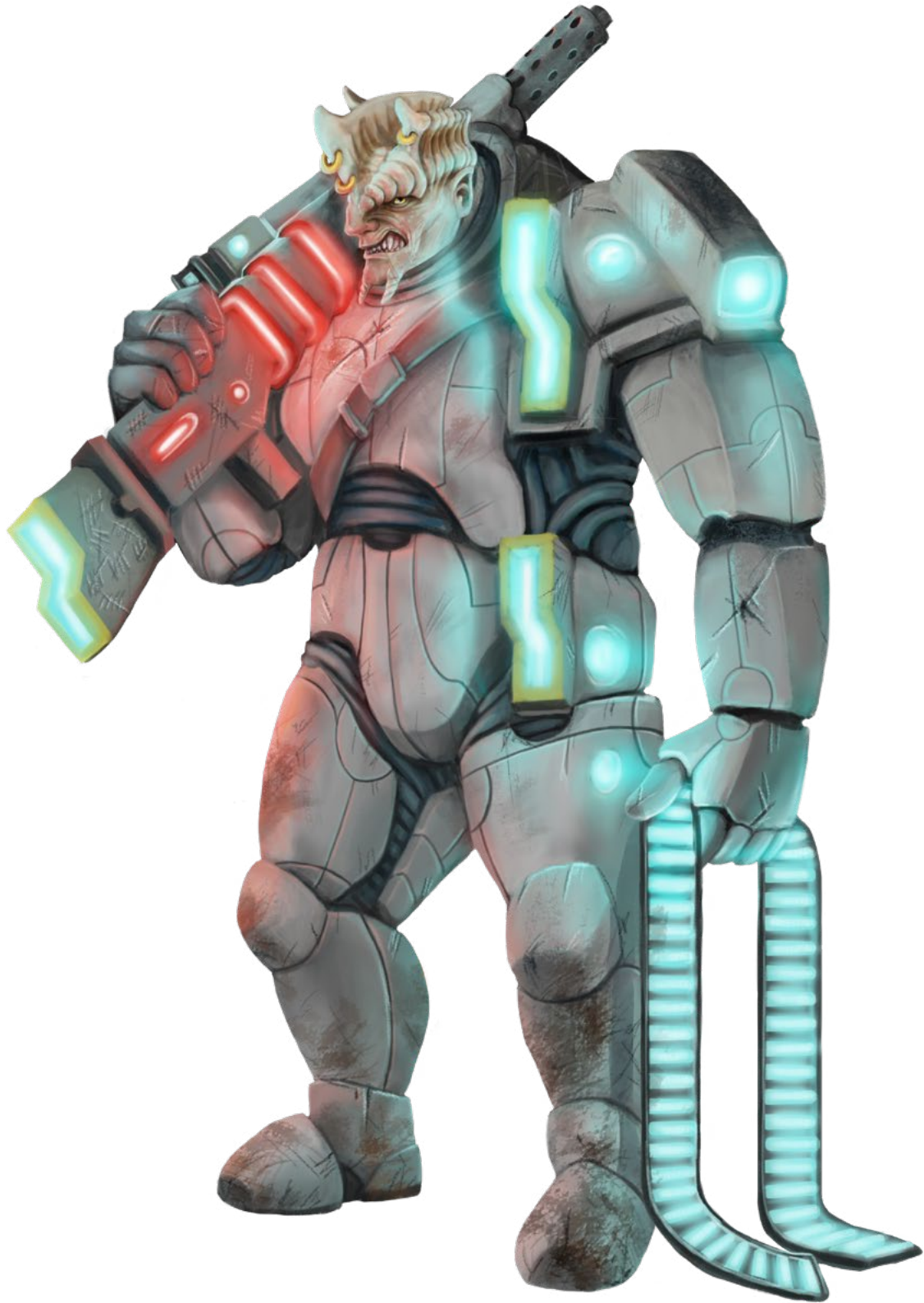


SPHERECHILD



DER PIRAT UND DAS MAGISCHE METALL

DER PIRAT UND DAS MAGISCHE METALL

Das folgende Spherechild-Abenteuer spielt auf den Sphären Valcreon und Sol Thu'ma. Die Spieler benötigen dazu auf jeder Sphäre je einen Charakter.

HINTERGRUND

Der Vhoort TR V9 kommt auf die SciFi-Sphäre Sol Thu'ma und will möglichst schnell ein großes Vermögen aufbauen, um an schwere Waffen und experimentelle Technologie zu kommen. Dazu nimmt er die Form eines Naark-Piraten namens Vaarud co Kaaanad an.

Sein Ziel ist es, einen wichtigen Handelsweg zu blockieren und einen Wegzoll zu erpressen. Da er einem konzentrierten Angriff auf sein Raumschiff selbst mit seinen außergewöhnlichen Flugfertigkeiten nicht standhalten kann, beschafft er sich auf der Fantasy-Sphäre Valcreon mit Magie durchgezogene Metallplatten für sein Raumschiff, auf denen ein starker Schildzauber liegt, der gegen Laserbeschuss schützt. Damit wird er fast unbesiegbar und kann seine Pläne ungehindert durchführen.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Abenteuer beginnt auf Sol Thu'ma. Wenn die Charaktere verstehen, dass das Piraten-Raumschiff mit Magie aus Valcreon verstärkt wurde, benötigen sie die Hilfe ihrer Geschwister aus Valcreon. Diese müssen den Schmied ausfindig machen und ihn zur Zusammenarbeit bringen. Mit einem Aktivierungs-Code lassen sich die Schilde des Raumschiffes senken und somit lässt sich der Pirat besiegen.

Die Bezahlung der Metallplatten

Tatsächlich sind Diamanten auf Sol Thu'ma sehr leicht synthetisch herzustellen und konnten von dem Vhoort ohne großen Aufwand nach Valcreon übersandt werden, wo sie sehr wertvoll sind. Damit konnte er den Schmied großzügig bezahlen.

Voraussetzungen seitens der Charaktere

Es wäre praktisch, wenn einer der Charaktere ein Raumschiff fliegen kann (Luftfahrzeuge). Sollte dies der Fall sein, würden die Imbany oder die Auftraggeber der Frachtkonvois ihnen ein solches Raumschiff zur Verfügung stellen. Ansonsten bekommen sie ein Schiff samt Pilot gestellt.

Die logischste Wahl wäre ein Arka PT6 mit einer geringen Bewaffnung oder ein Arka KM4. Sollten die Charaktere eine Tarnung als Händler wählen, dann würden die Imbany ihnen Container mit Erz von geringem Wert zur Verfügung stellen.

DER EINSTIEG INS ABENTEUER

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Charaktere in dieses Abenteuer einsteigen können.

Die Vision

Die Charaktere sehen ein Raumschiff durch das Weltall fliegen - es ist ein Arka KM4, ein gutes Kampfraumschiff. Nach wenigen Augenblicken wird es von mehreren stark bewaffneten Schiffen angegriffen, deren Laser aber an dem KM4 abprallen, als würde es über einen Schild verfügen. Schließlich bleiben nur noch Trümmer von den anderen Schiffen übrig und das KM4 fliegt unbeschädigt weiter.

Möglichkeiten zur Recherche

Über unterschiedliche Nachrichtenseiten des intergalaktischen Kommunikationssystems (IKO) lässt sich schnell herausfinden, dass ein Piratenschiff eine wichtige Handelsroute zwischen den Sonnensystemen Athion und Rulthar, am Rande des Audith-Nebels blockiert und horrenden Summen für den Weiterflug verlangt. Das von den Imbany ausgesandte Schlachtschiffe wurden von dem wesentlichen kleineren Kampftraumer vernichtet.

Die zufällige Begegnung

Die Charaktere sind auf der Strecke zwischen den Sonnensystemen Athion und Rulthar unterwegs und treffen dort auf den Piraten.

Die Wächter eines Konvois

Die Charaktere sind mit ihrem Raumschiff als Wächter eines Konvois angestellt, der auf der Handelsroute zwischen Athion und Rulthar unterwegs ist. Dort treffen sie auf das Piratenschiff, das ihnen die Durchfahrt verweigert und eine Million Lak fordert, was die Händler nicht aufbringen können.

Der Auftrag der Imbany-Händler

Die Route zwischen den Sonnensystemen Athion und Rulthar, am Rande des Audith-Nebels ist ein wichtiger Handelsweg für die Imbany. Das ausgesandte Schlachtschiff wurde zerstört, daher sucht die Händlergilde nach Abenteurern, welche das Problem auf andere Art lösen können. Da sich die Zerstörung des Schlachtschiffs bereits herumgesprochen hat, gibt es momentan keine Interessenten für den Auftrag.

Die Belohnung dafür beträgt insgesamt 30.000 Lak. Der Auftrag durch die Händler ist der für dieses Szenario vorgeschlagene Abenteuer-Einstieg.



DER KONVOI

Die Charaktere erhalten als Tarnung ein Raumschiff und eine einfache Ladung mit Eisenerz von geringem Wert.

Die erste Begegnung

Begeben sich die Charaktere auf die Route zwischen Athion und Rulthar, werden sie etwas in der Mitte der Strecke von einem Raumschiff gerufen, dass sich direkt darauf an ihre Fersen heftet.

In einem Funkspruch erläutert der Pirat Vaarud, dass er eine Durchflugsgebühr von 100.000 Lak verlangt oder 30% von der Ladung. Dazu scannt Vaarud das Schiff, damit er weiß, was er verlangen kann. Die 100.000 Lak werden auf ein Konto einer Imbany-Bank überwiesen, die damit wirbt, dass alle Kontobewegungen verschlüsselt und selbst für Strafverfolgungs-Behörden nicht einsehbar sind.

Vaarud co Kaanad

Der Pirat tritt mit großer Selbstsicherheit auf, als wäre er sich seiner Macht genau bewusst. Er lässt sich nicht auf Verhandlungen ein und gibt den Charakteren 10 Minuten Zeit seine Forderungen zu erfüllen. Versuchen sie zu fliehen, wird er sich nicht viel Mühe bei der Verfolgung geben, denn es gibt genug Handelsschiffe, die diesen Korridor unbedingt passieren müssen. Wollen die Charaktere aber weiterfliegen, eröffnet er das Feuer.

In einem ersten Angriff zeigt er seine überlegene Kampfkraft und Schnelligkeit. Sollten die Charaktere dann immer noch nicht kapitulieren, wird er das Schiff zerstören.

Der Schiffsscan

Scannen die Charaktere das Schiff des Piraten, so fallen ihnen zwei Dinge auf.

Erstens ist das Schiff mit Platten eines unbekanntes Metalls umgeben und zweitens wurde der Antrieb auf eine nicht erkennbare Art modifiziert.

Die Schilde

Schießen die Charaktere auf das Schiff, werden die Laser von einer Art Schild abgehalten.

Technisch ist Schild-Technologie auf Sol Thu'ma immer noch nicht möglich. Weiterhin sind die Schilde nicht Teil der Energieversorgung des Schiffs oder eines anderen Generators, denn es kommt zu keinen messbaren Energieerhöhungen, wenn das Schild aktiv wird.

Anmerkung für den Spielleiter

Das unbekanntes Metall ist Co'jem von der Sphäre Valcreon und der Antrieb wurde vom Vhoort technisch erhöht. Als Folge davon verursachen Schiffswaffen keinen Schaden an der Außenhülle und es ist unmöglich dem Piraten zu entkommen, da sein Antrieb um ein Vielfaches besser als ist alle anderen.

Das ungewöhnliche Metall

Die Qualität der metallenen Platten um das Piraten-Schiff ist mangelhaft und nicht für den Weltraum gemacht, daher verliert es beim Fliegen immer wieder winzige Partikel.

Diese können vom Scanner erfasst und mit Hilfe von Greifarmen, Sonden oder Drohnen an Bord geholt werden. Bei einer genaueren Untersuchung können die Charaktere dann

feststellen, dass es sich um ein Metall der Sphäre Valcreon handelt.

Das unbekanntes Zeichen

Ein weiteres Detail ist eine Art Prägung auf jeder der Metallplatten. Es ist eine Art schwarze Maske, die auf eine primitive und sehr einfache Art eingestanzte wurde. Selbst eine Suche in einer Datenbank findet keinen Treffer dazu.



Das Metall

Ein weiterer ungewöhnlicher Hinweis sind die verarbeiteten Metallplatten. Neben den unbekanntes Elementen, bestehen sie überwiegend auf Eisen, welches aber schlecht verarbeitet wurde.

Selbst die einfachsten Produktionsstätten könnten höherwertige Ware herstellen.

Trümmer

Nutzen die Charaktere die Schiffs-Scanner für eine Überprüfung der Umgebung, entdecken sie Trümmer eines großen Kampfraumschiffes (Arka SC3), das eigentlich dem Schiff des Piraten in allen Belangen überlegen sein müsste, aber selbst der EMP-Strahl des SC3 hat scheinbar keine Auswirkungen gehabt.

Verhandlungen?

Egal, wie gut der Pilot des Raumschiffes ist oder wie stark die Schiffswaffen sind, die Charaktere können Vaarud nicht entkommen. Sie müssen entweder 100.000 Lak bezahlen oder die Ladung abgeben. Alternativ können sie das Schiff übergeben und in eine Rettungskapsel gehen.

Selbst wenn die Charaktere eine Raumschlacht beginnen, wird Vaarud versuchen, sie nicht zu zerstören, sondern nur seine Stärke demonstrieren. Sein Interesse ist, Reichtum zu erlangen ohne zu kämpfen.

DIE ANOMALIEN

Als wäre der Pirat mit seinem übermächtigen Raumschiff nicht noch problematisch genug, gibt es in der Region auch einige unregelmäßig auftretende Anomalien, die einen Piloten zur Verzweiflung bringen, weil sich das Schiff schwieriger steuern lässt, der Funk gestört ist und auch die Scanner nicht immer funktionieren.

Regeltechnisch werden alle Proben auf die Fertigkeiten Technik und Luftfahrzeuge um -4 erschwert.

Anmerkung für den Spielleiter

Diese Störung ist eine Folge der Nutzung von Valcreon-Magie auf Sol Thu'ma. Mit der Zeit können die Charaktere auch feststellen, dass sich diese Anomalie weiter ausdehnt, wenn auch momentan nur langsam.

DER WECHSEL?

Aus Sicht der Sol Thu'ma-Charaktere ist hier eine Art totes Ende erreicht. Das Raumschiff des Vhoort ist allen anderen Schiffen weit überlegen, vor allem wegen der Legierung mit dem unbekanntem Metall. Diese müssen sie irgendwie zerstören oder entfernen.

VALCREON

Die Hilfe der Sphärengeschwister

Eigentlich ist es für die Sphärenkinder nicht möglich etwas zwischen den Sphären zu übergeben. Ausnahme ist die Rückgabe von Materie in die ursprüngliche Sphäre, in diesem Fall das Co'jem, das der Vhoort von Valcreon nach Sol Thu'ma gebracht hat.

Selbst die kleinste Menge des unbekanntem Metalls ermöglicht es einem in Zauberkunde begabten Charaktere dieses als Co'jem zu erkennen.

Co'jem

Das Metall Co'jem ist durchsichtig und übertrifft alle anderen Stoffe auf Valcreon an Härte. Sein Wert liegt über dem von Gold. Aufgrund der magischen Eigenschaften, wird es zur Herstellung von Artefakten verwendet.

Hinweise aus Sol Thu'ma

Neben den Partikeln von Co'jem, können die Charaktere von Sol Thu'ma ihre Geschwister auch auf die eigenartige Prägung (die schwarze Maske) hinweisen, sowie auf die primitive Art der Verarbeitung der Metallplatten.

Alles deutet darauf hin, dass diese nicht in Sol Thu'ma hergestellt wurden.

Kurlarec N'Rogth

Der Schmied Kurlarec ist weit über die Grenzen der vendalischen Stadt Loc Mar bekannt. Er verfügt über eine Vielzahl an Lehrlingen die in kurzer Zeit große Mengen an Schmiedewerk erstellen können. Kurlarec überprüft die Arbeiten sehr genau. Er arbeitet auch mit Magiern zusammen, die ihm bei der Verarbeitung des magischen Metalls Co'jem helfen.

Informationen erlangen?

Jeder in Loc Mar kennt Kurlarec. Der Schmied ist ein sehr wohlhabender Mann und alleine deswegen unbestechlich. Außerdem sind ihm Respekt und Ehre äußerst wichtig.

Was ihn ärgert, ist wenn seine Ware für unehrenhafte Zwecke missbraucht wird. Das könnte ein Ansatzpunkt sein, um sich bei dem sehr beschäftigten Vandal Gehör zu verschaffen.

Je nach Überredungskunst hilft Kurlarec den Charakteren vielleicht ohne Gegenleistung, es ist aber wahrscheinlich, dass er sich auf die Traditionen der Vandal beruft und ein Duell fordert, bevor er Informationen über seinen Kunden preisgibt.

DER SANDSTURM

Auf dem vendalischen Gebiet gibt es immer wieder Sandstürme, aber diese können von einem erfahrenen Wüstengängern frühzeitig erkannt werden. Doch in den letzten Tagen häufen sich die Stürme um die Stadt Loc Mar. Vor allem ihr schnelles Entstehen und die damit verbundene Unvorhersehbarkeit macht den Bewohnern zu schaffen.

Anmerkung für den Spielleiter

Diese Störung ist die Folge der magischen Schilde auf Sol Thu'ma und schlägt sozusagen an die Stelle zurück, von der aus die Platten auf die andere Sphäre übersandt wurden. Kurlarec auf dieses ungewöhnliche Phänomen hinzuweisen, könnte ihre Verhandlungsbasis für Informationen über den Käufer stärken.

DAS DUELL

Einer der Charaktere kann gegen Kurlarec antreten, wobei dieser eine von einem Lehrling geschmiedete Waffe nutzen wird. Das Duell kann bis zum ersten Treffer oder zum ersten Blut (also LP-Verlust) geführt werden.

Anmerkung für den Spielleiter

Alternativ können auch Holz Waffen genutzt werden oder das Duell bis zum zweiten bzw. dritten Treffer gehen.

Sieg?

Bei Kämpfen dieser Art geht es nicht um den Sieg, sondern um ehrenvolles Verhalten und Respekt. Es ist nicht schändlich gegen einen stärkeren Gegner zu verlieren, es ist jedoch verwerflich sich unehrenhafter Tricks oder gar Magie zu bedienen.

Empfindet Kurlarec seinen Gegner als würdig, dann wird er ihn bewirten und ihm alles erzählen was er wissen möchte.

Der Käufer

Der Kunde war ein sehr vermöglicher Sinite. Er hat dem Vandal 50 Diamanten gegeben, wenn er ihn bevorzugt und alle seine Lehrlinge für diese Arbeit beschäftigt. Er wollte dünne Eisenplatten herstellen lassen, die mit einem starken Schildzauber umgeben ist. Diese eher einfache Arbeit war binnen zweier Tage erledigt. Danach hat der Vandal den Siniten nie mehr gesehen.

Die Aktivierung des Schilds

Der Schildzauber wird durch das Aussprechen von „Schütze mich“ aktiviert und hält jeden Tag acht Stunden lang. Der gleiche Satz kann aber auch dazu verwendet werden den Zauber früher zu beenden.

ZURÜCK NACH SOL THU'MA

Mit den Worten zur Aktivierung können die Charaktere den magischen Schild des Raumschiffes abschalten, aber dies gelingt nur von innen.

In das Schiff schmuggeln

Der sicherste Weg ins Schiff zu gelangen, ist mit Hilfe einer Ladung, die zur Bezahlung des Wegzolls für den Piraten dient. Dieser scannt die ankommende Ware nach Sprengstoffen, Giften oder anderen Gefahren für das Raumschiff. In seiner Arroganz sucht er nicht nach Personen die sich einschmuggeln, denn er glaubt nicht daran, dass ihn jemand auf seinem Schiff angreifen könnte.

Neue Ware im Lagerraum

Alle Ware wird danach in den Lagerraum des Schiffes

gebracht. Dabei überprüfen die beiden Helfer von Vaarud sie auf Vollständigkeit. Auch sie würden dabei eingeschmuggelte Personen nicht bemerken, da sie die Kisten nicht öffnen und die Scanner nicht darauf eingestellt sind.

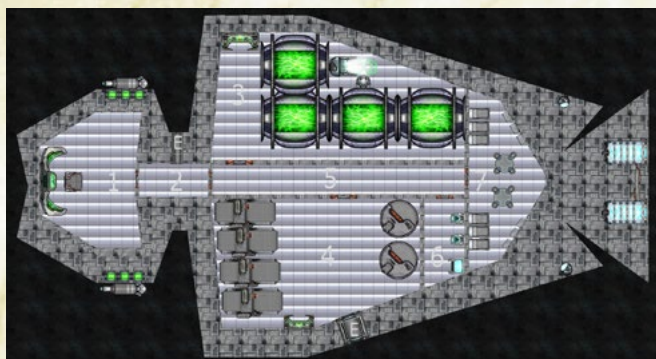
Alternativen zum ins Schiff schmuggeln?

Alle anderen Möglichkeiten sind eher schwierig. Eine Bombe würde schon beim Transport von den Scannern entdeckt werden. Ideen wären vielleicht eine Vorrichtung mit einer aggressiven Säure oder eine Drohne.

Oder die Charaktere sind sehr kreativ und können eine Bombe so bauen und tarnen, dass sie von den Scannern nicht entdeckt wird. Diese Bombe wird nicht das Schiff zerstören können, aber für Ablenkung sorgen.

Das Raumschiff des Piraten

Das Arka KM4 hat normalerweise zwei abtrennbare Angriffsmodule, welche den Spezifikationen des Arka KA4 entsprechen.



Diese fehlen bei dem Schiff des Piraten, ansonsten entspricht das Innere dem normalen Aufbau eines KM4.

E - Eingänge ins Schiff

Die zwei Eingänge in das Schiff sind zum Gang vor der Brücke (2) und über den Lagerraum (4).

1 – Brücke

Von hier wird das Schiff gesteuert. Um Zugriff auf die Steuerungs- und Waffeneinheiten zu bekommen, wird eine schwierige Hacking-Probe (Technik: 20) benötigt. Vaarud co Kaanad befindet sich die meiste Zeit hier und schläft nur sehr wenig.

2, 5 – Flur

Die Türen der leeren Flure dienen der Sicherheit, sollte es in einem Teil des Schiffs eine Dekompression geben. Ansonsten sind die Flure leer.

3 – Maschinenraum

Ein in Technik oder Luftfahrzeuge versierter Charakter kann erkennen, dass die Antimaterie-Reaktoren sehr viel leistungsfähiger sind, als die sonst üblichen Maschinen, was an dem zusätzlichen Energieerzeugungs-Element zwischen den vier Reaktoren liegt. Die Funktion der neuen Technologie ist aber selbst einem erfahrenen Ingenieur unbekannt.

Anmerkung für den Spielleiter

Der Vhoort hat mit Hilfe seiner Kräfte die Technologie der Maschinen erhöht, was der Grund für die erhöhte Geschwindigkeit des Raumschiffs ist.

4 – Lagerraum

Der Raum ist voller Kisten und Container mit unterschiedlichsten Waren, die von Mikrochips und Nahrungsmitteln, über Stoffe, Erze bis hin zu gefährlichen Chemikalien reicht. Der Wert der Ladung beträgt mehrere Millionen Lak.

Der größte Teil des Raums ist ebenfalls von Eisenplatten mit Schilden umgeben, so dass selbst eine Spezialeinheit der Armee nicht aus dem Lagerraum entkommen kann. Sobald der Vhoort dies bemerken würde, schaltet er die lebensnotwendigen Systeme in dem Raum ab und tötet eventuelle Eindringlinge.

Sind die Schutzschilde aber deaktiviert, halten die Eisenplatte selbst einer einfachen Laserpistole keine Runde stand.

6 – Sanitäre Anlagen

Hier finden sich eine Dusche und zwei Toiletten. Es riecht stark nach chemischem Reinigungsmittel.

7 – Schlaf- und Aufenthaltsbereich

Dieser Bereich ist mit sechs Betten und sechs Schränken eigentlich für mehr als drei Personen ausgestattet. Vaarud schläft im oberen Bereich, während die beiden Besatzungsmitglieder zwei Betten unten haben.

In den Schränken befinden sich nur wertlose Dinge wie Kleidung und ein paar Datenpads.

Die Besatzung

Auf dem Schiff sind neben Vaarud noch zwei Besatzungsmitglieder, zwei Daree-Piraten, die der Vhoort gut bezahlt. Sie werden unter allen Umständen das Schiff und ihren Anführer beschützen, erhoffen sie sich doch großen Reichtum von der Blockade.

Die beiden Daree wechseln sich in ihren Schichten ab. Ihre Hauptaufgabe ist der Empfang sowie die Überprüfung von Geldzahlungen oder Ladung. Der Wachhabende ist ansonsten meist auf der Brücke, während der andere Pirat im Schlafbereich ruht.

Der magische Schild

Durch den Wechsel nach Sol Thu'ma und eine Verstärkung des Vhoort durch seine Kräfte können die Platten sehr viel Schaden abhalten, so dass selbst die stärksten Waffen diese nicht durchdringen können. Nur ein konzentrierter Angriff einer Flotte könnte es zerstören.

DAS SCHIFF STILLLEGEN

Gelingt es den Charakteren mit einer Lieferung an Bord zu kommen, so dauert es etwas zwei Minuten, bis der Daree-Pirat den Lagerraum wieder verlässt.

Sabotage

Der Code zum Senken der Schilde kann entweder auf der Brücke (1), dem Maschinenraum (3) oder dem Lagerraum (4) eingegeben werden. Dies gilt für sowohl für die Schilde um das Schiff, als auch für jene im Maschinenraum.

Der Vhoort bemerkt den Eingriff aber sofort und wird den Befehl binnen einer Runde rückgängig machen – das reicht aber für einen kurzen Beschuss von außen und das Verlassen des Lagerraums. Effektiver wäre es, die Energie der Generatoren im Maschinenraum abzuschalten und so das Schiff manövrierunfähig zu machen.

In beiden Fällen schickt Vaarud die beiden Männer der Besatzung sofort los, die Eindringlinge aufzuhalten.

Die Piraten besiegen

Eine weitere Möglichkeit ist die Piraten zu besiegen. Sowohl der Vhoort, als auch die Daree tragen die Waffen immer bei sich. Aufgrund seiner Kräfte ist Vaarud außerdem ein sehr guter Kämpfer, der nur schwer zu besiegen sein wird.

DAS ENDE

Wird der Vhoort besiegt und werden die mit Co'jem durchsetzten Eisenplatten zerstört, so ist das Abenteuer gelöst.

Die Charaktere erhalten (neben den speziellen Punkten) noch 25 allgemeine Punkt sowie eventuell eine Belohnung, weil sie die Flugroute wieder passierbar gemacht haben.

Geben die Charaktere die Ware an die eigentlichen Besitzer zurück, erhalten sie weitere Belohnungen. Behalten sie diese, werden sie als Piraten gebrandmarkt und gesucht.

Das Schiff

Es liegt im Ermessen des Spielleiters, ob das Schiff der Piraten ebenfalls gestohlen war oder ob die Charaktere es behalten können, um damit die Galaxis zu durchstreifen.

ANHANG

Vhoort / Vaarud co Kaanad

Der Vhoort hat das Äußere des Naarks Vaarud co Kaanad angenommen. Dieses Volk ist körperlich sehr stark, der Vhoort hat aber weitere Modifikationen an dem Körper vorgenommen, so dass er ein außergewöhnlicher Kämpfer und Pilot geworden ist. Seine besonderen Kräfte sind Wärmesicht und ein natürlicher Rüstungsschutz von 4.

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
18	16	24	12	17	11	37	-

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
16	-5	8	11

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Artistik	14	* Raumkampf +4	28
Athletik	9	Militär	12
Handel	11	* Kampftaktik +4	16
Heimlichkeit	12	Naturwissenschaften	15
* Verstecken +4	16	Naark lesen/schreib.	17
Imbany lesen/schreib.	10	Naark sprechen	17
Imbany sprechen	10	Technik	14
Jagen	10	* Raumschiffbau +4	18
Luftfahrzeuge	24	Wahrnehmung	12
* Arka KM4 +4	28	Zauberkunde	9

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	GE	8	10	1W6+4	7
* Harter Schlag	GE				
** Angriffe pro Runde	GE				
** Entwaffnen	GE				
Laserpistole	GE	14	0	2W6+7	7
** 2 Apr/Beidhändig	GE				
Leichte Handgranate	GE	12		4W6+7	7

Raumschiffbesatzung

Die beiden Daree-Piraten wurden von dem Vhoort mit dem Versprechen auf Reichtümer angeworben. Sie sind Vaarud treu ergeben und werden für ihre Chance reich zu werden bis zum Tod kämpfen. Wenn sie nicht schlafen, tragen sie Westen mit einem Schutz von 4.

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
15	16	12	9	9	7	34	-

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
16	-5	3	7

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Athletik	14	Imbany sprechen	8
Bodenfahrzeuge	8	Luftfahrzeuge	11
Daree sprechen	9	Militär	7
Daree lesen/schre.	9	Technik	10
Heimlichkeit	10	Wahrnehmung	8

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	9	5	1W6+1	3
Laserpistole	GE	11	0	2W6+1	1

* 2 Angriffe pro Runde

Kurlarec N'Rogth

Kurlarec ist ein hoch angesehener Schmied, der über die Grenzen des Vendal-Reiches berühmt ist. Er verlangt sehr viel von seinen Mitarbeitern, bringt diesen aber auch viel bei.

Der Vendal legt großen Wert auf Gastfreundschaft. Respektlosigkeit und schlechtes Benehmen sind ihm zuwider.

Kularec ist eine große, beeindruckende, kräftige Gestalt mit einer fast einschüchternden Aura der Stärke. Er trägt eine fein geschmiedete und glänzende Plattenrüstung mit einem Schutz von 4.

ST	KO	GE	CH	IN	GK	LP	MP
16	18	16	10	11	8	40	-

Krit. Treffer	Tod	Ausweichen	Zauberres.
18	-6	5	8

Normale Fertigkeit		Normale Fertigkeit	
Athletik	14	Jagen	10
Bodenfahrzeuge	8	* Wüsten-Jäger +4	14
Geschichte	7	Militär	15
Handwerk	16	Vendal lesen/schreib.	11
* Schmieden +4	20	Vendal sprechen	11
* Gießen +4	20	Wahrnehmung	12

Waffenfertigkeit	Abh.	A	P	SP	+/-
Waffenloser Kampf	ST	9	5	1W6+1	3
* Harter Schlag 1	ST				
Kriegsschwert	KO	15	9	2W6+2	4
** 2 Angriffe pro Runde	ST				

IMPRESSUM

Autor: Alexander Hartung

Idee: Maïke Fuhrich

Zeichnungen: Jörg Plehn
Melanie Philippi

Karte: Melanie Philippi
Alexander Hartung

Grundriss: Alexander Hartung

Satz & Layout: Alexander Hartung

Korrekturat: Maïke Fuhrich

Übersetzung: Alexander Hartung
Maïke Fuhrich

Copyright © 2023 by Alexander Hartung.