

RAKARRAS HEULEN

Ein OneSheet im Wilden Rakshazar!

Eine schattenhafte Kreatur macht Jagd auf die Helden, die, sooft sie auch erschlagen wird, jede Nacht wiederkehrt. Die einzige Hoffnung die Bestie loszuwerden, scheint in einer angurianische Legende zu liegen: Der Sage von Rakarras Heulen.



5	Schlucht/Fluss/hohe Felsen: Klettern oder Schwimmen, bei Misserfolg 2W6-2W10 Schaden.
6	Raubtier: Boworwolf, Arachta-ma, Ascheoger oder Flugviper.
7	Jagdwild: Gelungener Wurf auf Überleben bringt 1W6 Rationen Fleisch.
8	Spuren eines Kampfes (Felsenläufer gegen Todesheuler): Fundstücke im Wert von 1W20 TE. Spuren lesen: Weitere+1 für die Würfe auf der Tabelle.
9	Menschliche Fußspuren: Spuren lesen: Weitere +2 für die Würfe auf der Tabelle.
10+	W6+3 Jäger der Felsenläufersippe: Nächster Abschnitt.

RAKARRAS HEULEN

Als sich Himmelsdrache und Dunkle Göttin das erste Mal erblickten, war ihre Begegnung von Hass gekennzeichnet, denn keiner von beiden vermochte ein Wesen neben sich zu dulden. So gebar ihr erstes Treffen nur Schmerz, Tod und ein Kreischen in der Dunkelheit. Als sie sich das zweite Mal erblickten, war ihre Begegnung von Begierde gekennzeichnet und sie begannen ihre ewigwährende Balz, die die Welt zeugte. Sie verschlangen die Brut der ersten Begegnung und wandelten sie in etwas Neues - doch eine einzelne Kreatur verbarb sich vor ihnen in den Schatten: Rakarra die Schwarze - die erste aller Todesheuler.

Als die Dunkle Göttin ihrer schließlich gewahr wurde, erkannte sie den Hass und die Boshaftigkeit dieser Kreatur und wollte das zweite Treffen nicht durch sie verseuchen. Deshalb bat sie den Himmelsdrachen um Hilfe und gemeinsam sperrten sie das Wesen in einen Kerker aus Eis, tief unter der Erde; auf dass es nie wieder das Licht der Welt erblicke. Seitdem heult und kreischt Rakarra in ihrem Gefängnis, in der Hoffnung, dass ihre Brut sie findet und befreit. Und auch die Todesheuler suchen ihre Mutter so verzweifelt, dass selbst das Ableben ihnen keine Ruhe vor dem ewigen Rufen Rakarras' Namen lässt.

- Angurianische Legende

FELSEN IM SCHNEE

Die Helden sind auf dem Weg durch eine hoch gelegene, felsige Region im südlichen Kurotan. Der Winter in diesem Jahr ist besonders hart, weshalb das gesamte Hochland mit Schnee bedeckt ist. Auf kulturschaffende Völker trifft man hier selten - nur alle paar Tage läuft man den Überresten eines Lagers oder den Fußstapfen angurianischer Jäger über den Weg. Aus welchen Gründen es die Helden

in diese Region verschlagen hat, ist für dieses Abenteuer unerheblich: Sie werden ohne Vorwarnung in es hinein gerissen.

— DIE ANGRIFFE —

Die Angriffe beginnen unvermittelt und wiederholen sich Nacht für Nacht: Die Helden werden von einem markerschütterndem Heulen aufgeschreckt und anschließend von einer geifernden Meute Todesheuler (W4) überfallen, die von einer riesenhaften Schattenbestie angeführt werden (Rakarras Geist).

Wird der Schatten vernichtet, verstreuen sich die verbliebenen Todesheuler (und auch ihre Geister) in die Nacht - nur, um am darauf folgenden Tag die Meute zu verstärken, die erneut vom Schatten angeführt wird. Insgesamt halten sich 15 Todesheuler in der näheren Umgebung auf.

Spuren lesen: Die Todesheuler kommen aus verschiedenen Richtungen und treffen sich in der Nähe des Lagers der Helden. Die Schattenkreatur hinterlässt anscheinend keine Spuren.

— BEGEGNUNGEN —

Würfele 1-2 mal pro Tag auf der Tabelle und addiere +1 für jeden Tag, den die Helden bereits unterwegs sind:

W8	Begegnung
1	Fahrender Händler: Verkauft Gebrauchsgegenstände, Heilkräuter, steinerne Waffen und (nutzlose) Schutzamulette.
2	Erdrutsch (Angriff mit W8 auf jeden Helden, 2W10 Schaden).
3	Ruinen/Reste eines Zeltlagers: Fundstücke im Wert von 5W20 TE. Eremit oder 3W4 Trogglinge.
4	Steinkreis/Opferstätte: Opfergaben im Wert von 100 TE bringen hier +1 auf gewirkte Mächte.

DIE FELSENLAUFER

Die Jäger der Felsenläufer, einer kleinen, nomadischen Sippe von etwa 100 Angurianern, werden die Helden ausfragen, ob sie auch das merkwürdige Verhalten der Todesheuler dieser Region feststellen konnten. Berichten die Helden von ihren Erlebnissen, werden sie zum Lager der Sippe geführt.

Im Lager rufen die Angurianer eine Zusammenkunft ein, in der das weitere Vorgehen untereinander und mit den Helden abgesprochen wird. Da schon einige ihrer Jäger von der schwarzen Bestie gerissen wurden, sieht man sich gezwungen zu handeln und erzählt den Helden die Legende von Rakarras Heulen - eine Legende, die nur zu wahr zu sein scheint.

Rakarra hat sich anscheinend aus ihrem Kerker befreit und vergiftet die Schöpfung mit ihrer Gegenwart. Ihrer Existenz muss ein Ende bereitet werden, damit sie sich wieder mit der Welt vereinigen muss. Auf diese Weise kann sie nach der Meinung der meisten Anwesenden am wenigsten Schaden anrichten.

Die Helden erhalten 10 Stammeskrieger zur Seite gestellt, die sie sicher zum Kreischenden Berg geleiten sollen. Dort liegt der Überlieferung nach Rakarras Kerker.

DER KREISCHENDE BERG

Nach einem halben Tag der Reise erreichen die Helden den Kreischenden Berg. Die zahlreichen Höhlen des stets windumtosten Gipfels geben pfeifende Laute von sich und verwirren Tiere wie Menschen, die den Berg zu besteigen versuchen. Nach einem gelungenen Klettern-Wurf-2 und drei Stunden Austieg erreichen die Helden schließlich Rakarras Höhle, aus deren Eingang ersticktes Heulen tönt.

RAKARRAS KERKER

Vor 200 Jahren bezwang ein angurianscher Schamane eine Bestie, die seine Sippe bedrohte: Rakarra, der Tierkönigin der Todesheuler. Ihm fehlte jedoch die Kraft, die Sache zuende zu bringen. Er wusste, dass ihr Schatten ihn jagen und töten würde, wenn er sie umbrächte. Aus diesem Grund sperrte er sie in eine Höhle, die er mit zahlreichen Sicherungen versah: Er schuf eine Reihe von Prüfungen, die nur jemand bestehen können sollte, der die Macht besitzt, Rakarra zu töten. Diese Geschichte steht zumindest auf einer Tafel am Eingang geschrieben.

Die Türen zu den Räumen 3 und 4 sind verschlossen. Schlüsselsteine finden sich im jeweils vorherigen Raum. Der Boden im ganzen Bereich ist rutschig, die Bewegungsweite wird halbiert.

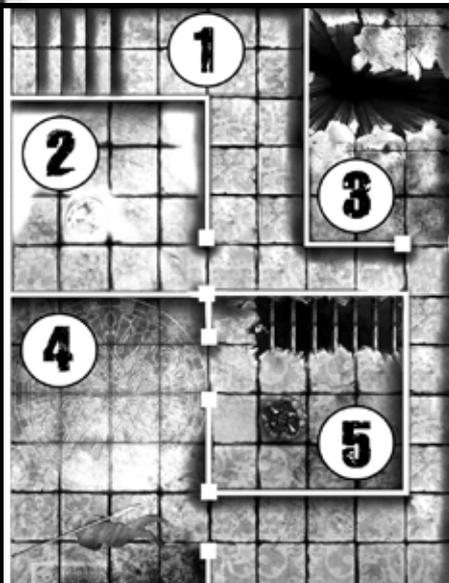
(1) Eingang: Bereits beim Eintreten hören die Helden die Rufe der Todesheuler - die Meute ist unterwegs zur Höhle. Jede Runde erscheinen W4-2 der 15 Todesheuler an der Treppe.

(2) Test der Kraft: Eine gewaltige Statue aus Eis, die einen Drachen darstellt, beherrscht den Raum und greift jeden an, der den Raum betritt. Ein Schlüsselstein ist in seinen Brustkorb eingelassen.

(3) Test des Geschicks: Auf der anderen Seite einer Schlucht liegt eine steinerne Truhe. In ihr befindet sich der nächste Schlüssel. Der Boden der Schlucht ist mit Pfählen bedeckt, zum Überspringen ist ein Geschicklichkeitswurf nötig. Bei Misslingen erhält man 3W6 Schaden.

(4) Test des Mutes: Der halbe Raum wird von einer Rune bedeckt, bei deren Betreten jeder, dem kein Mumm-Wurf gelingt, auf der Furcht-Tabelle würfeln muss.

(5) Rakarras Kerker: Eine vor Jahrhunderten abgebrannte Feuerstelle lädt zum Verweilen ein. Ein Loch im Boden, das zu der großen Kaverne führt, in der Rakarra eingesperrt ist, ist mit einem versiegelten Gitter bedeckt. Wird das Siegel entfernt, greift Rakarra sofort an. Stirbt Rakarra und wird ihr Schatten vernichtet, fliehen die verbleibenden Todesheuler.



ANGURIANER (10)

Attribute:

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

Fertigkeiten:

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

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 6 (1)

Ausrüstung:

Wolfzahnkeule (Stä+W6, Bein), Knochenbuckler (Pa+1), Fellrüstung (+1), Schleuder (Stä+W4, 4/8/16)

EISDRACHENSTATUE

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bew.: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 14 (2)

Besondere Merkmale:

- **Biss/Krallen:** Stä+W8
- **Groß:** Normal große Gegner erhalten +2 auf ihre Angriffe, die Statue hingegen -2.
- **Größe+4:** Die Statue ist über 4 Schritt groß und massiv.
- **Furchtlos:** Immun gegen Furcht und Einschüchterung.
- **Konstrukt:** +2 auf Erholungsproben, immun gegen Gifte und Krankheiten, keinen Zusatzschaden durch angesagte Ziele, halbiertes Schaden durch Stichwaffen.
- **Panzerung+2:** Dickes Eis.
- **SEiskreatur:** Doppelter Schaden durch Hitze, halber durch Kälte.



RAKARRA

Die schwarze Rakarra ist die Tierkönigin der Todesheuler - die erste ihrer Art, vor Alterung und natürlichem Tod gefeit und erstaunlich intelligent. Nach 200 Jahren Gefangenschaft hat Rakarra gelernt, ihren Geist auch bei lebendigem Leib auszusenden. Sie plant so, Recken herbeizulocken, die die Prüfungen bestehen sollen, die zu ihrer Befreiung notwendig sind. Doch als die Helden dem Kerker nahe kommen, wird sie von Ungeduld und Blutdurst übermannt.

Attribute:

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

Fertigkeiten:

Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Klettern W8, Mumm W12, Wahrnehmung W8

Bew.: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10 (1)

Besondere Merkmale:

- **Arkane Resistenz:** +2 Panzerung gegen magischen Schaden und +2 in vergleichenden Würfeln um Magie zu widerstehen.

- **Biss:** Stä+W8

- **Blitzschneller Angriff:** Rakarra führt 2 Nahkampfangriffe ohne Abzüge pro Aktion aus (wie das gleichnamige Talent).

- **Geistprojektion:** Einmal pro Tag ist Rakarra in der Lage, ihren Schatten auszusenden, ohne, dass sie dafür sterben müsste. Der so projizierte Schatten ist jedoch keine Wildcard.

- **Größe+2:** Rakarra ist 2,5 Schritt lang und 1,5 Schritt hoch.

- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Kämpfen-Wurf treffen Todesheuler automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle ihres Gegners.

- **Panzerung+1:** Dichtes Fell.

- **Ruf der Todesheuler:** Rakarra kann Todesheuler aus der Umgebung rufen und kontrollieren.

- **Todesheulen:** Stirbt ein Todesheuler, löst sich ein heulender Schatten vom Körper, der seinen Mörder bis zum Tod verfolgt. Er hat dieselben Werte wie die lebendige Kreatur, zusätzlich jedoch das Merkmal Körperlos.

TODESHEULER (15)

Die dritte Art der Wertigoren ist zu finden in der Aschewüste und in Kurotan. Er wird genannt Schattenbringer, Todesheuler oder Aschenwertigo. Schwarz und struppig ist sein Fell, scharf und tödlich sein Gebiss. Doppelt so groß wie seine Vettern, der Eiswertigor und der Ödlandwertigor, soll er sein oder zumindest doppelt so grausam, glaubt man den Kriegern aus Ronthar. Jene erzählen sich auch, dass dieser Dämon in Tiergestalt seinen Schatten aussenden kann, um seine Feinde zu jagen, selbst noch über seinen Tod hinaus...

Attribute:

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

Fertigkeiten:

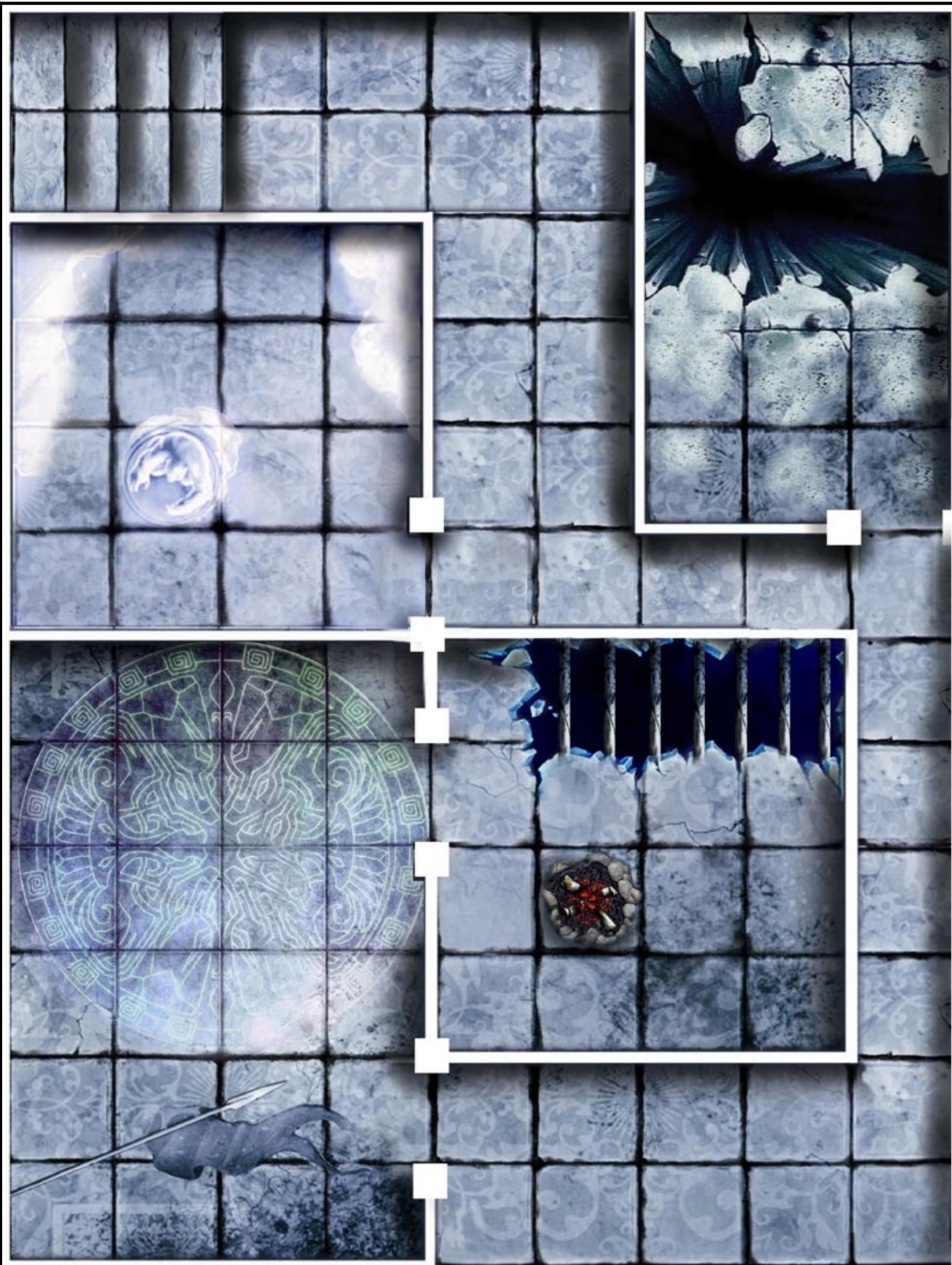
Einschüchtern W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Mumm W10, Wahrnehmung W6

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

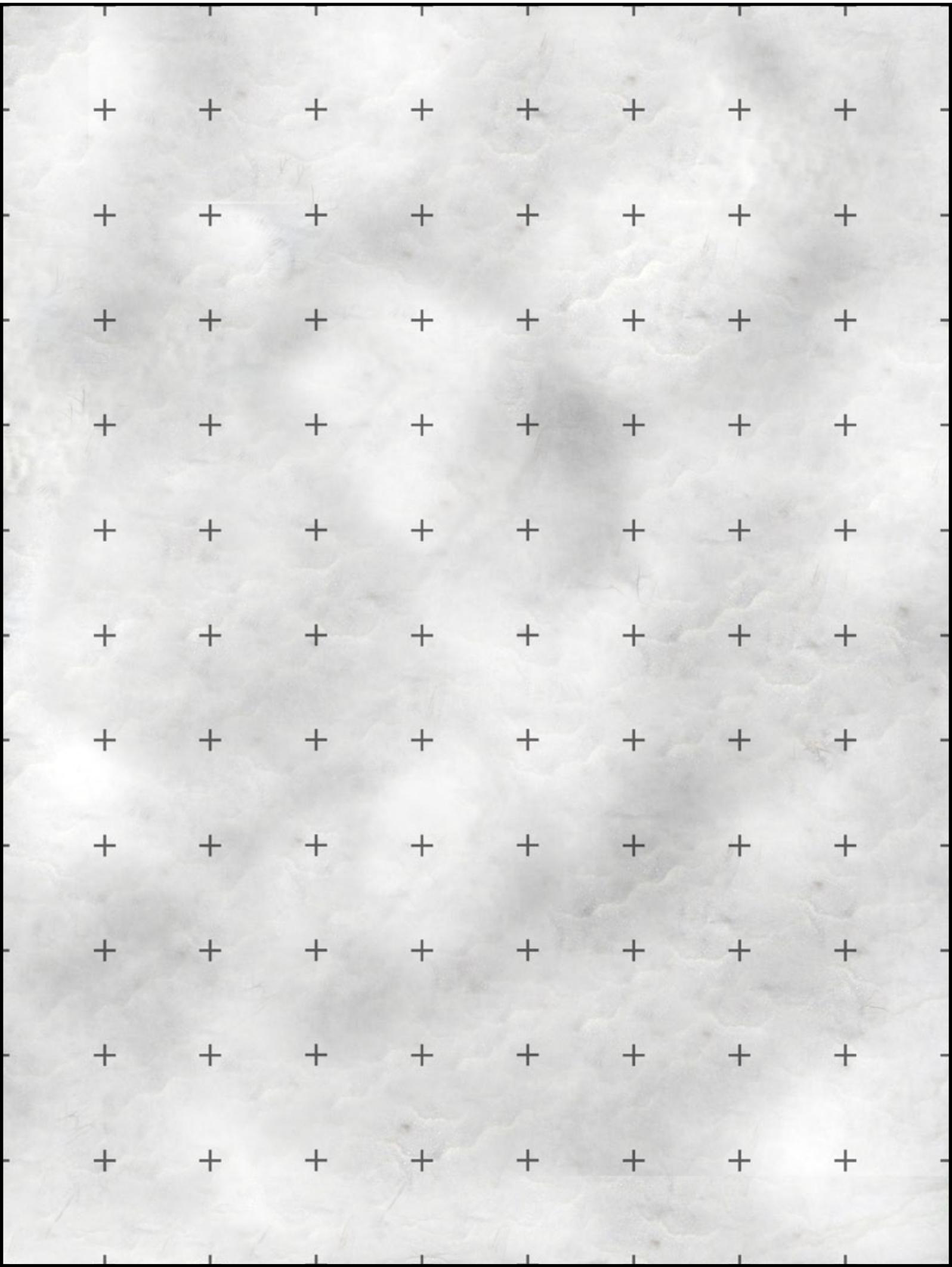
Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W6
- **Größe-1:** Todesheuler sind 1 bis 1,5 Schritt lang und 1/2 Schritt hoch.
- **Kehlbiss:** Bei einer Steigerung beim Kämpfen-Wurf treffen Todesheuler automatisch die am schwächsten gepanzerte Stelle ihres Gegners.
- **Panzerung+1:** Dichtes Fell.
- **Todesheulen:** Stirbt ein Todesheuler, löst sich ein heulender Schatten vom Körper, der seinen Mörder bis zum Tod verfolgt. Er hat dieselben Werte wie die lebendige Kreatur, zusätzlich jedoch das Merkmal Körperlos.

RAKARRAS KERKER



SCHNEELANDSCHAFT



STATBLOCKKARTEN & GELAENDE

TODESHEULER



ATTRIBUTE	WAFEN
GESCHICK. 8	BISS +W6
KONSTITUTION 8	
STÄRKE 8	
VERSTAND 4T	
WILLENSKRAFT 8	FELLPANZERUNG +1

FERTIGKEITEN	
EINSCHÜCHTERN 6	HEIMLICHKEIT 6
MUMM 10	KLETTERN 6
PROVOZIEREN	
WAHRNEHMUNG 6	

MERKMALE
GRÖSSE-1
KEHLBISS
TODESHEULEN: DER SCHATTEN DES HEULERS (GLEICHE WERTE + KÖRPERLOS) VERFOLGT SEINEN MÖRDER, BIS EINER VON BEIDEN TOT IST.

EISDRACHENSTATUE



ATTRIBUTE	WAFEN
GESCHICK. 4	KLAUEN/BISS +W8
KONSTITUTION 12	
STÄRKE 10	
VERSTAND 4T	
WILLENSKRAFT 10	DICKES EIS +2

FERTIGKEITEN	
EINSCHÜCHTERN 8	
MUMM	
PROVOZIEREN	
WAHRNEHMUNG 6	

MERKMALE
EISKREATUR
FURCHTLOS
GROSS
GRÖSSE+4
KONSTRUKT

ANGURIANER



ATTRIBUTE	WAFEN
GESCHICK. 8	WOLFZAHNKEULE +W6
KONSTITUTION 6	SCHLEUDER +W4
STÄRKE 6	
VERSTAND 6	
WILLENSKRAFT 8	FELLPANZER +1

FERTIGKEITEN	
EINSCHÜCHTERN	KLETTERN 8
MUMM 6	
PROVOZIEREN	
WAHRNEHMUNG 6	

MERKMALE

RAKARRA



ATTRIBUTE	WAFEN
GESCHICK. 10	BISS +W8
KONSTITUTION 10	
STÄRKE 10	
VERSTAND 6	
WILLENSKRAFT 10	DICHTES FELL +1

FERTIGKEITEN	
EINSCHÜCHTERN 10	HEIMLICHKEIT 8
MUMM 12	KLETTERN 8
PROVOZIEREN	
WAHRNEHMUNG 8	

MERKMALE
ARKANE RESISTENZ KEHLBISS -1
BLITZSCHNEL- LER ANGRIFF RUF DER TODESHEULER -2
GEISTPROJEKTION TODESHEULEN -3
GRÖSSE+2

