

CANYON of the SNOW CAIRNS

by J.C. Connors
translated by S. Kieling

ÜBER DAS ABENTEUER

Canyon of the Snow Cairns ist ein Eis-zeitliches *Pulp Call of Cthulhu* Abenteuer. Es spielt vor 30,000 Jahren im Blauflußtal irgendwo in Europa, lange vor den Anfängen der Zivilisation. Kurz bevor der Winter einsetzt werden die *Investigatoren* Zeuge wie ihr Anführer von einem feindlichen Klan verschleppt wird. Da sie fürchten, ihr Stamm sei ohne die Führung ihres Häuptlings dem Untergang geweiht, machen sie sich auf ihn aus dem *Wald der heulenden Klagen* zu retten.

Canyon of the Snow Cairns kann einfach für andere Systeme umgeschrieben werden (eine *GURPS* Version findet ihr auf www.1shotadventures.com).

Canyon of the Snow Cairns ist auf eine vier-bis-sechs Stunden lange Session ausgelegt. Am Ende dieses Dokumentes findet ihr sechs vorgefertigte Charaktere, mit denen ihr direkt starten könnt – plus ein Extra-Character, sollte einer eurer *Investigatoren* vor dem Ende des Abenteuers ein grausames Schicksal ereilen.

Charaktere, welche zum ersten Mal erwähnt werden, werden in GROSSBUCHSTABEN genannt. Fähigkeitenwürfe in KLEINEN-GROSSBUCHSTABEN. Abschnitte mit diesem Zeichen 🧑 sind Side-Wuest und Aufhänger, und demnach nicht wichtig für den Gesamt-Plot. Ab-

schnitte, welche mit einer Person markiert sind 🧑 sind Möglichkeiten für einen der vorgenerierten Charaktere in Erscheinung zu treten.

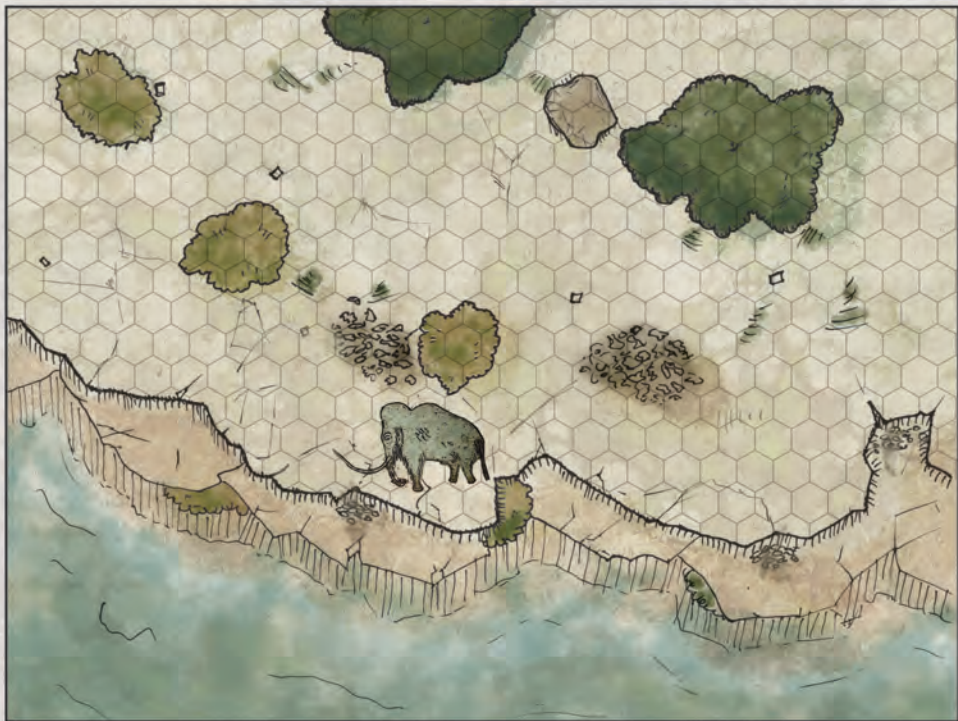
ABENTEUER ZUSAMMENFASSUNG

HÄUPTLING KUSIM-AHA hat den Klan der Drei Klauen für über zehn Jahre angeführt. Der junge Anführer wurde verehrt, und seine tapfere Führerschaft stand ganz im Zeichen warmer Winde und fetter Fluß-Fische. Seiner tapferen Führung war es zu verdanken, dass der STAMM DER LÖWENSCHWEIFE schlussendlich besiegt werden konnte. Endlich gibt es keine Widersacher mehr, die einem das Wild stehlen und die besten Lagerplätze streitig machen. Am Ende der großen Herbstjagd wurden Häuptling Kusim-Aha und sein Bruder, der Kriegshäuptling TANSUM-AHA Opfer eines brutalen Hinterhaltes einer unbekannten Gruppe. Die Angreifer trugen schwarze Woflspele, durchbohrten Kusim-Aha mit Speeren und verschleppten ihn in den verruchten Wald der heulenden Klagen.

Seiner Wunden erliegend, sagte Tansum-Aha voraus, dass den Klan der Drei Klauen ein schreckliches Unheil ereilen würde, wenn sein Bruder nicht gerettet werden würde. Er fürchtet, dass der Klan ohne Kusim-Aha im Winter vom Antglitz der Erde

getilgt werden würde.

Tansum-Aha's Vorhersagen sind nicht unwahr. Die Entführer seines Bruders, rachsüchtige Überlebende des Stammes der Löwenschweife haben sich einer alten Gottheit hingegeben, welche auch als **WANDERER IM WINDE** bekannt ist. Ihre eifrige und verzweifelte Verehrung hat die Grenze zwischen den Welten geschwächt und sie haben ein Portal entdeckt, was es ihnen ermöglicht frei zwischen dem Wald und der Welt der Wanderer im Winde, genannt **BOREA** zu wechseln. Jede Reise hat jedoch an ihrer geistigen Gesundheit genagt und die meisten sind mittlerweile komplett verrückt geworden.



Die Löwenschweife haben Kusim-Aha nach Borea verschleppt und wollen ihn direkt dem Wanderer im Winde opfern. Sie hoffen dadurch einerseits seine Gunst zu erlangen und andererseits ihre generationsübergreifenden Feinde zu vernichten.

Um ihren Stamm zu retten, müssen sich die *Investigatoren* in den Wald der heulenden Klagen wagen, seine Gefahren überleben, die Geheimnisse des Weltenportals lüften und schlussendlich ihren Anführer aus den Klauen der urtümlichen Eiswelt Borea retten.

DIE LEICHTSINNIGE KLIPPENJAGT

Die große Herbstjagt läuft bereits seit sechs Tagen. Es ist die seltene Zeit im Jahr in welcher sowohl die Herden von Mammuts als auch von Rentieren durch das Blauflußtal ziehen. Die Speere des Stammes haben bereits siebzehn Rentiere zur Strecke gebracht, wovon beinahe die Hälfte durch die starken Hände des Häuptlings Kusim-Aha und seinem Bruder dem Kriegsführer Tansum-Aha in die ewigen Jagdgründe geschickt wurde.

Trotz ihrer anfänglichen Erfolge ist es dem Stamm bisher noch nicht gelungen ein Mammut zu erlegen. Dieses Jahr scheinen die massigen Biester besonder stark, schnell und aggressiv zu sein und zwei der besten Jäger des Clans wurden von einem großen Mammut-Bullen names "STEINZAHN" aufgespießt und getötet. Man kann das Mammut an seinem halben linken Stoßzahn erkennen (dessen Ende in den Eingeweiden des einen unglücklichen Jägers abgebrochen ist). Viele Jäger haben seitdem versucht es Steinzahn heimzuzahlen.

Das Abendteuer beginnt in der Dämmerung. Der Abend ist kühl und eine leichte Nordbriese kündigt das Ende des Herbstes an. Beim Ausatmen bilden sich Wolken in der Luft, die sich mit dem Nieselregen vermischen, der vom verdunkelnden Himmel herabfällt.

Steinzahn

ST 220 GE 60
KON 60 MA 60
GR 300 TP 46

Schadensbonus: +3D6
Statur: 7 (5 tons) BW: 10

Kampf (Rammen) 60%, Schaden 1d6+DB

Rüstung: 4-Punkte Fell und Haut

Mammuts greifen ihre Opfer normalerweise an indem sie sie *Rammen*. Dies würft menschengroße Gegner normalerweise um, es sei denn sie schaffen eine schwere GE Probe. Mastodons trampeln auf umgeworfenen Gegnern herum, was zusätzliche 3D6 Schaden verursacht.



Die Ermittler sind Steinzahn auf der Spur, der am Rand der hohen Klippe entlang des südlichen Ufers des Blaflußes gesichtet wurde. Das Mastodon ist allein und weit von seiner Herde entfernt. Das Gelände hier ist unwegsam und felsig, und die Sicht ist eingeschränkt.

Ein schmerz erfüllter Schrei ertönt vom Weg vor ihnen, gefolgt von einem wilden Trompeten eines wütenden Mammut. Die Ermittler sprinten los und bald sehen sie Steinzahn, der ein unvorsichtiges Clanmitglied zu Fall gebracht hat und aggressiv mit seinen riesigen Füßen auf ihn einstampft. Das gefährliche Mammut steht mit dem Rücken zur Klippe, bäumt sich auf und starrt die Ermittler herausfordernd an.

Die Ermittler erkennen, dass es sich bei dem Mann unter den Füßen des Mammut um MEELO handelt, ein junges Stammesmitglied, der schon dafür bekannt ist, sich während Jaden oft in Gefahr zu bringen. Noch lebt der Mann doch sein Bein ist grausam zerschmettert. Wenn die Ermittler sich einen Moment nehmen, die Umgebung zu begutachten, sehen sie niemand in der Nähe. Eine VERBORGENES ERKENNEN Probe lässt sie den Wurfspeer des unglücklichen Jägers in einem wenige Meter entfernten Busch erkennen. Sein erster Instinkt ist es, die Ermittler durch lautes Brüllen, Schwingen seiner Stoßzähne und Stampfen mit den Füßen in die Flucht zu schlagen.

Rettung von Meelo

Meelo zu retten ist eine gefährliche Angelegenheit solange Steinzahn quasi über ihm steht. Wenn sich jemand Steinzahn nähert, eventuell um Meelo wegzuziehen, mach eine MA-Probe für das Mammut. Ein schlauer Plan das Tier zu beruhigen oder ein schwerer TIER-UMGANG könnte diesen Wurf positiv beeinflussen. Wenn Steinzahn den Wurf erfolgreich absolviert, bleibt er stehen und bedroht jede sich nähernde Person mit einem Angriff mit seinen Stoßzähnen. Wenn er scheitert, rennt er die Klippe entlang und schlägt und trampelt jeden nieder, der sich aus dieser Richtung nähert.

Stein Zahn herausfordern

Wenn die Ermittler warten und nichts tun, wird Steinzahn schnauben und brüllen. Meelos Stöhnen und seine Schreie um Hilfe werden die Bestie irgendwann reizen und Steinzahn wird sich aufrufen auf die Ermittler zuzustürmen. Dabei wird er über Meelo

BELOHNUNG DES SCHAMANEN

Wenn die Ermittler Steinzahn erlegt und Meelo gerettet haben, wird der Schamana KOVA-KEEYA bestimmen, dass ihnen der abgebrochene Stoßzahn des Mammut als Trophäe zusteht. Wenn allerdings Steinzahn erst nach dem Fall in den Fluss durch andere Mitglieder des Stammes zur Strecke gebracht wurde, wird er den Zahn denjenigen geben, die Bestie tatsächlich getötet haben. Kova-Keeya kann allerdings überzeugt werden, den Zahn doch den Ermittlern zu geben wenn sie ihm dafür eine gute Begründung liefern (Vielleicht unterstützt mit einigen sozialen Fähigkeiten).

So oder so verbringt Kova-Keeya die Nacht damit, aus dem Elfenbein mehrere grob behauene und schwere Mastodon-Talismane zu fertigen, die um den Hals getragen werden können.

Die Mammut Talismane enthalten den kämpferischen Geist von Steinzahn und schenkt dem Träger einen Segen. Behandeln Sie dies als einen begrenzten Segen-Zauber, der jedoch nur wirksam ist, wenn sich die Ermittler im verfluchten Land Borea befinden. Der Segen gewährt +10 % auf alle Fertigkeiten und endet, wenn sich der Träger in ernsthafter Gefahr befindet und einen Würfelwurf verfehlt (oder ein Gegner einen guten Würfelwurf erzielt). Dann wendet der Talisman die Gefahr ab oder verringert sie und wird zu einem nutzlosen Schmuckstück.

hinübertrampeln und ihn dabei höchstwahrscheinlich umbringen.

Wenn die Ermittler Steinzahn erschrecken, bedrängen oder auf andere Weise angreifen, mach für das Tier eine MA-Probe. Wenn er erfolgreich ist, trompetet er eine Herausforderung und greift an. Wenn er scheitert, rennt er am Rand der Klippe entlang und versucht zu fliehen. Dieser MA-Wurf sollte wiederholt werden, wenn er schwer verwundet ist (unter 10 Trefferpunkten).

Jeder, einschließlich Steinzahn, der dicht an der nassen Klippe entlangläuft, läuft Gefahr, zu stürzen und 20 Meter tief in den Fluss darunter zu fallen. Ein fehlgeschlagener GE-Wurf bedeutet einen Aus-

rutscher und einen Sturz ins Wasser mit 2d+1 Schadenspunkten (oder 9d+1 für den armen, schweren Steinzahn). Ein Ermittler, der einen Schwierigen SCHWIMMEN-Wurf schafft, erleidet keinen Schaden, da er einen perfekten Sprung ausführt! Ein Ermittler muss dann einen SCHWIMMEN-Wurf machen, um aus dem Fluss zu entkommen, sonst beginnt er zu ertrinken. Glücklicherweise sind Stammesgenossen in der Nähe, um Freunden zu helfen, wenn sie Schwierigkeiten haben.

Wenn Steinzahn besiegt wurde, hört man den Jubel der Stammesgenossen unterhalb der Klippe. Die Ermittler haben eine gewaltige Aufgabe bewältigt und die Geister werden sie in diesem Winter mit großen Garben belohnen. Den sechs Tonnen schweren Kadaver des Mammuts zurück ins Lager zu schleppen ist zu schwer für die kleine Gruppe. Die Ermittler benötigen dafür Hilfe aber ihre Verbündeten eilen schnell die Klippe hinauf um ihnen zu helfen.

Wenn Steinzahn in den Fluss fällt und noch bei Bewusstsein ist, muss eine GE-Probe für ihn abgelegt werden. Ist diese erfolgreich, schafft er es den Fluss hinunter zu schwimmen und sich mit seiner weiter ziehenden Herde wieder zu vereinen. Wenn er scheitert, befreit er zu langsam aus den Fluten und wird dabei von anderen Stammesmitgliedern überwältigt und getötet. Nichtsdestotrotz schätzen sie die Unterstützung der Investigatoren dabei.

Meelo wird das Klippen-Ereignis überleben solange er von Steinzahn nicht zertrampelt oder aufgespießt wird. (Geht als Keeper davon aus, dass Meelo beim ersten Zusammentreffen nur noch über 2 Trefferpunkte verfügt)

Wenn Meelo gerettet wird, verspricht er den Ermittlern, dass er ihnen für immer dankbar sein wird. Er erzählt ihnen, dass er glaubt, dass Steinzahn die Wut des gefallenen Löwenschweif-Stammes verkörperte. Für diese mutige Tat erhält er von Meelos Onkel, dem Schamanen des Stammes, ein Zeichen der Anerkennung, als die Ermittler in ihre Siedlung zurückkehren (siehe Textbox: Belohnung des Schamanen).

FEIERLICHKEITEN IM LAGER

Der Vollmond wirft sein silbriges Licht auf das Langer des Drei Klauen Stammes. Als sich die Ermittler der Ansammlung von Fell-Zelten nähern, die sich in den Schutz von hohen Felsen am Fuße der Klippe ducken, werden sie von Hundegebell, und dem

Hässliches Bärengesicht

ST 70 BE 55 INT 45
KON 60 ER 40 MA 50
GR 50 GS 50 HP 11

Schadensbonus: +1d3

Statur: 1 BW: 9

Faustkampf 70%, 1D3

Keule 70%, 1D6 (Er wird sie nicht in einer Schlägerei nutzen)




Fähigkeiten: Ausweichen 27%, Einschüchtern 40%, Verborgenen bleiben 55%, Fährtenlesen 50%

Persönlichkeit: Der unglückliche, eifersüchtige Bärengesicht schlägt nach erfolglosen Jagden immer um sich. Früher wurde er als effektiver Krieger während des Krieges mit den Lion Tails geschätzt. Heute ist er bei seinem Stamm weitgehend unbeliebt, weil er impulsiv und schlecht gelaunt ist, was bei Gruppenjagden zu einem echten Problem wird.

Geruch von saftig bebratenem Rentierfleisch begrüßt. Im Lager herrscht eine festliche Stimmung und drei große Lagerfeuer, über denen jeweils ein ganzes Rentier röstet, erhellen den Hauptplatz. Um die Feuer tanzen die Männer und Frauen des Dorfes extatisch zu dem Takt geschlagener Trommeln. Es wird dabei gesungen und gelacht.

Innerhalb weniger Minuten kommt TUMBA DER FRÖHLICHE, der älteste aktive Jäger des Stammes, auf sie zu und begrüßt sie begeistert. Er war aus der Ferne Zeuge ihres Aufeinandertreffens mit Steinzahn und meint, sie sollen schonmal ihre Geschichte vorbereiten, die sie dem Stamm erzählen können sobald Häuptling Kusim-Aha zurückgekehrt ist - ohne Zweifel wird er noch mehr Rentier mitbringen. Wichtige Vorräte für den Winter.

Als die Ermittler gerade in die Festlichkeiten eingebunden werden, intoniert der Schamane Kova-Keeya ein Lied zur Ehre der Geister. Kurz darauf, kommen einige ältere Stammesmitglieder auf die Ermittler zu und hängen ihnen Blumengirlanden um. Darauf folgen die heiligen Zeichen des Stammes - Halsketten mit drei Klauen, die eines Wolfes, eines Löwen und eines Bären. Diese Zeichen werden nur nach einer erfolgreichen Jagd oder Schlacht verliehen. Sie zu erhalten, ist die größte Ehre innerhalb des Clans. (Natürlich werden diese nur verliehen, wenn die Ermittler nicht auf ganzer Linie versagt haben)

 Eifersüchtiger Hässliches Bärengesicht
Tumba teilt den Ermittlern mit, dass die Jagd an

diesem Tag für alle Jäger gut verlaufen ist. Wenn es ihnen gelungen ist, Stonetusks zu erlegen, erklärt Tumba sie zu Bavaaks, also „großen und hochgewachsenen Jägern“, deren Fähigkeiten nur noch von denen von Häuptling Kusim-Aha und seinem Bruder und Kriegshäuptling Tansum-Aha übertroffen werden. Dieser Titel bringt den Ermittlern viele Umarmungen, Schulterklopper und anzügliches Lächeln von Clanmitgliedern ein, die noch keinen Partner haben (und einigen, die einen haben). Ansonsten feiert der stets fröhliche Tumba jede Tapferkeit und jedes Wagnis weiterhin laut und öffentlich.

Ein Jäger namens HÄSSLICHES BÄRENGESICHT ist von dem Abenteuer der Ermittler nicht begeistert. Normalerweise ist Bärengesicht einer der besten Jäger des Clans, aber er hatte eine schlechte Saison. Er hat dieses Jahr nicht mal ein Rentierkab erlegt und, schlimmer noch, die Mastodonherde verscheucht, als er einen jüngeren Jäger, der sich auf seine Kosten einen Scherz erlaubt hatte, wütend beschimpfte. Er hat dieses Jahr keine Blumengirlanden oder Clan-Abzeichen erhalten.

Bärengesicht wird den sympathischsten oder fähigsten Ermittler beleidigen. Er behauptet, die Ermittler würden sich zu viel Ehre einheimsen und damit den großen Häuptling entehren. Dann stößt er die anderen weg und spuckt sie an, um einen Streit zu provozieren. Bärengesicht kann mit erfolgreichen Sozialfähigkeiten beruhigt werden. Wenn es zu einer Schlägerei kommt, ziehen andere Stammesmitglieder Bärengesicht von seinem Opfer weg, sobald das erste Blut vergossen wurde. In jedem Fall verlässt Bärengesicht wütend das Lager und verschwindet in der Nacht.

Bemerkung an den Spielleiter: Bärengesicht wird bald Zeuge der Entführung von Kusim-Aha und später wieder auftauchen. Bärengesicht ist als Ersatz-Character vorgesehen (und am Ende eingefügt), sollte ein Ermittler sterben bevor das Abenteuer zu Ende ist.

Die Suche nach Kusim-Aha

Stunden nach Einbruch der Dunkelheit äußert Tumba gegenüber den Ermittlern leise seine Besorgnis darüber, dass Häuptling Kusim-Aha und sein Bruder Tansum-Aha noch nicht ins Lager zurückgekehrt sind. Es ist ungewöhnlich, dass ein Jäger nicht vor Einbruch der Dunkelheit zurückkehrt. Tumba bittet die

Ermittler, eine Suchmannschaft zu leiten, und erinnert sie daran, dass die Brüder zuletzt mehrere Meilen westlich der Siedlung gesehen wurden, entlang der Biegung des Blau Flusses, wo die Rentiere grasen. Bei Vollmond in dieser Nacht, versichert er ihnen, sollten sie die Brüder finden können.

Eine schwierige Probe auf REGIONALES WISSEN (aufgrund des Regens und der Dunkelheit) erinnert an eine Abkürzung zur Flussbiegung. Ein Fehlschlag bedeutet, dass es die üblichen zwei Stunden oder so dauert, um dorthin zu gelangen.

Blut an der Flussbiegung

Sobald sich die Ermittler der besagten Flussbiegung nähern, hören sie die verzweifelten Schreie des Kriegsführers, Tansum-Aha. Er ruft den Namen seines Bruders in die Nacht, seine Stimme voller Schmerz und Niederlage.

Den Ermittler offenbart sich daraufhin ein schreckliches Bild. Tansum-Aha liegt auf dem Boden, aus der Seite seines Oberkörpers ragt ein abgebrochener Knochen Speer und er ist umringt von einem perfekten Kreis von am Boden liegenden Rentieren, die in seltsamer Übereinstimmung in Todeskrämpfen zucken und krampfen. (Probe auf GEISTIGE STABILITÄT (1/D3)) Sobald die Ermittler über die Körper der Rentier in den Kreis treten, stoppen diese abrupt mit ihren Begungen und sind tot. Die Luft innerhalb des Kreises fühlt sich schwer und fröstelnd kalt an.

Von Häuptling Kusim-Aha fehlt jede Spur. Tansum-Aha ist schwer verwundet, ein Knochenspeer steckt tief in seiner Seite. Von Schmerzen geplagt, schluchzt er seine Geschichte.

“Mein Bruder und ich haben hier Rentier gejagt. Als die Tier sich auf einmal um uns herum aufgestellt haben und mit ihren Geweihen wedelten, dachten wir die Geister würden uns belohnen. Aber auf einmal wurden wir aus dem Hinterhalt von von wilden wolfköpfigen Männern angegriffen, deren Augen das Licht der untergehenden Sonne barg. Sie haben Speere auf uns geworfen und die Rentiere sind in diesen Kreis gefallen. Mein Bruder wurde ebenfalls von einem Speer durchbohrt. Ich hatte solche Angst um ihn. Ich konnte mich vor Angst nicht rühren als wäre ich festgefroren. Die Wolfsmänner haben ihn dann davongezogen. Ich konnte ihnen nur hilflos nachschauen.”

Durch einen Extremen ERSTE HILFE Erfolg kann der Speer sicher aus Tansum-Aha gezogen werden. Bei einem Misserfolg stirbt er, während er die Ermittler anfleht seinen Bruder zu retten. Die Geister haben ihn wissen lassen, dass sein Bruder zwar noch lebt, sich aber in Lebensgefahr befindet.

“Meine Alpträume sind zum Leben erwacht. Ich weiß, dass unser Stamm von Antglitz der Erde verschwinden wird, wenn Kusim-Aha nicht gerettet wird. Ohne ihn werden wir den Winter nicht überleben. Da bin ich sicher.”

Wenn die Ermittler sich den abgebrochenen Speer genauer anschauen stellen sie fest, dass es sich bei dem Material um extrem dichten Knochen handelt. Keiner weiß von welchem Tier; eine Probe auf NATURKUNDE stellt fest, dass er von einer Kreatur stammt, die mindestens so groß wie ein Mammut ist und dass dieses Tier nicht von diesem Teil der Welt stammt. Eine OCCULTISMUS Probe deckt auf, dass der Knochen von einer Kreatur mit großen Geist stammt. *Bemerkung an den Spielleiter: Der Speer wurde aus dem Knochen des drachenähnlichen Wesen Shantak gefertigt, den die Löwenschweifen vor mehreren Monaten getötet haben.*

Es gibt noch einen zweiten, ganzen Knochespeer in den Zweigen eines nahen Baumes, welcher mit einer Probe auf VERBORGENES ERKENNEN entdeckt werden kann. Behandel dies wie einen normalen Wurfpeer, damit 1d8 + 1/2 DB Schaden, aber einer höheren Fehlerquote von 97%+.

Bei einer Untersuchung der Rentierkadaver findet man heraus, dass es keine Zeichen von Verletzungen an den Körpern gibt. Komischweise sind ihre Körper bereits kalt und steif. Eine Probe auf SURVIVAL oder NATURKUNDE identifiziert Erfrierungen an den Körpern. Trotz der Aussage von Tansum-Aha wurden die Rentiere wohl doch nicht durch Speere getötet. *An den Keeper: Sie wurden durch die Erfrierungskräfte des Bärenmonsters Gnoph-keh getötet, eine Bestie aus einer anderen Welt, die Löwenschweife bei ihrem Hinterhalt unterstützt hat.*

Eine Probe auf FÄHRTEN LESEN (Schwer bei Nacht) findet Spuren von nackten Füßen, welche sich von der Lichtung hin zum Fluss bewegen. Es sieht so aus als stammten die Spuren von mindestens einem Duzent Männern. Wenn die Ermittler sich die Umgebung um die Spuren genau ansehen, entdecken sie

auch einige Bärenspuren in der Nähe. Wenn die Proben nicht erfolgreich sind, müssen die Ermittler bis zum nächsten Morgen warten um die Spuren zu entdecken.

Spuren von Kanus

Die Fußabdrücke führen etwa einen Kilometer entfernt zu einer Flussbank, auf der deutlich die Rutschspuren vom Landen und Abfahren von mindestens drei Kanus zu erkennen sind.

Wenn die Ermittler schnell waren und den Fußspuren noch in der Nacht gefolgt sind, sehen sie auf der anderen Seite des Flusses noch den Schein von Fackeln im Wald der heulenden Klagen verschwinden. Wenn sie die Stelle erst während des Tages erreichen, sehen sie verlassene Kanus auf der anderen Flussseite.

Eine REGIONALES WISSEN Probe erfährt den Namen des Waldes und, dass er wegen seiner vielen Raubtiere, wie Wölfe, Löwen und Bären als gefährlich gilt. Niemand hat von einem anderen Klan gehört, der in dem Wald leben soll obwohl es Gerüchte gibt danach einige Mitglieder des Löwenschweif-Stammes dorthin letztes Jahr geflohen sein sollen.

Notlage in der Siedlung

Wenn die Ermittler zum Lager zurückkehren, finden sie ihre Heimat in großer Not und Verzweiflung vor. Der Verlust ihres Häuptlings hat sich bereits im Lager herumgesprochen. Der Schamane Kova-Keeya erklärt die Tragödie zum schlimmsten aller Omen und teilt seine Überzeugung, dass der Stamm ohne die Weisheit und Führung des Häuptlings in diesem Winter viele Kinder verlieren wird.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass Tansum-Aha seine Verletzung überlebt hat, wird er zum neuen Häuptling der Drei Klauen ernannt. Tansum-Aha macht jedoch deutlich, dass er kein Interesse an einer solchen Position hat, zumal er glaubt, dass sein Bruder noch lebt und gerettet werden muss.

Nach langen Debatten kommt der Clan zu dem Schluss, dass die Angreifer des Häuptlings Überlebende des Löwenschweif-Stammes sein müssen, der vor fast einem Jahr in einem blutigen Krieg besiegt wurde.


„Wie die heimtückischen springenden Löwen, zu denen sie beten“, verkündet Kova-Keeya, „versteckten sich die feigen Löwenschwänze im hohen Gras und in den Schatten, um uns überraschend anzugreifen!“

Ob es nun Kova-Keeya oder Tansum-Aha ist, der Stamm bittet die Ermittler inständig, eine Rettungsmission für ihren Häuptling zu starten. Sie haben zu viel Angst, um mehr als eine Handvoll Stammesangehörige auf die Mission zu schicken, da sie glauben, dass die Löwenschwänze versuchen könnten, die Jäger und Krieger des Clans wegzulocken, um sich vor dem Winter ihrer wertvollen Nahrungsvorräte zu bemächtigen.

Überqueren des Blau Flusses

Das Durchschwimmen der 150 Meter kalten Flusswassers dauert einige Minuten, erfordert eine erfolgreiche SCHWIMMEN - Probe. Ein Fehlschlag kostet 1 Trefferpunkt Schaden und erfordert eine weitere SCHWIMMEN - Probe. Dies wird so lange fortgesetzt, bis der Schwimmer entweder den Fluss überquert hat oder ertrinkt!

Der Clan besitzt auch ein ungenutztes Holz- und Lederkanu. Das Boot wurde von einem verstorbenen Stammesangehörigen namens KOMSA gebaut, der gerne die fetten silbernen Fische aus der Mitte des Flusses mit dem Speer fing. Leider ertrank er im Frühjahr, und seitdem wurde sein Boot nicht mehr benutzt. Es ist groß genug für zwei Personen. Um mit Komsas Kanu den starken Fluss zu befahren, ist nur eine BOATING-Probe erforderlich (ein Fehlschlag bedeutet, dass man das andere Ufer verfehlt und Stunden an Zeit verliert).

 Ein VERBORGENES ERKENNEN Wurf erkennt, dass das Kanu eine Reparatur und das Austauschen eines Felles (REPARIEREN/ZWEITGEBRAUCH) benötigt. Ansonsten fängt es ab der Hälfte der Überquerung an zu sinken.

WALD DER HEULENDEN KLAGE

Drei hastig gebaute Kanus liegen verlassen am Nordufer des Blue River. In einem davon befindet sich eine große Menge Blut, wahrscheinlich vom verwundenen Häuptling. Eine FÄHRTEN LESEN-Probe findet eine Blutspur, die in den dichten Wald führt (nachts ist dies schwierig). Wenn die Ermittler die Spuren sorgfältig untersuchen, kann der Fährtenleser die Abdrücke von elf Männern identifizieren, von denen einige etwas Schweres trugen, wie ihre tieferen

ÜBERLEBEN IM WALD

Der Wald der heulenden Leiden ist ein Urwald. Überall stehen große Bäume und abgestorbene Bäume. Während das hohe Blätterdach dem Wald eine gewisse Dunkelheit verleiht, dringen gelegentlich kalte Lichtstrahlen bis zum Waldboden vor. Der Boden ist mit groben Holzresten und vereinzelt Steinen übersät, sodass es nicht allzu schwierig ist, bei Bedarf primitive Holz- oder Steinwaffen herzustellen.

Aufgrund der Anwesenheit des Wanderers im Wind und seines Dieners, des Gnoph-keh, ist es im Wald kälter als normalerweise im Herbst. Normalerweise liegt die Temperatur bei etwa 7 °C, aber sie fällt unter den Gefrierpunkt, je näher die Ermittler dem Gnoph-keh und dem Altar der weißen Steine kommen.

Die Ermittler sollten für jeden ganzen Tag, den sie im Wald verbringen, einen Survival Wurf durchführen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie 1W3 Schaden durch verstauchte Knöchel, kalte Nächte und andere Widrigkeiten der Wildnis. Zusätzlich können die Ermittler jeden Tag auf ihrer Reise mit einem erfolgreichen Überlebens- oder Naturwurf nach Nahrung suchen. Außerdem kann ein Charakter mit der Fertigkeit Bogen einen Wurf durchführen, um ein Kaninchen zu erlegen.

Das Schlafen im Wald ist schwierig, da es dort laute Eulenschreie, seltsame Geräusche, Wolfsheulen, knarrende Äste und die entfernten Schreie der Gnoph-keh gibt.

Fußabdrücke im Schlamm zeigen.

Es gibt zwei Wege, die sichtbar in den Wald führen. Der erste Weg ist schmal und weist Spuren einer kürzlichen Nutzung durch Menschen auf (dies ist auch der Weg, auf den die Blutspur führt). Dieser Weg führt zu der verlassenen Siedlung (# 1, siehe unten). Der zweite Weg ist breiter und sieht aufgrund der vielen deutlichen Hufspuren so aus, als würden Rehe ihn benutzen, um zum Fluss zu gelangen. Dieser Weg führt in die Nähe von Neelias Grotte (# 2, siehe unten).

Unabhängig davon, welchen Weg die Ermittler wählen, sinkt die Temperatur spürbar, sobald sie den Wald betreten, und es beginnt ungewöhnlich für diese Jahreszeit zu schneien. Ein NATURKUNDE-Wurf bestätigt, dass es für diese Gegend ungewöhnlich

DER WALD DER HEULENDEN KLAGE



lich früh für Schnee ist.

Orientierung im Wald

Der Urwald ist feucht, dicht und zeichnet sich durch schnelle Höhenunterschiede und unwegsames Gelände aus. Ein eisiger Wind weht durch die alten Bäume und verursacht ein ungewöhnliches Heulen. Unterbrochen werden die Windböen von trillernden Heulern, die keinem bekannten Lebewesen zuzuordnen sind. Ein OKKULTISMUS-Wurf erinnert daran, dass dieser Wald angeblich die Heimat böser Wolfsgeister ist, die den Wald nicht verlassen können und daher ewig nach Menschenfleisch hungern.

Die Spielleiter können davon ausgehen, dass die vorsichtigen Ermittler etwa 1,5 Meilen pro Stunde oder 3 Felder auf der Karte oben zurücklegen können. In der Nacht sollte diese Geschwindigkeit um 1 Meile pro Stunde oder 2 Felder reduziert werden. Nächtliche

Wanderungen können die Aufmerksamkeit des Rudels dreiaugiger boreanischer Schwarzwölfe auf sich ziehen, die den Wald durchstreifen (weitere Details finden Sie unten unter „Die Höhle der dreiaugigen Wölfe“).


#1 - Das verlassene Lager der Löwenschweife

Während die Ermittler auf dem Pfad durch dieses Gebiet wandern, entdecken sie möglicherweise eine verlassene Siedlung. Eine VERBORGENES ERKENNEN Probe offenbart einige provisorische Zelte in einer nahe gelegenen Lichtung, nur wenige Minuten vom Pfad entfernt.

Auf dieser Lichtung stehen etwa zwanzig Zelte. Einige weitere sind umgestürzt. Es gibt keine Anzeichen von Leben in der Siedlung und auch keine Anzeichen für kürzliche Aktivitäten. Was einst eine

Feuerstelle in der Mitte der Siedlung war, ist nun nichts weiter als zertretene Überreste und Asche. Es ist offensichtlich, dass die Feuerstelle schon seit einiger Zeit nicht mehr benutzt wurde (eine SURVIVAL-Probe zeigt genauer, dass sie seit Monaten nicht mehr benutzt wurde).

Beim Durchsuchen der Siedlung kann man folgende interessante Entdeckungen machen:

- In einem der Zelte hängt ein blauschwarzes Wolfsfell, das der Beschreibung der Angreifer von Kusim-Aha entspricht. Mit einem SURVIVAL- oder NATURKUNDE-Wurf lässt sich feststellen, dass es sich um einen Schattenwolf handelt, obwohl die blauschwarze Farbe äußerst ungewöhnlich ist.
- Das größte Zelt beherbergt einen riesigen Schädel von Mammutgröße. Die scharfen Schneidezähne im Schädel weisen eindeutig darauf hin, dass es sich um einen Raubtier handelt. Die Art des Schädels ist nicht erkennbar, obwohl eine SURVIVAL- oder NATURKUNDE-Probe ergibt, dass er in seiner Form den Schädeln der Wildpferde ähnelt, die in den Ebenen im Süden grasen. Eine erfolgreiche OKKULTISMUS-Probe erinnert an Geschichten von riesigen Vögeln mit Schuppen wie Schlangen, die vor Generationen einmal gesehen wurden.  Ein Ermittler mit der Fähigkeit VISION kann plötzlich eine lebhafte Erinnerung an Shantaks haben – furchterregende drachenähnliche Kreaturen, die während der heftigsten Winterstürme auftauchten, Unterkünfte zerstörten, Männer und Kinder verschlangen und mit den Frauen des Stammes davonflogen.
- Es gibt eine ungewöhnlich große Anzahl scharfer Steinscharber, die zum Abkratzen von Fleisch von Tierfellen verwendet werden und überall im Lager verstreut liegen.

Wenn eine VERBORGENES ERKENNEN-Probe erfolgreich ist, finden die Ermittler Anzeichen für Grabungen direkt außerhalb des Siedlungsbereichs. Wenn die Ermittler an dieser Stelle graben, entdecken sie bald ein Loch, in dem ein Dutzend verrottende Löwenschwänze vergraben sind. Die Ermittler erkennen, dass es sich um die Schwänze handelt, die der Stamm der Löwenschwänze als Zeichen des Sieges bei der Jagd oder im Krieg im Haar trugen.

Wenn ein INT-Wurf erfolgreich ist, können die Ermittler eine Handvoll nützlicher Werkzeuge finden, die im Lager verstreut sind, darunter Steinmesser, eine Steinaxt und mehrere Speer- und Pfeilspitzen.

Anmerkung an den Keeper: Diese Siedlung war einst die Heimat der Überlebenden des besiegten Löwenschweifstammes. Als sie jedoch begannen, Ithaqua zu verehren, begruben sie ihre Löwenschwänze in einer Zeremonie und verließen diesen Ort, um den größten Teil ihrer Zeit in Borea zu verbringen.

#2 - Neelia's Grotte

Das unwegsame Gelände in diesem Gebiet ist durch eine steile Granitwand gekennzeichnet, die den Wald durchschneidet. Die Wand ist nur etwa fünf oder sechs Meter hoch und leicht zu erklimmen (mit einem KLETTERN-Wurf).

Etwa auf halber Höhe der Klippe befindet sich eine Grotte. Vom Boden aus ist es unmöglich, in die Grotte hinein zu sehen, aber sie sieht groß genug aus, um ein paar Menschen Schutz zu bieten.

Wenn die Ermittler mit einem KLETTERN-Wurf den Weg zur Grotte hinauf finden, sehen sie, dass die beengte Höhle jemandem als Zuhause dient. Im Inneren befinden sich die Überreste eines kleinen Feuers; eine SURVIVAL-Probe zeigt, dass das Feuer innerhalb der letzten ein oder zwei Tage genutzt wurde. Im hinteren Teil der Höhle liegt ordentlich ausgebreitetes Bettzeug aus Hirschfell, und in einer nahe gelegenen geschnitzten Holzschale befindet sich frisches Wasser. In der Höhle finden sich außerdem drei feuergehärtete Pfeilspitzen sowie ein spitzes Steinwerkzeug, mit dem sie zu ihrer Schärfe geschliffen wurden.

NEELIA

ST 60	GE 60	INT 60
KON 60	ER 65	MA 50
GR 40	GS 60	TP 10

Schadensbonus: +0
Statur: 0 BW: 9



Distanzwaffe (Speerschleuder) 60%, damage 1d6

Fähigkeiten: Ausweichen 50%, Fauskampf 50%, Nahkampf (Speer) 50%, Naturkunde 45%, Navigation 65%, Okkultismus 10%, Survival 75%, Schwimmen 50%, Werfen 50%, Fährten Lesen 55%

Persönlichkeit: Die eigensinnige, katzenhafte Neelia trug mehr als ihren Teil dazu bei, die Lion Tails während des harten Winters am Leben zu erhalten. Als ihr ehemaliger Stamm begann, den Wanderer im Wind zu verehren, wurde sie misstrauisch gegenüber den Geistern und zog sich zurück, um alleine zu leben.

Tierbilder schmücken die hintere Höhlenwand. Eines der Bilder zeigt ein großes fliegendes Wesen (vergleiche **Handout A**). Es handelt sich um das Bild eines monströsen shantak, der von den Löwenscheifen getötet wurde und dessen skeletierter Kopf in der verlassenen Siedlung gefunden werden kann. Im Vergleich zu den anderen Tierdarstellungen an der Wand ist dieses riesig. (Der Keeper kann an dieser Stelle eine KUNST Probe erlauben um herauszufinden, dass es sich bei der Darstellung nicht um einen Skalierungsfehler handelt. Oder er lässt die Spieler die tatsächliche Größe der Bestie diskutieren)



Die Grotte ist die Heimat von NEELIA, einer fähigen Löwenschwanzjägerin. Sie überlebte den Krieg mit dem Clan der Drei Klauen und floh mit dem Rest ihres Volkes in den Wald. Als diese jedoch begannen, den Wanderer im Wind fieberhaft zu verehren, verließ sie den Stamm, um auf eigene Faust zu überleben.

Als die Ermittler Neelias Grotte durchsuchen, kehrt sie von der Jagd zurück. Sie erkennt die Ermittler als Mitglieder des Clans der drei Klauen und hält sie für eine Kriegertruppe, die sie ermorden will. Sie nähert sich heimlich, zielt mit ihrem Bogen und schießt dann wütend ein oder zwei Pfeile auf den nächststehenden Ermittler aus etwa zwölf Metern Entfernung. Dann rennt sie in den Wald, um ihrer Gefangennahme zu entgehen.

Eine Schwere VERBORGENES ERKENNEN Probe gefolgt von einer REGIONALES WISSEN Probe erkennt Neelia als Mitglied der Löwenschweife und als geschickte Jägerin. Sie wurde dadurch berühmt, einen Säbelzahn tiger durch einen Schuss aus 50 Metern Entfernung ins Auge getötet zu haben.

Wenn die Ermittler die Verfolgung aufnehmen, kann der Spielleiter das Ergebnis oder den Verlauf spontan festlegen oder die Verfolgungsregeln aus Call of Chulhu verwenden. Bei Verwendung der Verfolgungsregeln gilt Folgendes:

- Die Verfolgung beginnt auf kurze Distanz (für Er-

mittler am Boden in der Nähe der Klippe) oder auf größere Distanz für alle, die sich in der Grotte befinden.

- Aufgrund des dichten Laubwerks sind alle Fernangriffe schwierig, es sei denn, die Ermittler befinden sich sehr nahe an Neelia.
- Wenn es den Ermittlern gelingt, Neelia zu packen oder zu tackeln – und sie sich in Unterzahl befindet –, schreit sie und ergibt sich sofort, in der Hoffnung, später eine Gelegenheit zur Flucht zu finden. Sie ergibt sich auch, wenn sie verwundet ist.
- Sobald Neelia sich in großer Entfernung befindet, versucht sie, sich mithilfe ihrer Fertigkeit VERBORGEN BLEIBEN zu verstecken. Wenn sie gegen die Ermittler gewinnt, flieht sie und verschwindet im Gebüsch.
- Sobald sie sich in unmittelbarer Nähe befinden, können die Ermittler erneut einen REGIONALES WISSEN -Wurf versuchen, um sie wieder zu identifizieren.

Wenn es Neelia schafft zu entkommen, wird sie es einige Stunden später zu ihrer Höhle zurückkehren (Am besten in der Dämmerung) um erneut Pfeile auf die Ermittler abzufeuern oder Fallen zu legen. Sie liebt die Jagd!

Nachdem sie überwältigt oder gefangen genommen wurde, ergibt sich Neelia und verlangt zu erfahren, warum sich der Clan der drei Klauen in den Wald gewagt hat. „Reichte es nicht, den Großteil unseres Stammes zu ermorden? Wollt ihr jeden einzelnen Überlebenden vernichten?“

Wenn man sie jedoch vernünftig behandelt, erklärt Neelia mehr über ihre Situation. Sie erzählt den Ermittlern, dass sie und ein paar Dutzend andere nach der Niederlage ihres Stammes im letzten Winter in den Wald geflohen sind.

“Der Stamm der Löwenschwänze hatte in diesem Winter wenig zu essen, und wir hatten Angst, aus dem Wald zu kommen, um am Fluss zu fischen, weil wir befürchteten, dass euer Stamm uns töten würde. Also blieben wir in den Bäumen und überlebten mit dem Wenigen, das wir finden konnten. Eines Tages führte uns Creel der Pirscher, der Älteste unter den Überlebenden, zu einem runden Haufen ungewöhnlicher weißer Steine, den er im Wald gefunden hatte. Er sagte uns, dass seine Träume ihm geboten hätten, den Wanderer im Wind zu verehren, der in diesem Wald lebte. Wenn

wir das täten, würden wir gerettet werden, und der Wanderer würde uns unsere Rache geben. Jede Nacht gingen wir zu den weißen Steinen, und manchmal hörten wir die ferne, unbeschreibliche Stimme des Wanderers im Wind. Der Winter wurde immer härter, aber wir lebten weiter.

“Eines Nachts, als wir von den Steinen zurückkehrten, hörten wir hinter uns ein schreckliches Geräusch. Ein Mammut mit Flügeln und rasiermesserscharfen Zähnen stürzte sich auf unseren Stamm, begleitet von Wölfen mit drei Augen! Die schrecklichen Wesen töteten viele aus unserem Stamm, bevor wir sie mit unseren Speeren und Pfeilen erschlugen.

*“Creel der Pirscher sagte, unsere Gebete seien erhört worden, und dies sei das Zeichen dafür, dass wir für unsere Niederlage gegen euren Stamm gebüßt hätten und dass der Wanderer im Wind uns akzeptiert hätte. Das geflügelte Wesen hatte die Schwachen und Unwürdigen aus unserem Stamm ausgemerzt. Creel bestand darauf, dass wir den **Kreaturen die Felle abziehen** und zum Steinkreis zurückkehren sollten, wo wir unsere Belohnung erhalten würden. Aber mein Bauchgefühl sagte mir, dass das nicht richtig war. Wir waren für den Wanderer im Wind wie eine Herde junger Rehe, und ich fürchtete mich vor jeder „Belohnung“, die er uns geben würde.*

“Creel nannte mich einen großen Verräter und versuchte, mir den Schädel einzuschlagen, also floh ich tief in den Wald. Während ich durch die Nacht rannte, jagten mich weitere hungrige schwarze Wölfe, aber ich entkam mit meinem Leben.

Ich weiß nicht, was danach aus meinem Stamm geworden ist. Ein oder zwei Wochen später schlich ich mich zurück zum Lager, um meine Schwester zu überreden, mit mir zu kommen. Aber das Lager war verlassen, und von meinem ehemaligen Stamm fehlte jede Spur. Ich stehe vor euch als der Letzte der Löwenschweife”

Auf die Frage nach dem Verbleib von Häuptling Kusim-Aha weiß sie nicht viel. Wenn man ihr eine Beschreibung seines Hinterhalts gibt, vermutet sie, dass Creel der Pirscher einen Kriegstrupp angeführt hat, um den Häuptling zu fangen. Sie sah Anzeichen dafür, dass ihr Stamm die Felle der schwarzen Wölfe und des Mammut mit Flügeln (der Shantak) abgezogen hatte und sie anstelle der alten Löwenfelle trug. Sie erklärt auch, dass ihr Stamm seine einst heiligen

Löwenschwanz-Talismane begraben hat, als er begann, den Wanderer im Wind zu verehren.

Bei einer positiven Reaktion warnt Neelia, dass ein gefährlicher „heulender weißer Bär“ im Wald aufgetaucht ist und man vorsichtig sein sollte. Sie sagt, dass die Luft gefriert, wenn der heulende Bär in der Nähe ist, und dass er oft in der Nähe des Kreises aus weißen Steinen lauert.

Neelia kann auch überzeugt werden, den Ermittlern Wegbeschreibungen zu den ihr gut bekannten Gebieten im Wald zu geben, wie zum Beispiel zur Siedlung der Löwenschwänze, zum Altar der weißen Steine und zu dem Gebiet, in dem sie den heulenden Bären gesehen hat (der Höhle der Gnoph-keh).

Wenn es den Ermittlern gelingt, sich mit Neelia anzufreunden (vielleicht mit einem ÜBERZEUGUNG-wurf), bietet Neelia ihnen möglicherweise an, sie zu begleiten, in der Hoffnung, dass ihre Suche nach Kusim-Aha auch zur Entdeckung ihrer verlorenen Schwestern führt. Andernfalls, vorausgesetzt, die Ermittler lassen Neelia frei, verschwindet sie wieder im Wald.

#3 - Der Altar der weißen Steine

Auf einer vereisten Lichtung sehen die Ermittler einen Altar aus aufgeschichteten weißen Steinen. Der Altar ist riesig, mindestens 21 Meter im Durchmesser und so hoch wie ein Mensch. Ein Kreis aus weichem, flockigem Schnee umgibt den Altar, der von einem Rand aus hartem Eis begrenzt wird. Menschliche Fußspuren haben den makellosen Schnee verschmutzt und ihn auf dem größten Teil seiner Fläche zertrampelt.

Jeder der eine Probe auf VERBORGENES ERKENNEN schafft, erkennt ein Drei-Klauen-Ammulet am Fuße des Altars im Schnee. Es ist zwar nicht möglich herauszufinden, wem genau es verliehen wurde, aber höchstwahrscheinlich gehörte es dem tapfersten Mann der Drei Klauen, Kusim-Aha selbst. Ein FÄHRTEN LESEN Wurf entdeckt, dass circa sich ein duzent Männer um die Stätte herum schnell bewegt hätte, möglicherweise tanzend.

Die Altarsteine selbst sind ungewöhnlich und sehen eher wie schweres Milchglas als wie Stein aus. Jeder einzelne ist mit Tausenden winziger Risse und Unebenheiten übersät. Jeder, der die Steine des Altars berührt, erhält einen schmerzhaften Stromschlag und erleidet 1 Schadenspunkt. Für die primitiven Eiszeit-Charaktere in diesem Abenteuer löst

dieser Schock außerdem einen **GEISTIGE STABILITÄT Wurf** (0/1) aus! Sobald ein Stein jedoch vom Altar entfernt wird, verliert er seine ungewöhnlichen elektrischen Eigenschaften.

Das Zerlegen des Altars würde viele Männer tagelang beschäftigen. Wenn die Ermittler zu viele Steine vom Altar entfernen, ziehen sie außerdem die Aufmerksamkeit der Gnoph-keh auf sich, die durch das Gebüsch stürmen und die Schänder der heiligen Stätte des Wanderers im Wind angreifen werden.

Ein Ermittler, der vermutet, dass der Altar ein Ort der Macht ist, kann einen **OKKULTISMUS-Wurf** durchführen, um sich daran zu erinnern, dass solche Orte angeblich eine uralte Tür zwischen der realen Welt und der Geisterwelt sind. In den Geschichten ist normalerweise ein spezielles Totem erforderlich, um zwischen den Welten zu wechseln.

Wenn ein Ermittler den Altar berührt, während er die Haut eines boreanischen Wesens trägt (z. B. ein boreanisches Wolfsfell oder die Haut eines Gnoph-keh), wird er sofort in die ferne Dimension Borea geschleudert – ein grausames Land, das aus endlosen Eisschichten geformt ist. Weitere Informationen finden Sie unter Borea (S. XXX).

Der Tote Körper

Wenn die Ermittler die Gegend absuchen und einen erfolgreichen **VERBORGENES ERKENNEN-Wurf** erzielen, finden sie Blutspritzer und gefrorenes Blut an einem nahe gelegenen Baum. Bei der Suche in der Gegend finden sie ein Stück eines abgetrennten menschlichen Torsos, in das ein messerscharfer Zahn in einem Stück seines Brustkorbs steckt. Dies war ein Opfer des Gnoph-keh, der einen der schwächeren Überlebenden der Löwenschweife auf dem Höhepunkt ihres letzten Rituals verschlungen hat.

#4 - Der Hort des Gnoph-keh

In diesem Teil des Waldes lebt ein sechsgliedriges, rauhaariges, fleischfressendes Gnoph-keh. Das



Ungeheuer ist so groß wie ein Eisbär, strahlt eine unnatürliche Kälte aus und ernährt sich von den schwächsten Mitgliedern des Löwenstammes sowie von allen Voormi-Männern, die sich in den Wald verirren.

Als sich die Ermittler dem Territorium des Gnoph-keh nähern, sinkt die Temperatur stark und es beginnt zu schneien.

Das Wesen ist nicht besonders heimlich und bewegt sich lautstark durch den Wald, wobei es seltsame Muster zurücklegt, die nur seine urzeitliche Rasse versteht. Wenn die Ermittler absichtlich versuchen, den Gnoph-keh aufzuspüren, ist er aufgrund des Schnees und seiner sechs Beine relativ leicht zu finden – ein **FÄHRTEN LESEN Wurf** findet eine Fährte in seinem Territorium.

Der Gnoph-keh ist intelligent, wenn auch fremdartig. Seine Motivation besteht darin, den Wald auf die Ankunft des Wanderers im Wind vorzubereiten, indem er die Temperatur im Wald physisch senkt und die Leidenschaft der Löwenschwanz-Anhänger entfacht, die ihn als gefährliche Gottheit verehren. Nur Creel der Pirscher hat keine Angst vor der Kreatur (und glaubt wahnhaft, mit ihr verwandt zu sein).

Der Gnoph-keh ist extrem aggressiv, hat aber auch Schwierigkeiten, Menschen auseinanderzuhalten.

JUNGER GNOPH-KEH

ST 135 GE 70 INT 50
KON 110 ER - MA 105
GR 155 GS - TP 24

Schadens Bonus: +2D6

Statur: 4

BW: 9

Magie Punkte: 21

Attacken pro Runde: 4 (nur 1 Horn Stoß pro Runde)

Kampf (Klauen) 45%, Schaden 1d6+SB

Kampf (Horn Stoß) 55%, Schaden 1d10+SB

Fähigkeiten: Ausweichen 45%.

Rüstung: 4 Punkte Knorpel Fell und Haut

Geistige Stabilität Verlust: 0/1D10

Die Kälte von Borea: Der Bereich um einen Gnoph-keh ist stets merklich kälter als die Umgebungstemperatur. Für jeden eingesetzten Magiepunkt (MP) sinkt die Temperatur für eine Stunde um 11 °C in einem Umkreis von 90 Metern.

Schneesturm: Der Gnoph-keh kann um sich herum einen kleinen Schneesturm heraufbeschwören, der die Sichtweite auf 3 Meter begrenzt. Dies kostet das Wesen 1 MP pro Stunde und erzeugt einen Sturm mit einem Radius von 100 Meter. Dieser Radius kann um jeweils weitere 100 Meter vergrößert werden, wenn zusätzliche MP aufgewendet werden. Der Schneesturm bleibt stets auf den Gnoph-keh zentriert.

Jede 15 Minuten, die ein Ermittler in einem solchen Schneesturm verbringt, muss der Spieler einen KON-Wurf ablegen. Misslingt dieser, verliert der Ermittler 1 Trefferpunkt durch Erfrierung (sofern er nicht angemessen gegen Kälte und Wind geschützt ist). Während der Schneesturm anhält, kann keine Heilung von Trefferpunkten stattfinden.

Wenn die Ermittler sein Territorium betreten, nimmt er zunächst an, dass sie Mitglieder des Löwenschwanzstammes sind, die oft versuchen, das Wesen zum Altar zu locken, um an ihrem wilden Tanz teilzunehmen, bevor sie das Portal betreten (ein Fest, das normalerweise damit endet, dass er einen der Löwenschwänze verschlingt). Der Gnoph-keh wird verwirrt und misstrauisch, wenn die Ermittler überrascht zu sein scheinen, ihn zu sehen, sich nicht seiner Verehrung unterwerfen oder sich anderweitig anders verhalten als die Löwenschwänze. Wenn der Gnoph-keh erkennt, dass die Ermittler keine Löwenschwänze sind, wird er wild versuchen, sie zu töten.

Neben seiner Intelligenz verfügt der Gnoph-keh über einen ausgeprägten Selbsterhaltungstrieb. Wenn er schwer verwundet ist, erzeugt er einen Schneesturm, um seine Flucht in den Wald zu verschleiern. Dann

versucht er, seine Fähigkeit, eisige Temperaturen zu erzeugen, zu nutzen, um die Ermittler im Schlaf zu töten.

#5 - Die Hügelgräber von Borea

In diesem Teil des Waldes liegt eine runde Lichtung. Ungewöhnlicherweise ist sie mit mehreren Fuß Schnee bedeckt – derselben Art von perfektem, flockigem Schnee, der auch den Altar der weißen Steine umgibt. Im Schnee sind drei Hügel zu sehen.

Bei der Untersuchung der Hügel stellt sich heraus, dass der Schnee und das Eis dort hauchdünn sind – sie lassen sich wie feine Seidenbinden abziehen. Innerhalb einer Minute, nachdem sie das Eis entfernt haben, erkennen die Ermittler, dass in jedem Hügel ein fast nackter männlicher Körper begraben liegt.

Die mageren Körper sind blau angelaufen und erstarrt, ihre Gesichter sind von Erfrierungen gezeichnet. Eine REGIONALES WISSEN-Probe identifiziert sie als Mitglieder des Lion Tail-Stammes. Sie weisen keine Verletzungen am Körper auf und haben weder Wertsachen noch Waffen bei sich.

Die Überlebenden sind Mitglieder des Lion Tail-Stammes, die das Portal am Altar der Weißen Steine betreten haben, die ferne Dimension des Wanderers im Wind besucht haben und dann zurückgekehrt sind, um weitere Diener für ihn zu finden. Leider hat der Kontakt mit dem Wanderer im Wind ihren Verstand zerstört, und sie wollen nur noch in seine kalte Umarmung zurückkehren.

Doch innerhalb weniger Minuten nach ihrer Exhumierung kehren die drei gefrorenen Körper auf wundersame Weise zum Leben zurück! Sie zittern, zucken und stoßen schreckliche Laute aus ihren auftauenden Lungen aus. Dieser Schreckliche Anblick erfordert von jedem Zeigen einen GEISTIGE STABILITÄTS(1/D3) Wurf!

Die Überlebenden sind verzweifelt und wahnsinnig, aber nicht gewalttätig ... es sei denn, sie werden angegriffen. Sie raufen sich die Haare, stöhnen und wimmern und versuchen sofort, sich wieder im Schnee zu vergraben. Sie rufen seltsame Dinge wie „Bringt uns zurück!“ und „Ich bin eurer Gnade würdig!“ und „Ich werde euch stärkere Frauen bringen, ich schwöre es!“.

DIE IM EIS BEGRABENEN

ST 60 GE 40 INT 40
KON 30 ER 20 MA 60
GR 30 GS - TP 6

Schaden Bonus: +0

Statur: 0 BW: 6

Fauskampf 40%, Schaden 1d4



Fähigkeiten: Ausweichen 20%. Die Eingefrorenen behalten einige der Fertigkeiten, die sie im normalen Leben besaßen, doch es fällt ihnen schwer, die innere Ruhe aufzubringen, um sie einzusetzen.

Taktik: Die Eingefrorenen haben nur den Wunsch, in die Kälte und das Eis Boreas zurückzukehren. Sie kämpfen wie Berserker und greifen mit wilder Wut jeden an, der ihnen den Tod im Eis verwehrt.

Die verschütteten Überlebenden ignorieren alle Fragen und Aussagen der Ermittler. Das Einzige, worauf sie reagieren, ist die Frage nach dem Verbleib von Häuptling Kusim-Aha. Dann kichert einer der Männer, zittert und ruft freudig aus: „Creel schenkt Kusim-Aha dem Wanderer im Wind! Und dann wird er euren Clan nach Borea führen, und eure Männer werden seine Krieger und eure Frauen seine Frauen sein!“

Wenn man sie sich selbst überlässt, begraben sich die Überlebenden erneut im Schnee und sterben innerhalb einer Stunde an Unterkühlung. Wenn die Ermittler physisch in ihr Handeln eingreifen oder sie angreifen, wehren sich die Überlebenden (obwohl sie erbärmliche Gegner sind).

#6 - Hort der dreiäugigen Wölfe

Die seltsamen, trillernden Heultöne der dreiäugigen Borean-Wölfe haben dem Wald der heulenden Leiden seinen Namen gegeben. Die riesigen Wölfe können leichter die Barriere zwischen Erde und Borea durchdringen, und zu jeder Zeit streifen mindestens zwei Rudel dieser Kreaturen durch den Wald, besonders nachts. Wenn ein Ermittler zum ersten Mal einen dreiäugigen Wolf sieht, wird er durch dessen milchiges drittes Auge verunsichert und muss einen GEISTIGE STABILITÄT Wurf (0/1) durchführen.

Die Wölfe sind weniger intelligent und verhalten sich anders als gewöhnliche Wölfe. Sie haben noch keine Rudeltaktiken entwickelt, kämpfen öfter auch untereinander und reagieren sehr empfindlich auf die Stimmung des in der Nähe lebenden Gnoph-keh, mit dem

sie mental kommunizieren können.

Spielleiter können die Wölfe für die Hintergrundatmosphäre, zufällige Begegnungen oder als gefährliche Hindernisse einsetzen, die jede Situation zeitlich unter Druck setzen. Ihre Werte finden Sie auf Seite XXX.

Der Hort

Die großpfotigen Wölfe können bis zu ihrer Höhle verfolgt werden (mit einer FÄHRTEN LESEN-Probe), einer kleinen Höhle in einer Felswand auf der Westseite des Waldes. Die Höhle wurde vor tausend Jahren von einem kleinen Kult des Wanderers im Winde bewohnt. Jetzt ist sie voller alter Knochen von Elchen, Hirschen, Bären und den primitiven Voormi-Menschen. Mit einem erfolgreichen VERBORGENES ERKENNEN-Wurf können einige nützliche Gegenstände gefunden werden, wie Pfeil- und Speerspitzen.

An der Höhlenwand befindet sich eine Höhlenmalerei des Altars der weißen Steine sowie einer großen Kreatur, die daraus hervortritt (siehe Handout B). Ein KUNST-Wurf zeigt, dass die Maltechnik sehr, sehr alt ist. Ein OKKULTISMUS-wurf identifiziert diese Darstellung als einen heiligen Ort, den Geister nutzen, um in die reale Welt zu gelangen, und deutet möglicherweise darauf hin, dass entweder ein Totem oder ein Wolfsfell benötigt wird, um das Ritual durchzuführen.

LAUERNDEN IN DER FINSTERNIS

Nachdem die Ermittler einige Orte im Wald besucht haben, bricht die Nacht herein und Dunkelheit umhüllt den Wald. Die Temperatur sinkt unter den Gefrierpunkt, und die Ermittler müssen einen Unterschlupf finden oder bauen, um nicht zu erfrieren. Ohne Unterschlupf muss alle 30 Minuten ein Konstitutionswurf durchgeführt werden, um 1 Schadenspunkt zu vermeiden. Dies wird noch schlimmer, wenn sich die Ermittler in der Nähe des Gnoph-keh befinden; wenn er die Ermittler bemerkt, wird er seine Kräfte einsetzen, um die Temperatur weiter zu senken, in der Hoffnung, sie mitten in der Nacht zu töten.

Irgendwann in der Nacht hören die Ermittler nicht weit von ihrem Lager entfernt raschelnde Geräusche. Ein HORCHEN-Wurf identifiziert die Geräusche von zehn oder mehr Männern, die durch

den Wald laufen, nur wenige Dutzend Meter vom Lager entfernt.

Wenn die Ermittler näher kommen, sehen sie zehn Wilde – gebeugte, muskulöse Männer mit scharfen Zähnen und zotteligem Haar. Sie tragen schmutzige Felle und schwere Keulen. Wenn die Ermittler einen VERBORGENES ERKENNEN-Wurf machen, sehen sie zu ihrem Entsetzen, dass die Männer deformierte Füße mit drei übergroßen Zehen haben, was einen GEISTIGE GESUNDHEIT-Wurf (0/1) auslöst. Ein OKKULTISMUS-Wurf identifiziert diese Männer als Voormi-Menschen, eine degenerierte Rasse von Humanoiden, die seit Generationen nicht mehr gesehen wurde und angeblich tief unter der Erde lebt, Kannibalismus praktiziert und böse Geister verehrt.

Die Voormi-Männer scheinen nicht zu sprechen – sie kommunizieren miteinander in einer primitiven Form, indem sie kehlige Laute ausstoßen und gestikulieren. Wenn man sie aus der Deckung beobachtet, schleichen die Voormi-Männer durch den Wald, schnüffeln in der Luft und zeigen gelegentlich auf Spuren am Boden. Ein EMPATHIE-Wurf vermittelt den Eindruck, dass die Voormi-Männer ein großes Tier jagen, da ihre Taktik der ähnelt, die Menschen anwenden würden, wenn sie ein gefährliches Raubtier wie einen Säbelzahn tiger verfolgen.

Schließlich zerstreuen sich die Voormi-Männer im Wald. Wenn man ihnen folgt (was einige SCHLEICHEN-Würfe erfordert, um unbemerkt zu bleiben), bewegen sie sich in Richtung der Höhle des Gnophkeh, da dieses Monster ihr Ziel ist. Sie planen, es zu töten und ihrem Gott Zhothaquah zu opfern, der den Wanderer im Wind hasst.

Der Gnophkeh ist weitaus schlauer als die Voormi-Männer und wird sie eine ganze Weile lang überlisten, vielleicht indem er sie einen nach dem anderen ausschaltet, sodass die Ermittler in dieser Nacht Schreie in der Dunkelheit hören. Großzügige Spielleiter können den Voormi-Männern erlauben, das Wesen zu verwunden – wodurch seine Trefferpunkte um 1W8 reduziert werden.

Wenn die Voormi-Männer die Ermittler sehen, versuchen sie, sie mit ihrem hundeähnlichen Heulen einzuschüchtern. Obwohl sie wild sind, hegen sie keinen instinktiven Hass gegenüber den Cro-Magnons (und würden sogar Neandertaler wie einen der ihren Willkommen heißen). Sie haben Schwierigkeiten zu kommunizieren, tun aber ihr

VOORMI-MÄNNER

ST 65	GE 50	INT 35
KON 40	ER 20	MA 40
GR 40	GS -	TP 8

Schadens Bonus: +0

Statur: 0

BW: 7

Kamp (Keule) 65%, Schaden 1d6

Fähigkeiten: Ausweichen 25%, Einschüchtern 40%, Okkultismus 20%, Survival 65%, Schwimmen 30%, Fährten lesen 60%

Persönlichkeit: Die primitiven, dreizehigen Voormi-Menschen sind jähzornig, stumm und ihrem schlafenden Gott Zhothaquah völlig ergeben. Sie leben unterirdisch und meiden das Tageslicht. Ihre Nachtsicht ist hervorragend, und sie jagen in lauten, übelriechenden Rudeln, um ihre Beute zu erlegen. Sie empfinden eine gewisse Verwandtschaft mit den Neandertalern (die sich vor ihnen fürchten), doch den Cro-Magnon-Menschen betrachten sie als köstliche Mahlzeit.



Bestes, um mit Gesten zu erklären, dass sie ein bärenähnliches Wesen jagen, um sein Fell zu erbeuten, und dass die Ermittler ihnen aus dem Weg gehen sollten, sonst würden sie getötet werden.

Wenn die Ermittler versuchen, sich mit Gesten zu verständigen, würfeln Sie auf EMPATHIE, um etwas mehr zu erfahren:

- Erfolg: Die Voormi-Menschen sind primitiver als Cro-Magnon-Menschen und Neandertaler; sie scheinen weder Werkzeuge noch Feuer zu benutzen. Diese Gruppe stammt nicht aus diesem Wald, sondern lebt tief unter der Erde in den Hügeln, die viele Meilen nördlich des Waldes liegen. Sie jagen speziell ein sechsbeiniges Bärenwesen, um ihm das Fell abzunehmen.
- Großer Erfolg: Ihr Froschgott hat ihnen befohlen, in diesen Wald zu kommen, um die Bärenkreatur zu jagen, die sie mit gewalttätiger Wut hassen. Sobald sie ihr das Fell abgezogen haben, werden sie einen glorreichen Tod im „Land des Eises“ suchen.
- Extremer Erfolg: Die Voormi-Männer sind Kannibalen. Sie bitten die Männer, ihnen ihren schwächsten Cro-Magnon-Freund für das morgige Abendessen zu geben.

Auch wenn die Voormi-Männer kommunizieren können, sind sie dennoch gefährlich und schlecht gelaunt. Jede wahrgenommene Bedrohung wird mit brutaler Gewalt beantwortet. Ebenso werden die kannibalistischen Voormi-Männer, wenn die Ermittler schwach

wirken, ungeschickt versuchen, sie anzulocken, um ihnen dann den Schädel einzuschlagen.

Rücker von Hässliches Bärengesicht

Als die Ermittler die Voormi-Männer beobachten, entdeckt ein Schwerer VERBORGENES ERKENNEN-Wurf (aufgrund der Dunkelheit der Nacht) eine Silhouette, die von den Ästen eines nahe gelegenen Baumes aus späht. Die Gestalt hält einen Speer in der Hand, scheint aber keine Bewegung in Richtung der Ermittler oder der Voormi-Männer zu machen. Bei näherer Betrachtung erkennt man, dass es sich um Hässliches Bärengesicht handelt, den Stammeangehörigen, der wütend aus der Siedlung des Clans der drei Klauen gestürmt ist.

Wenn die Ermittler ihren Wurf nicht bestehen, entdeckt Hässliches Bärengesicht sie. Er pfeift ihnen von seinem Platz aus eines der Jagdsignale des Stammes zu, das jeder vom Clan der drei Klauen mit einem INT-Wurf erkennen würde. Sobald sie ihn sehen, deutet er in den Wald und signalisiert ihnen, sich an einem anderen Ort mit ihm zu treffen.

Anmerkung des Spielleiters: Sollte es zu einem Kampf mit den Voormi-Männern kommen, eilt der tapfere Hässliches Bärengesicht seinen Clanmitgliedern zu Hilfe.

Once the investigators rendezvous with Ugly BearAls die Ermittler sich mit Ugly Bearface treffen, scheint er seine früheren Feindseligkeiten vergessen zu haben und ist begierig darauf, seine Geschichte zu erzählen. Nachdem er wütend aus dem Dorf gestürmt war, wanderte er am Blau Fluß entlang und überlegte sich einen Plan, wie er seinen Rivalen eins auswischen könnte. Doch dann hörte er lautes Wolfsheulen und etwas, das wie eine Schlacht in der Nähe klang, und eilte voraus. Im Mondlicht sah er drei Boote, die den Blauen Fluss überquerten. Schlimmer noch, er hörte die Rufe von Tansum-Aha und wusste, dass sich sein Bruder, Häuptling Kusim-Aha, in den Booten befand. Um seinen Häuptling zu retten, schwamm Bärengesicht verzweifelt über den Fluss und verfolgte die Entführer in den Wald. An den ihm vertrauten Stimmen erkannte er, dass er den Überlebenden des verhassten Löwenschweif-Stammes folgte.

„Ich verfolgte die Überlebenden von Lion Tail so gut ich konnte. Vor mir hörte ich Gesänge und Tanz und befürchtete, dass sie Kusim-Aha ihren hässlichen Löwengeistern opfern würden. Aber als ich den Ort erreichte, an dem ich sie vermutete, sah ich nur einen

Kreis aus weißen Steinen. Die Luft war still und roch nach Verbranntem – obwohl es keinen Rauch gab – und es gab keinerlei Anzeichen für die Männer, denen ich auf der Spur war.

Bald wurde die Luft immer kälter, und durch die Bäume erblickte ich eine wilde und unnatürliche Bärenkreatur, die mich mit hungrigen schwarzen Augen verfolgte. Ich floh um mein Leben, entkam, war aber den ganzen Tag lang verloren. Dann hörte ich heute Nacht wieder Stimmen und dachte, ich hätte die Löwenschwänze gefunden. Stattdessen fand ich die primitiven dreizehigen Männer, die ihr gerade gesehen habt. Sie sind Wilde und sprechen nur die Sprache der Hunde. Ich weiß nicht, was sie jagen, aber sie sind keine Freunde der Drei Klauen.“

Bärengesicht ist gesprächig und umgänglich – es sei denn, man behandelt ihn extrem schlecht. Er ist bereit, die Ermittler zum Altar der Weißen Steine zu führen, aber auch bereit, zur Siedlung des Clans zurückzukehren, um eine Nachricht zu überbringen oder Verstärkung zu holen.

DAS ÖFFNEN DES PORTALS

Schließlich werden die Ermittler entdecken, dass der Altar der weißen Steine ein Portal nach Borea ist, einem grausamen Land, das aus endlosen Eisschichten geformt ist. Während der Schleier zwischen den Welten dabei ist zu verschwinden, kann das Portal nur betreten werden, wenn jemand die Haut oder das Fell eines boreanischen Wesens trägt. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie die Ermittler diese Information erhalten können:

- Durch Neelias Geschichte erfahren die Ermittler, dass Creel die Überlebenden von Lion Tail zwingt, „den Kreaturen wütend die Felle abzuziehen und zum Portal zurückzukehren“. Außerdem gibt es in der verlassenen Siedlung viele scharfe Steine zum Häuten.
- Die Voormi-Männer teilen mit, dass sie dem Gnoph-keh das Fell abziehen und einen glorreichen Tod in einem Land aus Eis suchen wollen.
- Ein Ermittler, der den Altar untersucht und einen OKKULTISMUS-Wurf macht, kann sich daran erinnern, dass solche Orte oft Türen zwischen den Welten sind und dass ein spezielles Totem benötigt wird, um das Portal zu aktivieren.
- Die Höhlenmalerei in der Höhle der boreanischen Wölfe zeigt einen Mann, der mit dem Wanderer



im Wind kommuniziert, während er ein Wolfsfell hält.

Creel und die Überlebenden von Lion Tail führen zwar vor dem Öffnen des Portals ein aufwendiges Tanzritual durch, doch ist dies nicht notwendig. Man muss lediglich ein dickes Fell eines boreanischen Tieres tragen und dann auf den Altar aus Steinen klettern, um zwischen den Welten zu wechseln.

Die Ermittler müssen den Gnoph-keh töten und häuten, um Zugang zum Portal zu erhalten. Auch die Felle der dreiaugigen boreanischen Wölfe können verwendet werden.

BOREA

Wenn die Ermittler das Portal betreten, gekleidet in die Haut einer einheimischen Kreatur aus Borea, spüren sie, wie ihr Blut gefriert, ihre Augen sich in Stein verwandeln und ihre Glieder steif wie Äste werden. Plötzlich befinden sie sich in der Nähe eines ähnlichen Steinaltars in der gefrorenen, eisigen Landschaft von Borea. Anstatt jedoch von einem dichten Wald umgeben zu sein, stehen sie in einer hoch aufragenden Schlucht und blicken zu verwinkelten

Steinformationen und unvorstellbar hohen Gipfeln empor. Der Himmel ist ein schimmernder Schleier aus grünen und rosa Farben. In der Ferne vermischt sich das scharfe Knacken von schwerem Eis mit den Echos eines dissonanten Liedes.

Die Dimensionsreise nach Borea erfordert einen sofortigen GEISTIGE GESUNDHEIT Wurf (1D4/1D8)! Die Ermittler wissen, dass ihre Vorfahren diesen Ort noch nie betreten haben. Sie fühlen sich von allem Vertrauten getrennt. Der unendliche, knochenkalte Himmel von Borea überwältigt sie. Die eisigen Winde packen ihre Seelen, versuchen, sie hier festzuhalten und für alle Zeit für sich zu beanspruchen.

In Borea herrscht zu jeder Zeit eisige Kälte (-60 °C mit kalten Windböen)! Die Ermittler sollten alle 10 Minuten einen schweren KON-Wurf durchführen. Ein Fehlschlag kostet 1 Schadenspunkt.

Ein Solo Trip?

In dem ungewöhnlichen Fall, dass einer der Ermittler die Reise nach Borea alleine antritt (zum Beispiel mit dem zusätzlichen Wolfsfell, das in der verlassenen Siedlung Lion Tail gefunden wurde), findet er sich von dichtem, eisigem Nebel umgeben wieder. In der Ferne hört er Gesänge. Plötzlich tauchen aus dem

Nebel zahlreiche boreanische Wölfe auf, die darauf aus sind, Eindringlinge zu zerreißen!

Wenn der Ermittler zu den Altarsteinen zurückrennt, kann er dem Angriff der Wölfe entgehen und in die reale Welt zurückkehren. Die Rückkehr durch das Portal erfordert einen weiteren GEISTIGE STABILITÄT Wurf (1/1D6).

Creel's Kalte Rache

Durch den wirbelnden Nebel sehen die Ermittler in hundert Metern Entfernung das Licht von Fackeln im Eis funkeln. Ein VERBORGENES ERKENNEN-Wurf offenbart etwa ein Dutzend Männer, die auf der windgepeitschten Ebene leidenschaftlich tanzen und singen. Die schwarzen Wölfe tanzen zwischen den Männern und manchmal beugen sich ihre Beine grotesk, während sie aufrecht stehen und sich zum Gesang hin und her wiegen.

Als die Ermittler näher kommen, sehen sie die Überlebenden der Löwenschwanz-Sippe, gekleidet in ihre Wolfsfelle, die wild tanzen, ihre Speere schwingen und „Ithaqua!“ in den Wind schreien. Es sind nur Männer hier, keine Frauen, die vor Monaten Ithaquas dunklen Zwecken übergeben wurden. Alle Männer sehen blass und krank aus, kaum noch ähnlich den athletischen Kriegern, die sie während des Krieges mit dem Clan der Drei Klauen waren.

In der Mitte des Kreises liegt Häuptling Kusim-Aha, mit zwei Knochenspeeren grausam aufgespießt. Er ist von einer Lache gefrorenen Blutes umgeben, windet sich und stöhnt, kaum noch bei Bewusstsein.

Ein REGIONALS WISSEN Wurf identifiziert Creel den Pirscher, den Anführer der Löwenschweife. Wenn Fels einer der Ermittler ist oder wenn Neelia bei den Ermittlern ist oder ihn ihnen beschrieben hat, wird er leicht zu erkennen sein. Creel trägt nicht nur die blau-schwarzen Wolfsfelle, sondern auch eine Tunika aus einem seltsamen, schuppigen Material, das im kalten Licht dieses seltsamen Ortes blau schimmert.

Obwohl es in dieser Welt nur wenig Deckung gibt, sind die Löwenschweife abgelenkt. Wenn sich die Ermittler anschleichen, ist ein SCHLEICHEN-Wurf erforderlich, obwohl die Lion Tails abgelenkt sind.

In dem Moment, in dem die Ermittler entdeckt werden, bringt Creel seine Männer zum Schweigen („Ithaqua... Ithaqua...“) und verlangt zu erfahren, wer die Ermittler sind. Bald wird er durch Handlungen oder Wiedererkennung herausfinden, dass es sich

CREEL DER PIRSCHER

ST 70 GE 60 INT 65
KON 60 ER 70 MA 70
GR 40 GS 15 TP 10

Schadensbonus: +0

Statur: 0 BW: 9



Kampf (Messer) 60%, Schaden 1d4, or
Kampf (Speerschleuder) 75%, Schaden 1d8

Rüstung: 2-Punkte Shantak Fell

Fähigkeiten: Ausweichen 45%, Naturkunde 50%,
Okkultismus-70%, Überleben 60%, Schwimmen 40%,
Werfen 70%

Persönlichkeit: Einst ein mittelmäßiger Jäger, gab Creel den Krieg gegen die Drei Klauen auf und floh in den Wald. Nun, Monate nachdem er dem Wanderer im Wind begegnet ist, ist er wahnsinnig geworden, hält sich für einen Einheimischen Boreas und ist bereit, seine Seele mit Ithaquas zu vereinen.

LÖWENSCHWEIF KULTIST

ST 55 GE 50 INT 45
KON 40 ER 40 MA 40
GR 40 GS - TP 9

Schadens Bonus: +0

Statur: 0 BW: 9



Faustkampf 40%, Schaden 1d3, or
Kampf (Speer) 40%, Schaden 1d8

Fähigkeiten: Ausweichen 25%, Survival 60%,
Schwimmen 40%, Werfen 55%

Persönlichkeit: Wahnhaft in dem Glauben, die Auserwählten des Wanderers im Wind zu sein, sind die Kultisten einzig daran interessiert, ihn und seinen Stellvertreter, Creel den Pirscher, zu verehren.

DREI-ÄUGIGE WÖLFE

ST 60 GE 60
KON 70 MA 60
GR 70 TP 14

Schadensbonus: +1d4

Statur: 1 (180 lbs) BW: 10



Kampf (Beissen) 70%, damage 1d4+SB


Rüstung: 1-Punkt Fell


Fähigkeiten: Ausweichen 40%, Horchen 70%, Riechen 80%.

Eigenschaften: So groß wie Schreckenswölfe, doch grausamer und wilder. Ihr drittes Auge verleiht ihnen ein hervorragendes Nachtsehen.

um seine verhassten Rivalen, den Clan der drei Klauen, handelt. Der wahnsinnige Creel ist voller Energie und begierig darauf, sich über das Schicksal seiner Feinde lustig zu machen:

„Ihr dachtet, wir wären alle tot! Ihr wusstet nicht, dass der Wanderer im Wind uns im Wald gefunden, uns seine Geheimnisse gelehrt und uns zu seinen geehrten Kriegern erwählt hat. Wir sind dazu bestimmt, mit Ithaqua in unsere Welt zu gehen, seinen Erben zu tragen und den Clan der drei Klauen unter unseren Füßen zu zertreten.“

 Wenn Fels einer der Ermittler ist, bietet Creel ihm die Möglichkeit, zu seinem Stamm zurückzukehren. *„Fels! Ich habe nie geglaubt, was sie über dich gesagt haben, dass du unseren Häuptling Grumgorr getötet hast! Ich wusste, dass das nur eine Lüge war und dass Grumgorr zu schwach war, um den Kampf alleine zu überleben. Du warst zu klug, um dich unseren Feinden anzuschließen, und ich glaube, dass du sie jetzt hierher zu mir geführt hast, zu unserem gemeinsamen Ruhm. Schließ dich den Wanderern im Wind an, mein Bruder, und alles wird wieder gut.“*

 Wenn Jowda-Aha einer der Ermittler ist, freut sich Creel, ihn zu sehen. Da Kusim-Aha im Sterben liegt und kurz davor ist, Ithaqua geopfert zu werden, und Tansum-Aha tot ist (zumindest nach Creels Kenntnis), befiehlt er seinen Männern, Jowda lebend zu fangen, damit auch er aufgespießt und dem Wanderer im Wind geopfert werden kann. *„Ich bin begeistert, dass du neben deinem Onkel sterben wirst, erstarbt in deinem eigenen Blut, und dass der Clan der Drei Klauen mit deinem letzten Atemzug stirbt.“*

Die Ermittler können die Löwenschweife in eine letzte Schlacht verwickeln und Creel und die Löwenschweife für immer vernichten. Obwohl die Lion Tails den Ermittlern zahlenmäßig deutlich überlegen sind, werden nicht alle gleichzeitig kämpfen. Wenn ein Nahkampf ausbricht, befiehlt Creel einigen seiner Anhänger, weiter zu singen.

Die Ermittler könnten auch einen cleveren Plan aushecken, um die Löwenschweife abzulenken, damit sie Kusim-Aha befreien und ihn zurück zum Portal schleppen können. Es ist auch möglich, dass die Ermittler einige Anhänger (die vernünftigeren) durch den Einsatz von EINSCHÜCHTERN oder anderen Einflussfähigkeiten abschrecken. Besonders wirksam sind Erinnerungen daran, dass ihr Stamm bereits vom Clan der drei Klauen dezimiert wurde.

KUSIM-AHA

ST 65	GE 70	INT 60
KON 65	ER 60	MA 60
GR 45	GS 33	TP 2/11

Schadensbonus: +0

Statur: 0 BW: 9



Fähigkeiten: Ausweichen 35%, Faustkampf 70%, Kampf (Speer) 70%, Orientierung 50%, Überzeugen 50%, Survival 60%, Schwimmen 40%, Werfen 55%

Persönlichkeit: Charismatisch, furchtlos und übermäßig selbstsicher. Kusim-Aha besitzt einen ausgeprägten Sinn für Loyalität gegenüber seinem Clan und seiner Familie. Nachdem er in die fremdartige Welt Boreas verschleppt wurde, ist er nicht mehr er selbst und redet nur noch wirres Zeug über schwarze Wölfe, einen alles verschlingenden Wind und das grinsende Gesicht von Creel. Ob er sich von seinem Wahnsinn erholt, hängt davon ab, wie seine Proben auf GS bei der Rückkehr aus Borea verlaufen – und von den geheimnisvollen Heilmitteln seines Schamanen Kuva-Keeya.

Der Spielleiter kann den finalen Kampf an die Fähigkeiten der Gruppe anpassen, es wird jedoch empfohlen, nicht mehr als zwei Gegner pro Ermittler plus Creel selbst einzusetzen.

Der Wanderer im Wind

In einem dramatischen Moment, bevor Kusim-Aha befreit wird, hallt ein gewaltiger Lärm durch die Wildnis von Borea. Eine Mischung aus tausend Heulern, tausend kreischenden Eulen und einer erderschütternden Lawine hallt in den Köpfen aller wider. Dieser schreckliche Lärm fügt allen in der Nähe 1W3 Schaden zu und erfordert einen GEISTIGE STABILITÄT-Wurf (1/W6). Obwohl er durch den Nebel noch nicht zu sehen ist... Ithaqua ist gekommen.

Der Spielleiter sollte den Ermittlern ein paar kostbare Augenblicke Zeit geben, um zu versuchen, verzweifelt zu fliehen, bevor der Wanderer im Wind aus dem Nebel auftaucht, ihren Verstand zum Schmelzen bringt und ihre Körper mit gewaltigen Windstürmen durch die Landschaft schleudert. Allein schon der Anblick eines Älteren Gottes wie Ithaqua ist geisterzerstörend und erfordert einen GEISTIGE STABILITÄT-Wurf (1D10/1D100)! Sobald er näher kommt, nutzt er seine großen Kräfte, um seine An-

hänger aus der Gefahr zu befreien, und schlägt dann mit orkanartigen Winden auf seine Feinde ein. Sobald dies geschieht, ist es unwahrscheinlich, dass einer der Ermittler den Rest dieses Abenteurers überleben wird.

Rückkehr durch das Portal

Sobald die Ermittler den Altar wieder erreichen, werden sie aus Borea zurück in die Realität transportiert. Sie benötigen keine boreanischen Häute, um zur Erde zurückzukehren, aber diese helfen dabei, die Realität der interdimensionalen Reise zu abschwächen.

Die Rückkehr durch das Portal erfordert einen weiteren GEISTIGE STABILITÄT-Wurf (1/1D6 oder 1D4/1D8), wenn keine boreanische Haut getragen wird. Darüber hinaus zwingen alle Eigenarten oder Wahnvorstellungen, die durch die Rückkehr aus Borea entstanden sind, die Charaktere dazu, Eis und Schnee zu lieben oder sich zutiefst danach zu sehnen, nach Borea zurückzukehren, selbst wenn dies ihr Leben gefährdet.

Trotz seiner Verletzungen ist Häuptling Kusim-Aha bemerkenswert zäh und widerstandsfähig. Um zu sehen, ob er seine Verletzungen überlebt, würfle gegen Kusim-Ahas Konstitution 65. Der Spielleiter sollte außerdem zwei Sanity-Würfe gegen seine San 33 durchführen, um zu sehen, ob er mit intaktem Verstand zurückkehrt! Die Ermittler stehen vor einer schwierigen Entscheidung, wenn Kusim-Aha gerettet wird, aber nur danach verlangt, nach Borea zurückzukehren, um zu Füßen von Ithaqua zu beten!

Wenn die Ermittler das Portal zerstören wollen, zeigt ein OKKULTISMUS-wurf, dass es zerstört werden kann, indem man es von Hand Stein für Stein zerlegt und die Steine im Wald verstreut. Angesichts der Größe des Altars ist diese Arbeit zeitaufwändig und dauert mehrere Tage, die man mit dem Stamm verbringen muss. Aber es wird Ithaqua und andere Kreaturen aus Borea vorerst daran hindern, aufzutauchen.

FAZIT

Unabhängig davon, ob die Ermittler Kusim-Aha retten oder mit kaum noch intaktem Verstand aus Borea fliehen oder sogar von Ithaqua komplett vernichtet werden, ist das Abenteuer beendet.

Für den Abschluss des Abenteurers erhalten die Ermitt-

ler 1W6 GS-Punkte für Erfolg, gutes Rollenspiel und hervorragende Leistung (d. h. für den Sieg über Creel oder die Rettung von Kusim-Aha).

Die Rettung von Kusim-Aha verschafft den Ermittlern einen ewigen Patron oder einen guten Ruf. Wenn sie sich mit Neelia und Bäregesicht anfreunden, können diese zu Kontakten oder Verbündeten werden. Schließlich verfügt jeder, der die Reise nach Borea überlebt hat, über eine ungewöhnliche Temperaturtoleranz, da sein Körper und sein Geist durch diese kalte und ferne Welt dauerhaft verändert wurden.

SPECIAL THANKS

Special thanks to Barry Swedlow for editing and additional writing. Special thanks hafizaprilio on Fiverr.com for his drawing of the fierce Gnoph-keh. Thanks also to thispersondoesnotexist.com for helping create illustrations of the various human characters.

If you enjoyed this adventure, or ran it for a group, all the author asks is that you give a shout out and let me know how it went. Send a note to @SageThalcos on Twitter or post on [1shotadventures.com](https://www.1shotadventures.com).

Change Log

v1.0 - Original release.

v1.1 - Stat adjustment to some NPCs.

v1.2 - Fixes to pregenerated PCs.

v1.3 - Editing and bookmarks.

v1.4 - Neelia added as a backup PC.

v2.0 (Übersetzung) - Andere Unterteilung der Geistigen/Spirituellen Fähigkeiten. Hinzufügen von Bildern und Karte des Finalen Kampfes. Hinzufügen von Icons für Freund und Feind für die Karten. Hinzufügen von Heilfähigkeit von Bär-Seher. Hinzufügen von Snirl (Kina-Ahas Wolfhund) als Begleiter. Hinzufügen einer historischen Einordnung

Name *Zehnmann*
Gespielt von
Beruf *Kinderaufpasser*
Alter *35* Geschlecht *m*
Wohnort *Blaufusstal*
Geburtsort *unbekannt*

ATTRIBUTE

ST

904518

GE

552711

INT

45229

KO

603012

ER

40208

MA

653213

GR

40208

BI

30158

BW

9



Trefferpunkte

Schwere Wunde

Max *20* P

Im Sterben

0

01

02

03

04

05

Bewusstlos

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Magiepunkte

Max *13* MP

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

Stabilitätspunkte

umnachtet

geistesgestört

Anfang *65* STA

Max. STA

wahnsinnig

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

Glück

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen

Emphatie

502510

Okkultismus

603012

Prophezeiung

00

Vision

502510

Regionales Wissen

25125

Navigation

30156

Cthulhu-Mythos

00

Anbetung

521

Soziale Fähigkeiten

Charme

1573

Überreden

521

Überzeugen

1573

Einschüchtern

1573

Wahrnehmung

Hören

25125

Status

00

Verborgenes erkennen

45229

Fährten lesen

1052

Körperlich

Klettern

20104

Springen

25125

Schwimmen

703514

Survival

40208

Tier-Umgang

1573

Taschenspielererei

25125

Jagd

Schleichen

20104

Werfen

25125

Fallen stellen

521

Medizin & Natur

Kräutermedizin

100

Erste Hilfe

521

Naturkunde

603012

Handwerk & Technik

Boot Fahren

502510

Reparieren/Zweitgebrauch

20104

Kunst/Herstellung

521

Nähen

502510

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	50	25	10	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	50	25	10	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Steinspeer	35	17	7	1d8 + Sb/2	17 Meter	1	-	95+
Steinaxt	40	20	8	1d8 + 2 + Sb	6 Meter	1	-	95+

Ausweichen

47239

Schadensbonus (Sb)

+ 1d4

Statur

1

Beschreibung

Sanfter Neanderthaler, welcher vom Stamm für seine liebevolle Hingabe und Fürsorge für die Kinder geschätzt wird

Glaube / Weltsich

Tief spirituel - Verspührt eine Pflicht für Rituale

Wichtige Personen

Häuptling Kusim-Aha, der große Anführer des Stammes der drei Klauen. Liebt die Kinder des Stammes, genießt es ihnen Dinge beizubringen und ist ihnen gegenüber unglaublich beschützend

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Kann leichtgläubig sein. Ist sich seiner Stärke manchmal nicht bewusst. Fürchtet seine Freunde hängen lassen zu können.

Lebensereignisse

Hat im Kampf gegen den Stamm der Löwenschweife geholfen

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Spricht von sich selbst in der Dritten Person (weil er weiß, dass andere das mögen)

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Feuerbogen-Werkzeug
- Knochenahle (Lederbearbeitungswerkzeug)

Deine Geschichte

Vor zehn Jahren hast du ein Boot am Ufer des großen Flusses gefunden. Dein Stamm hat es gemieden und wollte es beim nächsten Blumenfest verbrennen. Das Boot hat deine Neugierde geweckt und so hast du es eines Morgens in den Fluß geschoben und dich darauf gesetzt. Für ganze vier Tage bist du bist du steuerungslos den Großen Fluß hinuntergespült worden, schneller als die Herden der Rentiere und Elche, welche du auf den Flußböschungen gesehen hast. Am fünften Tag hast du einen Jungen Mann gesehen, auf welchen sich gerade ein ausgewachsener Berglöwe stürzte. Todesmutig hast du dich in den reißenden Fluss gestürzt und bist schnell ans Ufer geschwommen. Dort hast du die Kreatur mit deinen bloßen Händen erwürgt und den Mann gerettet. Er sagte, sein Name wäre Kusim-Aha und er hat dich in seinem Stamm willkommen geheißen.

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Name *Ynglis die Scharfäugige*

Gespielt von

Beruf *Erfolgreiche Jägerin*

Alter *17* Geschlecht *w*

Wohnort *Blaufusstal*

Geburtsort *Klan der drei Klauen*

ATTRIBUTE

ST	55	27 11	GE	70	35 14	INT	55	27 11
KO	60	30 12	ER	60	30 12	MA	50	25 10
GR	35	17 8	BI	40	20 8	BW	9	



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max **18** TP

Im Sterben	00	01	02	03	04	05
Bewusstlos	06	07	08	09	10	11
	12	13	14	15	16	17
	18	19	20			

Magiepunkte

Max **10** MP

00	01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26

Stabilitätspunkte

umnachtet ☐

geistesgestört ☐

Anfang **50** STA

Max. STA

wahnsinnig	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
																			99

Glück

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
																			99

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen

<input type="checkbox"/> Empathie	5	2 1
<input type="checkbox"/> Okkultismus	5	2 1
<input type="checkbox"/> Prophezeiung	0	0 0
<input type="checkbox"/> Vision	0	0 0
<input type="checkbox"/> Regionales Wissen <small>(Halbe INT)</small>	40	20 8
<input type="checkbox"/> Navigation	30	5 2
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos	0	0 0
<input type="checkbox"/> Anbetung	5	2 1

Soziale Fähigkeiten

<input type="checkbox"/> Charme	15	7 3
<input type="checkbox"/> Überreden	5	2 1
<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	7 3
<input type="checkbox"/> Einschüchtern	15	7 3
<input type="checkbox"/>		

Wahrnehmung

<input type="checkbox"/> Hören	25	12 5
<input type="checkbox"/> Status	0	0 0
<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen	50	25 10
<input type="checkbox"/> Fährten lesen	70	35 14

Körperlich

<input type="checkbox"/> Klettern	20	10 4
<input type="checkbox"/> Springen	25	12 5
<input type="checkbox"/> Schwimmen	45	22 9
<input type="checkbox"/> Survival	40	20 8
<input type="checkbox"/> Tier-Umgang	15	7 3
<input type="checkbox"/> Taschenspielererei	25	12 5
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

Jagd

<input type="checkbox"/> Schleichen	60	30 12
<input type="checkbox"/> Werfen	25	12 5
<input type="checkbox"/> Fallen stellen	50	25 10

Medizin & Natur

<input type="checkbox"/> Kräutermedizin	1	0 0
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	5	2 1
<input type="checkbox"/> Naturkunde	20	10 4
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

Handwerk & Technik

<input type="checkbox"/> Boot Fahren	1	0 0
<input type="checkbox"/> Reparieren/ Zweitgebrauch	20	10 4
<input type="checkbox"/> Kunst / Herstellung	20	10 4
<input type="checkbox"/> Bogenherstellung	40	20 8
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	50	25	10	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	50	25	10	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Bogen	70	35	14	1d8 + Sb/2	30, 80 Meter	1	10	95+

Ausweichen

35 17
8

Schadensbonus (Sb)

+ 0

Statur

0

Beschreibung

Nachdem sie die jungen Männer in der Jagd übertrumpft hat, strebst sie danach ihren eigenen Stamm zu gründen

Glaube / Weltsich

Pflichtbewusstsein gegenüber ihren Kameraden. Glaub ihr Jagdgeschick kommt von den Sternen. Denkt ihr Schicksal ist es, einen neuen Stamm zu gründen.

Wichtige Personen

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Impulsiv. Liebt Gelage und Festlichkeiten über alles.

Lebensereignisse

Hat im Kampf gegen den Stamm der Löwenschweife gekämpft

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Schlecht im Kochen - Verbrennt alles. Trägt dicke Pelze um größer zu wirken. Hat Angst vor Schlangen

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Atl-Atl (Wurfarm für Speere)
- Feuerstein (Großer Klotz)
- Getrockneter Fisch
- Bärenpelzumhang (+ 1 Rüstung)

Deine Geschichte

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Das einzige, was du mehr liebst als die Jagd sind die Gelage danach! Es fühlt sich an wie ruhmgebratenes geröstetes Fleisch und tropfendes Fett. Es fühlt sich sogar noch besser an, weil du weißt, dass die männlichen Jäger jedes Jahr weniger Wild erlegen als durch deine präzise geschossenen Pfeile fallen. Deshalb bist du überzeugt, dass es dein Schicksal ist, einige wenige, fähige Stammesmitglieder auszuwählen und mit ihnen einen neuen Stamm zu gründen. Der Klan der Weißen Pfeile. Nach der Weißen Zeder benannt, aus dessen Holz man die besten Pfeile herstellen kann. Der neue Stamm wird wachsen und der großartigste Stamm unter dem Blick des Ahnenzeltes werden - mit dir als ihr Häuptling.

Name Jowda-Aha
Gespielt von _____
Beruf Sohn des Häuptlings
Alter 25 Geschlecht m
Wohnort Blaufusstal
Geburtsort Klan der drei Klauen

ATTRIBUTE

ST

55

27

11

GE

60

30

12

INT

60

30

12

KO

65

32

13

ER

60

30

12

MA

60

30

12

GR

45

22

9

BI

45

22

9

BW

9



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max

22

MP

Im Sterben

00

01

02

03

04

05

Bewusstlos

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Magiepunkte

Max

12

MP

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

Stabilitätspunkte

☐ umnachtet

☐ geistesgestört

Anfang

60

STA

Max. STA

wahnsinnig

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

Glück

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

FERTIGKEITEN

<div>Geist & Wissen</div> <div><div><input type="checkbox"/> Empathie</div><div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Okkultismus</div><div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Prophezeiung</div><div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Vision</div><div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Regionales Wissen</div><div><div>55</div><div><div>27</div><div>11</div></div></div><div><small>(Halbe INT)</small></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Navigation</div><div><div>70</div><div><div>35</div><div>14</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos</div><div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Anbetung</div><div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div></div> <div><div>Soziale Fähigkeiten</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Charme</div><div><div>15</div><div><div>7</div><div>3</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Überreden</div><div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Überzeugen</div><div><div>65</div><div><div>32</div><div>13</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Einschüchtern</div><div><div>45</div><div><div>22</div><div>9</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div>	<div>Wahrnehmung</div> <div><div><input type="checkbox"/> Hören</div><div><div>50</div><div><div>25</div><div>10</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Status</div><div><div>60</div><div><div>30</div><div>12</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen</div><div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Fährten lesen</div><div><div>10</div><div><div>5</div><div>2</div></div></div></div> <div><div>Körperlich</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Klettern</div><div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Springen</div><div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Schwimmen</div><div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Survival</div><div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Tier-Umgang</div><div><div>15</div><div><div>7</div><div>3</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Taschenspielererei</div><div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div>	<div>Jagd</div> <div><div><input type="checkbox"/> Schleichen</div><div><div>20</div><div><div>10</div><div>4</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Werfen</div><div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Fallen stellen</div><div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div></div> <div><div>Medizin & Natur</div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Kräutermedizin</div><div><div>1</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Erste Hilfe</div><div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Naturkunde</div><div><div>20</div><div><div>10</div><div>4</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div>	<div>Handwerk & Technik</div> <div><div><input type="checkbox"/> Boot Fahren</div><div><div>1</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Reparieren/ Zweitgebrauch</div><div><div>20</div><div><div>10</div><div>4</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/> Kunst / Herstellung</div><div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div> <div><div><input type="checkbox"/></div><div><div></div><div><div></div><div></div></div></div></div>
--	---	--	--

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	50	25	10	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	50	25	10	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Speerschleuder	40	20	8	1d8 + Sb/2	30 Meter	1	-	95+

Ausweichen

30

15

6

Schadensbonus (Sb)

0

Statur

0



Beschreibung

Der älteste Sohn des Kriegsanführers des Klans der Drei Klauen. Ehrgeizig, Ruhm für den Klan zu erlangen

Glaube / Weltsich

Extrem loyal gegenüber seiner Familie.
Isst rohe Tierherzen, damit etwas von der Stärke der Tiere in ihn übergeht

Wichtige Personen

Sein Vater, der Kriegsanführer Tusim-Aha. Sein Onkel, der Häuptling Kusim-Aha. Seine Cousine, Kina-Aha, die er liebevoll „Wolfstänzerin“ nennt.

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Großartige Sinn für die richtige Richtung.
Dickschädelig und übermäßig überzeugt von sich.

Lebensereignisse

Hat ein Auge im Krieg gegen den Klan der Löwenschweife verloren - beschwert sich trotzdem, dass er den Krieg vermisst.

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Abergläubig - glaub das die Geister/Ahnen (Spirits) in immer beobachten und über ihn wachen. Glaubt er ist zu großem bestimmt. Leicht klaustrophobisch.

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Feuerstein
- Dreiklauen-Anhänger (verliehen für außerordentliche Leistungen)

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Deine Geschichte

Du bist der älteste Sohn von Tusim-Aha, dem Kriegsanführer des Klans der Drei Klauen. Als deine Tante von dem Löwenschweif-Klan entführt und getötet wurde, hast du deinen Vater und seinen Bruder den großen Häuptling Kusim-Aha angefleht mit ihnen in die Schlacht ziehen zu dürfen. Sie haben dich erhört und du hast einige ruhmreiche Scharmützel perfekt geplant und geleitet. Am Tage der letzten Schlacht wolltest du Creel den Pirscher ausschalten, einer der größten Jäger der Löwenschweife. Er schaffte es jedoch einen Speer auf dich zu schleudern, der dich jedoch knapp verfehlt hat und an einer Felswand neben dir zerschellte. Die Splitter der zerfetzen Waffe trafen dich im Auge und ließen dich einseitig erblinden. Trotzdem konntet ihr den Krieg für euch entscheiden und der Häuptling zeichnete dich mit dem ehrhaften Dreiklauen-Anhänger aus.

Name **Bär-Seher**
Gespielt von
Beruf **unklar**
Alter **29** Geschlecht **w**
Wohnort **Blaufusstal**
Geburtsort **Klan der Drei Klauen**

ATTRIBUTE

ST

50

25

10

GE

55

27

11

INT

55

27

11

KO

60

30

12

ER

50

25

10

MA

70

35

14

GR

40

20

8

BI

50

25

10

BW

9



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max **20** P

Im Sterben

00

01

02

03

04

05

Bewusstlos

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Magiepunkte

Max **14** MP

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

Stabilitätspunkte

umnachtet

☐ geistesgestört

Anfang **70** STA

Max. STA

wahnsinnig

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

Glück

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen

☐ Empathie

5

2

1

☐ Okkultismus

70

35

14

☐ Prophezeiung

60

30

12

☐ Vision

40

20

8

☐ Regionales Wissen

32

16

6

(Halbe INT)

☐ Navigation

30

15

6

☐ Cthulhu-Mythos

0

0

0

☐ Anbetung

40

20

8

Soziale Fähigkeiten

☐ Charme

15

7

3

☐ Überreden

5

2

1

☐ Überzeugen

35

17

7

☐ Einschüchtern

15

7

3

☐

Wahrnehmung

☐ Hören

25

12

5

☐ Status

0

0

0

☐ Verborgenes erkennen

40

20

8

☐ Fährten lesen

10

5

2

Körperlich

☐ Klettern

20

10

4

☐ Springen

25

12

5

☐ Schwimmen

40

20

8

☐ Survival

50

25

10

☐ Tier-Umgang

15

7

3

☐ Taschenspielererei

25

12

5

☐

☐

☐

Jagd

☐ Schleichen

20

10

4

☐ Werfen

25

12

5

☐ Fallen stellen

5

2

1

Medizin & Natur

☐ Kräutermedizin

1

0

0

☐ Erste Hilfe

5

2

1

☐ Naturkunde

60

30

12

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Handwerk & Technik

☐ Boot Fahren

20

10

4

☐ Reparieren/
Zweitgebrauch

20

10

4

☐ Kunst /
Herstellung

5

2

1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	45	22	9	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	45	22	9	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Leichter Stab	45	22	9	1d6 + Sb	-	1	-	95+

Ausweichen

50

25

10

Schadensbonus (Sb)

+ 0

Statur

0



Beschreibung

“Die Augen des Klans“ genannte Bär-Seher wird nachgesagt der Geisterwelt am nächsten zu stehen. Sie hat ein charakteristisches Lachen, das jeder kennt

Glaube / Weltsich

Sie mag es nah am Feuer zu schlafen und auf seine Stimme zu hören

Wichtige Personen

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Furchtlos. Normale Alltagsangelegenheiten verwirren und überfordern sie. Liebt es Schmuckstücke anzufertigen und zu tauschen.

Lebensereignisse

Hat die Ahnen während des Kampfes mit den Löwenscheifen angerufen

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Fasziniert von Vögeln. Redet über die Geister um sie herum und auch mit ihnen.

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Feuerstein
- Getrocknete Beeren
- Bärenzahn - Rassel
- Bläuliche Kohle
- Rabenfedern

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Deine Geschichte

Als du jung warst, hast du gesehen wie der Mond sich blau färbte und dein Geist wurde an einen weit entfernten Ort gezogen - Ein Land voller dunkler, eisiger Wälder aus Bäumen die nicht von dieser Welt zu sein schienen; voller Eis-bedeckter Berge und perfektem Schnee. Als die Geister dich zurückschickten hast du dich durch das Wesen der fremden Welt gesegnet gefühlt. Deine Segnung brachte deinem Stamm großes Glück auf der Jagd indem es die Jäger geholfen hat große Herden voller fatter Rentiere und Elche aufzuspiüren. Als der Krieg mit den Löwenschweifen begann, haben die Geister durch dich dem Häuptling geraten sich Hilfe bei dem Feind zu suchen und es war tatsächlich sein Vertrauen in einen Verräter der Löwenscheife, welcher den Krieg zu einem Ende brachte. Seid dem Ende des Krieges jedoch, haben sich grauenhafte Vorstellungen in deine Träume geschlichen und du fürchtest den Tag wenn die Geister dich erneut in ihr Land ziehen werden.

Name *Felt - das Eichhörnchen*

Gespielt von

Beruf *Verräterischer Jäger*

Alter *22* Geschlecht *m*

Wohnort *Blaufusstal*

Geburtsort *Löwenschweif-Klan*

ATTRIBUTE

ST	50	<div>2510</div>	GE	60	<div>3012</div>	INT	60	<div>3012</div>
KO	55	<div>2711</div>	ER	55	<div>2711</div>	MA	55	<div>2711</div>
GR	40	<div>208</div>	BI	40	<div>208</div>	BW	9	<div></div>



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max *18* TP

Im Sterben	00	01	02	03	04	05
Bewusstlos	06	07	08	09	10	11
	12	13	14	15	16	17
	18	19	20			

Magiepunkte

Max *13* MP

00	01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26

Stabilitätspunkte

umnachtet ☐

geistesgestört ☐

Anfang *60* STA

Max. STA

wahnsinnig	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
																			99

Glück

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
																		99

FERTIGKEITEN

<i>Geist & Wissen</i>		
<input type="checkbox"/> Empathie	40	<div>208</div>
<input type="checkbox"/> Okkultismus	5	<div>21</div>
<input type="checkbox"/> Prophezeiung	0	<div>00</div>
<input type="checkbox"/> Vision	0	<div>00</div>
<input type="checkbox"/> Regionales Wissen <small>(Halbe INT)</small>	50	<div>2510</div>
<input type="checkbox"/> Navigation	10	<div>52</div>
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos	0	<div>00</div>
<input type="checkbox"/> Anbetung	5	<div>21</div>
Soziale Fähigkeiten		
<input type="checkbox"/> Charme	70	<div>3514</div>
<input type="checkbox"/> Überreden	60	<div>3012</div>
<input type="checkbox"/> Überzeugen	15	<div>73</div>
<input type="checkbox"/> Einschüchtern	15	<div>73</div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>

<i>Wahrnehmung</i>		
<input type="checkbox"/> Hören	25	<div>125</div>
<input type="checkbox"/> Status	0	<div>00</div>
<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen	60	<div>3012</div>
<input type="checkbox"/> Fährten lesen	10	<div>52</div>
<i>Körperlich</i>		
<input type="checkbox"/> Klettern	50	<div>2510</div>
<input type="checkbox"/> Springen	45	<div>229</div>
<input type="checkbox"/> Schwimmen	25	<div>125</div>
<input type="checkbox"/> Survival	35	<div>177</div>
<input type="checkbox"/> Tier-Umgang	15	<div>73</div>
<input type="checkbox"/> Taschenspielererei	25	<div>125</div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>

<i>Jagd</i>		
<input type="checkbox"/> Schleichen	40	<div>208</div>
<input type="checkbox"/> Werfen	50	<div>2510</div>
<input type="checkbox"/> Fallen stellen	5	<div>21</div>
<i>Medizin & Natur</i>		
<input type="checkbox"/> Kräutermedizin	30	<div>156</div>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	5	<div>21</div>
<input type="checkbox"/> Naturkunde	20	<div>104</div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>

<i>Handwerk & Technik</i>		
<input type="checkbox"/> Boot Fahren	1	<div>00</div>
<input type="checkbox"/> Reparieren/Zweitgebrauch	40	<div>208</div>
<input type="checkbox"/> Kunst / Herstellung	5	<div>21</div>
<input type="checkbox"/> Malen	40	<div>208</div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>
<input type="checkbox"/>		<div></div>

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	50	25	10	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	50	25	10	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Steinschleuder	50	25	10	1d6 + Sb/2	20 Meter	1	-	-

Ausweichen

35178

Schadensbonus (Sb)

0

Statur

0

Beschreibung

Hinterhältig, ambitioniert und unberechenbar - bekannt dafür seinen letzten Stamm, die Löwenschweife, verraten zu haben

Glaube / Weltsich

Mag es vor allen anderen aufzuwachen

Wichtige Personen

Empfindet keine Trauer für seinen alten Stamm, die Löwenschweife.

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Charismatisch und aalglatt. Impulsive - geht außerordentliche Risiken ein. Flirtet viel

Lebensereignisse

Hat seinen Klan verraten als es klar war, das sie nicht gegen die Drei-Klauen gewinnen konnten

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Klettert auf Bäume um in ihnen nachzudenken (Erzählt anderen er wäre in einem geboren worden). Glaub Löwen können ihn nicht verletzen. Ambitioniert, denkt irgendwie, der Häupling würde ihn zu seinem Nachfolger ernennen.

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Feuerstein
- Handvoll Steine aus dem Fluss
- Getrocknetes Eichhörnchen-Fleisch
- Schnur aus Grasfasern
- Angelhaken aus Knochen

Deine Geschichte

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Du wusstest der Löwenschweif-Stamm war dem Untergang geweiht. Häuptling Grumgorr war alt und inkompetent. Sein Sohn war ein Schwachkopf, der dachte unverwundbar zu sein und seine Tochter hatte dich zu viele Male abgewiesen. Nachdem ihr die erste Schlacht gegen die Drei-Klauen verloren hattet, war klar, das der Stamm sein Vertrauen in die Anführer verloren hatte. Du bist also zu den Drei-Klauen rüber geschlichen und hast eine Abmachung mit dem Häuptling Kusim-Aha gemacht. In der nächsten Woche, als Grumgorr und sein Sohn aufs Schlachtfeld rannten, traf dein Wurfstock seinen Schädel. Er fiel tot zu Boden und die Löwenschweife wurden vertrieben oder getötet. Danach wurdest du von den Drei-Klauen willkommen geheißen als Held und verlorener Sohn.

Name *Kina-Aha Wolfstänzer*
Gespielt von
Beruf *wolfzähmer*
Alter *16* Geschlecht *w*
Wohnort *Blaufusstal*
Geburtsort *Drei Klauen
Klan*

ATTRIBUTE

ST *55* *27*
11 GE *60* *30*
12 INT *50* *25*
10 KO *70* *35*
14 ER *50* *25*
10 MA *60* *30*
12 GR *40* *20*
8 BI *35* *17*
7 BW *9*



Trefferpunkte *22*
☐ Schwere Wunde
Im Sterben *00* 01 02 03 04 05
Bewusstlos *06* 07 08 09 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20

Magiepunkte *12*
00 01 02 03 04 05 06 07 08
09 10 11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24 25 26

Stabilitätspunkte umnachtet ☐ geistesgestört ☐ *Anfang 60 STA* *Max. STA*
wahnsinnig 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Glück
01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen	Wahrnehmung	Jagd	Handwerk & Technik
<input type="checkbox"/> Empathie <i>5</i> <i>2</i> <i>1</i>	<input type="checkbox"/> Hören <i>60</i> <i>30</i> <i>12</i>	<input type="checkbox"/> Schleichen <i>50</i> <i>25</i> <i>10</i>	<input type="checkbox"/> Boot Fahren <i>1</i> <i>0</i> <i>0</i>
<input type="checkbox"/> Okkultismus <i>5</i> <i>2</i> <i>1</i>	<input type="checkbox"/> Status <i>20</i> <i>10</i> <i>4</i>	<input type="checkbox"/> Werfen <i>60</i> <i>30</i> <i>12</i>	<input type="checkbox"/> Reparieren/ Zweitgebrauch <i>20</i> <i>10</i> <i>4</i>
<input type="checkbox"/> Prophezeiung <i>10</i> <i>5</i> <i>2</i>	<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen <i>25</i> <i>12</i> <i>5</i>	<input type="checkbox"/> Fallen stellen <i>5</i> <i>2</i> <i>1</i>	<input type="checkbox"/> Kunst / Herstellung <i>5</i> <i>2</i> <i>1</i>
<input type="checkbox"/> Vision <i>0</i> <i>0</i> <i>0</i>	<input type="checkbox"/> Fährten lesen <i>10</i> <i>5</i> <i>2</i>	<i>Medizin & Natur</i>	<input type="checkbox"/> <i>Steinbearbeitung</i> <i>50</i> <i>25</i> <i>10</i>
<input type="checkbox"/> Regionales Wissen <i>50</i> <i>25</i> <i>10</i> <small>(Halbe INT)</small>	<i>Körperlich</i>	<input type="checkbox"/> Kräutermedizin <i>1</i> <i>0</i> <i>0</i>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Navigation <i>30</i> <i>15</i> <i>6</i>	<input type="checkbox"/> Klettern <i>20</i> <i>10</i> <i>4</i>	<input type="checkbox"/> Erste Hilfe <i>25</i> <i>12</i> <i>5</i>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos <i>0</i> <i>0</i> <i>0</i>	<input type="checkbox"/> Springen <i>35</i> <i>17</i> <i>7</i>	<input type="checkbox"/> Naturkunde <i>40</i> <i>20</i> <i>8</i>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Anbetung <i>5</i> <i>2</i> <i>1</i>	<input type="checkbox"/> Schwimmen <i>25</i> <i>12</i> <i>5</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<i>Soziale Fähigkeiten</i>	<input type="checkbox"/> Survival <i>40</i> <i>20</i> <i>8</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charme <i>15</i> <i>7</i> <i>3</i>	<input type="checkbox"/> Tier-Umgang <i>70</i> <i>35</i> <i>14</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Überreden <i>5</i> <i>2</i> <i>1</i>	<input type="checkbox"/> Taschenspielererei <i>25</i> <i>12</i> <i>5</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Überzeugen <i>15</i> <i>7</i> <i>3</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Einschüchtern <i>15</i> <i>7</i> <i>3</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	60	30	12	1d3 + Sb	-	1	-	-
Scharfes Stein Messer	60	30	12	1d4+1+Sb	-	1	-	97+
Wurfstab	60	30	12	1d6 + Sb/2	9 Meter	1	-	

Ausweichen

30 *15*
6

Schadensbonus (Sb)

+ 0

Statur

0

Beschreibung

Willensstarke und furchtlose Kundschafterin, Wolfhalterin und Rachebringerin. Hat sich eine eigene „Sprache“ ausgedacht und nutzt sie manchmal mit anderen Frauen

Glaube / Weltsich

Die Stammespolitik geht ihr am Arsch vorbei. Jagd nur kleines Wild. Gehorsam ihren Alten gegenüber.

Wichtige Personen

Ihre Mutter, Keera-Aha, welche von den Löwenschweifen getötet wurde. Ihre Onkel Häuptling Kusim-Aha und sein Kriegsführer Tansum-Aha. Sie fühlt sich den Wolfshunden ihres Stammes sehr nah.

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Ihr Wolfshund Snirl

Wesenszüge

Sehr schüchtern. Zeigt Blutdurst in der Schlacht. Mag es Geheimnisse zu behüten.

Lebensereignisse

Die Entführung ihrer Mutter hat den Krieg mit den Löwenschweifen verursacht. Sie hat herausgefunden, wie man scharfe Fauskeile und Spitzen aus Feuerstein herstellt.

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Glaubt ihr Hund sei der Geist ihrer Großmutter

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Getrocknetes Hirschfleisch
- Knochen Ahle (Zum Bearbeiten von Leder und Stein)
- Steinhammer
- Seil aus Pflanzenfasern

Deine Geschichte

Du warst die einzige Tochter von Keera-Aha, der Schwester von Häuptling Kusim-Aha. Du hast gesehen, wie die Löwenschweife deine Mutter entführten. Sie hätten dich auch mitgenommen, wären deine langen Beine nicht dazu in der Lage gewesen den ungeschickten Creel der Löwenschweife leicht hinter dir im Staub zurückzulassen. Als dein Onkel mit den Kriegern des Dorfes zurückkehrte, konnten sie deine Mutter nur noch leblos am Ufer des Blauen Flusses auffinden. Du hast den Alten einen Schwur geleistet ihren Tod zu Rächen. In jener Nacht sahst du eine Vision in der deine Großmutter die Form eines Hundes an deiner Seite annahm. Die nächsten beiden Sommer halfst du dabei die Löwenschweife zu jagen und zu töten.

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Name *Hässliches Bär Gesicht*

Gespielt von

Beruf *unglücklicher Jäger*

Alter *30* Geschlecht *m*

Wohnort *Blaufusstal*

Geburtsort *Drei Klauen Klan*

ATTRIBUTE

ST	70	<div>3514</div>	GE	55	<div>2711</div>	INT	45	<div>229</div>
KO	60	<div>3012</div>	ER	40	<div>208</div>	MA	50	<div>2510</div>
GR	50	<div>2510</div>	BI	35	<div>177</div>	BW	9	<div></div>



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max *22* MP

Im Sterben	00	01	02	03	04	05
Bewusstlos	06	07	08	09	10	11
	12	13	14	15	16	17
	18	19	20			

Magiepunkte

Max *10* MP

00	01	02	03	04	05	06	07	08
09	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26

Stabilitätspunkte

umnachtet

☐

geistesgestört

☐

Anfang *50* STA

Max. STA

wahnsinnig	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
	99																		

Glück

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98
99																		

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen

<input type="checkbox"/> Empathie	<div>25125</div>
<input type="checkbox"/> Okkultismus	<div>521</div>
<input type="checkbox"/> Prophezeiung	<div>000</div>
<input type="checkbox"/> Vision	<div>000</div>
<input type="checkbox"/> Regionales Wissen <small>(#Halbe INT)</small>	<div>22114</div>
<input type="checkbox"/> Navigation	<div>30156</div>
<input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos	<div>000</div>
<input type="checkbox"/> Anbetung	<div>521</div>

Soziale Fähigkeiten

<input type="checkbox"/> Charme	<div>1573</div>
<input type="checkbox"/> Überreden	<div>521</div>
<input type="checkbox"/> Überzeugen	<div>1573</div>
<input type="checkbox"/> Einschüchtern	<div>40208</div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>

Wahrnehmung

<input type="checkbox"/> Hören	<div>25125</div>
<input type="checkbox"/> Status	<div>000</div>
<input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen	<div>552711</div>
<input type="checkbox"/> Fährten lesen	<div>502510</div>

Körperlich

<input type="checkbox"/> Klettern	<div>40208</div>
<input type="checkbox"/> Springen	<div>25125</div>
<input type="checkbox"/> Schwimmen	<div>40208</div>
<input type="checkbox"/> Survival	<div>502510</div>
<input type="checkbox"/> Tier-Umgang	<div>1573</div>
<input type="checkbox"/> Taschenspielererei	<div>25125</div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>

Jagd

<input type="checkbox"/> Schleichen	<div>552711</div>
<input type="checkbox"/> Werfen	<div>502510</div>
<input type="checkbox"/> Fallen stellen	<div>521</div>

Medizin & Natur

<input type="checkbox"/> Kräutermedizin	<div>100</div>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	<div>521</div>
<input type="checkbox"/> Naturkunde	<div>20104</div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>

Handwerk & Technik

<input type="checkbox"/> Boot Fahren	<div>100</div>
<input type="checkbox"/> Reparieren/ Zweitgebrauch	<div>20104</div>
<input type="checkbox"/> Kunst / Herstellung	<div>521</div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	70	35	14	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	70	35	14	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Wurfspeer	45	22	9	1d8 + Sb/2	17 Meter	1	-	95+
Genoppte Keule	70	35	14	1d8 + Sb	-	1	-	

Ausweichen

27135

Schadensbonus (Sb)

1d3

Statur

1

Beschreibung

Ein fähiger Jäger aber viele mögen ihn nicht wegen seinen Stimmungsschwankungen und seinem stinkenden Atem

Glaube / Weltsich

Läuft oft alleine herum

Wichtige Personen

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Die genoppte Keule seines Vaters

Wesenszüge

Ein zäher Überlebender. Unausgeglichen und eifersüchtig. Stolpert über lange Wörter

Lebensereignisse

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Fängt nach unglücklichen Jagden Streiteren an bei denen manchmal die Fäuste fliegen. Besessen davon einen richtigen Bären zu jagen und zu töten. Denkt er ist athletischer als er es wirklich ist.

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Wolfsfelldecke
- Bärenzahnkette

Deine Geschichte

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ 1/2 Fertigkeit	≤ 1/3 Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ 1/2 max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Dein Vater hat dich nie gemocht und er hat es dich auf verschiedene Arten wissen lassen. Er war derjenige, welcher angefangen hat dich „Hässliches Bär Gesicht“ zu nennen als du ein kleiner Junge warst. Dann starb er als der Wind das Feuer in sein Zelt beließ. Du hast seinen Tod nicht betrauert, obwohl du seine leicht versengte Keule aus seinem Zelt gerettet hast. Bald wurdest du ein großer Jäger und ein noch größerer Krieger während der Kämpfe mit den Löwenschweifen. Häuptling Kusim-Aha hat dich daraufhin „Hässliches Bär Gesicht der Tapfere“ genannt. Dies ist ein Name, den du mit Stolz trägst.

Name *Neelia*

Gespielt von

Beruf *Löwenschweif Jägerin*

Alter *26* Geschlecht *w*

Wohnort *Blaufusstal*

Geburtsort *Löwenschweif Stamm*

ATTRIBUTE

ST

50

25

10

GE

80

40

16

INT

70

35

14

KO

60

30

12

ER

60

30

12

MA

50

25

10

GR

40

20

8

BI

35

17

7

BW

9



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max

22

Im Sterben

00

01

02

03

04

05

Bewusstlos

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Magiepunkte

Max

10

MP

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

Stabilitätspunkte

umnachtet

☐ geistesgestört

Anfang

50

STA

Max.

STA

wahnsinnig

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

Glück

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen	Wahrnehmung	Jagd	Handwerk & Technik
<div><input type="checkbox"/> Empathie</div> <div><div>60</div><div><div>30</div><div>12</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Hören</div> <div><div>50</div><div><div>25</div><div>10</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Schleichen</div> <div><div>60</div><div><div>30</div><div>12</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Boot Fahren</div> <div><div>1</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Okkultismus</div> <div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Status</div> <div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Werfen</div> <div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Reparieren/ Zweitgebrauch</div> <div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Prophezeiung</div> <div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Verborgenes erkennen</div> <div><div>60</div><div><div>30</div><div>12</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Fallen stellen</div> <div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Kunst / Herstellung</div> <div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Vision</div> <div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Fährten lesen</div> <div><div>50</div><div><div>25</div><div>10</div></div></div>	<div>Medizin & Natur</div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Regionales Wissen <small>(Halbe INT)</small></div> <div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div>	<div>Körperlich</div>	<div><input type="checkbox"/> Kräutermedizin</div> <div><div>1</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Navigation</div> <div><div>10</div><div><div>5</div><div>2</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Klettern</div> <div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Erste Hilfe</div> <div><div>30</div><div><div>15</div><div>6</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Cthulhu-Mythos</div> <div><div>0</div><div><div>0</div><div>0</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Springen</div> <div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Naturkunde</div> <div><div>40</div><div><div>20</div><div>8</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Anbetung</div> <div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Schwimmen</div> <div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div>Soziale Fähigkeiten</div>	<div><input type="checkbox"/> Survival</div> <div><div>60</div><div><div>30</div><div>12</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Charme</div> <div><div>15</div><div><div>7</div><div>3</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Tier-Umgang</div> <div><div>15</div><div><div>7</div><div>3</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Überreden</div> <div><div>5</div><div><div>2</div><div>1</div></div></div>	<div><input type="checkbox"/> Taschenspielererei</div> <div><div>25</div><div><div>12</div><div>5</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Überzeugen</div> <div><div>15</div><div><div>7</div><div>3</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div><input type="checkbox"/> Einschüchtern</div> <div><div>15</div><div><div>7</div><div>3</div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>
<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>	<div></div> <div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	40	20	8	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	70	35	14	1d6	-	1	-	95+
Bogen	45	22	9	1d8 + Sb/2	gut bis 30 - max. 80 Meter	1	-	95+

Ausweichen

40

20

8

Schadensbonus (Sb)

0

Statur

0



Beschreibung

Eine der renommiertesten Jägerinnen des unglücklichen Löwenschweif-Stammes

Glaube / Weltsich

Misstraut Neandertalern.
Nicht sehr abergläubisch

Wichtige Personen

Deine Schwester Antja, die noch beim ehemaligen Stamm der Löwenschweife geblieben ist.

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Fit und zielstrebig. Schwarzer Sinn für Humor. Trittsicher

Lebensereignisse

Ist in den Wald geflohen als ihr Stamm vom Drei-Klauen-Klan zerstört wurde

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Panische Angst vorm Schwimmen

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Begegnungen mit fremdartigen Wesen

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Gegrillte Kaninchen
- Steintopf
- Wasserblase
- Feuerstein
- Dicke Rentierpelze

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Deine Geschichte

Du wurdest die letzte der wahren Löwenschweife als du Creel der Pirscher sagtest er läge falsch und der Weg der Löwenschweife wäre nicht, dem Wanderer im Wind die Füße zu Küssen- Nein, der richtige Weg ist es, stolz aufrecht zu stehen, Bären und Mammuts zu jagen und diejenigen zu vertreiben, die versuchen sich deine Jagdgründe zu schnappen. Es ist falsch sich im Wald zu verstecken und einem grausamen Führer zu huldigen und jeden seiner Befehle durchzuführen. Du hättest dir nur gewünscht, dass deine Schwester sich dir angeschlossen hätte anstatt Creel zu folgen.

Zehnmann

Führsorglicher Neandertaler

Verborgenes erkennen 45% - Horchen 25%



Yglis Scharfauge

Fähige Jägerin

Verborgenes erkennen 50% - Horchen 25%



Jowda-Aha

Sohn des Kriegshäuptlings

Verborgenes erkennen 25% - Horchen 50%



Bär-Seher

Den Geistern nahe

Verborgenes erkennen 40% - Horchen 25%



Fels

Das hinterhältige Eichhörnchen

Verborgenes erkennen 60% - Horchen 25%



Kina-Aha

Die Wolfstänzerin

Verborgenes erkennen 25% - Horchen 60%



Hässliches Bären Gesicht

Unglücklicher Jäger

Verborgenes erkennen 55% - Horchen 25%



Neelia

Löwenschweif Jägerin

Verborgenes erkennen 60% - Horchen 50%



HANDOUTS



Handout A - Felsmalerei in Neelas Höhle. Der drachenähnliche Shantak



Handout B - Alte Felsmalerei im Wolfshort

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

Auf den nächsten Seiten findet ihr zusätzliches Material welches ich (der Übersetzer) für meine Runden von diesem Abenteuer gerne genutzt habe.

Ich habe die Bilder alle ausgedruckt und mag es sie manchmal nur einzelnen Spielern zu zeigen (Besonder die Bllder von Borea) wenn diese entweder als einziges oder erstes die Szenarie betreten oder aber wenn sie eventuell eine Vision haben.

Außerdem habe ich noch eine historische Einordnung hinzugefügt (Musse sein, dafür habe ich mich bei der Vorbereitung zu ausgiebig mit der Steinzeit beschäftigt) und noch eine Battlemap der Finalen Schlacht plus der Icons der Beteiligten. Wenn ihr die Battlemaps auf DIN A3 und die Icons auf DIN A4 ausdruckt passt das von den Verhältnissen.

Achja im Vergleich zum Original hab ich an der ein oder anderen Stelle eine Änderung sowohl einzelner Storry-Elemente (Wenn sie nicht historisch akurat waren) und auch der Steinzeit-Fähigkeiten (wenn diese zu redundant waren oder Fähigkeitswerte unbrauchbar niedrig waren (hier habe ich nur sehr wenig geändert)) vorgenommen. Entscheidet selbst welche version ihr lieber mögt.

Außerdem habe ich noch Optional den Wolfhund von Kina-Aha als spielbaren Begleiter hinzugefügt wie auch eine Version von Bärseher(in) mit einer Heilungsfähigkeit hinzugefügt.

HISTORISCHE EINORDNUNG

Wir schreiben das Jahr 30.000 vor unserer Zeitrechnung. Europa befindet sich seit einer Ewigkeit – gut 100.000 Jahren – im festen Würgegriff der Eiszeit. Kilometerdicke Eisschilde türmen sich über Skandinavien auf und walzen unaufhaltsam nach Süden, wobei sie jeden Berg, der sich ihnen in den Weg stellt, gnadenlos abschleifen. Von Jahr zu Jahr wird der Atem der Welt kälter. Durch die eisige Trockenheit hat sich Europa in eine dürre Steppe mit endlosen Graslandschaften verwandelt, in der sich nur vereinzelt Gruppen von Tannen und Kiefern an die Ufer der Flüsse klammern.

Den widrigen Elementen zum Trotz durchstreifen riesige Herden von Mammuts, Rentieren, Wildpferden und Riesenhirschen die Ebenen. Doch dem Takt der Herden folgen die Schatten: Rudel von Wölfen, Berglöwen und Hyänen. Und neben den tierischen Bestien kämpft eine neue Macht um die Spitze der Nahrungskette: der Mensch.

Die zwei Arten Menschen waren in Europa keine Unbekannten. Bisher herrschten hier die Neandertaler: gedrungene, muskelbepackte Gestalten mit fliehender Stirn und wulstigen Augenbrauen. Sie lebten hier bereits seit 130.000 Jahren, lange bevor die ersten Cro-Magnon-Menschen den Kontinent betraten, und waren genauso wild und unerbittlich wie das Land selbst. Entgegen früherer Annahmen waren sie zwar kleiner als unsere hochgewachsenen Vorfahren, dafür aber unglaublich massiger. Knochenuntersuchungen zeigen, dass sie über eine physische Kraft verfügten, die der eines heutigen Spitzenathleten weit überlegen war – sie waren wohl doppelt so stark wie ein moderner Mensch und würden heutzutage wohl gut 250 kg ohne weiteres Training auf der Bank drücken.

Das Bild des einfältigen Wilden, der nur primitive Grunzlaute von sich gibt, ist falsch. Neandertaler besaßen Gehirne, die größer waren als unsere, schufen Kunst und Musik. Doch sie hatten einen fatalen physiologischen Nachteil, der (neben anderen Faktoren) zu ihrem Aussterben vor etwa 40.000 Jahren führte. Nur hier, in der Isolation des Blauflusstals, hat ein letzter Stamm dem Schicksal getrotzt und zehntausend Jahre länger überlebt.

Der anatomische Unterschied mag gering erscheinen, doch seine Auswirkungen waren verheerend: Die Schultergelenke der Neandertaler ließen es kaum zu, Speere mit Wucht und Präzision zu werfen. Während der Cro-Magnon-Mensch lernte, den Tod aus sicherer

Entfernung mittels Speerschleuder (und vielleicht schon ersten Bögen) zu bringen, war der Neandertaler gezwungen, den Nahkampf zu suchen. Ihre Knochenfunde erzählen Geschichten von brutaler Gewalt: Brüche, wie sie heute nur bei Rodeoreitern vorkommen, und verheilte Bissspuren. Sie mussten sich mit schweren Stoßspeeren, Steinäxten und Keulen direkt auf ihre Beute – oder ihre Feinde – stürzen. Trotz ihrer immensen Kraft unterlagen sie schließlich der Distanzwaffen-Technik und der schier unermesslichen Zahl des Homo sapiens. Sie wurden verdrängt, vernichtet, aber mancherorts auch in die Stämme aufgenommen, sodass ihr Erbe in unserer DNA weiterlebt.

Nach dem Niedergang der Neandertaler blühte die Epoche der Großwildjäger auf. Unsere Vorfahren wurden Meister der effizienten Jagd. Riesige Knochenlager von Wildpferden und Mammuts zeugen von ihrem Erfolg, der ihnen etwas Kostbares schenkte: Zeit. Zeit für Kunst, für Kultur und für die Fragen nach dem "Warum".

Die Welt muss für die Menschen damals von einer greifbaren, fast schweren Magie durchdrungen gewesen sein. Ihr Glaube war der Animismus: Alles war beseelt. Jeder Berg, jedes Tier, der heulende Wind – alles besaß einen Geist. Doch in einer Welt, in der die Dunkelheit den größten Teil des Tages beherrscht, sind nicht alle Geister wohlwollend.

Die Höhlenmalereien, die in dieser Ära entstanden, zeigen nicht nur Jagdszenen. Manche wirken wie Warnungen. Was dachten die Menschen, wenn sie in den kristallklaren Nachthimmel blickten und die Arme der Milchstraße sahen, die sich wie tentakelartige Nebel über den Horizont spannten? Was empfanden sie, als die Gletscher immer näher rückten, wie weiße, kalte Zungen eines unersättlichen Gottes?

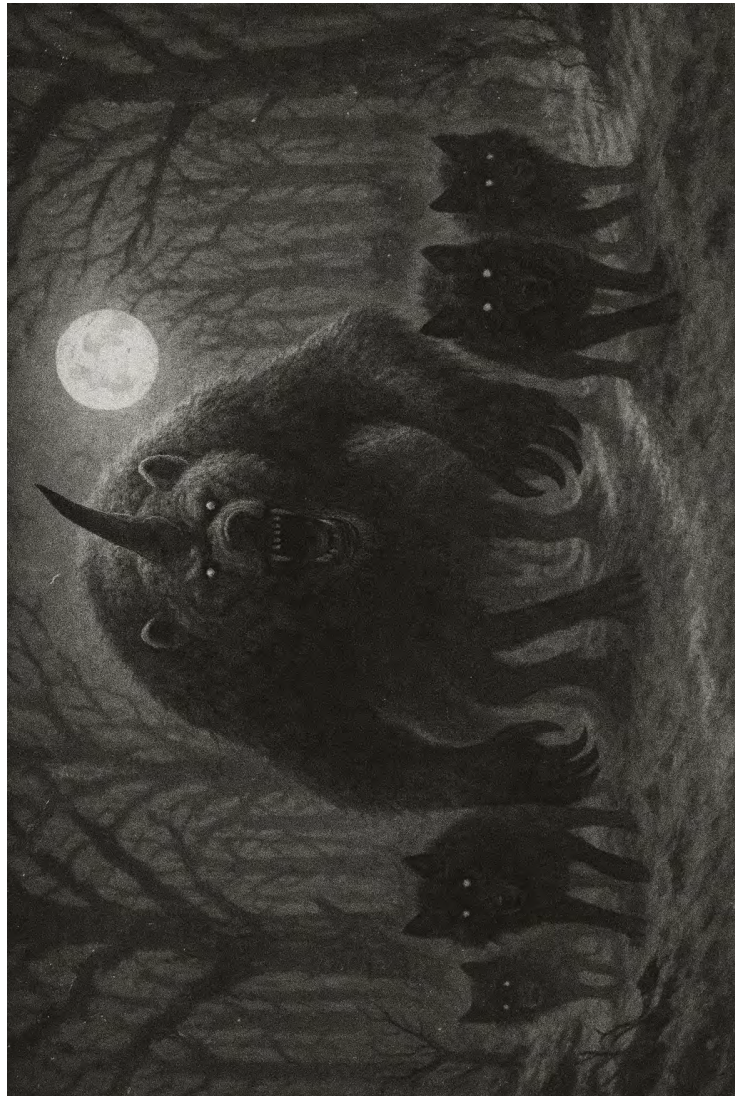
Sie sangen Lieder am Lagerfeuer, um die Kälte zu vertreiben. Doch wenn das Feuer herunterbrannte und die Schatten länger wurden, erzählten sie sich vielleicht Geschichten von Dingen, die älter waren als die Mammuts. Dinge, die im Eis schliefen und nun, da die Welt zugefroren war, langsam erwachten.

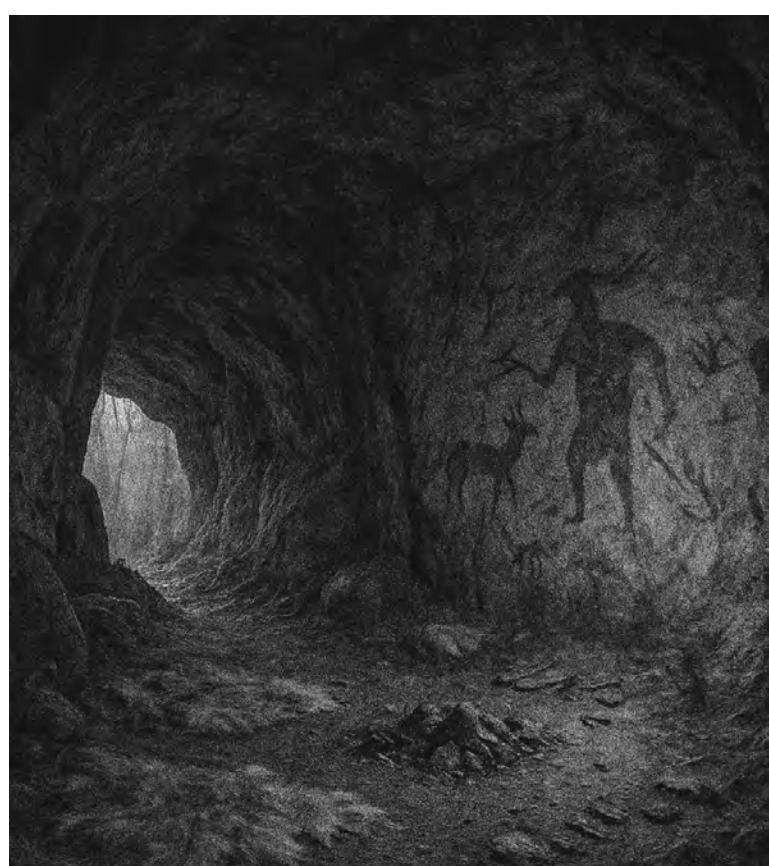
Damals. Vor 30.000 Jahren. Im Tal des Blauflusses.









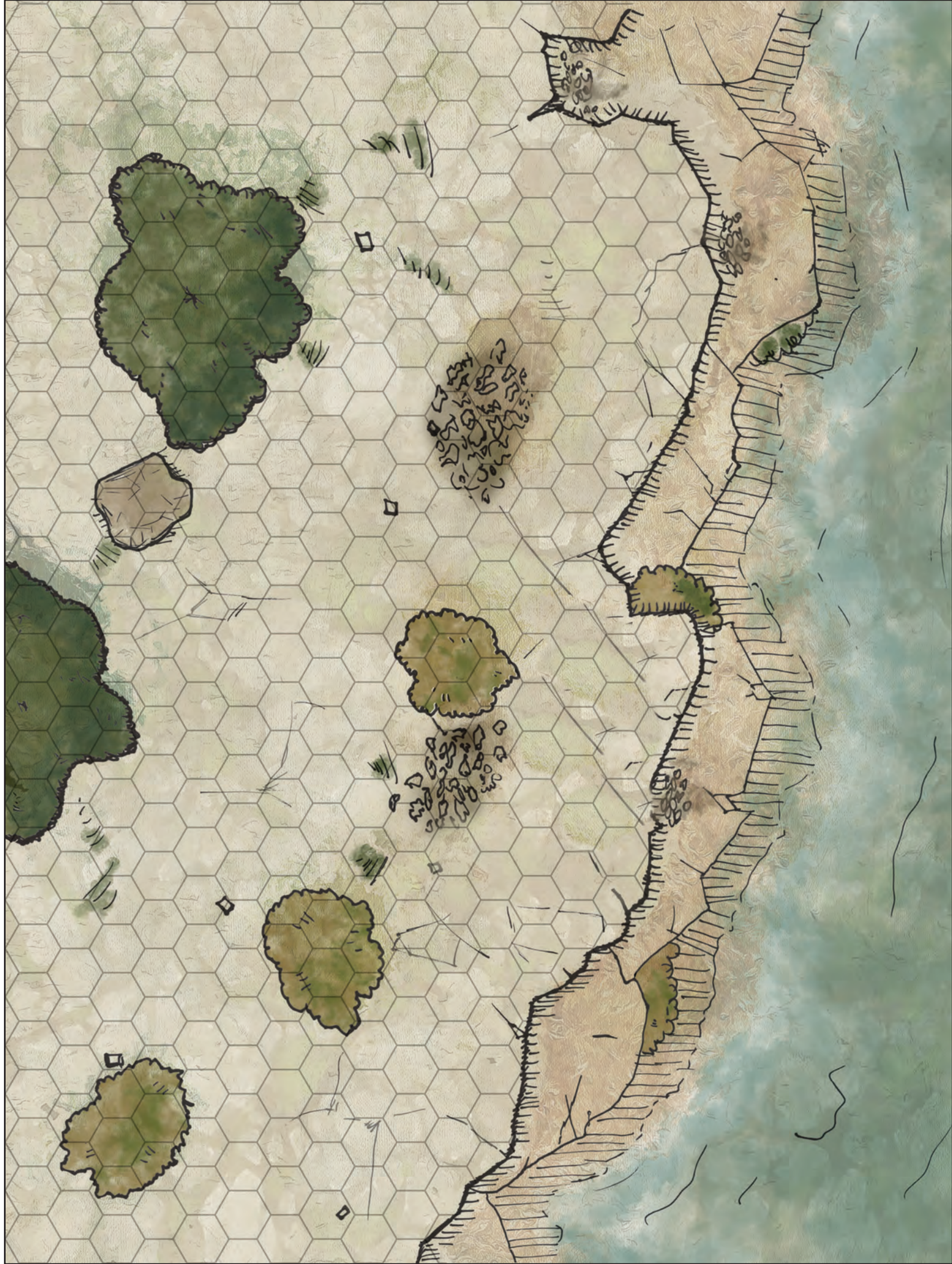


HANDOUTS - Player Safe Map

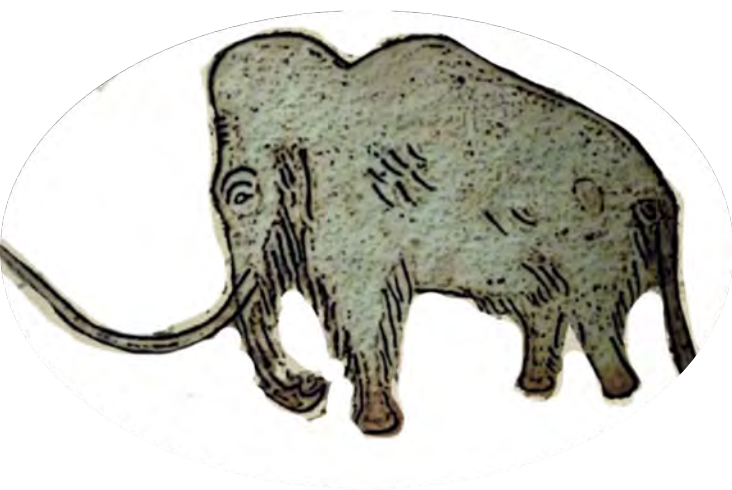




1 hex = 1 km







Name **Bär-Seher**
Gespielt von
Beruf **unklar**
Alter **29** Geschlecht **w**
Wohnort **Blaufusstal**
Geburtsort **Klan der Drei Klauen**

ATTRIBUTE

ST

50

25

10

GE

55

27

11

INT

55

27

11

KO

60

30

12

ER

50

25

10

MA

70

35

14

GR

40

20

8

BI

50

25

10

BW

9



Trefferpunkte

☐ Schwere Wunde

Max **20** P

Im Sterben

00

01

02

03

04

05

Bewusstlos

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

Magiepunkte

Max **14** MP

00

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

Stabilitätspunkte

umnachtet

☐ geistesgestört

Anfang **70** STA

Max. STA

wahnsinnig

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

Glück

01

02

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

FERTIGKEITEN

Geist & Wissen

☐ Empathie

5

2

1

☐ Okkultismus

70

35

14

☐ Prophezeiung

60

30

12

☐ Vision

40

20

8

☐ Regionales Wissen

32

16

6

(Halbe INT)

☐ Navigation

30

15

6

☐ Cthulhu-Mythos

0

0

0

☐ Anbetung

40

20

8

Soziale Fähigkeiten

☐ Charme

15

7

3

☐ Überreden

5

2

1

☐ Überzeugen

35

17

7

☐ Einschüchtern

15

7

3

☐

Wahrnehmung

☐ Hören

25

12

5

☐ Status

0

0

0

☐ Verborgenes erkennen

40

20

8

☐ Fährten lesen

10

5

2

Körperlich

☐ Klettern

20

10

4

☐ Springen

25

12

5

☐ Schwimmen

40

20

8

☐ Survival

50

25

10

☐ Tier-Umgang

15

7

3

☐ Taschenspielererei

25

12

5

☐

☐

☐

Jagd

☐ Schleichen

20

10

4

☐ Werfen

25

12

5

☐ Fallen stellen

5

2

1

Medizin & Natur

☐ Kräutermedizin

1

0

0

☐ Erste Hilfe

5

2

1

☐ Naturkunde

60

30

12

☐

☐

☐

☐

☐

☐

Handwerk & Technik

☐ Boot Fahren

20

10

4

☐ Reparieren/
Zweitgebrauch

20

10

4

☐ Kunst /
Herstellung

5

2

1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

KAMPF

Waffe	Reg.	Schw.	Extr.	Schaden	Range	Angriffe	Schuss	Fehler
Schlägerei	45	22	9	1d3 + Sb	-	1	-	-
Stein Messer	45	22	9	1d4 + Sb	-	1	-	95+
Leichter Stab	45	22	9	1d6 + Sb	-	1	-	95+

Ausweichen

50

25

10

Schadensbonus (Sb)

+ 0

Statur

0

Beschreibung

“Die Augen des Klans“ genannte Bär-Seher wird nachgesagt der Geisterwelt am nächsten zu stehen. Sie hat ein charakteristisches Lachen, das jeder kennt

Glaube / Weltsich

Sie mag es nah am Feuer zu schlafen und auf seine Stimme zu hören

Wichtige Personen

Bedeutsame Orte

Gehüteter Besitz

Wesenszüge

Furchtlos. Normale Alltagsangelegenheiten verwirren und überfordern sie. Liebt es Schmuckstücke anzufertigen und zu tauschen.

Lebensereignisse

Hat die Ahnen während des Kampfes mit den Löwenscheifen angerufen

Phobien & Verhaltensstörungen & Narben

Fasziniert von Vögeln. Redet über die Geister um sie herum und auch mit ihnen.

Bücher, Zauber und magische Artefakte

Seid deinem Traum sagt man dir nach, du hättest Heilende Hände aber sie kommen mit einem Preis: Du kannst Lebensenergie von einem Ziel auf ein anderes (durch Handauflegen) im Verhältnis 2:1 und bis zu 5 TP pro Versuch übertragen. Hierfür muss du dein eigenes Blut opfern (1 TP) eine schwere MA-Probe bestehen und bei einem Erfolg eine Probe auf Geistige Stabilität ablegen (0|4). Durch geeignete Rituale kann die Probe erleichtert werden.

Ausrüstung & Besitz

- Fellsack
- Feuerstein
- Getrocknete Beeren
- Bärenzahn - Rassel
- Bläuliche Kohle
- Rabenfedern

KURZE REGELÜBERSICHT

Erfolgsstufen

Patzer	Misserfolg	regulär	schwierig	extrem	kritisch
100/96+	> Fertigkeit	≤ Fertigkeit	≤ ½ Fertigkeit	≤ ⅓ Fertigkeit	01

Probe forcieren: Wiederholung der Probe muss begründet werden; nicht möglich im Kampf oder bei Stabilitätsproben

Wunden & Heilung

Erste Hilfe heilt 1 TP	Medizin heilt +1W3 TP
------------------------	-----------------------

Schwere Wunde = Verlust ≥ ½ max. TP durch einzelnen Angriff
0 TP ohne schwere Wunde = bewusstlos
0 TP mit schwerer Wunde = im Sterben

im Sterben: Erste Hilfe = Zustand vorläufig stabilisiert
danach Medizin erforderlich

natürliche Heilung (ohne schwere Wunde): Erholung 1TP pro Tag
natürliche Heilung (Schwere Wunde): wöchentliche KO-Probe

Deine Geschichte

Als du jung warst, hast du gesehen wie der Mond sich blau färbte und dein Geist wurde an einen weit entfernten Ort gezogen - Ein Land voller dunkler, eisiger Wälder aus Bäumen die nicht von dieser Welt zu sein schienen; voller Eis-bedeckter Berge und perfektem Schnee. Als die Geister dich zurückschickten hast du dich durch das Wesen der fremden Welt gesegnet gefühlt. Deine Segnung brachte deinem Stamm großes Glück auf der Jagd indem es die Jäger geholfen hat große Herden voller fetter Rentiere und Elche aufzuspüren und indem es dir heilende Hände bescherte Als der Krieg mit den Löwenschweifen begann, haben die Geister durch dich dem Häuptling geraten sich Hilfe bei dem Feind zu suchen und es war tatsächlich sein Vertrauen in einen Verräter der Löwenscheife, welcher den Krieg zu einem Ende brachte. Seid dem Ende des Krieges jedoch, haben sich grauenhafte Vorstellungen in deine Träume geschlichen. Das Wesen verlangt nach dir und du fürchtest den Tag wenn die Geister dich erneut in ihr Land ziehen werden.

SNIRL

ST 60 GE 60
KON 70 MA 60
GR 40 TP 10

Schadensbonus: 0
Statur: 0 (50 kg) BW: 10

Kampf (Beissen) 70%, damage 1d4+SB

Rüstung: 1-Punkt Fell

Fähigkeiten: Ausweichen 40%, Horchen 70%, Riechen 80%.

Eigenschaften: Kina-Ahas treuer Begleiter. Durch einen Erfolg bei einer Probe auf Tier-Umgang kann er dazu gebracht werden, Dinge innerhalb seiner Möglichkeiten zu tun.

