

IM NETZ DES SPINNENVOLKS

Ein OneSheet im Wilden Rakshazar!

In einem nebelverhangenen Gehölz im südlichen Kurotan lebt ein grausamer Slachkarenstamm, der sich selbst als Spinnenwesen sieht und seine unersättliche Gier auf Menschenfleisch mit immer neuen Opfern füttert.



DIE CORRA

Der Slachkarenstamm, der sich selbst Corra nennt, was „Spinnen“ bedeutet, wurde vor einem Jahr von der Raishu (Chimärenhexe) Sabari unterwandert, die den Glauben an eine Götterspinne namens Takaru verbreitete, eine gigantische Arachtama, die im Zentrum des Waldes lebt. Sie brachte die Slachkaren dazu, ihren Barcak (Giftzauberer mit schamanenähnlicher Beraterpostion) Dirrdorok zu vertreiben und lenkt seitdem als Hohepriesterin Takarus die Geschicke des Stammes, der mit den Kindern der Göttin zusammenlebt und die Lebensweise der Spinnen kopiert.

— DER SPINNENTANZ —

Sabaris Ziel ist es, Mischwesen aus Spinnen und Menschen in ihrem Leib heranwachsen zu lassen, um ihrer Göttin noch näher zu kommen. Dazu hat sie ein perfides Herrschaftssystem im Stamm eingeführt: Alle zwei Monate findet der sog. Spinnentanz statt, ein Wettstreit, dessen Sieger die Ehre zuteil wird, den Stamm anzuführen, die Spinneneier Takarus auszutragen und Sabaris Geliebter zu werden (Ihr Brutprogramm war bisher jedoch noch nicht von Erfolg gekrönt). Nach zwei Monaten schlüpfen die Jungen, wobei sie den Körper des Wirtes zerfetzen, verspeisen und anschließend als neue Stammesmitglieder aufgenommen werden.

← EINSTIEGE

- Die Helden begleiten eine Karawane durch den Wald oder passieren ihn zufällig auf ihrer Reise.
- In einer Ruine im Walde soll ein Schatz liegen. Außerdem ist er für seinen Kräuterreichtum bekannt (Suchen dauern halb so lange).
- Ein Bote der Legiten (5) sucht Hilfe, um sein Volk aus den Klauen der „Spinnendämonen“ zu retten.

DER WALD

- (1) **Tropfende Kokons:** Menschengroße Kokons hängen an niedrigen Ästen, aus denen eine fleischige Flüssigkeit tropft. Im Inneren befinden sich menschliche Skelette. Furcht-Probe bei erstmaligem Anblick. Bei 1 auf W4: 2W6 TE.
- (2) **Netzfallen:** Klebrige Netze spannen sich zwischen den Bäumen auf. Wahr-



nehmung zum Bemerkten, ansonsten wird man eingesponnen (Macht: Fesseln) 1 junge Arachtama wartet in den Wipfeln auf Beute.

(3) **Kräuterlichtung:** Überleben: Hier wächst ein Kraut namens Spinnotod (6 Portionen): Nimmt eine Spinne Portionen in Höhe ihrer Größe zu sich: Konstitutionsprobe. Erfolg: Wunde und erschöpft. Misserfolg: Tod in 2W6 Runden.

(4) **Wagenspuren:** Spuren lesen: Wagenspuren führen in Richtung (5).

(5) **Wagenburg:** In 15 Wagen hausen 20 nomadische Legiten mit ihren Familien. Die Hälfte ihrer Stammesmitglieder wurde von den Corra verschleppt, weshalb sie dringend Hilfe suchen, um sie zu befreien. Sie können die Wege zu (6) und (9) beschreiben. Wissen von der Existenz von (3) und (8), kennen aber den Ort nicht.

(6) **Turmruine:** Hier haust ein Tatzelwurm, der gerade eine Arachtama frisst. Hort: 500 TE, Bronzehelm, Kompositrüstung, Speer (Bronze). 10 Slachkarenkrieger beobachten den Halbdrache aus dem Verborgenen - wird er von den Helden erlegt, sehen sie dies als göttliches Zeichen und laden sie sie zu einem Fest zu ihren Ehren in ihr Lager ein (9). Dort angekommen werden sie gut behandelt, aber nicht gehen gelassen. Sie sollen am Turnier um die Stammesführung teilnehmen, das Wirtsdasein wird allerdings verschwiegen.

(7) **Hinterhalt:** Überraschungsangriff: 10 Corra und 3 Arachtamas versuchen die Helden gefangen zu nehmen und nach (9) zu bringen.

(8) **Dirrdoroks Höhle:** Hier versteckt sich der geflohene blinde Barcak, der seinen Stamm wieder zur Rason bringen möchte. Er bittet die Helden darum, den Spinnentanz zu gewinnen oder sich auf anderem Weg Verbündete zu suchen (er schlägt einen Corra namens Oruk vor), um die Herrschaft Sabaris zu beenden, möglichst ohne jemanden zu verletzen. Er kennt die Orte (3), (6) und (9) und warnt vor Hinterhalten (Wahrnehmung, um (7) zu bemerken). Weiß von der Existenz von (5), kennt aber den Ort nicht.

(9) **Felsenkokon:** Ein riesiger, ausgehöhlter und von zahlreichen Spinnennetzen umgebener ovaler Felsen steht in einer hügeligen Waldregion. Siehe den nächsten Abschnitt.

DER FELSENKOKON

Je nachdem, ob und welche Begegnungen die Helden auf dem Weg hatten, sind mit ihrer Ankunft 20-40 Krieger der Corra und 9-12 junge Arachtamas im Felsenkokon.

(1) **Eingang:** 2 Arachtamas und 5 Corra halten in dieser Vorhöhle Wache. Spinnennetze ragen vom Eingang weiter in die Höhle und dienen als Alarmgeber.

(2) **Restehaufen:** In einer Nische werden die unverdaulichen Reste der Opfer zur Weiterverarbeitung gelagert. Zwischen Knochen finden sich 60 KM, Gürtelschnallen, Stiefel, ein Zweihandhammer und ein mittlerer Schild.





25 Schritt

(3) **Haupthöhle:** Gigantische Spinnennetze spannen sich durch die komplette Höhle und dienen als Kletterhilfe (langsame Klettern ohne Probe. Kämpfen-Würfel in den Netzen ist höchstens Klettern-Würfel). Die hier befindlichen Arachtamas sind in der Haupthöhle verteilt. Von oben scheint Licht herein und offenbart die Silhouette Takarus.

(4) **Schlafhöhlen:** In Spinnennetz-Hängematten essen und schlafen die Krieger. Hier liegt auch ihr karger Besitz. Je Raum 5 Krieger und doppelt so viele Frauen und Kinder.

(5) **Latrine:** Der Krieger Oruk haust hier mit 4 Gefährten, die gegen die neuen Sitten aufgebeht haben. Wurden die Helden von Dirrdorok geschickt, erzählt er ihnen alles, was er weiß. Er glaubt, der einzige Weg den Stamm wieder zurückzugewinnen liegt im Tode Takarus und ihrer Hohepriesterin. Gegen Stammesgeschwister wird er nur kämpfen, wenn sein eigenes Leben bedroht ist.

(6) **Futterhöhle:** Hier hängen 20 legitische Sklaven in Kokons von der Decke. 10 sind bereits tot. Werden sie befreit, tun sie alles, um zu fliehen.

(7) **Priestergemächer:** Auf Seidenkissen haust Sabari gemeinsam mit dem jeweiligen Häuptling. Tränke: Heilung (Reg), Betäubung, Gift II, Stimulanz.

(8) **Höhle der Göttin:** Hierher zieht sich Takaru zurück. Bis auf Knochen ist die Höhle leer.

(9) **Netz der Göttin:** Hier hält Takaru die meiste Zeit über Wache. Falls es zu einem Kampf kommt, gilt sie als abwartend.

▣ AUFGABEN DES TANZES ▣

1. **Die Beine der Spinne:** Wettklettern nach (9). Jeder Held gegen einen Corra, wer zuerst 6 Erfolge gesammelt hat, hat gewonnen.

2. **Der Hunger der Spinne:** Ein kleiner Kokon mit fleischiger Masse muss in einem Zug ausgetrunken werden. Willenskraftprobe+2 (keine Probe für Corra), um nicht zu erbrechen.

3. **Die Jagd der Spinne:** Fangt ein menschliches Opfer und bringt es eingewickelt zurück.

4. **Der Kampf der Spinne:** Die verbleibenden Kandidaten kämpfen in den Netzen der großen Halle um den Sieg.

SPINNENGÖTTIN TAKARU KRIEGER DER CORRA (40)

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W4, Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Einschüchtern W12, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Klettern W12+2, Mumm W10, Schießen W10+2, Wahrnehmung W8

Bew.: 8, Parade: 7, Robustheit: 15 (3)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W4.
- **Groß:** -2 auf Angriffe gegen normal große Wesen, +2 für deren Angriffe.
- **Größe+5:** Der 5 Schritt lange Leib Takarus wird von 8 Schritt langen Beinen getragen.
- **Netz:** Takaru kann als Aktion ein Netz in Größe der mittleren Schablone durch einen Schießen-Wurf speien, das wie die Macht Fesseln wirkt. Reichweite: 6/12/24.
- **Panzerung+3:** Chitinpanzer

ARACHTAMA, JUNKTIER (15)

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W8, Klettern W12+2, Mumm W8, Schießen W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 8, Parade: 6, Robustheit: 8 (1)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W4.
- **Größe+1:** Der 1,5 Schritt lange Leib wird von 3 Schritt langen Beinen getragen.
- **Netz:** Junge Arachtamas können als Aktion ein Netz in Größe der kleinen Schablone durch einen Schießen-Wurf speien, das wie die Macht Fesseln wirkt. Reichweite: 3/6/12.
- **Panzerung+1:** Chitinpanzer

PIEKSTERIN SABARI

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Heilen W6, Kämpfen W6, Klettern W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Zaubern W10

Bew.: 6, Parade: 5, Robusth.: 5, Cha.: 4

Talente:

Anführen, AH: Magie, Sehr Attraktiv, Arkane Resistenz, Schmutzige Tricks, Tiermeister

Mächte (10 MP):

Licht/Verschleiern, Spinnengang, Verbündeten Beschwören, Verwirrung

Ausrüstung:

Blasrohr (2W4, Opfer erhält Erschöpfungsstufen anstatt Wunden), 2 Dolche (Stä+W4+1, Obsidian), Rauchgefäß (Dunkelheit in großer Schablone)

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Klettern W8, Mumm W6, Provozieren W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

Bew.: 6, Parade: 7, Robustheit: 5

Ausrüstung:

Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1, zweih., Bein), Dolch (Stä+W4, Bein), Netz, Spinnenkopfhelm (+2, Kopf)

DIRRDOROK

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Heilen W8, Mumm W8, Wahrnehmung W6, Wissen (Übernatürliches) W10, Zaubern W8

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 6

Handicaps:

Blind

Talente:

AH: Magie, Heiler, Sechster Sinn

Mächte (10 MP):

Eigenschaft Stärken/Schwächen, Heilung, Krankheit

Ausrüstung:

Kampfstab (Stä+W4, Pa+1, RW 1, zweih.), Dolch (Stä+W4, Bein),

LEER (30)

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W4

Fertigkeiten:

Kämpfen W4, Klettern W4, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 4/5, Robusth.: 5/6(1)

Ausrüstung:

Nur die Freien: Speer (Stä+W6, Pa+1, RW 1, zweih., Bein), Fellrüstung (+1)

TATZWURM

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W4, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 6, Robustheit: 12 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W6.
- **Größe+3:** Bis zu 4 Schritt lang.
- **Panzerung+2:** Schuppenhaut
- **Schwanzschlag:** Greift einen 1"x3" Bereich mit Stä Schaden an.
- **Übler Gestank:** Jede Runde in Nahkampf-RW muss eine Ko-Probe bestanden werden, sonst 1 Stufe Erschöpfung (kumulativ), die sich außerhalb der Nahkampf-RW durch Aktion Luftholen und gelungene Ko-Probe wieder abbaut