



DAS PHILEASSON-PROJEKT



www.phileasson-projekt.de

GEN NORDEN: TIERE & BEGEGNUNGEN IM TAL DER DONNERWANDERER

Eine Spielhilfe für den Meister

erarbeitet von Tim Stoffel
[jameschilddouglass@yahoo.de]

© Tim Stoffel



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und **DERE** sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

TIERE & BEGEGNUNGEN IM TAL DER DONNERWANDERER

Wollnashörner:

INI 5+1W6	PA 3	LeP 95	RS 4	KO 19
Horn:	DK H	AT 10*	TP 1W6+5	
Trampeln:	DK H	AT 5*	TP 2W20	
GS 14	AuP 40	MR 0 / 7		

Sonderregeln:

Niederwerfen (8), Überrennen (10, 3W6+1), Trampeln, großer Gegner

* Nach den ersten Angriffen verliert das Nashorn die Lust am Kämpfen und wendet sich bei einer 1 auf W6 ab, außer es wird erneut angegriffen oder verteidigt Junge (jede KR würfeln)

Grimwölfe: (normal / alpha):

INI 9+1W6 / 10+1W6	PA 7 / 8	LeP 23 / 30	RS 2	KO 11 / 12
Biss:	DK H	AT 10 / 12	TP 1W6+3* / +4	
GS 12	AuP 100	MR 1 / 2		

Sonderregeln:

Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

5% Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier (1-15 Rascher Wahn, 16-20 Tollwut)

Mammut: (Jungtier / Kuh / Bulle)

INI 2+1W6 / 6+1W6	PA 4 / 5 / 6	LeP 100 / 170 / 190	RS 3 / 5	KO 20 / 25 / 30
Stoßzähne:	DK HNS	AT 10 / 12 / 14	TP 2W6 / 3W6 / 3W6+3	
Trampeln:	DK H	AT 6	TP 2W20 / 3W20	
GS 10 / 12	AuP 40 / 50 / 55	MR 0 / 12		

Sonderregeln:

Niederwerfen (Stoßzähne, 12) Überrennen (13, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

Karene: (3W6 Tiere bis einige 100)

INI 9+1W6	PA 9	LeP 25	RS 1	
Stoß:	DK H	AT 8*	TP 1W6+1	
GS 15	AuP 70	MR 0 / 3		

Sonderregeln:

Gezielter Angriff, Niederwerfen(3)

* Gelingt die Attacke zum Niederwerfen, flüchtet das Karen

Firnyaks: (1 Bulle, 1W3+2 Kühe / oder bis über 100 Tiere)

INI 6+1W6	PA 5	LeP 50	RS 3	KO 19
Stoß:	DK H	AT 9	TP 1W6+2	
Trampeln:	DK H	AT 11	TP 3W6	
GS 8	AuP 50	MR 0 / 7		

Sonderregeln:

Überrennen (5, 2W6+1), Niederwerfen (0, Stoß), Trampeln, großer Gegner

Dammwild: (3W6 Tiere)

INI 9+1W6	PA 8	LeP 18	RS 1	KO 11
Stoß:	DK H	AT 9	TP 1W6	
GS 18	AuP 50	MR 0 / 2		

Sonderregeln:

Überrennen (4, 1W6+2), Gezielter Angriff / Niederwerfen (0)

Schlinger:

INI 9+1W6	PA 5	LeP 110	RS 3	KO 20
Biss:	DK HN	AT 14	TP 2W6+4	
Schwanz:	DK NS	AT 6	TP 1W6+4	
GS 15	AuP 25	MR 6 / 10		

Sonderregeln:

Niederwerfen (10, Schwanz), Gelände (Sumpf), sehr großer Gegner, Raserei (5, 1/2 LeP) Verbeißen, zwei Attacken in einer KR (einmal Biss, einmal Schwanz) auf unterschiedliche Gegner.

Alligator:

INI 8+1W6	PA 5	LeP 45	RS 4	
Biss:	DK H	AT 12*	TP 2W6	
Schwanz:	DK N	AT 12*	TP 1W6	
GS 6 / 7	AuP 35	MR 6 / 8		

Sonderregeln:

Hinterhalt (9), Kampf im / unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)

* Der Alligator hat 2 Attacken / KR mit Biss und Schwanz auf unterschiedliche Gegner.

Bienenschwarm:

Wenn attackiert: W20 würfeln, bei einer 20 (Gift, Stufe 1 – pro Reaktion +1W3 SP)

Hornechse:

INI 16+1W6	PA 4	LeP 100	RS 4 (8 Schädel)	KO 14
Horn:	DK H	AT 11	TP 2W6 + 2	
Trampeln:	DK H	AT 6	TP 2W20	
GS 8	AuP 30	MR 6 / 10		

Sonderregeln:

Gelände (Sumpf), Niederwerfen (Horn, 9), Überrennen (11, 3W6+5 wenn auf trockenem Boden), Trampeln, Raserei (4, bei 6 bis 20 auf W20), großer Gegner.



Morfus:

INI 2+1W3	PA 0	LeP 40	RS 1	KO 14
Biss:	DK H	AT 8	TP 1W6+2	
Hornsplitter:	DK HNSP	AT 12*	TP 1W6+1 (+Gift)**	
GS 0,5	AuP -	MR 18 / 10		

Sonderregeln:

Gezielter Angriff (**SP statt TP**), Gelände (**Sumpf**)

* 12 Splitter werden auf einen Gegner geschossen (**für jeden Treffer ermitteln**) (normaler Fernkampf)

Verursacht ein Splitter SP, kommt Gift zum tragen (Stufe 1, Wirkung: 1W3 SP / 1 SP, Beginn sofort**)

Säbelzahniger:

INI 10+1W6	PA 10	LeP 50	RS 2	KO 16
Biss:	DK H	AT 16	TP 2W6+3	
Prankenhieb:	DK H	AT 16	TP 1W6+5	
GS 14 / 4	AuP 50	MR 1 / 8		

Sonderregeln:

Anspringen (**11**) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (**Pranken und Biss**), Niederwerfen(**2, Prankenhieb**)

Boa:

INI 6+1W6	PA 0	LeP 60	RS 1	KO 15
Biss:	DK H	AT 10*	TP 1W6+2	
Würgen:	DK H	AT 15*	TP KR x1W6 TP(A)	
GS 2	AuP 50	MR 6 / 8		

Sonderregeln:

Würgen (**20**), Hinterhalt (**9**)

* Hat sich die Boa festgebissen versucht sie den Gegner zu umschlingen

Palmviper:

INI 12+2W6	PA 7	LeP 6	RS 0	KO 10
Biss:	DK H	AT 16	TP 1W3+1 (+Gift)*	
GS 4	AuP 15	MR 6 / 2		

Sonderregeln:

Gezielter Angriff (**SP statt TP**), Hinterhalt(**13**), sehr kleiner Gegner (**AT +4 / PA +7**)

* Wenn SP verursacht, kommt Gift einmalig zum tragen: **Stufe 3, Wirkung: 5W6 / 2W6+3 SP, Beginn sofort, Dauer 4 KR.**

Scheinbasilisk: (Länge 2Schritt)

INI 8+1W6	PA 2	LeP 15	RS 1	KO 11
Speiangriff:	DK HNS	AT 12	TP Sekret*	
GS 2	AuP 30	MR 6 / 3		

Sonderregeln (Sekret):

Verursacht **1W6 SP** und einen Hustenanfall (**2W6 KR benommen**). Wenn getroffen Nachteil *Übler Geruch* bis gründlich gereinigt (Wasser allein reicht nicht). Ausweichen kann man nur mit dem halben Ausweichen Wert.

Boronschlinge:

Bei Nähern auf einen halben Schritt KO+2. Wenn nicht geschafft schläft das Opfer ein. Nach einer halben Stunde wachsen Ranken aus dem Boden, die das Opfer umschließen. Jede halbe Stunde KK und GE -1; sinkt beides auf 0, hat die Pflanze das Opfer gefangen.

Jede Stunde kann eine KO+12 abgelegt werden. Wenn geschafft, wacht man auf und kann sich befreien. Das dauert so viele SR wie Einbußen auf KK und GE hingenommen wurden.

Durchschneiden der Ranke lässt ätzende Flüssigkeit austreten (1W SP / SR (K, Stufe 1)).

BEGEGNUNGSTABELLEN

Begegnungen Kälte (W20)

1-2	Eine Herde Wollnashörner kreuzt den Weg der Helden.
3-4	Ein hungriges Wolfsrudel umkreist die Gruppe (10 Tiere), Kampf!
5-6	Ein neugieriges Wolfsrudel hält sich in einiger Entfernung auf.
7-12	Es passiert nichts Außergewöhnliches.
13-14	Ein markerschütternder Schrei (Schlinger) hallt durch das Tal.
15-16	Eine Mammutbegegnung findet statt (Mammutbegegnungstabelle).
17	Ein Zusammentreffen mit Beorns Gruppe findet statt (Beorntabelle).
18	Jagdwild kreuzt in einiger Entfernung (1-2 Karene, 3-4 Firnyaks, 5-6 Dammwild).
19-20	Yetis der Grom Grom treffen auf die Helden, nicken zu und gehen weiter.

Begegnungen Mammut (W20)

1-4	Eine Herde Mammuts (W6+3 Tiere) werden in einiger Entfernung gesichtet.
5-8	Eine kleine Herde Mammuts wird in einiger Entfernung gesichtet (W3+2 Tiere).
9-12	Ein einsamer Mammutbulle kommt in 50 Schritt Entfernung aus einem Nadelwald.
13-16	Eine Mammutkuh mit ihrem Neugeborenen trinkt aus einem Wasserloch.
17-18	Drei Mammuts werden in einiger Entfernung im Nadelwald wahrgenommen.
19	Zwei Jungbullen kämpfen am Rande eines Waldes gegeneinander.
20	Ein von einer Herde getrenntes Jungtier grast in ca. 100 Schritt Entfernung.

Begegnungen Dschungel (W20)

1-2	Ein Schlinger taucht auf (Meisterentscheid wo und wie).
3-4	Die Helden finden eine Gürtelchse auf Nahrungssuche (Bienen).
5-6	Ein Alligator kommt blitzschnell aus dem Wasser / Hornechsen tauchen auf (friedlich).
7-8	Eine Pei-Pei-Assel taucht auf... Ynu fängt an sie zu melken.
9-12	Ein Gruppe von W6 Morfus wird in ihrem Nest gefunden, das sie verteidigen .
13-17	Es geschieht nichts Außergewöhnliches.
18	Ein Säbelzähntiger springt den letzten Thorwaler in der Gruppe an.
19	Eine Schlange taucht auf (1-2 Boa, 3-4 Palmviper, 5-6 Scheinbasilisk).
20	Unter einem großen Baum findet sich eine sehr schöne Blüte (Boronschlinge).

Begegnungen Beorn (W20)

1-5	Bei gelungener Sinnenschärfeprobe erkennt ein Held, dass sie beobachtet werden.
6-7	Die Gruppe sichtet Beorns Männer, die anscheinend ein Lager errichten / abbrechen.
8-9	Beorns Männer kämpfen mit einem Mammut / Schlinger / Alligator.
10-14	Die Helden stoßen auf einen Jagdtrupp Beorns, Schwester Lenya ist bei ihnen.
15-16	Die Gruppe findet ein Grab von Beorns Männern, das noch nicht alt sein kann.
17-19	Die Helden tappen in eine Fallgrube Beorns, die eigentlich für ein Mammut gedacht war.
20	Beorns Männer treiben ein Mammutjunges vor sich her gen Westen.