

## NSC-Zufallstabellen

## Okiti

## 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

## Spielwerte

## 1W6 Status

- 1 Schleicher (Sneak, UB.RotH, S. 127)
- 2 Bandit (Brigand, UB.RotH, S. 128)
- 3 Assassine (Assassin, UB.RotH, S. 129)
- 4 Giftmischer (Poisoner, UB.RotH, S. 130)
- 5 Bandenführer (Ringleader, UB.RotH, S. 131)
- 6 Draufgänger (Swashbuckler, UB.RotH, S. 132)

## Geschlecht

## 1W6 Geschlecht

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

## Aussehen

## 1W8 Besonderheit

- 1 Dreiteiliger Anzug in verschiedenen Farben
- 2 Bunter Dreispitz mit Eulenbärfedern
- 3 Edler Spazierstock, dessen Kopf einen versteckten Dolch enthält
- 4 Hat beim Experimentieren mit Giften einen Schaden davongetragen
- 5 Bastelt aus Tand Schmuck, der Glück bringen soll
- 6 Dreiviertel seines Schwanzes fehlen
- 7 Gürtel aus Korken, der Auftrieb im Wasser gewähren soll.
- 8 Mit Kräutern gefüllte schwarze Pestmaske

## Sprecheigenarten

## 1W6 Eigenart

- 1 Spricht nur in Reimen
- 2 Entwickelte eigene Geheimsprache, die aber nur er/sie spricht.
- 3 Sagt immer das Gegenteil
- 4 Liebt es, in Rätseln zu sprechen
- 5 Eine Gesichtshälfte ist gelähmt
- 6 Sehr hohe, piepsige Stimme

## Persönliches Ziel/Charakter

## 1W6 Ziel/Charaktereigenschaft

- 1 Die Gruppe muss florieren, dann floriere auch ich.
- 2 Die größten Klunker sollten mir gehören
- 3 Eine Flut trennte mich von meiner Gruppe, nun muss ich sie wieder finden.
- 4 Der Welt beweisen, dass Okiti mehr sind als krankheitsbringende Monster
- 5 Neue und effektivere Gifte entwickeln
- 6 Einen bestimmten Gegenstand finden.

## Zusätzliches Merkmal

## 1W6 Merkmal

- 1 **Rauchbombe.** Der Okiti hat kleine Rauchbomben. Als Bonusaktion kann er eine Bombe bis zu 9 m weit werfen, wo sich der Zauber Nebelwolke (1. Grad) entfaltet.
- 2 **Wildling.** Eine lange Zeit in der Wildnis lehrte den Okiti im Umgang mit improvisierten Waffen. Einfache Gegenstände wie Knochen, Stöcke oder Steine verursachen einen zusätzlichen Schadenswürfel.
- 3 **Fashionista.** Der Stil des Okiti überzeugt beim ersten Anblick. Er ist bei Charismawürfen (Überzeugen, Täuschen) gegenüber Humanoiden im Vorteil.
- 4 **Flinke Hände.** Der Okiti kann als Bonusaktion in jedem seiner Züge einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ausführen und versuchen, einer Kreatur in 1,5 m etwas zu stehlen. Bei einer 10 erbeutet er einen zufällig bestimmten kleinen Gegenstand aus der Ausrüstung der Kreatur.
- 5 **Wasserratte.** Der Okiti besitzt eine Schwimmbewegungsrate von 9 m und erleidet keine Nachteile davon, unter Wasser zu kämpfen.
- 6 **Nie allein.** Einmal pro Tag kann der Okiti seine Bonusaktion dazu verwenden, laut nach seinen Verbündeten zu rufen. Innerhalb von 1W4 Runden erscheinen 1W6 Okiti.



Beispiel NSC

# Kikikatslaminita

Kiki, kurz für Kikikatslaminita, wollte eigentlich nicht feiern gehen. Viel lieber hätte sie sich ihren Gedichten gewidmet und einen schönen Abend bei einer Tasse Minzwasser ausklingen lassen. Aber Riti, kurz für Ritisrikstjalikiska, hatte mit seinen kleinen Knopfaugen so lieb geschaut und sogar eine Maske passend zum Motto besorgt. Ein Wassertief'scher Maskenball, mitten in Seeton.

Kiki mochte die Musik und ihr bester Freund tanzte mit ihr, bis ihre Pfoten dampften. „Gib mir ne Pause, was für ne Sause. Ich liebe den Vibe, was für ein Hype!“ Es war ein rauschendes Fest. Wenn die zwei nicht auf der Tanzfläche wirbelten, genossen sie an der Bar den gestohlenen Rum. Die beiden Okiti genossen die Leichtigkeit dieser Nacht, lachten, flirteten und unterhielten sich über den Leichtsinn der nackten Affen.

Die Musik vibrierte in ihren Knochen und sie merkten nicht, wie über ihnen der Regen einsetzte. Sintflutartig ergossen sich über Seeton die Regenfälle des Herbstes. Hier an der Küste, wo die wassersatten Wolken auf das Festland prallten und sich in den steilen Bergkämmen verfangen, kam es gerne mal zu heftigen Regenfällen. Dicke Tropfen fielen trommelnd auf die Dächer, das Meer bebte von den prasselnden Wassermassen. Auf den Straßen war keine Seele zu sehen, brauchte man bald Kiemen, um sich hier überhaupt noch aufzuhalten.

Rinnsale, auf denen eben noch Sonnenstrahlen tanzten, schossen nun grollend in Richtung der Stadt. Genährt mit Erdmassen und allem, was sich nicht schnell genug retten konnte, geiferte das Wasser nach mehr. Das war kein Wetter zum draußen sein und erst recht kein Wetter zum

Maskenball feiern. Die Wassermassen erreichten Seeton und wurden direkt von den Abfangvorrichtungen erfasst. Über steinerne Rohre wurde das Wasser unter die Erde und direkt zurück ins Meer geleitet. Kiki merkte nichts. Die Musik hatte sie elektrisiert, sie hatte die Augen geschlossen und wandelte wie auf Wellen. Irgendwie hatte das heute alles eine so herrlich asynchrone Dissonanz. Kunstvoll. Eigenartig. Neu. „RAUS! WIR MÜSSEN RAUS!“ Kikikatslaminita, die blitzschnelle Hand, war einen Augenblick zu langsam. Das Vibrieren war nicht alleine der Musik zu verdanken, realisierte sie, als das Wasser brüllend auf sie zuschoss. Es gab kein Entrinnen mehr. Die Wucht schmetterte sie gegen Wände, der Sauerstoff wurde zeitweise knapp und als sie das nächste mal die Augen aufschlug, sah sie nur die Sterne über ihr. Sie versuchte einen Gedanken zu formen, doch alles was zustande kam, war ein einfaches „Raus, Maus, Aus.“ Sie wickelte sich in ein Stück treibenden Seetang, um Auftrieb zu gewinnen. Das hatte sie mal bei einem Ottervolk gesehen. Angstvoll schaute sie sich um. „RITI?“ schrie sie in die Maske mit dem vogelartigen Schnabel. Doch niemand antwortete.

## Kikikatslaminita

*Kleine Humanoide (Okiti), chaotisch neutral*

**Rüstungsklasse** 15 (natürlich)

**Trefferpunkte** 7

**Bewegungsrate** 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (-2)	20 (+5)	10 (+0)	4 (-3)	8 (-1)	14 (+2)

**Fertigkeiten** Akrobatik +7, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +1

**Sinne** Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

**Sprachen** nur rudimentär (Gemeinsprache, Okiti)

**Herausforderungsgrad** 1/2 (100 EP)

**Besonders flink.** Kiki kann sich, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, durch Bereiche bewegen, die von einer mittelgroßen oder größeren Kreatur besetzt sind.

**Scharfer Geruchssinn.** Kiki hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zu tun haben.

**Rudeltaktik.** Kiki hat einen Vorteil bei Angriffswürfeln gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer ihrer Verbündeten innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und kampffähig ist.

**Hinterhältiger Angriff.** Einmal pro Zug verursacht ein Waffenangriff 1W6 zusätzlichen Schaden, wenn Kiki beim Angriff im Vorteil ist.

**Flinke Hände.** Kiki kann als Bonusaktion einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ausführen und versuchen, einer Kreatur in 1,5 m etwas zu stehlen. Ist ihr Wurf höher als die passive Wahrnehmung des Ziels erbeutet sie einen zufällig bestimmten kleinen Gegenstand aus der Ausrüstung der Kreatur.

### AKTIONEN

**Dolch.** Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichw. 1,5 m oder 6/18 m, 1 Ziel. Treffer: 7 (1W4+5) Stichschaden

