



Der Wandelnde Tod

Prolog

Schon wieder mussten die Soldaten einen Kranken zurück ins Lager bringen. Wild schreiend und um sich schlagend, versuchte der Mann seinen Häschern zu entkommen. Schon wieder, es ist immer das gleiche.

Dahla wickelte sich etwas fester in die Decke ein. Es war kalt heute Nacht.

Sie werden ihn an sein Bett binden, er wird versuchen die Fesseln zu zerreißen und die ganze Nacht schreien vor Wut und Schmerz. Morgen wird dann alles vorbei sein. Auf einmal ist er ruhig und jeder weiß, was das bedeutet.

Ein weiterer Sieg für die Krankheit und wieder ein verlorener Kampf für die Questoren.

Hach, Dahla seufzte traurig und ging wieder zurück in ihr Zelt.

Wenn nicht bald ein Gegenmittel für die Seuche gefunden wird, ist die Stadt Nugmerenmarkt dem Untergang geweiht. Und wer weiß, was danach kommt. Garlen, stehe uns bei!

Hintergrund

Die Charaktere verschlägt es in die Stadt Nugmerenmarkt. Doch zu allem Unglück müssen sie feststellen, dass die Stadt unter Quarantäne steht. Throalische Soldaten haben die Landseite abgeriegelt und Schiffe der Syrtis die Wasserseite.

Niemand darf rein oder raus. Grund für diese Quarantäne ist eine schlimme Seuche, der sogenannte "Wandelnde Tod", der hier vor einiger Zeit ausgebrochen ist.

Trotz der Unterstützung von zahlreichen Garlen Questoren ist es bisher nicht gelungen, die Seuche aufzuhalten, geschweige denn die Ursache der Krankheit zu finden. Immer mehr und mehr Namensgeber stecken sich an, doch merkwürdigerweise scheint die Krankheit nur auf die Stadt und die Umgebung begrenzt zu sein.

Wenn die Charaktere Ursachenforschung betreiben, finden sie schnell heraus, dass hier böse Mächte am Werke sind.

Raggok Anhänger haben sich mit den Insektenwesen, die als Invae bekannt sind, zusammengetan und haben einen teuflischen Plan ausgeheckt. Unter der Stadt züchten die Invae Hunderte von Mücken, die sie auf die ahnungslosen Stadtbewohner hetzen und so mit der Krankheit infizieren. Nach ein paar Tagen verwandeln sie sich in willenslose Marionetten und wandern wie in Trance in die Kanalisation, wo die Invae schon auf sie warten, um sie in Hybriden, halb Invae, halb Namensgeber, zu verwandeln. Innerhalb von ein paar Monaten würde sich Nugmerenmarkt in eine gigantische Brutstätte verwandeln und die Invae würden wie die Heuschrecken über Barsaive herfallen.





Wie immer liegt es an den Charakteren, dies zu verhindern.

Vom Schwierigkeitsgrad her ist das Abenteuer eher für erfahrenere Gruppen ausgelegt. Ich schlage 5-8 Kreis vor.

Der Schauplatz

Schauplatz ist die Stadt Nugmerenmarkt. Sie liegt am Schlangenfuss direkt hinter den Throal Bergen. Um genau zu sein in dem Waldstück zwischen Throal Berge und Caucavia Berge.

Eine Stadtbeschreibung + Karte findet sich in den Dateiablagen der Earthdawn Sektionen vom Runners-Heaven Forum (www.runners-heaven.net) und vom Travar Forum (www.travar.de), sowie auf der Earthdawn.de Seite.

Ankunft

Schon weit vor den Toren Nugmerenmarkts können die Charaktere bemerken, dass etwas nicht stimmt. Es ist kaum jemand auf der Strasse und wenn sie näher kommen, können sie viele Rauchfahnen am Himmel erkennen.

Vor der Stadtmauer sehen sie dann die Präsenz throalischer Soldaten. Sie haben alles abgeriegelt und sogar die in der Nähe liegenden Bauernhöfe in Beschlag genommen. Dort haben sie Lager aufgebaut und Kranke, die es über die Mauer geschafft haben, unter Quarantäne gestellt.

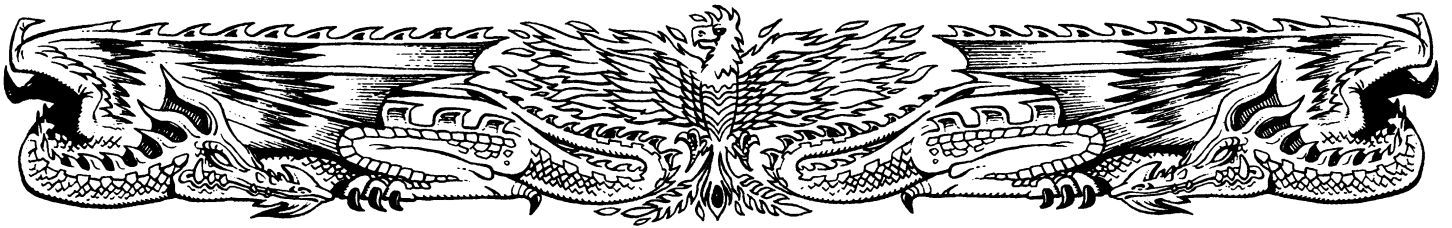
Sie sollten dafür sorgen, dass die Charaktere etwas wichtiges in der Stadt zu erledigen haben. Sie werden also nicht einfach weiterziehen, sondern müssen sich mit der Situation auseinandersetzen. Die erste Hürde werden die throalischen Soldaten sein, welche die Charaktere eigentlich nicht dichter an die Stadt heranlassen wollen, sondern sie gleich wieder wegschicken.

Konnten sie sie überreden oder sind irgendwie anders an ihnen vorbeigekommen, so werden sie früher oder später auf die Verantwortlichen im throalischen Lager treffen. Das sind Hauptmann Welnik, ein Zwergenkrieger und Anführer der throalischen Streitkräfte und Dahla, eine zwergische Garlen Questorin und hauptverantwortlich für die Bekämpfung der Seuche.

Dahla ist für jede Hilfe dankbar und kann sich schnell von der Hilfe der Charaktere überzeugen lassen. Hauptmann Welnik ist eher skeptisch und will sich nicht in seine Aufgabengebiete hineinreden lassen. Wie er den Charakteren gegenüber auftritt, kommt ganz darauf an, wie bekannt die Charaktere sind. Sind die Charaktere erst einmal im Team, werden sie feststellen, dass Throal diese Seuche sehr ernst nimmt. Nicht nur eine große Einheit throalischer Soldaten wurde hier her geschickt, sondern auch einige Zauberer, welche die Stadtmauer so versiegelt haben, dass niemand heraus kann. Außerdem wurde nach Anzeichen gesucht, die auf einen dämonischen Ursprung dieser Seuche hindeuten. Aber es wurde nichts dergleichen gefunden.

Die letzte Hoffnung





Nicht nur außerhalb der Stadt wird fieberhaft nach einem Heilmittel gesucht, sondern auch innerhalb der Stadt. Die Adeptenschule in Nugmerenmarkt, geführt von dem menschlichen Magier Haplo Sternenschweif, wurde dafür als Hauptquartier ausgewählt.

Geschützt durch Zauber und durch die Adepten der Schule haben sich da einige Garlen Questoren eingerichtet und testen diverse Heilmittel an Kranke. Ein Labor befindet sich auch im Keller. Damit schnell Informationen ausgetauscht und benötigte Zutaten beschafft werden können, wurde eine Verbindung zwischen der Adeptenschule und dem Lager draußen geschaffen. Zwei Portale verbinden diese beiden Orte. Das eine befindet sich in einem Zelt draußen und das andere in einem Raum in der Adeptenschule.

Zur Zeit wird an einer mächtigen Version des Gesundungstrankes gearbeitet. Aus Throal wurde extra "die Träne Garlens" beschafft. Dieser zähflüssige Trank soll von Garlen persönlich gesegnet worden sein und soll dem Gesundungstrank beigemischt werden. Wenn das den Kranken nicht helfen wird, dann wissen die Questoren auch nicht mehr weiter, denn alles andere schlug bisher fehl.

Dahla will am nächsten Morgen durch das Portal in die Adeptenschule gehen und dort der Fertigstellung des Trankes beiwohnen. Die Charaktere sollen sie begleiten.

Der Überfall

In der Schule können die Charaktere sich erst einmal mit den Adepten bekannt machen (siehe Anhang). Die Lehrmeister und Schüler bewachen die Schule vor allem vor den Bewohnern Nugmerenmarkts, die oftmals wie ein wilder Mob versuchen die Schule zu stürmen. Es gibt Gerüchte, dass hier ein Gegenmittel für die Seuche gebraut wird.

Dahla hat "die Träne Garlens" mitgebracht und eigentlich könnte es jetzt losgehen, doch es stellt sich heraus, dass der Verantwortliche des Labors, der T'skrang Elementarist und Lehrmeister Shustal Wasserklinge, nicht in der Schule ist. Er hat sich wohl mit dem Kriegerlehrling Pegos auf die Suche nach einer bestimmten Wurzel gemacht, die er unbedingt für den Trank brauchte. Sie wollten nur kurz in einen Kräuterladen und dann wieder zurückkommen. Doch sie sind schon seit ein paar Stunden überfällig.

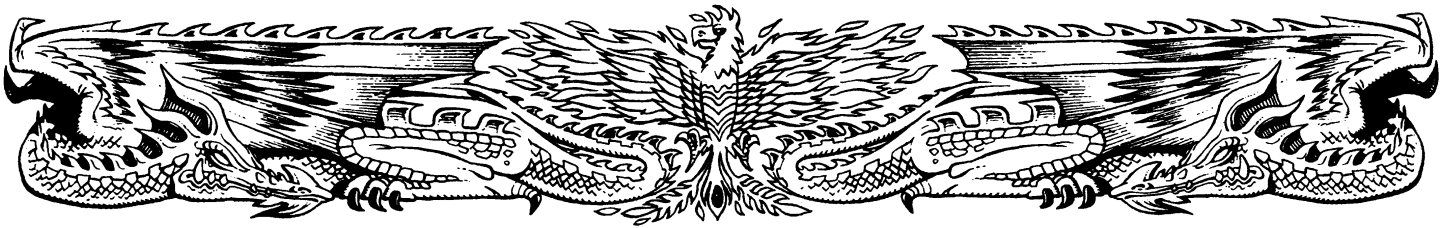
Dahla ist außer sich vor Wut, doch will nicht länger warten oder nach ihnen suchen. Ihrer Meinung nach ist diese Wurzel nicht nötig. "Die Träne Garlens" ist der Hauptbestandteil und die wichtigste Zutat. Nachdem der Trank gebraut wurde, soll er sofort an Frevnik dem kranken Kriegerlehrmeister ausprobiert werden.

Den Part von Shustal als Braumeister übernimmt nun Drugar sein Lehrling. Doch bevor "die Träne Garlens" dem blubbernden Trank beigemischt werden kann, passiert etwas Unerwartetes.

Plötzlich öffnet sich in jeder Ecke des Labors ein Portal, aus dem mehrere verummte Gestalten stürzen. Sie greifen sofort an und versuchen, "die Träne Garlens" in ihren Besitz zu bekommen. Außerdem zerstören sie das Labor. Aber nicht nur im Labor, auch in anderen Teilen der Schule scheinen Eindringlinge plötzlich aufgetaucht zu sein. Von überall ist Kampfärm zu hören.

Für die Charaktere sollte es ein harter Kampf werden. Sorgen sie dafür, dass Dahla überlebt, aber dass "die Träne Garlens" gestohlen wird. Sobald die Angreifer wieder durchs Portal springen, schließt es sich. Die Charaktere sollten nicht in der Lage sein, hinterher zu springen. Die toten Angreifer verbrennen auf einmal in einem seltsamen Feuer. Nichts bleibt mehr übrig, an dem man sie erkennen könnte.





Die anderen wurden auch ziemlich überrumpelt. Einige Tote sind zu beklagen und die Angreifer haben es wohl geschafft, das Portal zu neutralisieren. Nun ist die Schule von der Außenwelt abgeschnitten.

Hintergrund:

Haplo Sternenschweif ist nicht nur das Oberhaupt der Adeptenschule in Nugmerenmarkt, sondern auch noch ein hochrangiger Raggok Questor. Er hat zusammen mit den Invae den Plan ausgeheckt und mit seinen Anhängern alles vorbereitet. Auch ist er für die Neutralisierung des Portals und die Ermordung der beiden Wachen verantwortlich.

Ein neues Portal zu erschaffen, versucht er so lange wie möglich hinauszuzögern.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Dahla ist verzweifelt. "Die Träne Garlens" ist verschwunden und sie haben kein Kontakt zu Hauptmann Welnik und den anderen.

Zwar ist jetzt klar, dass böse Mächte ihre Finger im Spiel haben, doch leider gibt es keine Anhaltspunkte und die Zeit drängt.

Für die Charaktere gibt es nur noch zwei Möglichkeiten. Entweder sie holen "die Träne Garlens" zurück oder sie finden heraus, was für die Seuche verantwortlich ist und können es stoppen.

Ermittlungen

Früher oder später werden die Charaktere die Adeptenschule verlassen, um Ermittlungen anzustellen.

Vielleicht können sie mehr über die Krankheit und die Angreifer herausfinden oder was aus Shustal und Pegos geworden ist.

Dadurch setzen sie sich natürlich auch dem Risiko aus, selber Opfer der Seuche zu werden. Mehr dazu im Anhang unter "Wirkung der Seuche".

Um das Chaos und die Gefahr in der Stadt wiederzuspiegeln, habe ich hier einige Situationen aufgeführt, mit denen sich die Charaktere vielleicht während ihrer Ermittlungen auseinandersetzen müssen.

1. Es spricht sich herum, dass die Charaktere bei der Bekämpfung der Seuche helfen. Ständig heften sich Dutzende von Leuten an ihre Fersen. Auch vor Überfällen schrecken die Bewohner nicht zurück
2. Einige Kranke haben sich in einem Garlen-Tempel verschanzt. Ein Mob versucht sie zu lynchen.
3. Verbrecher sind aus dem Gefängnis ausgebrochen und machen das Hafenviertel unsicher.

Shustal:

Versuchen die Charaktere mehr über das Verschwinden von Shustal herauszufinden, werden sie wohl den Weg zum Kräuterladen absuchen.





In der Nähe des Kräuterladens entdecken sie tatsächlich Pegos Leiche. Es hat ein Kampf gegeben und Pegos starb durch mehrere Schwerthiebe.

Durch Befragungen der Anwohner oder magische Talente können sie herausfinden, dass Shustal verschleppt wurde und zwar von einem wohlhabenden Bürger namens Meister Demos.

Demos lebt in einer edlen Villa im besten Viertel von Nugmerenmarkt und hat sich dort mit seinen Leuten verschanzt. In seinem Keller befindet sich ein Labor und er zwingt Shustal dazu ein Gegenmittel zu brauen. Demos ist kein schlechter Mensch, er ist nur verzweifelt und sorgt sich um seine kranke Frau und seine kranke Tochter.

Ob die Charaktere diese Situation mit Gewalt oder durch ihre Überredungskünste lösen, bleibt ihnen überlassen, doch das Labor von Demos würde sich jedenfalls hervorragend als Ersatz für das zerstörte Labor in der Adeptenschule anbieten.

Die Seuche:

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie die Charaktere den Raggok-Anhängern und den Invae auf die Schliche kommen können.

1. Der Seuche freien Lauf lassen

Im Endstadium der Seuche müssen die Kranken ans Bett gefesselt werden und sterben dann einen qualvollen Tod. Tut man das nicht, wandeln sie wie in Trance durch die Straßen und stürzen sich ins Hafengebiet.

Allerdings ertrinken sie nicht, wie angenommen, sondern klettern über den Abfluss in die Kanalisation.

Verfolgen die Charaktere einen Kranken in diesem Zustand, bringt er sie durch die Kanalisation bis zu den Invae.

2. Falscher Heiltrank

Die Charaktere können herausfinden, dass anscheinend noch andere Heiltränke brauen. Die werden für teures Geld an kranke und zur Vorsorge an gesunde verkauft.

Die Raggok-Anhänger haben dieses lukrative Geschäft aufgezoogen und verdienen sich damit eine goldene Nase. Doch das Geld ist nur ein angenehmer Nebeneffekt, denn der Kräutermischung ist noch Invaeblut beigemischt worden, so dass sie die Einwohner sogar noch schneller und gezielter infizieren können.

Die Raggok-Anhänger haben ihr Quartier in einem Haus im Hafenviertel. Dort mischen sie den Trank zusammen und bewahren auch das eingenommene Geld auf.

Durchsucht man das Haus, kann man einen Zugang zur Kanalisation entdecken und außerdem noch eine Raggok Statue. Eine ähnliche Statue hat auch Haplo in seinem Zimmer, denn darüber kann er Kontakt mit seinen Leuten aufnehmen, ohne die Adeptenschule zu verlassen.





Es ist auch möglich, dass sie schon vorher herausbekommen, wie die Seuche übertragen wird. Merkwürdig ist, dass keine Obsidianer infiziert sind und nur sehr wenig Trolle. Auch bei den Orks gibt es insgesamt weniger kranke, als bei den Menschen oder Elfen.

Wenn die Charaktere die dickere Haut als gemeinsamen Nenner finden, sind sie schon einen Schritt weiter.

Die Invae

Sind die Charaktere erst einmal in der Kanalisation angelangt, ist es nicht mehr schwierig die Invae zu finden. Die Kanalisation ist nicht besonders groß und es gibt verschiedene Wege, die zum Nest führen.

Die Raggok-Anhänger haben insgesamt 9 "Räume" für die Invae eingerichtet. 8 Räume sind kreisförmig um den großen Ritualraum angeordnet.

Alle Räume sind mit Gängen verbunden und von jedem Raum gibt es ein Gang zum Ritualraum.

1. Raum (Mückenzüchtung)

Hier gibt es mehrere Wasserbassins zu bestaunen, in denen Mücken gezüchtet werden

2. Raum (Aufenthaltsraum)

Hier werden die kranken eingesperrt, bis sie dann zum Opferraum gebracht werden

3. Raum (Hybridenraum)

Dieser Raum ist voller Kokons, die von der Decke hängen. Hier befinden sich Namensgeber in ganz unterschiedlichen Stadien der Verwandlung in einen Hybriden.

4. Raum (Invaeraum)

Fast das gleiche Bild wie im Hybridenraum, nur hängen hier weniger Kokons von der Decke und die Verwandlung geht ein Schritt weiter. Hybriden verwandeln sich in Invae.

5. Raum (Opferraum)

In diesen Raum werden die Kranken gebracht und auf Altäre geschnallt. Dann vollziehen Invae das Ritual, mit dem sie einen Invaegeist beschwören, der in den Körper fährt. Aus dem Namensgeber wird langsam ein Hybrid.

6. Raum (Aufenthaltsraum)

In diesem Raum halten sich fertig entwickelte Hybriden auf und warten auf Befehle der Invae.

7. Raum (Aufenthaltsraum 2)

Hier haben sich die Invae primitive Quartiere eingerichtet.

8. Raum (Ausrüstungsraum)

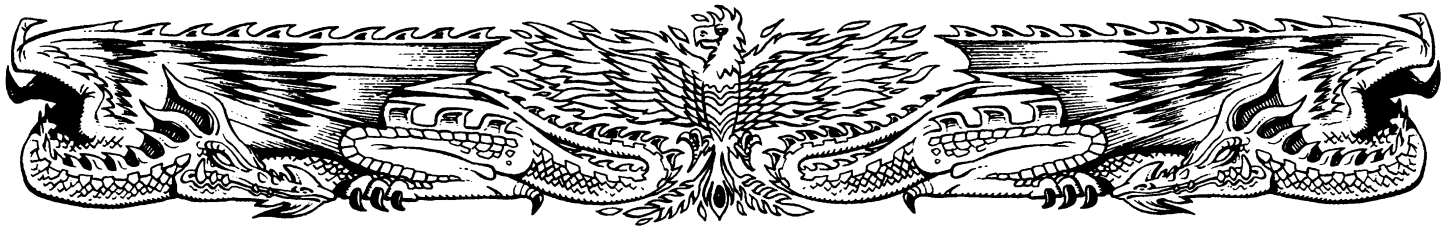
In diesem Raum haben die Invae alles geschmissen, was die Kranken noch bei sich hatten. Hier findet man aber auch die Roben für neue Invae.

9. Raum (Beschwörungsraum)

Dieser große Raum ist das Herzstück des Nestes. Die Invae sind nun zahlreich genug, um eine Königin zu beschwören.

Als die Charaktere im Nest eintreffen, sind sie gerade dabei.





Ritual:

In der Mitte des Raumes befindet sich ein Pentagramm, welches in den Boden geritzt wurde.

An den Kanten stehen 5 Invae, die Beschwörungsformeln murmeln. Über den Kanten hängen von der Decke 5 Namensgeber, denen die Pulsadern aufgeschnitten wurden und deren Blut über die Rillen des Pentagramms in die Mitte läuft und dort eine Lache bildet.

Über der Lache hängt ein großer Kokon, in dem sich ein Namensgeber befindet, der sich langsam in die Königin verwandelt.

Die Invae und Hybriden werden natürlich versuchen, die Charaktere aufzuhalten. Wurden sie von ihnen gefangengenommen, werden sie auch in Hybriden verwandelt.

Allerdings ist das ein langwieriger Prozess und die Charaktere finden sicherlich Möglichkeiten zu fliehen. In den Anfangsstadien ist auch ein Geisterbeschwörer noch in der Lage, den beschworenen Invaegeist aus dem Körper zu vertreiben. Die körperlichen Veränderungen werden sich dann langsam wieder zurückbilden.

Schaffen die Charaktere es nicht rechtzeitig das Ritual zu stören oder werden sie vorher gefangengenommen, wird die Königin sich vollständig verwandeln und sie haben ein großes Problem...

Anhang

Namen:

Dahla	-	Zwergische Garlen Questorin und hauptverantwortlich für die Bekämpfung der Seuche
Hauptmann Welnik	-	Zwergenkrieger, Anführer der Throalischen Streitkräfte in Nugmerenmarkt
Haplo Sternenschweif	-	Menschlicher Magier, Raggok Questor und Oberhaupt der Adeptenschule
Celandra	-	Menschliche Garlen Questorin aus Nugmerenmarkt. Hilft den kranken
in der Adeptenschule		
Drugar	-	Menschlicher Elementarist, Schüler der Adeptenschule
Shustal Wasserklinge	-	T'skrang Elementarist, verschollener Lehrmeister
Atvosh Windsang	-	T'skrang Bootsmann, Lehrmeister
Pegos	-	Menschlicher Krieger, verschollener Schüler
Frevnik	-	Menschlicher Krieger, kranker Lehrmeister
Meister Demos	-	Mensch, wohlhabender Bürger der Stadt. Er hält Shustal gefangen

Die Wirkung der Seuche:

Auslöser = Namensgeber wird von Mücke gestochen oder kommt mit dem Invaeblut in Kontakt.

- Stufe 15 gegen die Magische Widerstandskraft
- Bei Erfolg Zähigkeitsprobe gegen 12





Effekt = Jeden Tag muss die infizierte Person eine Zähigkeitsprobe gegen 12 machen. Gelingt diese Probe auch am 3. Tag nicht, ist die Seuche zu weit fortgeschritten und kann nicht mehr geheilt werden.

Symptome: 1. Tag = Kopfschmerzen, erhöhte Temperatur

2. Tag = Übelkeit, Schwindelgefühle

3. Tag = Fieber, Schmerzen

4-7 Tag = Starke Schmerzen, Gedächtnisverlust, Halluzinationen, Schlafwandel

In den ersten Tagen kann die Seuche also noch bekämpft werden. Doch die Symptome sind der einer normalen Grippe sehr ähnlich und es gibt zu wenig Garlen, Questoren und Gesundungstränke, um wirklich alle Kranken zu behandeln.

Die Charaktere können von den Questoren allerdings ein paar Tränke bekommen, falls sie nicht selbst welche haben, und so den schlimmeren Auswirkungen der Seuche entgehen.

Haplo überführen:

Für die Charaktere sollte es nicht leicht sein, Haplo mit dieser Sache in Verbindung zu bringen. Haben die Charaktere die Invae besiegt und die Beschwörung der Königin verhindert, hat er sich schon längst aus dem Staub gemacht und sinnt auf Rache.

Doch ein paar Anhaltspunkte gibt es. Um sich selbst vor den Mückenstichen zu schützen, haben die Raggok-Anhänger und Haplo sich mit einer Mückensalbe eingerieben. In ihrer Nähe riecht man das natürlich und kann so eine Verbindung zwischen den Anhängern und Haplo finden. In dem Haus der Anhänger stellen sie diese Mückensalbe auch selbst her.

In dem Haus der Anhänger befindet sich auch noch eine Mieturkunde, die auf die Adeptenschule ausgeschrieben ist. Das Haus wurde anscheinend als Übungshaus angemietet. Falls sie es den Charakteren ganz einfach machen wollen, hat sogar Haplo diese Urkunde höchstpersönlich unterschrieben.

Zu guter Letzt wäre da natürlich noch die Raggok Statue in Haplos Zimmer und die Frage, wie die Angreifer auf magischem Weg in die Schule kommen konnten, wo doch alles magisch gesichert war.

Gegner:

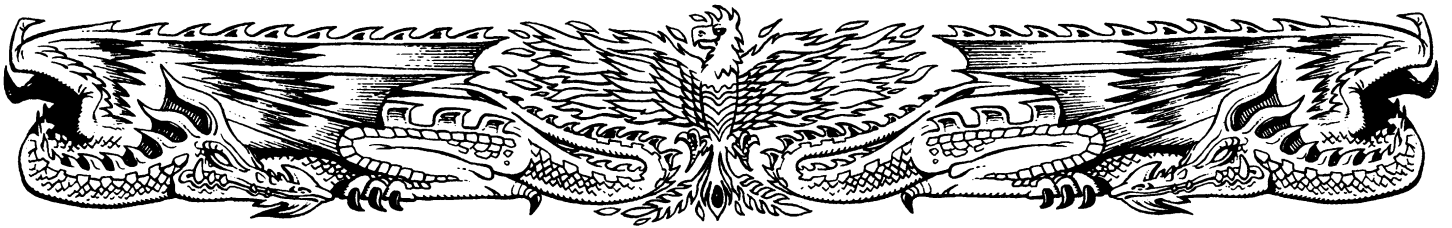
Haplo Sternenschweif

Haplo ist nicht dazu gedacht, direkt gegen die Charaktere zu kämpfen. Kommt es doch zu einer Konfrontation, wird er bei der ersten sich bietenden Gelegenheit eher fliehen, als bis zum Tod gegen die Charaktere zu kämpfen.

Mit Hilfe seiner Questorenkräfte und Magierzauber kann ihm das wahrscheinlich auch gelingen. Der Kreis in seiner Disziplin und der Rang im Talent Questor, sollte der jeweiligen Gruppe angepasst werden.

Haplo ist ein unscheinbarer Mensch. Er ist von durchschnittlicher Größe und Statur, hat kurze, schwarze Haare und einen sauber gestutzten Vollbart. Die Leute beschreiben ihn als ruhigen, umgänglichen Typen, der niemals laut wird und viel Zeit mit seinen Büchern verbringt.





Doch dieses Bild transportiert er nur nach außen. In seinem Innersten sieht es dagegen ganz anders aus. Er hatte eine schlimme Kindheit. Schon früh ist seine Mutter verstorben und sein Vater fiel dem Alkohol anheim. Durch den hohen Alkoholkonsum machte er sich überall im Dorf lächerlich und lud sein Frust bei seinem Sohn ab. Irgendwann war der Punkt in Haplos Leben gekommen, wo er die Prügeleien seines Vaters und die Hänseleien der anderen nicht mehr ertragen konnte. Er rannte weg. Doch auch als er einer besseren Zukunft entgegen ging und in einer Stadt einen Lehrmeister fand, so verließ ihn die Wut über die Ungerechtigkeit, die ihn in seinem Heimatdorf wiederfahren ist, nie. Für Raggok war es nicht mehr schwer, ihn auf seine Seite zu ziehen. Mit Raggoks Hilfe rächte sich Haplo bitterlich für die qualvollen Jahre in seinem Heimatdorf und wurde danach zu einem treuen Diener Raggoks.

Invae

Invae Hybriden (Mücken)

Ges: 9 **Stä:** 8 **Zäh:** 8
Wah: 9 **Wil:** 8 **Cha:** 6

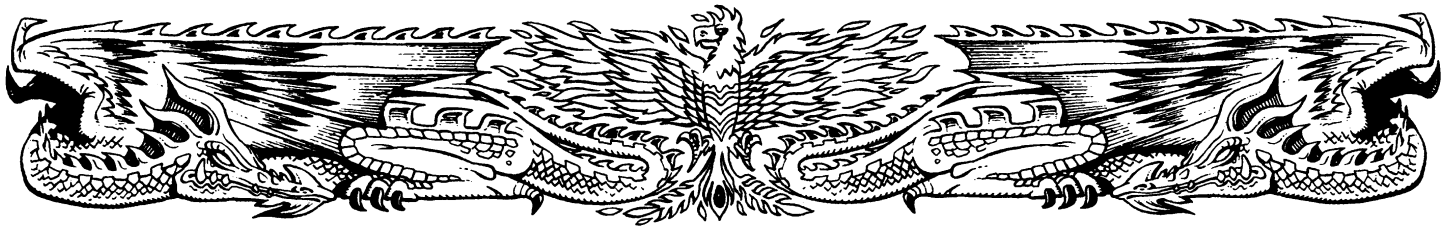
Widerstandskraft		Rüstung	
Körperlich:	10	Physikalisch	5
Magisch:	8	Mystisch	5
Sozial:	7	Niederschlag	9
Kampf		Magie	
Angriffszahl:	2	Anzahl der Zauber:	-
Angriff:	12	Spruchzauberei:	8
Schaden:	10	Wirkung:	11
Todesschwelle:	55	Laufleistung	
Verwundungs.:	10	Normal:	200
Bewußtlosigk.:	50	Kampf:	100
Initiative:	10	Karmapunkte:	-
Legendenprämie	160	Karmastufe:	-

Kräfte: Lähmgift. Bei Erfolg -1 auf Geschicklichkeitsstufe pro Runde

Invae (Mücken)

Ges: 11 **Stä:** 9 **Zäh:** 15
Wah: 9 **Wil:** 10 **Cha:** 9





Widerstandskraft		Rüstung	
Körperlich:	15	Physikalisch	8
Magisch:	12	Mystisch	8
Sozial:	12	Niederschlag	10
Kampf		Magie	
Angriffszahl:	2	Anzahl der Zauberei:	1
Angriff:	16	Spruchzauberei:	13
Schaden:	13	Wirkung:	11
Laufleistung			
Todesschwelle:	80	Normal:	300
Verwundungs.:	15	Kampf:	150
Bewußtlosigk.:	71		
Initiative:	12	Karmapunkte:	10
Legendenprämi	500	Karmastufe:	8

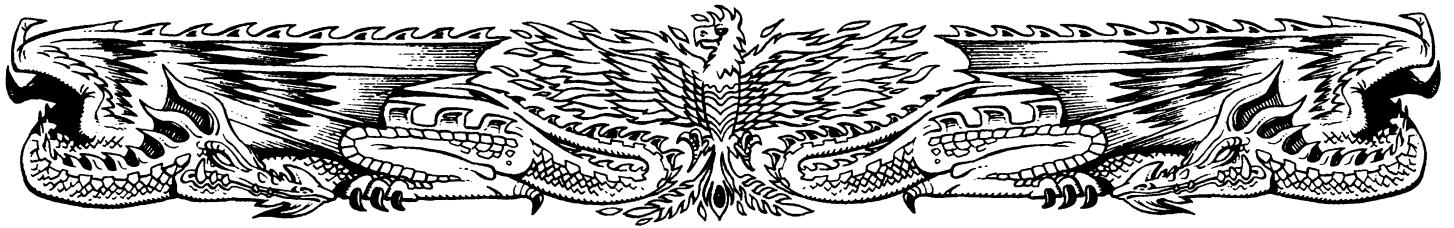
Kräfte: Lähmgift. Bei Erfolg -1 auf Geschicklichkeitsstufe pro Runde
 Mit Rüssel kann Sekret verspritzt werden, was für Kokons verwendet wird.
 Auch als Waffe einsetzbar (Spruchzauberei gegen MWSK). Sehr klebrig, kann Opfer festhalten.
 Mit Boden oder Arme und Beine. Bei hervorragendem Erfolg wird das Gesicht getroffen und man
 erleidet Erstickungsschaden und ist geblendet (-5 auf alles was Sicht braucht). Ein Treffer für
 Windlinge, zwei für menschengroße Rassen auch Zwerge und vier für Trolle und Obsidianer.
 Ist man darin gefangen, kann man sich nur durch Stärkeprobe gegen Wirkungswurf befreien.

Invaekönigin (Mücken)

Ges: 19 **Stä:** 15 **Zäh:** 19
Wah: 17 **Wil:** 18 **Cha:** 20

Widerstandskraft		Rüstung	
Körperlich:	21	Physikalisch	15
Magisch:	16	Mystisch	15
Sozial:	16	Niederschlag	15





Kampf		Magie	
Angriffszahl:	4	Anzahl der Zauber:	2
Angriff:	22	Spruchzauberei:	19
Schaden:	17	Wirkung:	15
Todesschwelle: 120		Laufleistung	
Verwundungs.:	25	Normal:	300
Bewußtlosigk.:	100	Kampf:	150
Initiative:	22	Karmapunkte:	30
Legendenprämie	30000	Karmastufe:	13

Kräfte: Lähmgift. Bei Erfolg -1 auf Geschicklichkeitsstufe pro Runde

Mit Rüssel kann Sekret verspritzt werden, was für Kokons verwendet wird.

Auch als Waffe einsetzbar (Spruchzauberei gegen MWSK). Sehr klebrig, kann Opfer festhalten. Mit Boden oder Arme und Beine. Bei hervorragendem Erfolg wird das Gesicht getroffen und man

erleidet Erstickungsschaden und ist geblendet (-5 auf alles was Sicht braucht). Die Königin braucht für jede Rasse außer Trolle und Obsidianer nur ein Treffer. Für die anderen braucht sie zwei.

Außerdem kann sie noch ihren Flügelschlag einsetzen, um einen Windstoß zu verursachen, der in einem 90° Winkel vor ihr alles hinwegfegt. Kommt sie über die MWSK, macht sie einen Wirkungswurf, um den Wert zu ermitteln, über den jeder mit einer Niederschlagprobe kommen muss.

Ihre dritte Fähigkeit ist das Ausstoßen eines Duftes, welches Halluzinationen hervorruft. Kommt sie über die MWSK, muss jedem eine Willenskraftprobe über 10 gelingen, um die Auswirkungen abzuschütteln.

Außergewöhnlicher und Hervorragender Erfolg = keinerlei Auswirkungen

Guter Erfolg = Charakter fängt an Dinge zu sehen, die nicht da sind. Er wird abgelenkt. Er muss zwei Stufen von allen Proben abziehen. Er kann aber jede Runde eine weitere Willenskraft würfeln, um die Auswirkungen abzuschütteln (das ist aber eine Aktion).

Durchschnittlicher Erfolg = Wie Guter, nur muss er 4 Stufen abziehen.

Schlechter Erfolg = Wie Guter, nur muss er 8 Stufen abziehen und kann nur alle zwei Runden handeln.

Patzer = Die Halluzinationen sind so stark, dass er die Königin gar nicht mehr angreift und statt dessen sogar seine Freunde als Feinde ansieht und sie bekämpft. Er kann keine Probe mehr machen, um die Auswirkungen abzuschütteln und muss aus dem Wirkungsbereich entfernt werden, damit die Halluzinationen langsam nachlassen.

Charaktere mit dem Talent Willensstärke, können dieses auch für die Proben einsetzen.



