



GESTRANDET

Ein Abenteuer für Arcane Codex, 3. Edition und
4 – 6 Helden

Exposee

Die Helden werden angeworben, ein Heilmittel für eine bisher unbekannte Krankheit zu finden. Angeblich soll die Essenz aus dem Horn des Einhorns alle Krankheiten heilen.

Schneider, Markus [TheMarkus1204 auf Drachenzwinge]

Markus.schn12@gmail.com

Danksagung

Besonderer Dank gilt Lukas Breinbauer [Reveris auf Drachenzwinge], der drei der Charaktere für das Abenteuer erstellt hat.

Hinweise für den Spielleiter

Der Einstieg in das Abenteuer kann vielseitig gestaltet werden, je nach Gruppe. Es wird als zusammenhängende Geschichte erzählt, was es dem Spielleiter ermöglicht den Spielleitern früher wichtige Hinweise zukommen zu lassen und so die Spielzeit flexibel zu halten. Die vorkommenden Charaktere werden im Anhang mit ihrer Motivation beschrieben, die vorgefertigten Charaktere an das Abenteuer angehängt. Meisterinformationen sind in eckigen Klammern verfasst.

Für den schnellen Leser

In diesem Abenteuer verschlägt es die Helden auf der Suche nach einem Heilmittel auf die Insel der Alten Götter. Auf der Überfahrt wird allerdings ihr Schiff zerstört, die Helden wachen an einem ihnen unbekanntem Strand auf. Es gilt, die unbekannte Insel zu erkunden, ein Heilmittel zu finden und einen Weg zu finden, von der Insel zu entkommen.

Das Abenteuer

Der Einstieg ins Abenteuer – Prolog

Wird dieses Abenteuer mit eigenen Helden gespielt, die sich auch schon besser kennen, lassen sie die Helden auf einen Aushang stoßen. Dieser ist in Verunisch geschrieben und dient als direkter Einstieg ins Abenteuer.

Gesucht!

Ich suche ein paar wackere Helden für eine gefährliche Mission. Mein Kind Alius ist schwer krank und keiner der Ärzte weiß, was es mit der Krankheit auf sich hat, die ihn befiel.

Ziel der Mission ist es, ein Heilmittel für meinen Sohn zu finden. Ich bin bereit jedem Helden 50 GM zu bezahlen, der es schafft, ein Heilmittel zu besorgen.

Interessenten melden sich bitte im Zentrum von Veruna Stadt.

*Gezeichnet,
Aurelius Sertius*

Alternativer Einstieg:

Die Charaktere befinden sich in einem Vorort zu Veruna Stadt. Es ist gerade später Nachmittag bis früher Abend und die Helden haben sich in der Taverne „Zum trunkenen Dämon“ eingefunden. Die Taverne ist zu dieser Zeit bereits brechend voll, gerade ein einziger Tisch ist noch frei. Die Stimmung ist allerdings durchwachsen. An einem der Tische wird das Würfelspiel Alea¹ gespielt, an anderen Tischen lediglich Wein getrunken. Dies ist die Gelegenheit, dass sich die Charaktere untereinander bekannt machen und beschreiben können. Wenn die Helden soweit fertig sind, können Sie mit der Handlung fortfahren. So können die Helden von den Nachbartischen ein paar Gesprächsfetzen mitbekommen (Aufmerksamkeit MW 15).

„... der arme Alius, ... unheilbar krank, ... Eltern tun mir leid, ... Ausschreibung, ... Belohnung...“

Wenn die Helden sich zum Nachbartisch begeben um sich zu erkundigen, erfahren sie das der verunische Adlige Aurelius Sertius waghalsige Recken sucht, ein Heilmittel für die Krankheit seines Sohnes Alius zu finden. Sie erfahren auf diesem Wege auch von der ausgeschriebenen Belohnung und dem Treffpunkt. [An dieser Stelle ist es möglich, den Spielern „*Handout 1 – Gesuch*“ auszuhändigen]. **Sollte keiner der Helden die Probe schaffen**, sich aber dennoch über die eher verhaltene Stimmung wundern, so kann er vom Wirt dieselben Informationen erhalten. Weiterhin erfahren sie, dass Veruna Stadt innerhalb 1 Stunde Fußmarsch gen Norden erreichbar ist.

Draußen ist es schon sehr dunkel und allmählich leert sich der Schankraum. Sollten die Helden noch am gleichen Abend aufbrechen wollen stehen sie nach gut einer Stunde vor den verschlossenen Stadttoren Verunas. Mit einer gelungenen Überleben-Probe (MW 15) finden sie aber immerhin einen Unterschlupf für die Nacht. Weiter verläuft die Reise ereignislos.

Szene 1 – Veruna Stadt

Am vereinbarten Treffpunkt angelangt, sehen sie einen älteren Mann. Geschätzt ist er 55 Jahre alt, mit kurzem, schwarzem Haar. Er wirkt gebrechlich, führt in jeder seiner Hand eine Krücke, ohne die er mit Sicherheit umfallen würde. In seinem Blick spiegelt sich die Trauer wieder, die ihm in letzter Zeit widerfahren ist gemischt mit einem Gefühl der Hoffnungslosigkeit. Wenn sich die Helden nähern und ihn mit dem Aushang konfrontieren beginnt Hoffnung in ihm aufzukeimen. Auf die Frage, was genau zu tun ist, berichtet er von einer Legende, die er einst hörte, aber aufgrund seiner körperlichen Verfassung nicht in der Lage ist, dem selbst nachzugehen. Er berichtet den Helden von der mystischen Heilkraft, die dem Horn der Einhörner innewohnt und dass er sich erhoffte, eines dieser Hörner in seinen Besitz zu bringen um seinen kranken Sohn Alius zu heilen. Keiner der Ärzte konnte ihm helfen, er liegt die ganze Zeit im Bett und schläft. Die Einhörner scheinen auf einer eigenen Insel zu leben, die sich zwischen Mordain und Uliath befinden soll, dort, wo das **Meer der Klingen** mit dem **See der Ruhreichen Dämmerung** zusammenstößt.

Erklären sich die Helden bereit, ihm zu helfen, beginnt er kurzzeitig zu lächeln. Er erklärt sich bereit, alle anfallenden Kosten zu tragen und lädt die Helden zu sich nach Hause ein. Aurelius lebt in einer größeren Villa mitten in Veruna-Stadt. Die Villa hat insgesamt 11 Zimmer, darunter ein großer Speisesaal, einen großen Salon, ein Raucherzimmer sowie Zimmer für die Bediensteten, Gästezimmer und den Schlafsälen von Aurelius und Alius. Falls sich die Helden nach seiner Frau erkundigen erklärt er, dass diese bei Alius' Geburt verstorben ist. Die Helden haben die Gelegenheit, sich mit Nahrungsmitteln für die Reise und weiteren Hilfsmitteln einzudecken, bevor sie nach Tarrentum

¹ Ein verunisches Würfelspiel. Es wird mit 3d6 gewürfelt. Der mit der höchsten Augenzahl erhält die Summe aller Augenzahlen als Punkte. Diese werden von Runde zu Runde notiert. Wird eine vorher festgelegte Anzahl an Punkten erreicht, ist das Spiel vorbei.

aufmachen, einer Hafenstadt weiter nördlich. Dort sollen sich die Helden an **Scipio** wenden, seinen guten Freund, der ihm noch einen Gefallen schuldig ist. Scipio ist ein recht groß gewachsener Mensch Mitte 30 und hat rötliche Haare und einen langen Kinnbart. Er trägt ein Tattoo auf dem Arm, welches einen riesigen Wal zeigt.

Die Reise nach Tarrentum verläuft, wie auch schon die Reise nach Veruna, ereignislos. [Es kann durchaus zu Begegnungen kommen, dies liegt ganz in der Hand des SL]

Szene 2 – Die Überfahrt

Haben die Helden alles erledigt, gilt es Scipio ausfindig und sein Schiff zu finden. Am Hafen herrscht reges Treiben, Schiffe werden beladen und entladen, hier und da ist Geschrei zu hören. Zurzeit liegen 6 Schiffe vor Anker. Es geht deutlich rauer zu als noch in der Stadt. Die Seemänner sind eher schroff in ihrem Verhalten und lassen es sich nicht nehmen, den ein oder anderen Witz zu reißen. Nichts desto trotz sind sie sehr hilfsbereit und bereit, den Helden zuzuhören. Sie können Scipio an einem der Schiffe finden, wie er sich gerade mit einem Minotaurus über bevorstehende Fahrten und Lieferungen unterhält. Er ist wie die anderen Seemänner auch sehr offen und extrovertiert. Sagt ihm etwas nicht zu, spricht er es offen aus. Weisen ihn die Helden auf den ausstehenden Gefallen hin, fragt er die Helden was sie sich genau vorstellen, wohin es gehen soll. Wenn die Helden die Destination erwähnen macht sich Angst breit. Mit einer erfolgreichen Empathie Probe (MW 15) lässt sich feststellen, dass die Seemänner große Angst haben. Der Grund für diese Angst ist eine Legende. Niemand der sich dorthin aufgemacht hat ist je lebend zurückgekehrt. Dort sollen Ungeheuer hausen, jenseits aller Vorstellungskraft, gar mächtige Bestien. Von Schiffen fand man – wenn überhaupt – nur maximal faustgroße Überreste, von der Besatzung fehlte komplett jede Spur. Nur durch gutes Zureden und eine erfolgreiche Probe auf Überreden (die je nach Argumente der Helden einen Bonus von bis zu +6 bekommt; MW 15) lassen sich die Seemänner beruhigen, und stimmen schließlich zu, die Helden zu übersetzen. Bei dem Schiff handelt es sich um ein größeres Handelsschiff mit dem Namen **Ascendum potentia (Gezeiten der Macht)**, bei den Seemännern größtenteils um Menschen, wenn auch der ein oder andere Minotaurus vorhanden ist. Insgesamt besteht die Besatzung aus 30 Mann, 6 davon Minotauern.

Anfangs verläuft die Überfahrt normal. Doch je näher das Schiff dem Ziel kommt, umso dichter wird der Nebel, bis am Ende nichts mehr zu sehen ist. Die Matrosen machen sich sofort daran, die Segel einzuholen. Auch der Wellengang scheint abgenommen zu haben, es ist totenstill. Steht einer der Helden an der Reling, und schaut aufs Wasser, kann er einen riesigen Schatten bemerken, der sich rasend schnell auf das Schiff zubewegt. Im nächsten Moment ist nur noch ein großer Knall zu hören, ein Teil des Schiffes fehlt komplett, genauso wie ein Teil der Besatzung. Das Wasser kommt sehr schnell näher und rettendes Land ist noch nicht in Sicht. Es gelingt den Helden gerade noch, ein herumschwimmendes Brett zu greifen. So treiben sie eine Weile auf dem Meer und schließlich wird ihnen schwarz vor Augen.

[Bei dem riesigen Schatten handelt es sich um einen Leviatan, wie er in den Meeren um die Insel der Alten Götter anzutreffen ist. Er hat nicht nur das Schiff zerstört, sondern auch einen Großteil der Besatzung verschlungen]

Szene 3 – Auf der Insel der Alten Götter

Aufgrund der erhöhten Schwerkraft gelten auf der Insel der Alten Götter die folgenden Modifikationen:

- Feen können sich fliegend nur halb so weit fortbewegen und können auch nicht mehr allzu hoch fliegen. Sie erhalten einen Malus von -2 auf alle Fliegen Proben.
- Alle Proben, die etwas mit Bewegung zu tun haben, genauso wie alle Kampfmanöver werden mit einem Malus von -2 belegt. Dieser Malus ist kumulativ zu anderen Mali z.B. für Mehrfachaktionen.
- Kraftakt Proben um zum Beispiel Hindernisse aus dem Weg zu räumen, werden mit einem Malus von -4 Punkten bedacht.

Als die Helden erwachen fühlen sie sich schwer. Sie öffnen die Augen und erblicken einen langen Strand mit feinem Sand, an die sich üppige Vegetation anschließt. Das letzte, woran sich die Helden erinnern können ist, das sie auf dem Schiff waren. Dann gab es einen lauten Knall. Das nächste was sie spürten, Wasser. Sie trieben eine Zeit lang umher, dann wurde alles schwarz. Doch wo befinden sich die Helden aktuell? Wenn sie sich eine Zeit am Strand umsehen, finden sie nicht nur ihre Ausrüstung und Inventargegenstände wieder, sondern auch Teile der Crew, die den Angriff überlebt haben. Sollten die Helden Glasphiole oder –Flaschen dabei gehabt haben, so sind diese bei einer 1-4 auf einem W10 zerbrochen, die darin befindliche Flüssigkeit im Meer verteilt.

Scipio sowie 2 Minotauren und insgesamt 10 Männer sehen sich etwas hilflos um und wirken verloren. Erst als die Helden die Seemänner ansprechen, schlägt die Stimmung um. Nachdem das alte Schiff gesunken ist, machen sie sich daran, aus dem Holz des nahen Waldes einen Ersatz zu konstruieren, was ihnen mehr schlecht als Recht gelingen wird [siehe „Szene 4 – Das Finale“].

Unterdessen sollen die Helden den Wald erkunden. Vielleicht finden sie dort ja die mysteriösen Einhörner, über die sie von Aurelius schon hörten. [Falls einer der Helden im Wald nach Kräutern suchen möchte, muss ihm um erfolgreich zu sein eine Probe auf Kräuterkunde gegen 17 gelingen. Er findet 1d10 Blätter, die entweder gekaut (Selbstbeherrschung MW 15, um sie nicht direkt wieder auszuspuken) oder als Tee getrunken werden können. Jedes Blatt, gekaut oder als Tee getrunken, heilt einen Wundgrad].

Der Wald ist extrem dicht, kaum Licht dringt durch die hohen Baumkronen. Die Bäume wirken mit 4 bis 5 Metern Höhe deutlich größer als normal. Es ist angenehm warm und Vögel zwitschern gemütlich in den Bäumen sitzend.

Nach etwa 1 Stunde beschwerlichen Marschierens durch den Wald erreichen die Helden schließlich eine kleine Lichtung. Auf ihrem Weg sind sie keinerlei anderen Wesen begegnet, es wirkt fast so, als wäre die Insel sonst unbewohnt. Doch was ist das? [Aufmerksamkeit gegen 12] Dort liegt etwas auf dem Boden. Bei näherer Betrachtung stellt es sich als weißes, pferdeähnliches Wesen dar, blutüberströmt. An der Stelle wo einmal ein Horn war klafft ein großes Loch. Es handelt sich um ein Einhorn, gar grässlich zugerichtet und leider nicht mehr zu Helfen.

Der Einfachheit halber sei angenommen, die Helden nehmen sich die Zeit, dem toten Einhorn ein schönes Begräbnis auszuheben. Sie hören plötzlich eine fremde Stimme in ihren Köpfen: „Vielen Dank ihr wackeren Helden. Doch was verschlägt euch auf diese Insel in unseren Wald?“

Bei dem Gesprächspartner handelt es sich um ein Einhorn, welches inmitten der Bäume gut getarnt die Situation beobachtet. Wenn die Helden normal antworten, können sie auch weitere Fragen

stellen. Sie können in Erfahrung bringen, dass sie sich gerade auf der **Insel der Einhörner** befinden, einer der Inseln der Alten Götter. Falls die Helden in Erfahrung bringen möchten, wer dem armen Einhorn diese Verletzungen zugefügt hat, erfahren sie, dass es ein riesenhafter Keiler war, der etwas Kleines, Schlangenförmiges auf seinem Rücken trug. Es schien so, als wären sie miteinander verbunden. Es ist erst vor kurzem aufgetaucht. Wie es her gekommen ist, kann das Einhorn nicht sagen. Nur, dass es wohl nicht bei dem Einen bleiben wird. Erklären sich die Helden bereit, sich um die Bestie zu kümmern, sollen sie als Gegenleistung ein Teil des Horns erhalten, das für sich allein ausreicht, jede Krankheit zu lindern, kann jedoch nur für einen Patienten genutzt werden. Als Beweis ihrer Heldentat sollen sie das Horn bringen, das die Bestie an sich nahm.

Bei dem Wesen handelt es sich um einen Riesenkeiler, wie sie sonst nur auf Mordain vorkommen, allerdings in Symbiose mit einem Spuckenden Teufel, was den Riesenkeiler zu einem wirklich ernstzunehmenden Gegner macht. Es ist nicht schwer ausfindig zu machen, die Spuren sind noch relativ frisch. Mit einer gelungenen Probe auf Spurenlesen (MW 15) lassen sich deutliche Spuren erkennen die zu einer Höhle führen. Schon in der Nähe der Höhle strömt den Helden der Geruch von Verwesung in die Nasen, überall sind Knochen zu finden. Nur mit einer erfolgreichen Probe auf Schleichen (MW 18) können die Helden unbemerkt die Höhle betreten. Sonst werden Verbergen Proben (MW 20) erforderlich. Der riesenhafte Keiler liegt in der Höhle und kaut genüsslich auf einer Art Dorn herum. Bei näherem Hinsehen erweist es sich als das abgetrennte Horn.

Nun gilt es. Kaum das der Keiler die Helden wahrgenommen haben (oder die Helden es angegriffen haben) springt er auf und stürzt sich auf den nächsten Helden in seinem Weg. Der Spuckende Teufel auf dem Rücken erkennt die Gefahr die sich auch für ihn ergibt und mischt auch im Kampf mit.

Waren die Helden erfolgreich und gehen mit dem Horn zurück zur Lichtung, erkennen sie dort ein anderes Einhorn, scheinbar auf jemanden wartend. Kaum betreten die Helden die Lichtung hören sie eine vertraute Stimme in ihren Köpfen: „Ich sehe, ihr wart erfolgreich. Nun will ich meinen Teil der Abmachung einlösen. Das Horn welches ihr nun bei euch tragt, hat noch genug Kraft inne, um eine Person von jeder Krankheit zu heilen, die sie befällt. Um seine Wirkung zu entfalten, muss es zerstoßen und zu Wasser gelöst aufgekocht werden. Es genügt, dem Patienten einmalig davon trinken zu lassen.

Mit dem Heilmittel in der Tasche begeben sich die Helden zurück zum Strand. Die Crew war unterdessen nicht untätig und hat ein größeres Floß gebaut mit einem provisorischen Mast in der Mitte und genug Platz für alle. Und kaum das alle das Floß betreten haben legt es ab.

Szene 4 – Das Finale

Kaum hat das Floß die Insel hinter sich gelassen, ist der Nebel wieder da, alles umgebend. Und einige Zeit später auch wieder dieser riesige Schatten. Der Leviatan hat sie entdeckt! Sie müssen dem Leviatan entkommen, oder es ist aus mit ihnen. Glücklicherweise verliert der Leviatan nach kurzer Zeit (weniger Minuten) das Interesse und lässt von dem kleinen Floß ab. [Je nach restlicher Zeit kann die kleine Verfolgungsjagd weiter ausgedehnt werden. So könnte Nahrung als Köder dienen, um den Leviatan kurzzeitig abzulenken usw.]

Epilog

Die Helden sind mehr oder weniger unversehrt wieder in Veruna angekommen und können einen Erfolg vermelden, sie haben das Horn eines Einhorns und haben es lebend nach Veruna zurückgeschafft. Unmittelbar nach Verkündigung der frohen Botschaft machen sich die Helden daran, die Lösung herzustellen und dem kleinen Alius zu trinken zu geben. Es dauert einige Stunden bis das Mittel die gewünschte Wirkung erzielt und der kleine Junge die Augen öffnet. Dieser Anblick treibt Aurelius echte Freudentränen ins Gesicht und er fällt auf die Knie. Nicht nur erhält jeder Held die versprochenen 50 GM, sondern zusätzlich auch 10 Ruhmpunkte. Mit Aurelius haben die Helden in Veruna einen wertvollen Freund gewonnen, der ihnen auch in Zukunft zur Seite stehen kann. Weiterhin erhält jeder Held 5 EP.

Anhang

Dramatis Personae

Aurelius Sertius – verzweifelter verunischer Adliger

Stärke 0, Geschick -2, Konstitution +3, Wahrnehmung +2, Intelligenz +3, Willenskraft +3, Charisma +3; **Initiative** 2, **VW** 14, **SR** 17, **GW** 26; **LP** 0/8, -2/16, -4/24, -6/32, außer Gefecht/40, Koma/48;

Bewegungsweite: Kampf 2, Marsch 4, Sprint 16, Schwimmen 2

Fertigkeiten (Boni bereits eingerechnet): Aufmerksamkeit 5, Empathie 12, Etikette 10, Führung 13, Lippen lesen 5, Rhetorik 9, Ortskenntnis (Veruna) 5; **Sprachen** Verunisch (L/S)

Vorzüge und Schwächen: Pflichtgefühl (2), Kann nicht lügen (3), Unbeherrscht (4), Gehbehinderung (6), Die Stimme (Empathie), Adel (7)

Der Tod seiner Frau und die Krankheit seines Sohnes haben ihn schwer gezeichnet. Er geht jedem noch so kleinen Hinweis nach, der Hilfe versprechen könnte, ist dafür sogar bereit, zum Äußersten zu gehen und sein eigenes Leben zu riskieren. Bei seinem letzten Versuch vor etwa 1 Monat verlor er sein rechtes Bein als er auf der Suche nach einem Heilmittel von einer Klippe fiel und Felsen sein Bein begruben. Seither bedient er sich einer Gehhilfe, verlässt sein Anwesen nur noch sehr selten. Er ist stets aufrichtig, anderen gegenüber sehr aufgeschlossen. Sein größter Wunsch ist es, seinen Sohn in die Arme schließen zu können.

Monster

[aus dem Regelwerk zur dritten Edition]

Einhorn

Initiative: +1; **Angriff:** Hornsturm 8, Tritt 7, Niedertrampeln 6; **Schaden:** Hornsturm 2d10 T (4d10 T mit Anlauf), Tritt 1d10+2 B, Niedertrampeln 2d10 B; **VW** 15; **SR** 27; **GW** 18; **RS** 0; **LP** 0/10, -2/20, -4/30, -6/40, außer Gefecht/50, Koma/60; **Größe** G (-1); **Bewegungsweite:** Kampf 15, Marsch 30, Sprint 120, Schwimmen 10; **Eigenschaften:** Stärke +8, Konstitution +5, Geschick 0, Intelligenz 0, Wahrnehmung +2, Willenskraft +4, Charisma +5; **Fertigkeiten:** Ausdauer 15, Empathie 15, Heilkunde 10, Kraftakt 16, Rennen 15, Schleichen 15, Verbergen 15; **besondere Fähigkeiten:** Aura des empathischen Gespürs, Heilen des Einhorns, Regeneration, Reinigendes Licht, Schutz vor Bösem, Telepath; **Besondere Nachteile:** Eisenallergie; **Arkane Macht:** 20; **Potential:** 4; **Klima und Vorkommen:** Gemäßigte Wälder, Inseln der Alten Götter, Mordain, extrem selten; **Organisation:** 1-2, selten mehr; **Beschreibung:** Einhörner sind scheue Wesen der Reinheit, der Jungfräulichkeit, der Unschuld und der Heilung. Sie sehen fast immer aus wie zarte, reinweiße Pferde mit gespaltenen Hufen, einem Ziegenschwanz und einem einzelnen, gewundenen Horn auf der Stirn. Nehmen sie bei einer Attacke mit letzterem zuvor eine Runde Anlauf, so wird der Schaden des Hornsturms verdoppelt. Auf den Inseln der Alten Götter und in ihrem Heimatwald regenerieren Einhörner 10 LP pro Minute.

Leviathan

Initiative: -4; **Angriff:** 4; **Schaden:** Maul 18d10 T, Verschlingen 2d10 T; **VW** 6; **SR** 134; **GW** 18; **RS** 15; **LP** 0/100, -2/200, -4/300, -6/400, außer Gefecht/500, Koma/600; **Größe** KOL (-8); **Bewegungsweite:** Schwimmen 20/40/60; **Eigenschaften:** Stärke +100, Konstitution +20, Geschick -5, Intelligenz 0, Wahrnehmung -2, Willenskraft +4, Charisma -; **Fertigkeiten:** Ausdauer 4, Schwimmen 20; **besondere Fähigkeiten:** Verschlingen; **Klima und Vorkommen:** Ozeane, extrem selten; **Organisation:**

Einzelgänger; **Beschreibung:** Der Leviathan ist der unumstrittene Herrscher der Ozeane. An seiner Schnauze wachsen große, bartähnliche Tentakel. Auch sein gewaltiger Körper ist mit Tentakeln und Stacheln übersät. Das große, mit mächtigen Zähnen bestückte Maul dieses Urmonsters kann ohne Probleme ein kleines Schiff zermalmen und Legenden berichten von riesigen Leviathanen, die ganze Flotten zerstörten. Greift der Leviathan ein deutlich kleineres Opfer an, so kann er es komplett verschlingen.

Riesenkeiler [leicht veränderte Werte aufgrund der Umgebung]

Initiative: -3 **Angriff:** Rammen 8 Niedertrampeln 8 **Schaden:** Rammen 3w10 T Niedertrampeln 4w10 B **VW:** 9 **SR:** 32 **GW:** 8 **RS:** 5; **LP:** 0/12 -2/24 -4/36 -6/48 Außer Gefecht/60 Koma/72 **Größe:** R (-2) **Bewegungsweite:** Kampf: 6 Marsch: 12 Sprint: 48 Schwimmend: 6; **Eigenschaften:** Stärke: +9 Konstitution: +9 Geschick: -1 Intelligenz: -2 Wahrnehmung: -2 Willenskraft: -4 Charisma: - **Besondere Fähigkeiten:** Furchtlos (+10) **Besondere Nachteile:** - **Klima und Vorkommen:** Mordainer Wälder, selten **Organisation:** Einzelgänger; **Beschreibung:** Riesenkeiler sind die Vorfahren der verbreiteten Wildschweine. Nur auf Mordain überlebten diese urtümlichen Geschöpfe und sie werden hier als Gefolge Torcs verehrt. Normalerweise verhalten sich Riesenkeiler nicht aggressiv, es sei denn in der Paarungszeit um Mittwinter oder wenn Jungtiere bei ihnen sind. Besonders in der Paarungszeit greifen die Keiler alles an, was sich in einem Umkreis von 10 Metern bewegt und mindestens eine Größenklasse von M erreicht.

Spuckender Teufel

Initiative: +4 **Angriff:** Biss 12 Gift spucken 6 (2 Meter) **Schaden:** Biss 1w10/2 T Gift 2W10 T (siehe Gift) **VW:** 24; **SR:** 6; **GW:** 6; **RS:** 0; **LP:** 0/2 -2/4 -4/6 -6/8 Außer Gefecht/10 Koma/12 **Größe:** W (+2) **Bewegungsweite:** Kampf: 1/2 Marsch: 1 Sprint: 4 Fliegend: 6/12/48; **Eigenschaften:** Stärke: -5 Konstitution: -3 Geschick: +4 Intelligenz: -5, Wahrnehmung: +4 Willenskraft: -3 Charisma: - **Besondere Fähigkeiten:** Aura des empathischen Gespürs (siehe unten), Gift; **Klima und Vorkommen:** extrem selten, Inseln der Alten Götter **Organisation:** Einzelgänger (mit Symbiont) **Beschreibung:** Der Spuckende Teufel ist eine hochgiftige, geflügelte Schlangenart mit schimmernden Flügeln und Schuppen. Zum Glück für andere Lebewesen wurde diese Art bis jetzt nur auf einer Insel gesichtet, wo der Spuckende Teufel keine natürlichen Feinde besitzt. Nach seiner Geburt sucht sich jeder Spuckende Teufel einen Symbionten, normalerweise ein größeres Tier, mit dem sich der Teufel empathisch verbindet. Diese freiwillig eingegangene Gemeinschaft ist für beide von Nutzen, da sich beide gegenseitig beschützen und den jeweils anderen mit Nahrung versorgen, die dieser sich nicht selbst jagen kann. Der Teufel verhält sich normalerweise nicht aggressiv, wird jedoch durch Angriffe auf ihn oder seinen ausgewählten Symbionten gereizt und greift dann an. Ein männlicher Spuckender Teufel paart sich nur einmal in seinem Leben, da die Paarung ihn tötet. Bei der Paarung gibt das Weibchen Dosen ihres Giftes ab, an denen das Männchen stirbt. Das Weibchen legt im Anschluss etwa ein Dutzend Eier, aus denen nach einigen Monaten die jungen Teufel schlüpfen. Bis jetzt ist es nicht gelungen, eine Dosis des Giftes einem Spuckenden Teufel abzunehmen und nachher noch zu nutzen. Der Teufel ist daher die einzige bekannte Ursache, wenn dieses Gift ein anderes Wesen trifft.

Gift des Spuckenden Teufels

Art: Kontakt/ Verletzung

Zustand: flüssig

Wirkungszeit: sofort

Wirkungsdauer: einmalig/ Säureintervall: drei Runden lang einmal pro Runde

Schaden: 2W10 T Säureschaden

Stärke: 10

MW: 5

Effekt: Das Gift wird von dem Spuckenden Teufel gespuckt. Sobald das Gift einen nicht-magischen Widerstand berührt, frisst es sich zunächst drei Runden lang durch, wobei es 2W10 T Schaden/Runde verursacht (es funktioniert in dieser Hinsicht als Säure). Gelangt das Gift in den Blutkreislauf eines Lebewesens, so verätzt das Gift innere Organe und verursacht auch hier jede Runde 2W10 T Schaden. Eine Dosis des Giftes, d.h. eine Spuckattacke, verbraucht sich jedoch nach fünf Runden an der Luft.

Initiative

=Wahrnehmungsbonus - Belastung
+ Sonstiges

Widerstandswerte

OW

Verteidigungswert

=14 + Geschick- + Wahr.Bonus + GK
+ Sonstiges

SR

Schockresistenz

=14 + Stärke- + Konstitutionsbonus
+ Sonstiges

GW

Geistiger Widerstand

= 14 + Intelligenz- + Willenskraftbonus
+ Sonstiges

Lebenspunkte

Angeschlagen	()	_____	0
Verletzt	()	_____	-2
Verwundet	()	_____	-4
Schwer Verwundet	()	_____	-6
Außer Gefecht	()	_____	-
Koma	()	_____	-

Bewegung

Kampf:	Marsch:	Sprint:	Fliegend:	Schwimmend:
--------	---------	---------	-----------	-------------

Rüstung					
Körperzone	Rüstungsart	RS	Gesamtrüstungsschutz: (RS aller Körperzonen aufaddiert % 6)		
Kopf			<input type="text"/>		
l. Arm			Belastung: (Gesamt RS % 3) <input type="text"/>		
r. Arm			Min. Stärke: (Gesamt RS % 2) <input type="text"/>		
Torso					
l. Bein					
r. Bein					
Linker Arm ()					Kopf ()
Rechter Arm ()					Gesicht ()
Waffenhand (L / R) ()					Augen ()
Schildhand (L / R) ()			Hals ()		
Rechtes Bein ()			Torso ()		
Rechter Fuß ()			Lebenswichtige Organe ()		
Schild ()			Weichteile ()		
			Linkes Bein ()		
			Linker Fuß ()		

Waffe	Schaden	S.Art	Größe	Min.St.	Nachladezeit	Reichweite	Fertigkeit

Ausrüstung

Ausrüstung

Ausrüstung

<hr/>	<hr/>	<hr/>
---	---	---

Initiative

=Wahrnehmungsbonus - Belastung
+ Sonstiges

Widerstandswerte

OW

Verteidigungswert

=14 + Geschick- + Wahr.Bonus + GK
+ Sonstiges

SR

Schockresistenz

=14 + Stärke- + Konstitutionsbonus
+ Sonstiges

GW

Geistiger Widerstand

= 14 + Intelligenz- + Willenskraftbonus
+ Sonstiges

Lebenspunkte

Angeschlagen	()	_____	0
Verletzt	()	_____	-2
Verwundet	()	_____	-4
Schwer Verwundet	()	_____	-6
Außer Gefecht	()	_____	-
Koma	()	_____	-

Bewegung

Kampf:	Marsch:	Sprint:	Fliegend:	Schwimmend:
--------	---------	---------	-----------	-------------

Rüstung				
Körperzone	Rüstungsart	RS		
Kopf				Gesamtrüstungsschutz: (RS aller Körperzonen aufaddiert % 6) <input type="text"/> Belastung: (Gesamt RS % 3) <input type="text"/> Min. Stärke: (Gesamt RS % 2) <input type="text"/>
l. Arm				
r. Arm				
Torso				
l. Bein				
r. Bein				
Linker Arm () Rechter Arm () Waffenhand (L / R) () Schildhand (L / R) () Rechtes Bein () Rechter Fuß () Schild ()			Kopf () Gesicht () Augen () Hals () Torso () Lebenswichtige Organe () Weichteile () Linkes Bein () Linker Fuß ()	

Waffe	Schaden	S.Art	Größe	Min.St.	Nachladezeit	Reichweite	Fertigkeit

Ausrüstung

Ausrüstung

Ausrüstung

Initiative

=Wahrnehmungsbonus - Belastung
+ Sonstiges

Widerstandswerte

OW

Verteidigungswert

=14 + Geschick- + Wahr.Bonus + GK
+ Sonstiges

SR

Schockresistenz

=14 + Stärke- + Konstitutionsbonus
+ Sonstiges

GW

Geistiger Widerstand

= 14 + Intelligenz- + Willenskraftbonus
+ Sonstiges

Lebenspunkte

Angeschlagen	()	_____	0
Verletzt	()	_____	-2
Verwundet	()	_____	-4
Schwer Verwundet	()	_____	-6
Außer Gefecht	()	_____	-
Koma	()	_____	-

Bewegung

Kampf:	Marsch:	Sprint:	Fliegend:	Schwimmend:
--------	---------	---------	-----------	-------------

Rüstung		
Körperzone	Rüstungsart	RS
Kopf		
l. Arm		
r. Arm		
Torso		
l. Bein		
r. Bein		

Gesamtrüstungsschutz:
(RS aller Körperzonen aufaddiert % 6)

Belastung:
(Gesamt RS % 3)

Min. Stärke:
(Gesamt RS % 2)

Kopf ()

Gesicht ()

Augen ()

Hals ()

Torso ()

Lebenswichtige Organe ()

Weichteile ()

Rechtes Bein ()

Rechter Fuß ()

Schild ()



Waffe	Schaden	S.Art	Größe	Min.St.	Nachladezeit	Reichweite	Fertigkeit

Ausrüstung

Ausrüstung

Ausrüstung

<hr/>	<hr/>	<hr/>
---	---	---

Initiative

=Wahrnehmungsbonus - Belastung
+ Sonstiges

Widerstandswerte

OW

Verteidigungswert

=14 + Geschick- + Wahr.Bonus + GK
+ Sonstiges

SR

Schockresistenz

=14 + Stärke- + Konstitutionsbonus
+ Sonstiges

GW

Geistiger Widerstand

= 14 + Intelligenz- + Willenskraftbonus
+ Sonstiges

Lebenspunkte

Angeschlagen	()	_____	0
Verletzt	()	_____	-2
Verwundet	()	_____	-4
Schwer Verwundet	()	_____	-6
Außer Gefecht	()	_____	-
Koma	()	_____	-

Bewegung

Kampf:	Marsch:	Sprint:	Fliegend:	Schwimmend:
--------	---------	---------	-----------	-------------

Rüstung		
Körperzone	Rüstungsart	RS
Kopf		
l. Arm		
r. Arm		
Torso		
l. Bein		
r. Bein		

Gesamtrüstungsschutz:
(RS aller Körperzonen aufaddiert % 6)

Belastung:
(Gesamt RS % 3)

Min. Stärke:
(Gesamt RS % 2)

Kopf ()

Gesicht ()

Augen ()

Hals ()

Torso ()

Lebenswichtige Organe ()

Weichteile ()

Rechtes Bein ()

Rechter Fuß ()

Schild ()



Waffe	Schaden	S.Art	Größe	Min.St.	Nachladezeit	Reichweite	Fertigkeit

Ausrüstung

Ausrüstung

Ausrüstung

<hr/>	<hr/>	<hr/>
---	---	---