

NSC-Zufallstabellen

Rankengebieter

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

Heimatwald

1W6 Waldtyp

- 1 Tropischer Regenwald (Dschungel)
- 2 Tropischer Trockenwald
- 3 Gemäßigter Mischwald
- 4 Borealer Nadelwald (Taiga)
- 5 Mangrovenwald
- 6 Sumpf- oder Bruchwald

Ursprüngliche Kreatur

1W6 Kreaturentyp

- 1 Tier
- 2 Monstrosität
- 3-6 Humanoider

Aussehen

1W6 Besonderheit

- 1 Verdorbene Früchte an den Ranken
- 2 Auf Dornen sind tote Tiere aufgespießt
- 3 Im Geäst befindet sich ein Vogelnest
- 4 Rankengebieter setzt sich aus zwei miteinander verwachsenen Rankenmarionetten zusammen
- 5 Viele Augen überall auf dem Körper statt dem zentralen Auge
- 6 Insektennest am Hals

Besonderheit

1W6 Besonderheit

- 1 Kann über Wurzelwerk mit seiner Umgebung kommunizieren
- 2 Wendet den Kopf immer in Richtung Sonne
- 3 Nutzt Leuchtbakterien zur Kommunikation mit Rankenmarionetten
- 4 Kann mit seinem Wurzelwerk feinste Schwingungen wahrnehmen und aussenden.
- 5 Bewegt sich nur mit seinen Wurzeln und bewegt dabei die Beine gar nicht
- 6 Reitet auf einem Baumhirten

Herrscher

1W6 Kreatur

- 1 Waldgott
- 2 Erzfee
- 3 Druide
- 4 Dryade
- 5 Grüner Drache
- 6 Ohne Herrscher

Zusätzliches Merkmal

1W6 Merkmal

- 1 **Duftalarm.** Nimmt die Kreatur Schaden, werden Duftstoffe freigesetzt, die in 1W4 Runden 1W4 Zweigplagen herbeirufen.
- 2 **Chitin-Grauen.** Ein Schwarm aasfressender Käfer begleitet die Kreatur und zehrt von dem Körper der ursprünglichen Kreatur. Mit einer Bonusaktion kann der Schwarm Käfer für einen Angriff genutzt werden. Aaskäfer (4,5 m): +5 zum Treffen. 1W4 Stichschaden + 1W4 nekrotischen Schaden
- 3 **Bezaubernde Blütenpracht.** Als Bonusaktion kann der Rankengebieter einen betörenden Duft aus seinen Blüten abgeben. Jede Kreatur in einem Radius von 3 m muss einem CHARW (SG 14) ablegen. Bei einem Fehlschlag ist man für 1 Minute bezaubert und kann die Kreatur nicht angreifen. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Schafft sie den Rettungswurf, ist man für 24 Stunden immun.
- 4 **Dornige Ranken.** Dornen auf den Ranken verursachen bei jedem Treffer mit einem Rankenangriff zusätzlich 1W4 Stichschaden.
- 5 **Würgen.** Hat der Rankengebieter mit einem Rankenangriff getroffen, kann er seine Bonusaktion nutzen und die Kreatur packen. Der getroffene Kreatur muss einen STR-RW (SG 14) gelingen, um nicht gepackt zu werden.
- 6 **Gebrandmarkt.** Ein Blitzeinschlag versengt große Teile der Kreatur und verhärtete die Rinde. Die Kreatur erhält einen Bonus von +3 auf die Rüstungsklasse. Zeitgleich schränkt die harte Rinde die Beweg Reichweite um 3 m ein.



Beispiel NSC

Aelgur

Wie Säulen eines Tempelgangs standen die Erlen im Wasser. Brettartig verbreiterte Wurzeln gaben ihnen auf diesem weichen Boden zusätzlich Halt. Lange Bärte aus Moos hingen an den knorrigen Ästen und verliehen diesem Wald beinahe etwas Ehrwürdiges. Nicht umsonst nannten die Halblinge hinter der nächsten Flussbiegung diesen Sumpf liebevoll Väterchen Bruch.

Verbunden mit der Ehrwürdigkeit war auch eine Ehrfurcht, denn dieser Bruchwald war kein Gewöhnlicher. Nachts, wenn alles schlief, so erzählte man sich, wachte der Wald auf und manchmal rückte er näher an das Dorf heran.

Angefangen hatte das, als Aelgur der Elch des Dorf-Druiden starb. Im Kampf gegen einen jungen schwarzen Drachen, der den Sumpf besiedeln wollte, hatte sich der Elch eine klaffende Wunde am Hals zugezogen. Die heilenden Kräfte des Druiden reichten nicht, um der brennenden Säure des Drachen Einhalt zu gebieten. Ein qualvoller Schrei zerriss die feuchtschwere Luft, als dem Druiden die Kräfte schwanden und auch wenn der Drache vertrieben werden konnte, haftete sich eine tiefe Trauer an den Druiden.

Er wusste von einem Ritual, dass seinen Freund zurückholen konnte, doch wusste er auch, dass Leben und Tod Aspekte des Kreislaufes eines jeden Lebewesens waren. Hin und hergerissen überkam ihn die Verzweiflung und er machte sich auf, die Zutaten zu sammeln.

100 Gramm Sumpf-Zypressen-Kristallsand, 698 Waldreben-Früchte (frisch oder getrocknet), 13 Molcharme (linke Seite!), 29 lebendige Schillerfalter und selbstverständlich den Körper der Kreatur, die zurückkehren soll. Eigentlich eine ganz übersichtliche Zutatenliste. Was sollte schon schief gehen?

Offensichtlich einiges, denn an diesem Tag veränderte sich der Sumpf und wurde unberechenbar. Niemand wusste, was für ein Ritual der Druiden durchgeführt hatte, aber es musste etwas Dunkles gewesen sein. Bei den Missionen, die ausgeschickt wurden, den Druiden zu finden, wurden seltsame Dinge beobachtet. So erzählt man sich von wandernden Bäumen und lebendigen Ranken, die die Rückkehr aus dem Sumpf erschwerten.

Eine Gruppe erzählte, sie habe den Elch gesehen, doch dieser war seltsam verändert. Das Fell war einer rindenartigen Struktur gewichen und dicke Ranken wuchsen aus dem Rücken des großen Tieres. Die Ranken waren geziert von rosa-violetten Früchten, die in dieser recht ungemütlichen Gegend verlockend aussahen. Anders als das rötliche Glühen in den leeren Augenhöhlen. Als die Gruppe sich umkehrte, trat der Elch ins Licht. Ein Schwarm bleicher



Aelgur

Große Pflanze, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 Trefferpunkte 105

Bewegung 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	22 (+4)

Rettungswürfe KON +6, WEI +6, CHA +7

Verwundbarkeiten Feuer

Immunitäten Blind, Taub

Sinne Blindsight 9 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Grünes Schreiten. Aelgur ignoriert Bewegungseinschränkungen und Schaden durch natürliches Unterholz.

Magieresistenz. Aelgur hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und magische Effekte.

Wurzelerstand. Aelgur hat im Heimatwald eine Blindisicht von 18 m, kann nicht überrascht werden und alle Wahrnehmungswürfe gelingen automatisch.

Sporensäcke (1/Woche). Aelgur kann 1W4 Sporen platzieren, die innerhalb von 3 Tagen heranreifen. Eine Berührung setzt die Sporen frei und jede Kreatur, die die Sporen einatmet muss einen KON-Rettungswurf (SG 14) schaffen, sonst beginnen Ranken aus dem Körper zu wachsen. Wird die Krankheit nicht innerhalb von 3 Monaten geheilt, wird das Opfer zur Rankenmarionette.

Bezaubernder Schmetterlingsstaub. Als Bonusaktion kann der Rankengebieter einen betörenden Duft aus seinen Blüten abgeben. Jede Kreatur in einem Radius von 3 m muss einem CHA-RW (SG 14) ablegen. Bei einem Fehlschlag ist man für 1 Minute bezaubert und kann die Kreatur nicht angreifen. Sie kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen. Schafft sie den Rettungswurf, ist man für 24 Stunden immun.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Aelgur führt zwei Geweih-Angriffe und vier Tentakel-Angriffe (max 1 pro Gegner) aus.

Geweih. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, 1 Ziel. Treffer: 8 (1W6+5) Stich

Tentakel. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichw. 3 m, 1 Ziel. Treffer: 7 (1W4+5) Stichschaden + 3 (1W6) Giftschaden

Das Grün erwecken (1/Tag). Aelgur belebt ein oder zwei Bäume innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Die Bäume nutzen die Spielwerte von Baumhirten mit Intelligenz und Charisma von 1, ohne Sprachfähigkeit und mit Hieb als einziger Angriffsoption. Ein Baum bleibt 24 Stunden belebt, bis er stirbt, bis Aelgur mehr als 36 m entfernt ist oder Aelgur seine Bonusaktion verwendet, um ihn zurückzuverwandeln.

