

NSC-Zufallstabellen

Grüne Drachen

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

Alter

1W6 Alter (AK=Alterskoeffizient)*

1	Drachennestling (AK=1, MM, S. 65)
2	Jung (AK=2, MM, S. 67)
3	Ausgewachsen (AK=3, MM, S. 67)
4	Uralt (AK=4, MM, S. 66)
5	Ehrwürdig (AK=5, FTOD, S. 168)
6	Nochmal würfeln

Geschlecht

1W6 Geschlecht

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

Aussehen

1W8 Besonderheit

1	Hörner am Kinn bilden lianenartigen Bart
2	Ein Auge ist besonders gefärbt
3	Druidische Runen auf den Schuppen
4	Zwischen den Schuppen wachsen Pflanzen
5	Schuppen wechseln zwischen verschiedenen Grüntönen
6	Auffällig über- oder untergewichtig
7	Treues Tier reitet auf dem Hals des Drachen
8	Auffällige Verletzungen

*Der Alterskoeffizient (AK) findet in der Tabelle „Zusätzliches Merkmal“ Anwendung um die Effekte dieser Merkmale passend zum Drachenalter zu skalieren.

Sprecheigenarten

1W6 Eigenart

1	Es klingt, als hätte der Drache zwei Stimmen
2	Spricht mit bedrohlicher hissender Stimme
3	Sehr melodische, musikalische Betonung
4	Worte hallen telepathisch in Köpfen der Zuhörer wider.
5	Einlullende, hypnotische Stimme
6	Stimme klingt für jeden Zuhörer jeweils wie die Stimme einer geliebten Person
7	Enthüllt Geheimnisse über sein Gegenüber
8	Kann mehrere Sprachen gleichzeitig sprechen

Stärkstes Persönlichkeitsmerkmal

1W6 Persönlichkeitsmerkmal

1	Tyrann. Unterwerfen ist besser als töten.
2	Manipulativ. Die wahre Kunst ist es, eine Kreatur unbemerkt zu kontrollieren.
3	Intrigant. Spiele Feinde gegeneinander aus.
4	Vorsicht. Lasse nur am leben, wen du kontrollieren kannst.
5	Rachsüchtig. Freunde und Familie deiner Freunde müssen ebenfalls büßen.
6	Überheblich. Humanoide sind Nutztiere.

Zusätzliches Merkmal

1W6 Merkmal (für AK siehe Tabelle Alter)

1	Giftige Dämpfe. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von $AK \cdot 1,5$ m um den Drachen beginnt, erleidet AKW_4 Giftschaden.
2	Hypnotische Schuppen. Jede Kreatur, die den Drachen mit einem Nahkampfangriff angreifen will, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen $SG 10 + 2 \cdot AK$ ablegen. Bei einem Misserfolg ist sie für AK Runden vom Drachen bezaubert.
3	Zauberwirker. Der Drache kennt $AK \cdot 3$ Zauber bis zu einem Grad, der dem doppelten AK entspricht.
4	Meistermanipulator. Der Drache kann seine Bonusaktion verwenden um den Zauber Einflüsterung ohne Zauberkomponenten oder Verbrauch eines Zauberplatzes zu wirken. Der SG zum Bestehen ist $10 + 2 \cdot AK$.
5	Vergiftung. Jede Kreatur, die durch den Giftodem vollen Schaden erleidet, muss zu Beginn ihres nächsten Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen $SG 10 + 2 \cdot AK$ ablegen. Bei einem Misserfolg ist sie für AK Runden gelähmt, bei einem Erfolg ist sie für AK Runden vergiftet. Das Ziel kann zu Beginn jedes ihrer Züge den Rettungswurf wiederholen und schüttelt den Effekt bei einem Erfolg ab.
6	Pflanzenflüsterer. Der Drache kann als Bonusaktion AKW_4 Verbündete ($HG=AK$) herbeirufen, die in $1W_4$ Runden erscheinen. Dieses Merkmal kann pro Tag AK Mal eingesetzt werden.



Beispiel NSC

Umerlothtoreir

Es herrschte Stille in diesem Teil des Waldes, obgleich er doch so üppig mit Leben gefüllt war. Schwer lastete die Luft auf den Ästen, die sich unter dem Gewicht feuchter Luft knorrig verkrümmten. Dichte Teppiche aus dunkelgrünem Moos bedeckten den Boden so weit das Auge reichte und jedes Geräusch, das der Drache beim Auftreten machte, wurde von den mächtigen Polstern verschluckt, während giftige Sporen empor flogen. Seltsam lethargisch sprangen Mäuse und Eichhörnchen aus dem Weg. Die sonst vorsichtigen und scheuen Rehe blickten leer in die Tiefe des Waldes und die starren Bäume warfen einem Blicke nach, wenn man ihnen den Rücken zuehrte.

Die Stille war drückend und schrie jedem Eindringling warnend entgegen.

Das war das Reich von Umerlothtoreir.

In seinem Reich musste sich der Grüne Drache keine Sorgen machen. Auch wenn er schlief, hatte er überall offene Augen und Ohren, die ihm mitteilten, wenn etwas oder jemand einen Fuß auf seinen Boden setzte. Wie in einem Spinnennetz, bebte der moosbedeckte Boden unter jedem Schritt. Der Drache wusste sofort, wenn sich feindlich gesinnte Kreaturen oder Abenteurer näherten. Er hatte gelernt die wellenartigen Impulse der Rehe und der Kreaturen seines Reiches zu erkennen und von Eindringlingen zu unterscheiden.

Er mochte schwächer sein als andere seiner Art, aber was ihm an Muskelkraft fehlte, machte er durch ein hohes Maß an Intelligenz wett.

Die Bewohnenden des anliegenden Dorfes wussten um Umerlothtoreir und mieden den Wald um jeden Preis. Die wenigsten, die einen Fuß in diesen setzten kamen zurück und die wenigen Glücklichen waren seltsam verändert. Es war, als würde sich die Verderbnis über die Grenzen des Waldes in ihnen fortpflanzen. Sie sprachen von Stimmen, die in ihren Köpfen widerhallten und letztlich stürzten sich alle früher oder später von der nächsten Klippe oder fanden anderweitig ewige Ruhe.

Der Drache legte sich in Mitten einer Lichtung zur Ruhe und das Moos, in dem er sogleich ein wenig versank, wuchs rasch über den gesamten Körper. Kurze Zeit später war nur noch ein sanftes Pulsieren der Moosdecke zu sehen, die sich mit jedem Atemzug des Drachen bewegte. Atemzug um Atemzug verdichtete sich der Nebel um den Drachen und das Moos reicherte die Luft mit giftigen Sporen an.

Das war nicht das Reich von Umerlothtoreir – Umerlothtoreir war das Reich.



Umerlothtoreir

Großer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürlich)

Trefferpunkte 136

Bewegung 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +4, KON +6, WEI +4, CHA +5

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +7

Immunitäten Gift, Zustand vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Darkvision 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfish

Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Amphibisch. Umerlothtoreir kann Luft und Wasser atmen.

Giftmoos. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 3 m um Umerlothtoreir beginnt, erleidet 2W4 Giftscha-

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Umerlothtoreir führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, 1 Ziel. Treffer: 13 (2W10+2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftscha-

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichw. 1,5 m, 1 Ziel. Treffer: 9 (1W6+2) Hieb-

Giftodem (Aufladung 5-6). Umerlothtoreir atmet in einem Kegel von 9 m Länge Gift aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 42 (12W6) Giftscha-

