmen, wird die Kampagnenbox und das darin enthaltene Kartenwerk von Caera empfohlen/vorausgesetzt. Dieses Fanwerk hat außerdem nur den Anspruch ein Grundgerüst zu sein. Ergänzungen, wie zusätzliche Talente, Transportmittel zu Wasser oder zu Lande, Behältergruppen oder große Handelskonglomerate, sind problemlos ergänzbar.

### VORAUSSETZUNGEN

Zunächst benötigt man das Talent **Kaufmann**, welches die Grundvoraussetzung für alle ordnungsgemäßen Transaktionen und juristisch einwandfreien Käufe und Verkäufe ist. Auf Caera gibt es viele unterschiedliche Völker, Länder, Regionen oder Handelsgesellschaften mit unterschiedlichsten Herangehensweisen an den Handel, Regeln, Zöllen und Verboten. Man muss sich in diesem Wirrwarr schon einigermaßen auskennen, damit man Zugang zu den wirklich lukrativen Aufträgen bekommt und am Ende nicht mit leeren Händen (und noch leererem Geldbeutel) dasteht.

Ein Charakter mit dem Talent **Kaufmann** kann auf jedem Markt, Basar, Hafen oder in der Niederlassung einer Handelsgilde Geschäftsverbindungen knüpfen. Dort kann er nach günstigen Waren Ausschau halten, die er nach Möglichkeit an anderer Stelle mit Profit wieder verkaufen kann. Die Möglichkeiten sind vielfältig und manche Waren werden vielleicht nur unter der Hand gehandelt.

Neben dem nötigen **Kapital**, um die Waren auch zu erwerben, benötigt man auch ein geeignetes **Transportmittel**. **Karren** und **Gespanne** verschiedener Größe ermöglichen den Transport von Waren zulande. In ausreichender Menge berittenes Personal (worunter auch die SC fallen können) ermöglicht einen **Viehtrieb** zum Verlegen von Herden verschieden großen Lebewiehs. **Schiffe** ermöglichen den Transport zur See und auf Flüssen. Die Waren werden in abstrakten „**Einheiten**“ erworben, die dann im **Frachtraum** des Transportmittels landen. Die Ladekapazität des jeweiligen Transportmittels sollte beim jeweiligen Schiff oder Karren angegeben werden

### HANDELN

Will man nach diesem System Handeln, so ergeben sich 4 Fragen, die der Klärung bedürfen:

1. Wie weit wird man für den Handel reisen?
2. Welche der angebotenen Geschäfte sind interessant?
3. Welche Waren werden transportiert?
4. Wie viele Einheiten kann man kaufen?

### 1. ZIELORT BESTIMMEN

Je nachdem, wie weit ein Charakter bzw. eine Gruppe bereit ist zu reisen, was ja auch eine Frage von Proviant, Wasser und Futter für eventuelle Zugtiere sein kann, ergibt sich eine unterschiedliche Anzahl von Angeboten. Manchmal ist ein verlockendes Geschäft aufgrund einer zu langen oder gefährlichen Reise einfach nicht mehr attraktiv.

Der zufällige Zielort des Geschäfts wird mithilfe der nachfolgenden Tabelle ermittelt. Abhängig vom aktuellen Standort sowie dem gewürfelten Zielort ergibt sich eine bestimmte Anzahl von Grenzen, die überschritten werden müssen (siehe Caera-Karte). Dies gilt sowohl für Grenzen zu Lande als auch für den Wechsel zwischen Hoheitsgewässern. Zur Berechnung wird dabei immer die Route mit den wenigsten Grenzübertritten herangezogen, unabhängig von der am Ende tatsächlich gewählten Route.

Man kann natürlich auch selber festlegen, in welche Stadt oder welches Land man als nächstes zu reisen gedenkt. Dies beeinflusst jedoch auch die Auswahl an verfügbaren Geschäften sowie deren Konditionen.

In diesem Fall wird die entsprechende Anzahl von Grenzüberschreitungen ausgewählt, wodurch sich eventuell die Anzahl der interessanten Geschäfte verringert. Zudem hat die Anzahl der Grenzübertritte, egal ob ermittelt oder vorher festgelegt, einen Einfluss auf den Verkaufswert und die Anzahl der angebotenen Wareneinheiten.

2W20	Zielland	2W20	Zielland
2	Frostmarr	22-24	Gilien
3	Narrland	25-27	Kait
4	Aid-Mokan	28-29	Sternheide
5-6	Fjordorstet	30-31	Wyndland
7-8	Hynrur	32-33	Hars'Nafur
9-10	Ancyron	34-35	Dynarwald
11-12	Hellweit	36-37	Czuhl
13-15	Shan'Zasar	38	Mardos
16-18	Freie Lande	39	Födringen
19-21	Vandria	40	Hilos

Grenzübertritte	Gewürfelt	Gewählt	Verkaufswert	Zusätzliche Einheiten
Nachbarstadt	Siehe Tabelle oben	Unverändert	+0	+0
Dasselbe Land		Unverändert	+1	+1/Rang
1-2 Übertritte		-1 Geschäft	+2	+2/Rang
3-4 Übertritte		-1 Geschäft	+3	+5/Rang
5-7 Übertritte		-2 Geschäfte	+4	+10/Rang
8-10 Übertritte		-2 Geschäfte	+5	+20/Rang

**Grenzübertritte:** Gibt an, wie viele Grenzen man überschreiten muss, um das Zielland zu erreichen und ist damit auch ein Maß für die Entfernung  
**Gewürfelt:** Gibt es kein Wunschziel, so wird mithilfe der Tabelle oben das Zielland des Geschäfts bestimmt. Der Spielleiter bestimmt die Zielstadt vor Ort, wenn es sich nicht um die Nachbarstadt handelt.  
**Gewählt:** Entscheidet der Spieler, dass er in ein bestimmtes Land reisen will, so wird die Anzahl der notwendigen Grenzübertritte bei der gewählten Reiseart ermittelt und die Anzahl von Geschäften eventuell gemindert.  
**Verkaufswert:** Dieser Bonus wird auf den gewürfelten VKW addiert.  
**Zusätzliche Einheiten:** Je mehr Grenzübertritte, desto mehr Waren werden gleichzeitig bereitgestellt.

## 2. GESCHÄFTE ERMITTELN

Charaktere mit dem Talent **Kaufmann** können nach Geschäften Ausschau halten, indem sie die Niederlassungen diverser Handlungsgilden aufsuchen oder in Tavernen, auf Märkten, Basaren oder Häfen Gerüchten nachgehen, gezielt Handeltreibende und Kontakte aufsuchen oder nach Anschlagbrettern schauen. Dies wird mithilfe einer Probe abgehandelt. Je Rang in **Kaufmann** besteht die Chance auf ein Geschäft. Diese Zahl wird eventuell durch die Entfernung vom Zielort modifiziert (siehe Schritt 1). Für ein Geschäft werden zunächst immer der Einkaufswert (EKW) und der Verkaufswert (VKW) benötigt, welche wie folgt ermittelt werden: Pro Geschäft würfelt der Charakter **zwei** Handelsproben mit

**GEI + (VE oder AU)\* + Rang**

\*: frei wählbar

Nur wenn **beide** Proben gelingen, wird dem Charakter ein Geschäft angeboten, das interessant klingt und EKW und VKW können ermittelt werden:

### VERKAUFSWERT (VKW)

Das höhere der beiden Handels-Ergebnisse wird zusätzlich um + **Rang** (auch bei identischen Ergebnissen wird der Bonus auf eines der beiden Ergebnisse angerechnet) und den Grenzübertrittsmodifikator (siehe Tabelle) erhöht und bildet den VKW.

### EINKAUFSWERT (EKW)

Der **VKW minus** dem anderen niedrigeren Ergebnis bildet den EKW.

#### Hinweis:

*Es wird immer mal wieder vorkommen, dass sich kein einziges Geschäft ergibt, da der Charakter seine Proben nicht schafft. Dies bedeutet, dass entweder keine Waren zum Transport bereitstehen oder dass die Verhandlungen scheitern.*

Schließlich müssen EKW und VKW je Wareneinheit noch in Goldmünzen umgerechnet werden, wofür sie mit Rang x 10 multipliziert werden.

**EKW x 10 x Rang = Einkaufspreis**

**VKW x 10 x Rang = Verkaufspreis**

#### Beispiel:

*Ein Kaufmann (Rang II) erkundigt sich in einer Stadt nach interessanten Aufträgen und würfelt seine 2 Geschäfte, da ihm der Zielort egal ist. Die erste Handels-Probe (PW:12) ist ein Misserfolg. Es kommt nicht zu einem Angebot.*

*Das zweite Geschäft ist mit einer 10 und einer 12 erfolgreich. Nun muss noch der Zielort bestimmt werden. Da ihm das Ziel egal ist, würfelt er nach der Tabelle das Zielland aus. Mit einer 34 hat er den Dyrarwald als Zielland bestimmt. Sein aktueller Standort ist Vandria, Damit ergibt sich 1 Grenzübertritt.*

*Der VKW des Geschäfts beträgt somit 16 (12 + 2 + 2) und der EKW 6 (16 - 10).*

*Er kann also jeweils eine Wareneinheit für 120 (= EKW 6 x 10 x II) GM einkaufen und weiß nun, wo er sie für 320 (= VKW 16 x 10 x II) GM verkaufen kann!*

## 3. WARE ERMITTELN

Interessiert sich der Charakter für das angebotene Geschäft, so wird es Zeit zu klären, um welche Ware es sich eigentlich handelt. Warenbezeichnungen werden zufällig ausgewürfelt und bestehen aus einem Adjektiv und einem Begriff.

#### Hinweis:

*Die Art der Ware ist zwar primär kosmetischer Natur, hat aber auch regeltechnische Auswirkungen (Risikowurf). Abhängig von der gewünschten Komplexität kann sie aber auch limitierend wirken, wenn z.B. zu kühlende Lebensmittel transportiert werden sollen.*

### WARENGRUPPEN

Zunächst wählt der Spieler eine der folgenden Warengruppen, abhängig von seinem Rang in Kaufmann.

Warengruppe	I	II	III
Pflanzlich	✓	✓	✓
Tierisch	✓	✓	✓
Handwerk	✗	✓	✓
Luxusgüter	✗	✗	✓
Sonstiges	✓	✓	✓

## ADJEKTIV

Welche Adjektivgruppe gewählt werden kann, wird mit einem W20 ermittelt und ist von der zuvor gewählten Warengruppe abhängig.

Adjektivgruppe	Unverarbeitet	Verarbeitet	Farbe	Magisch	Exotisch
Pflanzlich	1-6	7-12	13-15	16-18	19-20
Tierisch	1-6	7-12	13-15	16-18	19-20
Handwerk	1-6	7-12	11-16	17-18	19-20
Luxusgüter	-	-	1-10	11-15	16-20
Sonstiges	-	-	1-10	11-15	16-20

Nun können mithilfe der im Anhang aufgeführten Tabellen die konkreten Waren bestimmt werden.

## 4. WARENEINHEITEN

Ein- und Verkaufspreis gelten pro Wareneinheit, von denen

### Pro Rang: W20+Rang

zum Kauf angeboten werden. Die Anzahl der angebotenen Wareneinheiten steigt außerdem mit der Anzahl der Grenzüberschreitungen. Wie viele der zur Verfügung stehenden Wareneinheiten letztendlich erworben werden, entscheidet der Charakter. Es müssen nicht alle Lagerbestände aufgekauft werden.

## RISIKOWURF

Nachdem die Waren entsprechend der Größe des Frachtraums oder der Größe der Handelskasse erworben worden sind, muss man sie mit einem geeigneten Transportmittel zum Ziel befördern. Vorher muss jedoch geprüft werden, ob es zu Komplikationen kommt. Da Patzer bei Handelsproben **keine** Auswirkungen haben, gibt es den sogenannten Risikowurf. Der Spielleiter würfelt hierfür verdeckt einen W20, dessen Ergebnis durch die Warengruppe modifiziert wird:

Warengruppe	Risikowurf
Pflanzlich	+0
Tierisch	+0
Handwerk	+1
Luxusgüter	+3
Sonstiges	+0

Ab einer 20+ bei einem Risikowurf kommt es zu einer **Komplikation**:

W20	Komplikation
1-5	<b>Abnehmer bereits bedient:</b> Neuer Käufer muss gefunden werden (VKW neu ermitteln)
6-10	<b>Preisverfall:</b> Unerwartete Umstände halbieren den Verkaufspreis. Alternativ neuer Käufer suchbar.
11-14	<b>Schlechte Qualität/beschädigt:</b> Verkaufspreis wird geviertelt.
15-17	<b>Ware defekt/verdorben/entlaufen:</b> Kann nicht mehr verkauft werden.
18-19	<b>Überfall:</b> Piraten/Banditen haben vom Transport erfahren und lauern den Charakteren auf.
20	<b>Fälschung/Hehlerware/Illegal:</b> Die Ware ist nicht, was sie zu sein scheint, was Zoll/Käufer bemerken können.

## AUSGLEICHENDE GERECHTIGKEIT

Waren der Kategorie Luxusgüter und Handwerk haben zwar eine erhöhte Chance auf Komplikationen, dafür springen bei solchen Geschäften aber auch mehr Goldmünzen am Ende heraus:

Warengruppe	Bonus
Pflanzlich	-
Tierisch	-
Handwerk	10%
Luxusgüter	30%
Sonstiges	-

### Beispiel:

Die Spieler sollen lilafarbene Reitwider (Farbe-Tierisch) und blitzende Stahlbarren (Magisch-Handwerk) befördern. Der SL würfelt für beide heimlich die Risikowürfe (Tierisch: 4, Handwerk 19). Wobei das Ergebnis vom Handwerksgeschäft noch +1 erhöht wird und somit bei 20 liegt. Es kommt zu einer Komplikation (Illegale Ware). Beim Eintritt in den Dynarwald könnte der Zoll auf die Ware aufmerksam werden und Fragen haben. Gefängnisstrafen, Konfiszierung der Waren oder eine Quest um sich von den Anschuldigungen rein zu waschen... alles weitere hängt von der Gruppe ab.

## KÄUFER FINDEN

Ob durch Komplikationen oder selbstbestimmte Kursänderungen – manchmal bleibt man auf seiner Ware sitzen und benötigt einen neuen Käufer. Die Suche nach einem Neuhändler wird wie jedes andere Geschäft auch behandelt, nur dass EKW und Warenart nicht ermittelt werden müssen – ansonsten bleibt alles gleich, die Probe für das Geschäft zählt als solche und ein Risikowurf ist fällig.

## ABSCHLUSSWORT

Dies ist ein abstraktes System zur Handelsabwicklung und seine Teilergebnisse werden nicht chronologisch sinnvoll ermittelt. Es geht um ein schlankes Grundgerüst für eine praktikable Anwendung des Handels, die Raum für Rollenspiel und Geschäfte lässt, ohne über Gebühr in den Vordergrund zu treten. Komplexere Ergänzungen können modular angefügt und die Tabellen angepasst oder ergänzt werden. Außerdem können sich aufgrund der Komplikationen einige Abenteureraufhänger ergeben. Also: „Lust auf ein Geschäft?“

# TALENTE

Die folgenden Talente ergänzen das Handelssystem.

## NASE FÜR GESCHÄFTE

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Der Charakter hat einfach eine Nase für ein gutes Geschäft. Pro Rang erhält er einen Bonus von +2 auf alle Proben, mit denen EKW und VKW ermittelt werden.

## GESCHÄFTSPARTNER

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Pro Rang kann der Charakter eine bestimmte Örtlichkeit (bestimmte Städte, Handelsposten oder Häfen) bestimmen, wo er über vertrauenswürdige Geschäftspartner verfügt, was seine Geschäfte von dort aus sicherer macht. Der Charakter muss in der Vergangenheit bereits schon einmal vor Ort erfolgreich gehandelt haben, um hier über einen Geschäftspartner verfügen zu können.

Pro Rang wiederholt der Spielleiter den nächsten Risikowurf, bei dem es zu einer Komplikation kommt. Der Spieler muss den Spielleiter rechtzeitig darauf hinweisen – wird man einmal von Banditen ausgeraubt, ist es dafür zu spät.

Zudem wird der Verkaufsgewinn jedes Deals um 5% pro beteiligtem Geschäftspartner erhöht.

# KAUFMANN

KRI 1 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 1 (III)

Dieses Talent ist die Grundvoraussetzung um professionell zu handeln. Pro Rang kann der Charakter pro geeigneter Örtlichkeit (wie Häfen, Märkte, Basare,...) versuchen, ein Geschäft zu ermitteln. Bei Erfolg wird der Rang auf den Verkaufswert addiert.

# WARENTABELLEN

Unverarbeitete Waren sind im Rohzustand, Zwischenprodukte bzw. einfaches Lebendvieh und erhalten damit keine Warentabelle. Sich ergebende eigenartige Kombinationen dienen der allgemeinen Erbauung.

### Grau: Adjektiv

Verarbeitet  
Farbe  
Magisch  
Exotisch

### Schwarz: Warengruppe

Pflanzlich  
Tierisch  
Handwerk  
Luxusgüter  
Sonstiges

W20	Verarbeitet
1	ingelegte
2	filetierte
3	vergorene
4	gefrorene
5	gepresste
6	ausgenommene
7	getrocknete
8	fermentierte
9	gemahlene
10	flambierte
11	eingekochte
12	eingepackte
13	halbierte
14	vergoldete
15	gefaltete
16	geschabte
17	gefeilte
18	gebohrte
19	geschichtete
20	gesägte

W20	Farbe
1	beige
2	blaue
3	braune
4	dunkelblaue
5	dunkelgrüne
6	durchsichtige
7	gelbe
8	grüne
9	lilafarbene
10	olivegrüne
11	orange
12	pinke
13	königsblaue
14	rote
15	schwarze
16	trübe
17	türkise
18	weinrote
19	weiße
20	zitronengelbe

W20	Magisch
1	leuchtende
2	brennende
3	einfrierende
4	blitzende
5	verdampfende
6	verfluchte
7	heilige
8	wiedererweckte
9	beschworene
10	herbeigerufene
11	gebannte
12	verzauberte
13	ingeschläferte
14	schreiende
15	blendende
16	alchemistische
17	explodierende
18	resistente
19	verwandelte
20	Runen-

W20	Exotisch
1	tilepische
2	dak-doregarische
3	dynomerische
4	navgroder
5	eisenhaller
6	sturmklipper
7	vestracher
8	meldritcher
9	shen-ming'sche
10	ank-zasarische
11	nai'suiler
12	cellbricker
13	bosker
14	ruyd-dorainer
15	gilische
16	kalvaser
17	eisenfurter
18	cornhaller
19	mardossaische
20	gnommewahn'sche

W20	Tierisch
1	Milchkühe
2	Rinder
3	Legehennen
4	Hühner
5	Wollschweine
6	Hausschweine
7	Milchziegen
8	Ziegen
9	Zugpferde
10	Reitpferde
11	Wollschafe
12	Reitwidder
13	Brieltauben
14	Singvögel
15	Llamas
16	Yaks
17	Schlangen
18	Hunde
19	Katzen
20	Seidenraupen

W20	Luxusgüter
1	Antiquitäten
2	Zwergenartefakte
3	Elfenartefakte
4	Delikatessen
5	Wein
6	Medizin
7	Bücher
8	Laborgeräte
9	Reliquien
10	Statuen
11	Parfüm
12	Schmuck
13	Pelze
14	Perlen
15	Diamanten
16	Edelhölzer
17	Edelmetalle
18	Marmor
19	Möbel
20	Seidenstoffe

W20	Pflanzlich
1	Weizen
2	Gerste
3	Flachs
4	Leinen
5	Hopfen
6	Kohlköpfe
7	Karotten
8	Zwiebeln
9	Knoblauch
10	Kartoffeln
11	Bohnen
12	Pilze
13	Tomaten
14	Gurken
15	Salatköpfe
16	Rüben
17	Äpfel
18	Birnen
19	Orangen
20	Bananen

W20	Handwerk
1	Nadelholzstämmen
2	Nadelholzbretter
3	Laubholzstämmen
4	Laubholzbretter
5	Eisenerz
6	Eisenbarren
7	Stahlbarren
8	Granit
9	Ziegel
10	Wolle
11	Wolltuch
12	Leinentuch
13	Leder
14	Lehm
15	Sand
16	Kies
17	Papier
18	Seile
19	Metallwerkzeuge
20	Holzwerkzeuge

W20	Sonstiges
1	Alkohol
2	Kristalle
3	Proviand
4	Wasser
5	Schrott
6	Ersatzteile
7	Fossilien
8	Spielzeug
9	Hüte
10	Kleider
11	Schuhe
12	Lampenöl
13	Tran
14	Pech
15	Waffen
16	Rüstungen
17	Schilder
18	Kriegsgerät
19	Passagiere
20	Sklaven



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>

Dieses Werk ist lizenziert unter  
Namensnennung – Nicht-  
Weitergabe unter gleichen



einer Creative Commons Lizenz:  
kommerziell  
Bedingungen 4.0 – International