

NSC-Zufallstabellen

Grunge

NSC-Attribute

1W6 Hohes Attribut (+4)

- 1 Stärke
- 2 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 4 Intelligenz
- 5 Weisheit
- 6 Charisma

1W6 Niedriges Attribut (-4)

- 1 Stärke
- 2 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 4 Intelligenz
- 5 Weisheit
- 6 Charisma

Geschlecht

1W6 Geschlecht

- 1-2 Weiblich
- 3-4 Männlich
- 5-6 Nicht-binär

Farbvarianten & Kasten

1W6 Kaste

- 1 **Grün:** Krieger, Jäger, Arbeiter
- 2 **Blau:** Handwerker
- 3 **Violett:** Verwalter, Anführer
- 4 **Rot:** Gelehrte, Zaubermagier
- 5 **Orange:** Elitekrieger
- 6 **Gold:** Stammesführer

Aussehen

1W6 Besonderheit

- 1 Seltene, schwarz-weiße Musterung
- 2 Behielt aus dem Kaulquappen-Stadium einen rudimentären Schwanz
- 3 Hatte einen Arm verloren, der gerade nach wächst
- 4 Auf dem Rücken besitzt der Grunge wabenförmige Öffnungen, in denen im Notfall der Nachwuchs transportiert werden kann
- 5 Die Unterseite des Grunge ist transparent, sodass man das Herz schlagen sehen kann
- 6 Der Rücken ist übersät mit drüsigen Warzen

Besonderheiten & Ziele

1W6 Besonderheit

- 1 Besitzt einen treuen Riesenfrosch, den er als Reittier nutzt.
- 2 Besitzt einen geplünderten Wasserschlauch mit dem er sich feucht hält.
- 3 Trägt einen improvisierten Hut, um sich vor der Sonne zu schützen
- 4 Transportiert Waffen so, dass sie stets Kontakt zur Haut haben.
- 5 Wälzt sich täglich in Moos, um sich in der grünen Umgebung besser verstecken zu können.
- 6 Lange Gliedmaßen und dehnbare Schwimmhäute geben dem Grunge eine Flug-Bewegungsreichweite.

1W6 Persönliches Ziel

- 1 **Aufstieg.** Giert nach Macht für sich oder seinen Stamm.
- 2 **Skavenhalter.** Wollte schon immer eine bestimmte Art von Kreatur unterwerfen.
- 3 **Elternliebe.** Will möglichst viele Grunge-Quappen bis ins Erwachsenenstadium pflegen.
- 4 **Ruhm.** Ist in besonderem Maße davon überzeugt, dass Grunge allen anderen Lebensformen überlegen sind
- 5 **Rivalität.** Hat einen Erzfeind in seinem Stamm, dessen Niedergang er herbeiführen möchte.
- 6 **Eiferer.** Ist davon überzeugt, von seiner Gottheit auserwählt zu sein.

Zusätzliches Merkmal

1W6 Merkmal

- 1 **Lange Zunge.** Kann als Bonusaktion eine Kreatur innerh. von 3 m mit seiner Zunge angreifen. Dem Ziel muss ein KON-Rettungswurf (SG 12) gelingen oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zuges vergiftet.
- 2 **Springendes Entkommen (Reaktion).** Verfehlt ein Angriff den Grunge, kann er einen Sprung aus dem Stand durchführen. Dieser Sprung verursacht keinen Gelegenheits-Angriff.
- 3 **Rudeltaktik.** Im Vorteil bei einem Nahkampf-Angriff, solange sich mind. ein Verbündeter innerh. von 1,5 m um das Ziel befindet.
- 4 **Giftcocktail.** Würfle ein 2. Mal auf der Tabelle Kaste. Das Gift des Grunge hat die Wirkung beider ausgewürfelten Kasten.
- 5 **Potent Gift.** Die Gifthaut des Grunge bewirkt bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf 1W6 zusätzlichen Giftschaden.
- 6 **Quaken (1/Tag).** Kann als Bonusaktion laut Quaken. Innerhalb von 1W4 Runden erscheinen 1W6 Grunge zum Kampf.



Beispiel NSC

Quarl

Der Panther schlich auf leisen Pfoten durch den Dschungel, balancierte auf Ästen, sprang von Baum zu Baum und überquerte den ein oder anderen kleineren Fluss. In ihrem Revier konnte ihr so schnell keiner was anhaben. Dachte sie.

Kleine, schwarze Augen blitzten aus dem moosbedeckten Boden hervor und nahmen den Panther ins Visier. Noch ein paar Schritte musste sie rankommen... ein feuchtes Schnalzen knallte durch die Luft, als die Zunge von Quarl hervor schnellte und den Panther überraschte. Dieser konnte so schnell gar nicht reagieren, erstarrte für einen Moment und sah den Grung aus dem Moos aufstehen. Schier unsichtbar hatte er sich hier in diesem Moospolster versteckt und nur auf diesen Moment gewartet. Ein Jäger, geboren, um aus dem Hinterhalt anzugreifen. Der Panther besann sich wieder und wurde von einer tiefen Furcht ergriffen. Den Schwanz kauerlich eingezogen, die Ohren angelegt und winselnd schlug sie sich in das Dickicht des Dschungels, um der grässlichen Kreatur zu entkommen, die orange und mit einer schwarz-weißen Zeichnung über den Augen vor ihr stand. Es würde eine gewisse Zeit brauchen, bis sie den Effekt des Gifts verstand – da war Quarl längst wieder verschwunden.

Der Grung betrachtete stolz seinen Mantel aus Moos, grinste breit und ließ noch einmal seine lange Zunge hervorschnellen, um einen dicken Käfer zu fangen, der sich gerade daran machte an einem saftigen Blatt zu knabbern. "Das ist giftig, Kindchen, sei froh, dass ich dich vor einem qualvollen Tod bewahrt habe." Quarl lachte in sich hinein und setzte den Weg fort. Sein Training würde bald vervollständigt sein. Er war schon gut, besser als alle anderen, aber wenn er seinen Ziel erreichen wollte, musste er noch näher rankommen. Vor allem musste er aber auch besser darin werden, sich mitsamt seiner Tarnung fortzubewegen. Die Nichny wohnte in einem alten verlassenen Tempel und hasste jeden, der versuchte, in diesen einzudringen. Quarl wusste, dass es keine leichte Aufgabe werden würde, aber wer sollte es schaffen dieses Wesen zu unterwerfen, wenn nicht er, Quarl?

Quarl würde sich wieder auf die Lauer legen. Wen könnte er diesem erlegen? Vielleicht sollte er sich mal wieder eine Herausforderung suchen. Er hatte gehört, dass in der Nähe ein Stamm Goblins ein Lager aufgeschlagen hatte. Wie wäre es, wenn er sich in das Quartier des Anführers schleichen würde und das Heiligtum der Goblins stehlen würde? Schelmisch lachte Quarl, als er unter den riesigen Blättern der gewaltigen Dschungelpflanzen mit seiner Umgebung verschmolz und unentdeckt den Weg in Richtung des Goblinlagers einschlug.

Quarl

Mittelgroße Humanoider, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 Trefferpunkte 49
Bewegung 7,5 m (klettern 7,5 m)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (-2)	21 (+5)	15 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +7

Fertigkeiten Athletik +2, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +2

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne pass. Wahrnehmung 12

Sprachen Grung

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Grung kann Luft und Wasser atmen.

Gifthaut. Jede Kreatur, die den Grung packt oder anderweitig berührt, muss einen SG-12-Konstitutions-Rettungswurf bestehen oder sie ist 1 Minute vergiftet. Eine vergiftete Kreatur, die nicht mehr im direkten Kontakt mit dem Grung ist, kann den Rettungswurf am Ende ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Sprung aus dem Stand. Der Grung kann mit oder ohne Anlauf bis zu 7,5 m weit und bis zu 4,5 m hoch springen.

AKTION

Dolch. Nahkampf- und Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W4+5) Stichschaden und 5 (2W4) Giftschaden bei Fehlschlag KON-Rettungswurf SG 12).

Kurzbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden bei Fehlschlag KON-Rettungswurf SG 12.

Hypnotisches Zirpen (Aufladen 6). Der Grung gibt ein zirpendes Geräusch von sich. Alles Tiere und Humanoiden innerh. Von 4,50 m, die ihn hören können, müssen einen erfolgreichen WEI-Rettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zuges Grungs betäubt werden. Grung selbst sind immun gegen diesen Effekt.

BONUSAKTION

Lange Zunge. Der Grung kann als Bonusaktion eine Kreatur innerhalb von 3 m mit seiner Zunge angreifen. Dem Ziel muss ein KON-Rettungswurf gegen SG 12 gelingen oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zuges vergiftet.

