SCHNEE UND EIS

Ein Beitrag zur OPC-Kategorie
„Im ewigen Eis“
von André „Seanchui“ Frenzer

Eine Spielhilfe für „Aborea“

EINLEITENDE WORTE

Auf dieser Seite werden verschiedene Kreaturen oder Artefakte präsentiert, die für das Rollenspiel „Aborea“ gedacht sind und das Spiel in arktischen Regionen ermöglichen sollen.

MONSTER

GLETSCHERWURM (SG 16)

TP 380, INI +0, Krallen/Schwanz, Schaden +3, KB 8, Rüstung 6, Regeneration 5, Zauberresistenz +5, Angst (SG 10), MP 60, Wilde Magie bis Rang 6, Gezielte Sprüche 8, Schatz

Die im tiefen Eis lebenden Verwandten der Lindwürmer verfügen nicht über den gefürchteten Feueratem ihrer Vettern. Dessen ungeachtet sind sie gefährliche Gegner, die große Territorien für sich beanspruchen und verteidigen.

MAMMUT (SG 6)

TP 60, INI +0, Niedertrampeln, Schaden +2, KB 8, Rüstung 3

Mammuts sind eng mit den Elefanten südlicherer Gefilde verwandt; sie erreichen jedoch Schulterhöhen von bis zu 5 Metern und sind mit einem dicken Fell ausgestattet. Sie bewohnen die weiten Ebenen des Nordens und treten normalerweise in Herden von bis zu zwölf Tieren auf.

POLARBÄR (SG 5)

TP 30, INI +1, Pranken oder Maul, Schaden +2, KB 6, Rüstung 1

Polarbären sind die nördlichen Vertreter der Bären. Sie sind robuster und etwas größer als ihre weiter südlich lebenden Vettern.

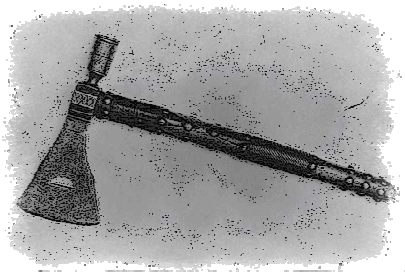
YETI (SG 4)

TP 30, INI -1, Keule/Knochen/Klauen, Schaden nach Waffe, KB 8, Rüstung 3 Schatz

Yetis sind mit dickem, weißen Pelz besetzte Humanoide von geringer Intelligenz. Yetis bewohnen die höchsten Berghänge der eisigen Gebirgsketten. Sie sind eigenbrötlerische Einzelgänger, sehr territorial veranlagt und äußerst brutal in ihrem Vorgehen.

ARTEFAKTE

Die nachfolgenden Artefakte wurden von den im hohen Norden lebenden Menschenstämmen hergestellt und sind besonders für das Überleben in Schnee und Eis von Nutzen.



FEUERSTEIN

Das Artefakt Feuerstein ist – ganz im Gegensatz zu seinem Namensvetter – eine gefürchtete Waffe im hohen Norden. Es handelt sich um eine grobe Steinaxt, deren Klinge Eis mühelos durchdringt. Sie ignoriert die Rüstung von Gletscherwürmern.
Wert: 7.500 GF

FROSTRUNEN

Aus den Zähnen eines erlegten Polarbären geschnitzte Runensteine. Sie ermöglichen eine akkurate Vorhersage des Wetters im hohen Norde für die nächsten Tage, wenn man sie zu lesen weiß.
Natur: +1
Wert: 500 GF

ZUFALLS-BEGEGNUNGEN

Würfel	Schnee und Eis
1	4 Jäger
2	Polarbär
3	-
4	4 Wölfe
5	-
6	Mammut
7	2 Orks
8	-
9	Yeti
10	Wandernder Schamane

SCHATZTABELLE

Würfel	Schnee und Eis
1	Knochenamulett
2	Runenknochen
3	Kochtopf
4	Zunderzeug
5	Glücksbringer
6	Steinerne Waffe
7	Nahrungs
8	Pfeile
9	Felle und Pelze
10	Diamant (15 GF)