

# Die Innere See







## Anhang A

### NATU TUATA

Natu Tuata kommt von Minata, einer großen Inselkette südöstlich von Tian Xia. Er bereiste schon lange den Osten bevor er schließlich nach Avistan kam. Als junger Mann hatte ihn die Disziplin der Mönche von Tian zutiefst beeindruckt und er verließ seine Heimat, um mit ihnen zu gehen. Im Laufe der Zeit hat er dann selbst gelernt, seinen Körper, seinen Geist und seine Seele zu beherrschen. Natu Tuata ist nicht nur ein Meister der körperlichen Disziplin, sondern auch der Diplomatie und der Kalligraphie.

### Natu Tuata im Spiel einsetzen

Natu kann in deiner Kampagne verschiedene Funktionen übernehmen. Als Mönch eignet er sich als Meister für einen neuen SC-Mönch. Als Kundschafter-Chronist kannst du ihn als Kontaktmann für die SC zur Gesellschaft der Kundschafter einsetzen. Mit seiner eindrucksvollen Sammlung verschiedener Schriftrollen, die er alle ordentlich zwischen zwei polierten Kirschholzplatten aufbewahrt, könnte er sogar als reisender Händler auftreten.

#### NATU TUATA

Männlicher, menschlicher Mönch 4/Magier 1/  
Kundschafter-Chronist 2  
RN Mittelgroßer Humanoider  
INI +5; Sinne Wahrnehmung +12

#### VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 19, auf dem falschen Fuß 7 (+1 Ablenkung, +5 GE, +1 Mönch, +1 natürlich, +2 Rüstung, +2 WE)  
TP 56 (4W8+8+1W6+2+2W8+4+4)  
REF +11, WIL +10 (+12 gegen Verzauberungen), ZÄH +10

#### ANGRIFF

Bewegungsrates 12m  
Nahkampf Waffenloser Angriff +10 (2W6+3) oder Schlaghagel +9/+9 (2W6+3)  
Fernkampf Schleuder (Meisterarbeit) +10 (1W4+3)  
Vorbereitete Zauber (vorbereitet) (ZS 1)  
1. Person vergrößern, Federfall  
o. Licht, Magierhand, Botschaft  
Besondere Angriffe Hand des Lehrling (5/Tag), Ki-Schlag, Ki-Vorrat (4)

#### SPIELWERTE

ST 16, GE 20, KO 14, IN 14, WE 14, CH 10  
GAB +4, KMB +8 (+10 Ringkampf), KMV 26  
Talente Arkaner Schlag, Betäubender Schlag, Blind kämpfen, Pfeile ablenken, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Waffenloser Angriff), Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (waffenloser Angriff)

Fertigkeiten Auftreten (Redner) +8, Akrobatik +15, Klettern +12, Beruf (Führer) +6, Beruf (Schreiber) +14, Fingerfertigkeit +9 (+13 um kleine Gegenstände zu verstecken), Magischen Gegenstand benutzen +10 (+12 bei Schriftrollen), Motiv erkennen +8, Überlebenskunst +6, Schätzen +8, Schwimmen +7, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkane) +7, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Geschichte) +7, Zauberkunde +7.

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Kelisch, Tien, Vudrani.

Besondere Merkmale Bardenwissen +1, Tiefe Taschen 133 Pfd., Entrinnen, Vertrauter (eine Ratte namens Chimmedorj), Lebe um zu erzählen, Meisterschreiber, Kundschaften, Sturz abbremsen 6 m, Ruhiger Geist.

Kampfausrüstung: Schriftrolle: Elemente Trotzen (5), Schriftrolle: Feenfeuer, Schriftrolle: Gestalt Verändern, Schriftrolle: Identifizieren, Schriftrolle: Leichte Wunden Heilen (5), Schriftrolle: Magie Entdecken (5), Schriftrolle: Magie Lesen, Schriftrolle: Magierrüstung (5), Schriftrolle: Mit Tieren Sprechen, Schriftrolle: Nahrung und Wasser Erschaffen, Schriftrolle: Person Vergrößern (5), Schriftrolle: Person Verzaubern, Schriftrolle: Pforte Zuhalten, Schriftrolle: Reittier, Schriftrolle: Richtung Wissen, Schriftrolle: Schild (5), Schriftrolle: Schwächestrahle (5), Schriftrolle: Selbstverkleidung, Schriftrolle: Schmieren, Schriftrolle: Sprachen Verstehen, Schriftrolle: Stilles Trugbild, Schriftrolle: Unsichtbares Sehen, Schriftrolle: Verhüllender Nebel, Schriftrolle: Wasser Atmen, Zauberstab: Sengender Strahl (ZS 3, 35 Ladungen); Ausrüstung: Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Ewige Fackel, Gürtel der unglaublichen Geschicklichkeit +2, Praktischer Rucksack, Kletterausrüstung (Meisterarbeit), Perle der Macht (1.), Rüstungsarmschienen +2, Resistenzumhang +1, Schutzring +1.

#### TAKTIK

Vor dem Kampf: Natu lässt es zu, dass andere von seinem unauffälligen Äußeren getäuscht werden.  
Während des Kampfs: Natu wirkt bei der ersten Gelegenheit Person vergrößern auf sich selbst. Dann versucht er, humanoide Feinde im Ringkampf zu zerquetschen.







## ANHANG A: CHARAKTERE



### STRICIA ZUZULOVA

In der Öffentlichkeit gilt Stricia als tapfere Kreuzritterin, die gegen die Horden der Weltenwunde zu Felde zieht. Ihre Scharmützel- und Überfalltaktiken sind vielleicht ein wenig unorthodox, doch sie hat sich in der Schlacht bewiesen und diente bereits in ihrer Heimat Ustalav als Geister- und Vampirjägerin.

Was keiner weiß, ist, dass Stricia eigentlich ein Halbork ist. Ein seltener „Geburtsfehler“ lässt sie jedoch aussehen wie die meisten anderen Menschen, die an Ustalavs Grenze zu Belkzen aufgewachsen sind. Ihre wahre Bestimmung fand sie durch eine zufällige Begegnung mit einem geheimnisvollen Söldnerhauptmann namens Avinash. Dieser ermutigte sie dazu, eine Kreuzritterin zu werden, aber heimlich seiner Kompanie, den Marionettenmarodeuren, zu dienen.

### Stricia im Spiel einsetzen

Stricias viele verschiedene Talente machen sie zu einem vielseitigen Bösewicht, den du gegen deine Gruppe einsetzen kannst. Sie kann als Kopfgeldjäger, als Kommandeur einer feindlichen Armee oder als Meuchelmörderin auftreten, die im Auftrag einer Diebesgilde arbeitet. Sie muss aber nicht unbedingt böse sein. Änderst du ihre Gesinnung, könnten deine SC an einen einzigartigen Verbündeten kommen, der sie in ihr nächstes Abenteuer begleitet.

#### STRICIA ZUZULOVA

Weiblicher Halb-Ork, Kämpfer 2/Schurke 2/Waldläufer 2/  
Niederer Templer 5  
CB Mittelgroßer Humanoider  
INI +5; Sinne Dunkelsicht 18m, Wahrnehmung +10

#### VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 18 (+5 GE, +6 Rüstung, +2 Schild)  
TP 101 (9W10+2W8+33)  
REF +12, WIL +6, ZÄH +14

#### ANGRIFF

Bewegungsrate 9m  
Nahkampf Improvisierte Waffe +11/+6 (1W6+1) oder Lanze +12/+7 (1W8+1)  
Fernkampf Leichte Armbrust +16/+11 (1W8+1+1W6 elektrischer Schaden/17-20/x2) oder Leichte Armbrust +14/+14/+9 (1W8+1+1W6 elektrischer Schaden/17-20/x2)  
Spezialangriffe Schmutzig kämpfen, Hinterhältiger Angriff +2W6

#### SPIELWERTE

ST 12, GE 21, KO 16, IN 12, WE 15, CH 12  
GAB +10, KMB +11 (+13 für Ansturm, Entwarnen, Ringkampf und Zu Fall bringen), KMV 26  
Talente: Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss, Kritischer-Treffer-Fokus, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Schnell Schießen, Verbesserter Kritischer Treffer (leichte Armbrust), Verschleierte Schande\*, Waffenfokus (Leichte Armbrust).  
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +9, Diplomatie +18 (+20 bei bösen Kreaturen), Einschüchtern +13, Fingerfertigkeit +12 (+16 um Gegenstände am Körper zu verstecken), Informationen sammeln +12, Motiv erkennen +8, Reiten +9, Schätzen +5, Sprachenkunde +13, Überlebenskunst +6, Verkleiden +18 (+20 wenn sie eine Rolle spielt), Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +5, Wissen (Lokales) +5.

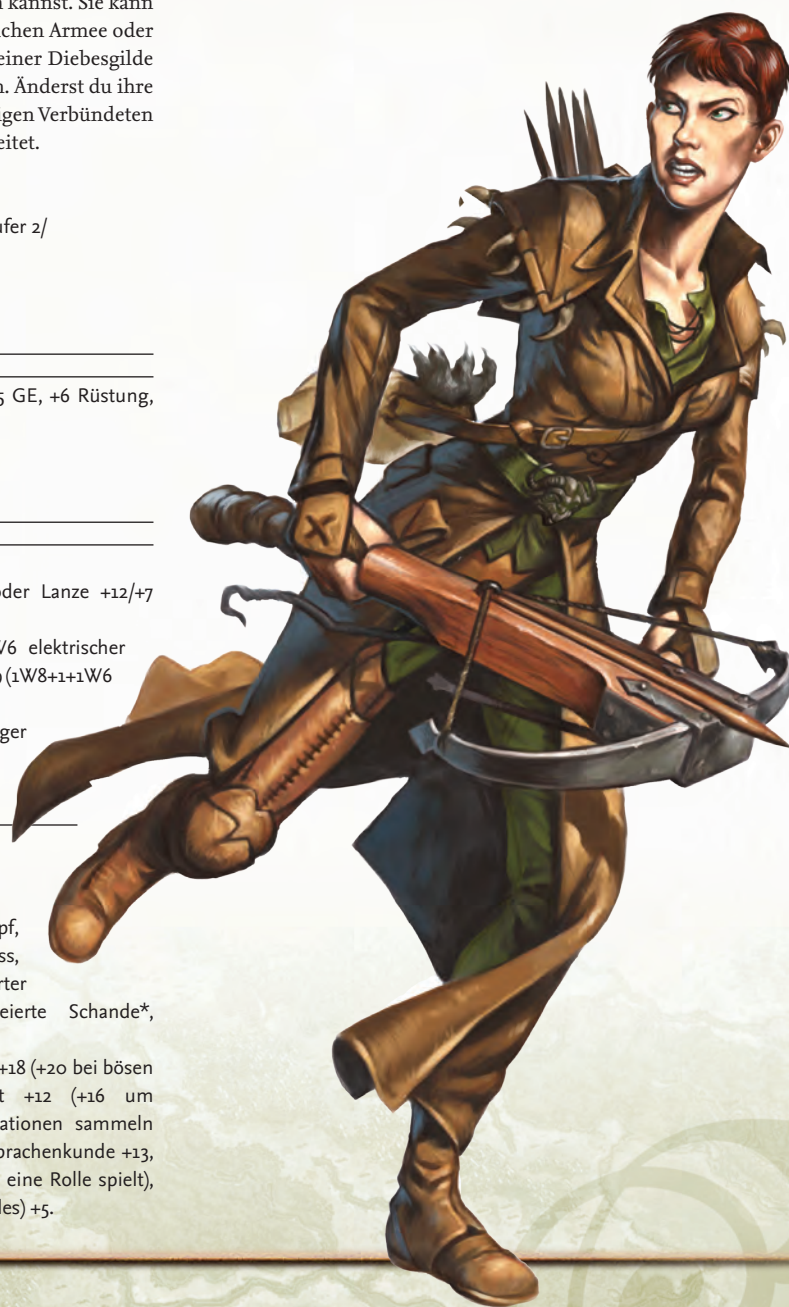
**Sprachen** Gemeinsprache, Orkisch.

**Besondere Merkmale** Entrinnen, Erzfeind (Humanoide [Menschen]) +4, Fähnchen im Wind, Fallen finden, Kampfkniß, Orkblut, Orkische Wildheit, Pfad der Finsternis, Tierempathie, Wolf im Schafspelz.

**Kampfausrüstung** Trank: Mittelschwere Wunden Heilen (4), Trank: Schild des Glaubens +3 (2), Trank: Heldenmut;

**Ausrüstung** Alarmstein, Beschlagene Lederrüstung +3, Praktischer Rucksack, Fälscherwerkzeug (Meisterarbeit), Gürtel der unglaublichen Geschicklichkeit +2, Lanze (Meisterarbeit), Leichte Armbrust des Blitzinfernos +1 mit 40 Bolzen, 10 Bolzen aus kaltem Eisen, 10 Bolzen aus Alchemistensilber, 10 Bolzen aus Adamantit, 20 Bolzen des Verderbens +1 für erwartete Feinde, 10 Bolzen der Geisterhaften Berührung +1, Schutzumhang +1, Tartsche +1, Überzeugungsanhänger (wie Überzeugungsstirnreif, wird aber als Kette getragen), Verkleidungshut.

\* Neues Talent, wird in Kapitel 5 vorgestellt.







## STRONFEUR UHERER

Stronfeur Uherer ist ein Soldat aus den Fünfkönigsbergen. Der Zwerg ist ein geborener Krieger und stolzer Verteidiger der Traditionen seines Volkes. Stronfeur legt großen Wert auf sein Äußeres und die Würde seines Postens. Deshalb hält er seine Ausrüstung und seine Rüstung stets in einem Topzustand. Ist Stronfeur hingegen in zivil unterwegs, ist er entspannt und gelassen. Die Soldaten der Fünfkönige sind nicht „mit ihrer Axt verheiratet“ wie die Krieger der Himmelszitadellen und werden sogar dazu ermutigt, eine Familie zu gründen. Aus diesem Grund gibt es ein Rotationssystem unter den Soldaten, sie wechseln regelmäßig vom aktiven Dienst in die Reserve. So kann Stronfeur auch ab und an Zeit mit seiner Frau und seinen zwei Töchtern verbringen – zwei Töchter sind unter Zwergen eine Seltenheit, normalerweise werden immer mehr Söhne geboren.

Die Soldaten der Fünfkönige sind die Verkörperung der zwergischen Kampftaktik. Sie treten als schwer gerüstete Scharmützler auf, die ihre Feinde einkreisen und dann mit ihren schweren Schilden und zwergischen Hammeräxten zerquetschen. Fliehende Feinde erledigen sie aus der Ferne, indem sie ihnen ihre Waffen hinterherwerfen.

### Stronfeur im Spiel einsetzen

Stronfeur ist in vielerlei Hinsicht ein „klassischer Zwerg“. Er ist mit einem Kriegshammer bewaffnet und bis an die Zähne gerüstet. Einem SC, der einen loyalen und ergebenen Gefährten sucht, kann er als Gefolgsmann oder enger Verbündeter dienen. Du kannst seine Werte aber auch benutzen, um eine kleine Zwergenarmee aufzubauen, die zum Beispiel entsandt wurde, um die SC gegen einen in der Nähe lebenden Orkstamm zu unterstützen.

Stronfeur wird hier zwar als rechtschaffener guter Charakter vorgestellt, aber das muss nicht sein. Du kannst seine Gesinnung anpassen, um die Art von zwergischem Kämpfer darstellen zu können, die dir vorschwebt. Kombiniert du das noch mit der Idee, seine Werte für eine kleine Armee zu nutzen, und schon hast du einen Zug gewaltbereiter Zwerge, die du deinen SC entgegenstellen kannst. Brauchst du noch einen Kommandeur für diese Armee, musst du nicht lange suchen – Stricia Zuzulova (siehe die vorherige Seite) bietet sich hier an. Passe Stronfeurs Gesinnung einfach an ihre an und schon hast du einen Abenteureraufhänger für eine Geschichte um eine verbitterte Kreuzritterin, die nach ihrer Entlassung von einer Armee zwergischer Schläger aufgesucht wurde, die ihr dabei helfen wollen, Rache zu nehmen.

## STRONFEUR UHERER

Männlicher Zwerg, Kämpfer 4

RG Humanoider

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m, Wahrnehmung +0

### VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 20 (+2 GE, +7 Rüstung, +3 Schild)

TP 42 (4W10+16)

REF +3, WIL +3, ZÄH +10 (+2 gegen Gifte, +2 gegen Zauber und zauberähnliche Effekte)

### ANGRIFF

Bewegungsrate: 6 m

Nahkampf: Kriegshammer +1 +9 (1W8+6)

### WERTE

ST 16, GE 15, KO 18, IN 10, WE 10, CH 10

GAB +4, KMB +7, KMV 19

Talente Große Zähigkeit, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Waffenfokus (Kriegshammer), Waffenspezialisierung (Kriegshammer).

Fertigkeiten Handwerk (Rüstungsschmied) +5, Handwerk (Waffenschmied) +5, Einschüchtern +5, Reiten +5.

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch.

Besondere Merkmale Gier, Hass, Standfestigkeit, Steinwissen.

Ausrüstung Kriegshammer +1, Plattenrüstung\*, Schwerer Stahlschild +1.

\* Neuer Gegenstand, der in Kapitel 5 vorgestellt wird







## TJADEN LUDENDORFF

Tjaden Ludendorff ist eine echte Rarität – ein Paladin aus den eisigen Ländern der Lindwurmkönige. Er hat schon viele Winter erlebt und ist der Veteran so manch eines Krieges gegen die Riesenclans und andere Gefahren, die seine Heimat bedrohen. Seine legendäre Kampfaxt und seine mächtigen Muskeln sind immer an vorderster Front zu finden.

### Tjaden im Spiel einsetzen

Tjaden funktioniert im Spiel am Besten als „Fisch auf dem Trockenen“. Er könnte als ehrenhafter Krieger auftreten, der seine barbarische Heimat freiwillig verlassen und die SC kontaktiert hat, damit sie ihm helfen, einem grausamen und zerstörerischen Häuptling das Handwerk zu legen. Er könnte aber auch ein etwas ungewöhnliches Mitglied eines ansonsten „zivilisierten“ Paladinordens sein, der die SC als Unterstützung rekrutiert hat.

### TJADEN LUDENDORFF

Männlicher menschlicher Paladin 8/Waldläufer 1

RG mittelgroßer Humanoider.

INI +3; Sinne Wahrnehmung +8

**Aura** Entschlossenheit (immun gegen Bezauberung, Verbündete erhalten einen Moralbonus von +4 gegen Bezauberungen), Gutes (stark), Tapferkeit (immun gegen Furcht, Verbündete erhalten einen Moralbonus von +4 gegen Furcht).

### VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 21 (–1 GE, +9 Rüstung, +3 Schild)

TP 73 (9W10+9)

REF +9, WIL +16, ZÄH +15

### ANGRIFF

**Bewegungsrate:** 6m

**Nahkampf** Donnerkeilstreitaxt +20/+15 (4W6+13/x3) oder Rüstungsstacheln +14 (1W6+4).

**Fernkampf** Donnerkeilstreitaxt +13 (4W6+10/x3).

**Besondere Angriffe** Böses niederstrecken 3/Tag (+5 Angriff, +8 Schaden), Positive Energie fokussieren (4W6/2 Hand auflegen)

**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 8)

Nach Belieben – Böses entdecken

**Vorbereitete Zauber** (ZS 5)

2. – Energien widerstehen, Lähmung aufheben

1. – Elementen trotzen, Waffe weihen

### SPIELWERTE

ST 18 (20 wenn er die Donnerkeilstreitaxt einsetzt),

GE 8, KO 13, IN 19, WE 18, CH 20

GAB +9, KMB +14, KMV 23

**Talente** Defensive Kampfweise, Geisterschlag\*, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Streitaxt).

**Fertigkeiten** Beruf (Fischer) +8, Beruf (Bergarbeiter) +8, Beruf (Matrose) +10, Beruf (Belagerungsmaschinenbauer) +10, Beruf (Soldat) +16, Diplomatie +17, Handwerk (Rüstungsschmied) +8, Heilen +10, Mit Tieren umgehen +14, Motiv erkennen +15, Reiten +11, Überlebenskunst +9 (+10 Spuren lesen), Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +8, Wissen (Gewölbekunde) +9, Wissen (Geographie) +8, Wissen (Natur) +10, Wissen (Religion) +12.

**Besondere Merkmale** Aura der Tapferkeit, Böses entdecken, Erzfeind (Riesen) +2, Gnaden (Erschöpft, Krank), Göttliche Gesundheit, Göttliche Würde, Göttlicher Bund (Reittier Svadilfar), Handauflegen (9/Tag je 4W6 TP), Positive Energie fokussieren (4W6/2 Hand auflegen), Tierempathie.

**Ausrüstung** Belebter Stahlschild +1, Dolch aus kaltgeschmiedetem Eisen, Donnerkeilstreitaxt (wie Donnerkeilhammer), Federfallring, Gürtel der Riesenstärke +4, Plattenpanzer +1 mit Rüstungsstacheln in Meisterarbeitsqualität, Resistenzumhang +1, Silberdolch, Svadilfar (männlicher Greif, Reittier).

\* Neues Talent, das in Kapitel 5 vorgestellt wird.







## Anhang B

Mit Hilfe der folgenden Tabellen kannst du Zufallsbegegnungen in verschiedenen Umgebungen ermitteln. Viele der Kreaturen stammen aus *Pathfinder-Publikationen*. Die genaue Quelle wird jeweils nach dem Namen der Kreatur angegeben. Besitzt du die entsprechende Veröffentlichung nicht, nimm einfach die nächste Kreatur aus der Tabelle oder würfle noch einmal.

Erwürfelst du eine Begegnung mit einem Drachen, würfle 1W4+1, um die Alterskategorie zu ermitteln (Nestlinge stellen keine Herausforderung dar und Drachen, die älter sind als junge Erwachsene, sollten keine Zufallsbegegnung ausmachen). Erwürfelst du eine Begegnung mit einem Skelett, würfle 1W10-2, um den HG zu ermitteln (würfelst du eine 1 oder eine 2, handelt es sich um ein menschliches Skelett).

### ZIVILISIERTE GEGENDEN<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01	Bauer mit kaputtem Wagen	-
02-05	2W4 Pilger	-
06-15	Händlerkarawane	-
16-55	Umherziehende Viehherde	-
56-65	1W4 Goblins	1
66-68	1 Fledermausschwarm	2
69-75	2W4 Räuber (BRB 1)	5
76-84	1W4 Schläger (KRI 3)	5
85	2W4-1 Werratten	6
86-95	3W4 Wächter (KÄM 2)	7
96-00	2W4 Elitewächter (KÄM 4) <sup>2</sup>	9

<sup>1</sup> Im Umkreis von 16 km um eine kleine Stadt, 32 km um eine große Stadt und 80 km um eine Metropole; 3/Tag 10 % Chance auf die Begegnung.

<sup>2</sup> Adlerritter, Höllenritter oder ähnliche Gruppierung.

### KALTE HÜGELLANDSCHAFT/KALTES GEBIRGE<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-02	Heftiger Sturm (GRW Kap13)	-
03-10	1 Oger, degeneriert (AKM)	4
11-20	1 Ettin	6
21-30	2 Yetis	6
31-34	1 Remorhaz	7
35-44	1W3+2 Eismetze (E1)	8
45-54	1 Frostreiter (E1)	8
55-59	1W6 Trolle	8
59-70	1W6 Ogermagier	11
71-80	1W6 Frostriesen	12
81-84	1 Frostwurm	12
85-88	1 Frostriesenjarl (BRB 8)	17
89-92	1 Eislindwurm	17
93-96	1W3 Düstereisfeen (E1)	verschieden
97-00	1 Weißer Drache (würfle für das Alter)	verschieden

<sup>1</sup> Hierzu gehören alle Hügellandschaften und Gebirge nördlich der Menadorkette, der Fünfkönige und der Nebelgipfel; 1/Tag 10 % Chance auf Begegnung.

### KALTE/GEMÄSSIGTE WÄLDER<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-06	1W2 Vielfraße	2
07-18	3W6 Kobolde	3
19-20	1 Schreckenswolf	3
21-24	1W3+1 Satyrn	4
25-30	1W4 Tatzelwürmer (Do)	4
31-36	2W4 Goblinhunde	5
37-40	1 Winterwolf	5
41-42	1W3 Grizzlybären	6
43-50	2W4+1 Elfen (WAL 1)	6
51-58	1 Schreckensbär	7
59-66	1W3 Mörderranken	5
67-68	1 Frostreiter (E 1)	8
69-74	1W3+2 Eismetze (E 1)	8
75-76	1 Schreckenstiger	8
77-88	3W6 Wölfe	8
89-92	1W2 Mastodons	10
93-98	1W3 Düstereisfeen (E 1)	verschieden
99-00	1 Grüner Drache (würfle für das Alter)	verschieden

<sup>1</sup> Hierzu gehören alle Wälder nördlich des Backarwalds, des Eberwalds und des Uskwalds und nördlich von Kyonin; 3/Tag 10 % Chance auf Begegnung.

### RUINEN<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-18	1W3+1 Swirfneblin-Gnome	3
19-22	1 Holzgolem	4
23-26	1W2 Minotauren	
27-34	1W3 Gruftschracken	4
35-38	1 Karrenkäfer (D 1.5)	5
39-42	1 Schmiedeschand (D 1)	5
43-54	2W4 Ghule	5
55-60	1W4 Grule (plus 1W6 Ghule)	6
61-80	2W4 Harpyien	8
81-84	1W4 Morghs	10
85-88	1 Geist	verschieden
89-00	Würfel für die Umgebung	

<sup>1</sup> Alle Ruinen; 1/Stunde 20 % Chance auf Begegnung.

### GEMÄSSIGTE UND WARME HÜGELLANDSCHAFTEN/ GEBIRGE<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-08	1W2 Eber	2
09-20	1W4 Goblinhunde	3
21-32	1 Wespenschwarm	3
33-44	1W2 Riesenkraken	6
45-54	1W2 Chimären	7
55-66	1W4 Wyvern	8
67-74	1W3 Roch	11
75-86	1W4+3 Steinriesen	13
87-88	1 Roter Drache (würfle für das Alter)	verschieden
89-00	1W4 Skelette (würfle für den HG)	verschieden

<sup>1</sup> Alle Hügellandschaften und Gebirge südlich der Menadorkette, der Fünfkönigsberge und der Nebelgipfel; 1/Tag 10 % Chance auf Begegnung.





## ANHANG B: ZUFALLSBEGEGNUNGEN



### GEMÄSSIGTE SÜMPFE/MOORE<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-04	Treibsand (GRW 427)	-
05-10	2W6 Goblins	2
11-12	1W2 Mörderranken	3
13-18	2W6 Giftfrösche	4
19-20	1 Hapye	4
21-24	1W3 Schockechsen	4
25-30	1W4 Eber	4
31-32	2W6 Goblinhunde	5
33-36	1W2 Blutegelschwarm	5
37-42	1 Riesenwürgeschlange	5
43-46	2W12 Blutmücken	5
47-48	1 Modernder Schlurfer	6
49-58	1W12 Krokodile	7
59-60	1W4 Seetrolle	7
61-72	2W6+1 Boggards	8
73-74	1W4 Mantikore	8
75-78	1W6 Trolle	8
79-80	1W4 Irrlichter	8
81-86	1W12 Krokodile	9
87-90	1W12 Harpyien	9
91-92	1 Riesenfliegenfalle	10
93-96	1W6 Drakoliske	11
97-98	1W4 zehnköpfige Hydras	13
99-00	1 Schwarzer Drache (würfle für das Alter) verschieden	

<sup>1</sup> Moddermarsch und Flutländer, 3/Tag 20 % Chance auf Begegnung.

### GEMÄSSIGTE EBENEN<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
1-12	Händlerkarawane	-
13-20	Umherziehende Viehherde	-
21-28	1 Auerochse	2
29-36	1W3 Schwere Reitpferde	2
37-44	1W4 Leichte Pferde	2
45-48	1 Worg	2
49-50	1W2 Schreckhähne	3
51-64	3W4 Goblins	3
65-66	1W3 Zentauren	4
67-74	2W4 Riesenameisen	5
75-80	1 Heeresameisenschwarm	5
81-86	2W4 Bisons	7
87-98	3W4 Banditen (KRI 3)	8
99-00	1 Gorgone	8

<sup>1</sup> Alle Ebenen, die nicht in zivilisierten Ländern liegen (siehe oben); 2/Tag 20 % Chance auf Begegnung.

### STADT<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-06	Wichtige Persönlichkeit (Adel oder Mitglied des Königshauses)	-
07-16	Wichtige Persönlichkeit (Beamter)	-
17-36	Bauern, die den Weg versperren	-

37-56	Aufdringlicher Verkäufer	-
57-58	1W2 Schreckensratten	1/2
59-60	Taschendiebstahl (SRK 1)	1
61-62	Kneipenschlägerei, die sich auf die Straße ausweitet	4
63-70	1W3 Schläger (KRI 3)	4
71-82	2W4 Stadtwachen (KÄM 2)	6
83-90	1W3 Elitewachen (KÄM 4)	6
91-94	1 Tengubande (2W4+1)	4
95-98	1W3 Söldnerveteranen (KÄM 6)	7
99-00	2W4-1 Werratten	7

<sup>1</sup> Städte, die mindestens 5000 Einwohner haben; 1/Stunde 10 % Chance auf Begegnung.

### WARME WÜSTE<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-02	Heftiger Sturm (GRW Kap 13)	-
03-22	Händlerkarawane	-
23-30	1 Riesenskorpion	3
31-34	1 Basilisk	5
35-44	2W4 Kamele	5
45-46	1W3 Janni (Dschinni)	6
47-56	1W2 Landhaie	7
57-68	2W6 Hyänen	7
69-70	1 Ifrit (Dschinni)	8
71-74	1 Gynosphinx	8
75-78	1W6 Lamias	8
79-88	1 Behir	8
89-92	1 Bronzedrachen (würfle für das Alter)	verschieden
93-94	1 Blauer Drache (würfle für das Alter)	verschieden
95-00	1 Phönix	15

<sup>1</sup> Katapesch, Osirion, Rahadoun, Thuvia; 1/Tag 10 % Chance auf Begegnung.

### WARME WÄLDER<sup>1</sup>

W%	Begegnung	Durchschnittliche Begegnungsstufe
01-04	1 Riesentausendfüßler	1/2
05-16	1 Spinnenschwarm	1
17-20	1 Atterkopp	3
21-30	1W4 Goblinhunde	3
31-34	1W3 Tatzelwürmer (Do)	3
35-44	1 Wespenschwarm	4
45-48	1 Holzgolem	4
49-58	1 Riesenwürgeschlange	5
59-70	2W4 Hobgoblins	5
71-74	1 Girallon	5
75-88	1W8+1 Jäger (WAL 1) und ein Oberjäger (WAL 3)	6
89-94	1 Schreckenstiger	8
95-98	1 Tyrannosaurus	9
99-00	1 Couatl	10

<sup>1</sup> Ardschlagwald, Barrowald, Mwangibecken, Dschungel der Tausend Schreie, Wisperwald, Verdurawald; 2/Tag 10 % Chance auf Begegnung.











## ANHANG C: KARTEN



Übersichtskarte für eigene Kampagnennotizen. Darf zum persönlichen Gebrauch kopiert werden.

253

