

JÄGER ODER BEUTE?

Ein Onesheet im Wilden Rakshazar!

Auf den Spuren eines verschollenen Bestienjägertrupps müssen es die Helden selbst mit der gejagten Kreatur aufnehmen und mehr über das grausame Schicksal der Jäger in Erfahrung bringen.



1. DAGRA IN ANGST

Das kleine Städtchen Dagra ist mit seinen ertragreichen Weidegründen seit jeher ein wichtiger Nahrungslieferant für die drei Tagesreisen entfernte Hauptstadt Kurotan, doch die letzten Lieferungen sind ausgeblieben. Berichte über eine gigantische Bestie, die die hiesigen Prärie-Yak-Herden reißt und die Bewohner der Region in Angst und Schrecken versetzt, häufen sich. Ein Trupp aus Bestienjägern ist bereits nach Dagra aufgebrochen, jedoch vor zwei Tagen verschollen.

◁ KINSTÜCKE ▷

- Die Helden gelangen in die Nähe von Dagra und hören Gerüchte von der Bestie und den Jägern. Die Anwohner flehen um Hilfe.
- Die Helden sind Teil einer Expedition aus Kurotan (10 weitere Krieger), die die Vorkommnisse klären soll.
- Die Bestienjäger sind Bekannte der Helden, deren Verschwinden sie nachgehen wollen.

◁ IN DAGRA ▷

Dagra ist eine mit einem Wall und Wachtürmen befestigte Siedlung aus Lehmhütten von etwa 800 Einwohnern, mit einem großen Viehmarkt im Zentrum. Um die Stadt herum haben zahlreiche Zelte die Bevölkerungszahl auf das Doppelte ansteigen lassen - Flüchtlinge, die Schutz vor der Bestie suchen. Die Yakherden der Flüchtlinge verstopfen das Zeltlager und haben den Boden der Gegend vollständig abgegrast. Die Stimmung ist von Angst und Misstrauen geprägt, selbst die Krieger des hiesigen Broktharfürsten Kertek sind eingeschüchtert und haben alle Hände voll mit der Bändigung der Massen zu tun.

Die Helden werden zum Fürsten vorgelassen, wenn sie ihre Hilfe anbieten. Dieser bietet ihnen Sklaven und Vieh im Wert von 5000 TE an, wenn sie die Bestie zur Strecke bringen. Die 7 verschollenen Jäger wollten sie in einer nahen Turmruine stellen und hatten ein Lockmittel und schwere Waffen dabei, die eine Hilfe sein könnten.

Umhören: Die Bestie soll vierbeinig und über 4 Schritt hoch sein. Sie besitzt gewaltige Stoßzähne, Waffen prallen an ihr ab und sie sieht aus, als wäre sie den Niederhöhlen selbst entsprungen.

Überreden: Pro Erfolg und Steigerung lassen sich 2 Krieger überzeugen mitzukommen (höchstens 10).



2. DIE TURMRUINE

Die Grundmauern des alten Wachturms liegen auf einem kleinen Hügel, etwa 2 Stunden Wegstrecke von Dagra aus entfernt. Von oben aus hat man 150 Schritt weit freie Sicht über den staubigen Hügel, der nur spärlich mit einer Handvoll Krüppelbäumen bewachsen ist und vereinzelte Felseninseln aufweist. Dahinter nehmen einem knorrige Waldstücke aus Quamur-Bäumen die Sicht. Die Mauern des Turms sind zwar lückenhaft und ragen nur noch etwa 6 Schritt in die Höhe, bieten aber dennoch einigen Schutz (Schwere Deckung, Panzerung +10) und sind durch die erhöhte Position gut zu verteidigen.

◁ DAS LAGER ▷

Das Lager der Bestienjäger liegt wie ausgestorben da. **Spuren Lesen:** Die Spuren von 5 Menschen führen zum Turm hin. **Steigerung:** Eine zweite, verschwischte Spur kommt von der anderen Seite. Sie führt in das Dickicht.

(1) Anbau: In einer Ecke liegt ein großer Holzhaufen aufgeschichtet, neben dem die Reste eines Lagerfeuers mit einem halb gefüllten Suppentopf stehen. **Wissen (Alchemie):** Die Suppe ist mit Betäubungsgift versetzt (GER S. 184):

Konstitutionsprobe: Bewusstlos bei Misserfolg (2W6 Minuten) und Erfolg (2W6 Runden), Erschöpfungstufe bei Steigerung.

(2) Turmrest: 2 Zelte für jeweils 3 Personen (Inhalt: 5 Schlafsäcke, Wildnisausrüstung und ein Sack voll stinkender Kräuter. **Überleben:** Verbrennt man die Kräuter, sondern sie einen starken Lockduft für Wüter ab.) und eine halb aufgebaute Balliste mit 5 riesigen Bolzen finden sich hier. Unter einer staubigen Klappe liegt eine Treppe, die hinab führt. Fußspuren führen hinunter (a).

Balliste: Die Balliste lässt sich innerhalb einer Stunde mit einer gelungenen Reparieren-Probe fertig zusammenbauen und bewegen. Bei Misserfolg ist der nächste Versuch um -2 erschwert (kumulativ), bei Kritischem Fehlschlag oder wenn die Erschwernis -6 erreicht, ist sie unbrauchbar. Schaden: 3W8, RW 25/50/100, PB 4, Schwere Waffe. 2 Personen Bedienung, 2 Aktionen (1 je Person) nachladen. Schießen-Proben-2.

◁ DER KELLER ▷

Der staubige Keller ist dunkel (-2).

(3) Halle: Zwischen Trümmern und einer umgekippten Säule sind Spuren zu erkennen, die nach (5) führen (**Spuren Lesen:** menschlich). Eine komplett ausgedörrte Leiche ohne einen Blutstropfen liegt im Westen des Raums. T = Trümmer stürzen herab: Geschicklichkeitsprobe, sonst 2W6 Schaden.

(4) Strohlager: Außer trockenem Stroh (insgesamt 5 Säcke, die wie Zunder brennen) ist der Raum leer.

(5) Speisesaal: Verrottete Nahrungsreste und ein Tisch füllen den Raum. Sobald die SC eintreten, rauscht von (6) ein Blutasselschwarm auf sie zu.

(6) Kammer: In einem alten Schrank hat sich einer der Bestienjäger Krall versteckt (Werte wie Soldat). Er ist völlig verängstigt und muss beruhigt werden (Überreden-Probe, sonst greift er an). Er kann davon berichten, dass seine Kameraden nach Einnahme ihrer Suppe umgekippt sind - mit Ausnahme von ihm und zwei anderen (Loth und Taral). Kurz darauf blies Loth mit bestialischem Grinsen ein Horn und irgend etwas donnerte den Hügel herauf. Taral und Krall flohen in den Keller und hörten oben nach einer Weile Stimmen miteinander reden, nebst dem Röhren der Bestie. Die hier lebenden Blutasseln töteten Taral (3), Krall konnte sich gerade noch in einem alten Schrank einschließen und auf ein Wunder hoffen.

3. BESTIENJAGD

Die Bestienjagd kann auf 2 Arten von-statten gehen: 1. Wird durch das Verbrennen der Kräuter aus (2) ein Lockduft gesendet, taucht die Bestie nach 2W6 Minuten am Fuß des Hügels auf und wird die SC angreifen - gefolgt von 5 Bestienmenschen, die sich, sobald sie die SC erblicken, auf den Rückweg machen, um Bericht zu erstatten. Weitere 2W6 Minuten später tauchen dann Priester Prok und alle 12 Bestienmenschen auf, die koordiniert den Hügel angreifen, um die Bestie zurück zu erlangen. 2. In der Nähe der Turmuine lassen sich bei gezielter Spurensuche am Fuß des Hügels mit einem Erfolg auf Spuren Lesen die (schlecht verwischten) Spuren der Bestie erkennen, die in ein Dickicht aus Quamurbäumen, etwa 500 Schritt vom Hügel entfernt führen.

IM DICKICHT

Das struppige Dickicht, in dem die Bestie haust, durchmisst etwa 300 Schritt. Auf dem schmalen Pfad zum Lager der Bestie halten sich für gewöhnlich 5 Bestienmenschen versteckt, die aus dem Hinterhalt angreifen werden.

BEI DER BESTIE

Hinter der Bestie steckt der Legit Prok, ein Priester Nokramurs, des Gottes der Bestien, dessen Kult sich seit einiger Zeit in Kurotan wie ein Lauffeuer verbreitet. Prok erschuf mittels Aschekraut und der Hilfe seines Gottes aus einem Wüter eine wahrhaft furchterregende Kreatur als Diener. Doch das ist erst der Anfang seines Plans: Die Bestienjäger, von denen er einen (Loth) vor langer Zeit bekehren und dazu bringen konnte, seine Kameraden zu vergiften, verwandelte er zu furchtbaren Bestienmenschen - nebst einigen Opfern, die er bei Raubzügen der Bestie entführte. Sie sollen der Grundstock seiner langsam wachsenden Armee sein, deren Zweck noch im Verborgenen liegt.

An einem kleinen Wasserloch im zentralen Dickicht findet sich das Lager Proks: Um eine martialische Götzenfigur des Nokramur sind 4 grobe Zelte angeordnet, die Prok und den Bestienmenschen als Schlafstatt dienen. Daneben ist eine Erdkuhle ausgehoben, die der Bestie als Schlafstatt dient. 2 Bestienmenschen halten im Lager Wache, sofern nicht alle Bewohner gleichzeitig ausrücken.

DRAMATIS PERSONAE

MUTTERER WÜTER

Diese aufgrund ihres Temperaments gefürchteten Pflanzenfresser sind mehrere Schritt hoch und haben vier baumstamm-dicke Beine. Auf ihrem kurzen Hals sitzt ein breiter, unförmiger Schädel mit zwei dicken Stoßzähnen, die gerade aus dem

Unterkiefer ragen. Obwohl ihre Gestalt entfernt menschenähnlich erscheint, bewegen sich Wüter meist vornüber gebeugt auf allen Vieren. Dieses spezielle Exemplar wurde durch dunkles Götterwirken entstellt: Noch rasender als seine Artgenossen besitzt es schwarze, borkige und mit Warzen überzogene Haut und hat stets stinkenden Schaum vor dem Maul.

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12+7, Verstand W4(T), Willenskraft W10

Fertigkeiten:

Einschüchtern W12, Kämpfen W10+2, Klettern W6, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 5, Robustheit: 20 (4)

Besondere Merkmale:

- **Berserker (aktiv):** Wie Talent.
- **Eisenkiefer:** +2 Bonus zum Schaden wegstecken.
- **Furcht erregend:** Jeder, der die Bestie erblickt, muss einen Mummwurf machen und bei Misslingen auf der Furcht-Tabelle würfeln.
- **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchterung.
- **Groß:** -2 auf Angriffe gegen normal große Wesen, +2 für deren Angriffe.
- **Größe+6:** Der mutierte Wüter ist ein 5 Schritt hoher, massiver Brocken.
- **Kontrollierter Blitzhieb:** Wie Talent.
- **Panzerung+4:** Borkige Haut.
- **Stoßzähne:** Stä+W8.
- **Trampeln:** Jeder Figur auf der Bewegungslinie der Kreatur, der keine Geschicklichkeits-Probe gelingt, wird Schaden in Höhe des Stärkewürfels verursacht. Dies zählt nicht als Aktion.
- **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.

BESTIENMENSCH (112)

Die mit struppigen Fellbüscheln bewachsenen Kreaturen mit Hauern und Reißzähnen im Mund, die stets am Rande eines Berserkerausfalls sind, sind die Schöpfung der Priester des Nokramur.

Attribute:

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

Fertigkeiten:

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

Bew.: 8, Parade: 6, Robustheit: 8 (2)

Besondere Merkmale:

- **Berserker:** Wie Talent.
- **Biss/Klauen:** Stä+W4.
- **Dämmerungssicht:** Halbiert Abzüge für Dunkelheit.
- **Kontrollierter Blitzhieb:** Wie Talent.
- **Panzerung+2:** Dichtes Fell auf borkiger Haut.

PRIESTER PROK

Der fanatische Anhänger des Nokramur ist ein wilder Geselle, der in verkrusteten Schlamm und derbe Felle gehüllt ist. Er möchte die Welt den Bestien überlassen, wofür zunächst die Zivilisation getilgt werden muss.

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Einschüchtern W6, Glaube W10, Kämpfen W6, Spuren Lesen W8, Überleben W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, Parade: 5, Robustheit: 8 (1)

Talente:

Anführen, AH: Wunder, Beidhändiger Kampf, Kräftig, Naturbursche

Mächte (10 MP):

Eigenschaft stärken/schwächen (Ausprägung: Kraft der Bestie), Tierfreund, Zombie (Ausprägung: Bestienmensch)

Ausrüstung:

Knochenkrallen-Handschuhe (Stä+W4, Knochen), Fellkleidung (+1)

BLUTASSELSCHWARM

Diese ein bis zwei Spann lange, rötlich schimmernde Asselart lebt vom Blut ihrer Opfer, das sie über Monate hinweg speichern kann. Blutasseln halten sich im Verborgenen auf, bis ihre Nahrung zur Neige geht und der Schwarm langsam unruhig wird. Dann stürzen sie sich gemeinsam auf das nächste Wesen, das in ihre Nähe gelangt, klettern von allen Seiten auf ihr Opfer und saugen es bis auf den letzten Tropfen aus.

Attribute:

Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W4(T), Willenskraft W12

Fertigkeiten:

Wahrnehmung W8

Bew.: 8, Parade: 4, Robustheit: 8 (1)

Besondere Merkmale:

- **Schwarmangriff:** Ein einzelner Gegner in der Schwarm-Schablone erhält statt eines Angriffs 2W8 Schaden auf seine am schwächsten gepanzerte Stelle.
- **Blutsauger:** Für jeden Angeschlagen-Zustand und jede Wunde, die der Schwarm einem Opfer zufügt, erhält der Schwarm einen Benne (auch als Statist), den er ausschließlich zum Schaden Wegstecken verwenden kann.
- **Panzerung+1:** Chitinpanzer.
- **Schwarm:** Parade+2. Ein Blutasselschwarm nimmt den Platz einer mittleren Schablone ein und wird wie eine einzelne Kreatur behandelt.
- **Teilen:** Der Schwarm kann sich als Aktion in 2 Schwärme teilen, die jeweils eine kleine Schablone einnehmen. Die Robustheit dieser Schwärme beträgt 6(1), der Schaden 2W6, die restlichen Werte sind unverändert.