

Krieche Skrag, krieche!

Krieche, Skrag, krieche!

Stephen Newton, 2012, für 4 Spieler mit je 4 Charakteren der Stufe 0

2026-04-07

Skrag.odt

Pen and Paper Erfahrung?

DCC Erfahrung? (altes DnD/OSR?)

DCC

- sehr einfache Regeln, DnD ähnlich (Attribut w20 + Modifikator), komische Würfel
- 3-4 Charaktere der Stufe 0, einige werden sterben, aber ihr seid ein Mob!
- **Fertigkeiten:** sagt mir euren Beruf & Volk wenn ihr etwas Spezielles tut
- **Glückswurf:** Glückswert unterwürfeln (kommt oft vor)
- **Glück verbrennen:** immer wenn ihr würfelt, regeneriert nicht (außer Dieb/Hobbit)
- ich würfle offen, TPK ist eure Verantwortung, Ausnahme: ein Char pro Spieler
- Charaktere können sterben, übermächtige Monster, **flieht ihr Narren!**
- nutzt jeden Gegenstand, Tiere und jeden Trick der euch einfällt
- spontaner Stufenaufstieg für außergewöhnliche Aktionen; zählt eure Kills bis 3?
- sagt möglich spezifisch was und wie ihr etwas tun wollt: **suchen! wo? wie?**
- **Spieler seid mutig und schlau**

dieses Abenteuer

- blutig, gewalttätig, besonders tödlich: echt fies, viele Möglichkeiten!
- euer Ziel: kein TPK, aber keine Panik: es soll Spaß machen wenn euer SC stirbt
- die Zeit drängt: seid schnell und handelt parallel, aber nicht über x Orte verteilt

Orte/Szenen

0	Auftakt auf Alviz	Charaktere vorstellen, Gerüchte verteilen
L1	Passagierraum	Eigenheiten verteilen (jeder 1)
L2	Laderaum	
M1	Hauptdeck	Schiffsplan zeigen
M1A	Krähennest	
M2	Kapitänskabine	
M3	Kombüse	
M4	Kajüte des Steuermanns	
M5	Kajüte des Schiffsarztes	
M6	Kajüte von Dahut	
F1	Vordeck	
P1	Achterdeck	
H1	Kiel	
C1	Mannschaftsdeck & Laderaum	
B1	Bilge	
2	Bom Homem	
3	Epilog	

0 Auftakt auf Alviz

Ihr seid einfache Dörfler auf der Insel Alviz mitten im Ozean. Eure Insel ist klein und das Dorf ist arm. Nur selten kommt ein Schiff um kostbare Waren wie Werkzeuge aus gutem Stahl und feine Kleider vom Festland zu bringen und gegen Früchte, Vieh, Perlen und Muschelschmuck zu tauschen.

Auch heute ist die Karavelle „Stern von Nostro“ unter Käptn Louis de Keradel angekommen und das Dorf feiert das mit einem Willkommensfest für die ganze Mannschaft. Wie jedes mal bietet der Käptn auch etliche Plätze für alle die der Insel entfliehen wollen. Auf dem Festland gibt es glänzende Städte, grüne Hügel, endlose fruchtbare Felder und alle Waren die man sich nur denken kann. Die Reise geht nach Lys wo man in den Kupferminen mit ehrlicher harter Arbeit viel Geld verdienen kann.

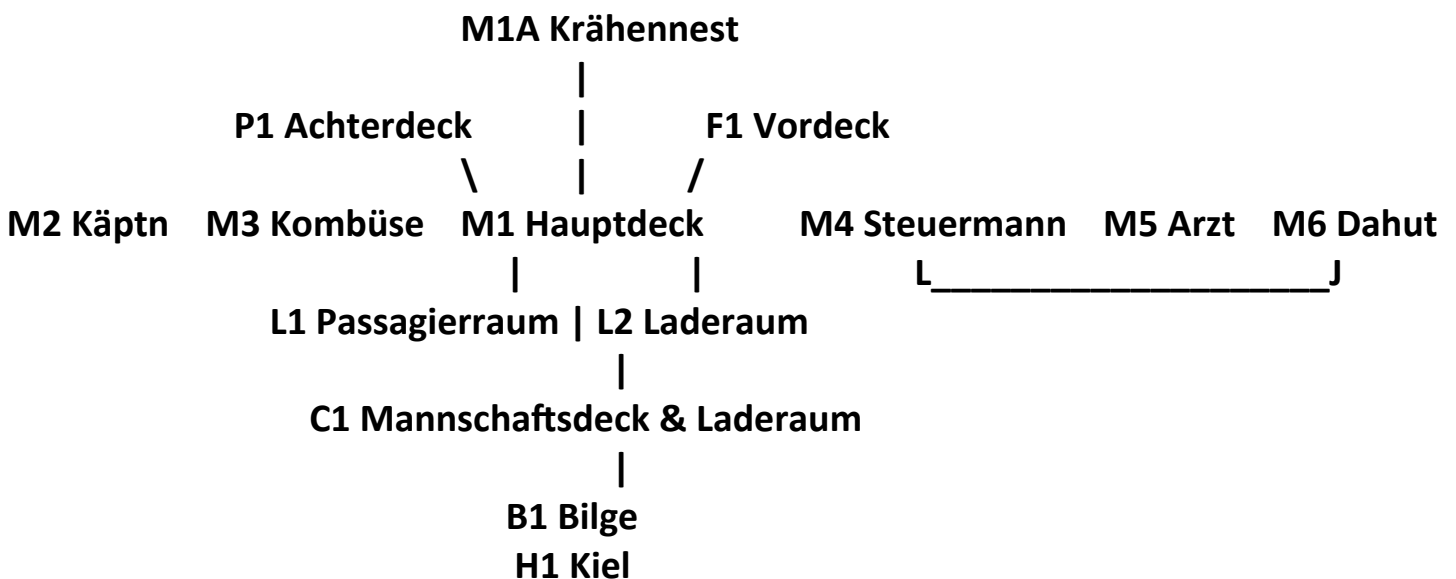
Deshalb gibt es eine Lotterie und ihr seid die glücklichen Gewinner!

Spät abends führt euch schließlich der Schiffsjunge an Bord und jeder bekommt eine Hängematte zugewiesen. Ihr fallt in einen tiefen unruhigen Schlaf.

Onkel Alwin ist mit einem großen Beutel voller Kupfermünzen mit zurückgekommen um allen von Lys und dem Festland zu erzählen. Gangolf der Ältere, Odo der Händler

Charaktere vorstellen (Beruf, besondere Gegenstände, hohe/niedrige Stats)

Gerüchte verteilen (jeder 3)



Ibis-Piraten [NordWest]

Lys [West]

Nostro

Alviz [Ost]

L1 Passagierraum & Laderaum oo ooooo

Ihr erwacht aus einem **tiefen schweren Schlaf**. Es ist **dunkel**. Ihr spürt das **Schwanken** des Schiffs, hört das **Ächzen des Schiffsrumpfs** und den **Schlag der Wellen** und riecht einen **schweren betäubenden** Duft überlagert mit Verwesungsgeruch. Euer **Mund ist trocken** und **schmeckt bitter**. Eure **Glieder schmerzen** und ihr seid mit **rostigen Ketten** an **Holzpfähle** gefesselt. Im **schwachen Licht** das durch die **offene Tür** hinein dringt seht ihr nun wie **leere Hängematten** und Taue gleichmäßig pendeln. Und ihr seht ihr die Ursache des Verwesungsgeruchs: **eine Leiche** liegt mit **aufgerissenem, bereits aufgeblähtem Bauch** zwischen euch. **w4 für Spieler & w4 für SC, wie heißt SC?**

Reflex 20 SC schreit auf! Ihr seht wie ein kleiner schwarzer Drache auf XY zu kriecht und ihm mit einer schnellen Bewegung die Kehle durchbeißt. Dann beginnt er erst seine rechte Hand und dann seinen Arm zu fressen. **Was tut ihr? Initiative**

befreien: 13 Stärke oder 13 Geschick oder 2 Runden zerran → **Kette** w3 Schaden

Waffe finden (w4): **1 unbewaffnet w3** **2 Messer w4** **3 Marlspieker w4** **4 Dechsel w5**

nach **1. Runde:** 4 weitere Echsen kommen angekrochen, 1. frisst noch?

1+4 Skrag Larve, ~1 m lang, nass glänzende Haut, frisst Gliedmaßen

Initiative	+1			___(+1)	oooo
Angriff	Biss +0, w4 , bei Krit. Bein/Arm ab +w5			___(+1)	oooo
Rüstklasse	11	HD w8 (4)			oooo
Bewegung	9 m	Aktion w20			oooo
Zähigkeit +1	Reflex +1	Willen -1	Chaos		oooo

Dies ist der abgetrennte enge Passagierraum mit euren Hängematten, aber eure ganze Ausrüstung fehlt. Das Schiff hat eine leichte Schlagseite. 2 tote Matrosen liegen an einer langen Holzkiste, sie tragen **Schnabelmasken** (mit Kräutern im Schnabel) über den Kopf. Ihre Hände liegen auf dem Deckel der Kiste, ihre Kehlen sind durchgebissen, die Beine angenagt. Sie tragen **2 Kurzschwerter** am Gürtel.

Lange Kiste öffnen: schwerer betäubender Geruch, getrocknete Pilze & Erde,
2 Runden ohne Maske: Zähigkeit 20 oder Abtrittfeger, Pilzfarmer

Leiche untersuchen: (Metzger, Totengräber, Heiler) dem Ausgeweideten fehlt die Leber
8 gefesselte Dörfler die nicht aufzuwecken sind

Die Tür zum Laderaum steht offen und eine Leiter führt zur offenen Deckenluke.

offene Deckenluke → **M1 Hauptdeck**

offene Tür → **L2 Laderaum**

Eigentümlichkeiten verteilen (jeder Spieler 1)

L2 Laderaum oooooo

Im Dunkel seht ihr in Netzen verstaut die Ladung mit Früchten von Alviz. Einige tote Matrosen liegen herum, ihnen fehlen Gliedmaßen oder ihr Bauch wurde ausgeweidet. Es gibt eine Bodenluke und eine schmale Leiter führt zu einer offenen Deckenluke.

offene Deckenluke → **M1 Hauptdeck**

Bodenluke → **C1 Laderaum**

Tür → **L1 Passagierraum**

M1 Hauptdeck

ooooo oo

Um euch erstreckt sich der endlose Ozean unter einem roten Himmel. Die Segel hängen lose in einer schwachen Brise und das Schiff bewegt sich langsam. Das Deck ist voll von Tierkäfigen, sie stehen offen oder sind zerbrochen. 10 Hühner, 3 Schweine, 3 Ziegen, 14 Schafe wandern ziellos umher. Es gibt kein Rettungsboot. Oben auf dem Hauptmast seht ihr das Krähennest. Die Lenzpumpe ist an Backbord aufgebaut. 3 Seeleute liegen neben ihren **3 Kurzschwernern** tot an Deck (>1 Tag tot, Leber fehlt).

untersuchen: die Tiere haben eine schleimige Masse an ihren Füßen und Hufen, Schleimspuren über das Deck, über die Bordwand, zum Passagierdeck

Lenzpumpe: von 2 SCs bedienbar, pumpt Wasser aus Bilge auf Deck und über Bord wenn bedient: w8=1 → **Kloakenaal** an Deck gespült

3 dämonische Schweine, Kohle zieht es zu den Schweinen, richten sich im Kampf auf Initiative +3

Angriff Biss +0, **w4** + Reflex 8 oder Mann über Bord ____(+3) oooo

Rüstklasse **7** HD w6 (4) oooo

Bewegung 9 m Aktion w20 oooo

Zähigkeit +2 Reflex +1 Willen -1 Chaos

Wanten → **M1A Krähennest** 3 Runden: Geschick 5 oder w3 Schaden/Runde

4 Türen → Kabinen **M2 M3 M4 M5**

Treppe → **F1 Vordeck**

Treppe → **P1 Achterdeck**

Leiter → **L1 Passagierraum**

Leiter → **L2 Laderaum**

Tauchen → **H1 Kiel** nur mit Seil: Zäh 12 oder w3; Reflex 12 oder w3

M1A Krähennest (max. 2 SCs) ooo ooooo oo

ein großer Albatros kreist über dem Schiff, 2 Haifischflossen kreisen um das Schiff eine verbeulte **Signallaterne** hängt am Mast, sie ist leer und der Spiegel zerbrochen **Albatros beobachten:** er scheint dich zu grüßen und fliegt nach NW weiter

Ausguck: Beruf oder Fernrohr oder INT 19: es ist Abend, Mast am Horizont in NW

Signallaterne: kann repariert werden (Ladendeck), **aufhängen:** Bom Homem kommt 1. SC der vom Krähennest heruntersteigt: **Skrag** aus Wasser → Vordeck → Wanten

M2 Kapitänskabine

ooooo oo

opulenter, großer Raum; Bett, 6 Stühle um runden Tisch, Schreibtisch, Kleidertruhe; an der Wand hängt eine **Meerjungfrau** kunstvoll aus weißem Seil gefertigt;

Heckfenster sind alle zerbrochen, Glassplitter und Schleim auf dem Boden, salzige Luft

Schreibtisch: Seekarte Alviz, Lys; Seemann oder INT 15: 7 Tage SW Lys, 3 Tage NO Alviz

Schublade: Nadelfalle: Reflex 12 oder w3, Fernrohr, 15 Gold, Logbuch

5 Runden bleiben: 1 Runde Geschrei von Seevögeln, dunkler Schatten; **Angriff Skrag**

zum Fenster gehen: **Überraschungsangriff Skrag** Zähigkeit gegen w20+6 oder raus

Meerjungfrau: INT 15 magisch: mit Fingern verfolgen: **Wasser atmen** oder **Magiebann**

M3 Kombüse

ooooo oo

Dies muss die Kombüse sein. Koch- und Essgerätschaften liegen überall umher. Ein dicker Seemann liegt mit geöffnetem Bauch am Boden, **Küchenmesser (Dolch w4)** noch in der Hand. Der Ofen ist noch leicht warm. Daneben steht eine halbvolle Kohlenkiste. Eine Schleimspur führt vom Fenster zum Ausgang. Alles ist mit Kohlenstaub bedeckt.

Angriff Skrag: nur wenn dran, vorher 1 Runde Vibrieren des Kochgeschirrs auf dem Boden

Schleim/Kohle untersuchen: Schleim zieht Kohle wie magnetisch an

durchsuchen: einen Gegenstand pro Runde

<u>w30 Gegenstand</u>	<u>Preis</u>
1 Brechstange	2 Gold
2 Diebeswerkzeug	25 Gold
3 10 Eisennägel	1 Silber
4 1 Unze Edelsteine	20 Gold
5 Fackel	1 Kupfer
6 Feuerstein & Stahl	15 Kupfer
7 leeres Fläschchen	3 Kupfer
8 kleiner Hammer	5 Silber
9 1 Pfund Halbedelsteine	10 Silber
10 Heiliges Symbol	25 Gold
11 Kerze	1 Kupfer
12 3 Ellen Kette	30 Gold
13 Goldring	10 Gold
14 Silberring	2 Gold
15 kleiner Spiegel	10 Gold
16 Stück Kreide	1 Kupfer
17 Laterne	10 Gold
18 Fläschchen Öl	2 Silber
19 Rucksack	2 Gold
20 großer Sack	12 Kupfer
21 kleiner Sack	8 Kupfer
22 15 Ellen Seil	25 Kupfer
23 3 m Pfahl	15 Kupfer
24 Tagesration	5 Kupfer
25 leere Truhe	2 Gold
26 Wasserschlauch	5 Silber
27 Phiole Weihwasser	25 Gold
28 Wurfhaken	1 Gold
29 Schlachtermesser (Dolch)	
30 Handbeil w6	

M4 Kajüte des Steuermanns ooooo oo

In dieser größeren Kabine steht ein Bett, eine Truhe und ein Tisch. Darauf ein dünnes Buch „Steuermann Connant, Stern von Nostro“ mit Zeichnungen und Notizen

Truhe: Beutel mit **20 Silber**, **Handaxt** w6, **Dechsel** w5, **Feder & Pergament**, Nadel und Tinte für **6 Tätowierungen**, Kleidung

Buch: → Handout Tagebuch → loses Blatt Tätowierungen

Angriff Skrag: nur wenn dran, vorher 1 Runde Knarzen auf dem Deck, zieht 1 SC raus

Tür nach vorne → M6 Dahut

M5 Kajüte des Schiffsarztes ooooo oo

Eine aufgeräumte Kabine mit Bett, Schreibtisch mit Stuhl, großer Tisch und Regal mit **Glasbehältern**. Es riecht scharf nach Formalin. Auf dem großen Tisch ein toter Junge von etwa 14 mit geöffnetem Bauch und Brustkorb. Ein Auge geschlossen, das andere starrt euch an. Neben der Leiche **2 Skalpelle**, kleine Zangen und eine **Laterne**. Auf dem Schreibtisch ein dickes Buch „Tacuinum Sanitatis“ von Abu l-Hassan Ibn Butlan.

Tacuinum Sanitatis: farbig illustrierte Handschrift über Kräuter und ihre Wirkung

Glasbehälter: je 2 Dosen aller im Tacuinum Sanitatis beschriebenen Zutaten

kunstvoll bemaltes Glasaug: zeigt das Skrag als wolzig, trüb, klar

Angriff Skrag: nur wenn dran, vorher 1 Runde kwatschen vom Deck, zieht 1 SC raus
w12

- | | | |
|----|-----------------------|--|
| 1 | Akazienblüten | Schutz vor Bösem, Hellsicht (schlucken) |
| 2 | Ayahuasca (Lianensud) | Heilung, Halluzination, Sprühende Farben (trinken) |
| 3 | Glücksbambus | Schutz vor Bösem, Glück, Fluch brechen (kauen) |
| 4 | Belladonna | Gift, astrale Projektion, extraplanare Reise (trinken) |
| 5 | Zederzapfenmehl | Schutz vor Unheiligem (schlucken) |
| 6 | Kauri-Copal (Harz) | Reinigung, Patron anrufen (schlucken) |
| 7 | Knoblauch & Wacholder | gegen Diebe & Untote, Exorzismus (umhängen) |
| 8 | Kugelfischgift | Tote erwecken (in den Mund) Schütteln, 3 Fragen, Zombie |
| 9 | Weinraute | Schlaf (verbrennen) |
| 10 | Wilder Bauerntabak | Furcht verlieren (rauchen) |
| 11 | Horn-Veilchen | Person bezaubern (Blütenstaub verstreuen) |
| 12 | Steineibe | Tote erwecken (verbrennen) Schütteln, 3 Fragen, Zombie |
- immer geringfügige Verderbnis, ab INT/PER 12 Effekt, Stufe 1

Skrag Zombie (untot)

Initiative +1

Angriff Biss +3, **w4 + Krankheit:** Zähigkeit 12 oder Wirtskörper: -3 Aus/Tag→Larve

Rüstklasse **9** HD 3w6 (10) ____(+1) ooooo ooooo

Bewegung 6 m Aktion w20

Zähigkeit +4 Reflex -4 Willen +2 Chaos

M6 Kajüte von Dahut

ooooo o

Diese große Kajüte sieht aus wie das Innere einer Erdhöhle. Die Wände sind dick mit Lehm bedeckt. An der Rückwand steht eine kleine Statuette, sie zeigt eine Art Steinwesen in einem Kreis aus bunten **Edelsteinen** (20 Gold). Am Boden auf einer kleinen Marmorplatte liegt eine Schriftrolle neben einem Kerzenstummel, dahinter eine Frau in brauner Robe, die ihr beim Fest mit dem Käptn gesehen habt. Er hat sie als Dahut vorgestellt. Sie hält die Arme über der Brust gekreuzt und in einer Hand einen verzierten **Steinpickel w6+1/+2 gegen Dämonen und Wasserwesen**. Aber ihr Körper einschließlich Kleidung und Pickel sieht merkwürdig grau aus. Alles scheint teilweise aus Stein zu bestehen.

1. Magie bannen: INT 16, Magier & Elfen INT 12 (zu finden in M2)
2. Blut aus ihrem Herzen: GES 15 mit Nadel (zu finden in M4)
3. Steinpickel nehmen: GES 15+ ok, GES 12+ Körper unbeschädigt, Stück Fleisch weg
hier kein Angriff von Skrag!

Dahuts Lebende Statue, wird alles berichten

Initiative	+5				
Angriff	Steinpickel +2, w6+1				
Rüstklasse	15	HD 3w8 (15)	____(+5)	ooooo	ooooo
Bewegung	6 m	Aktion w20			
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen -2	Neutral		

F1 Vordeck

ooooo oo

Von hier aus habt ihr einen guten Blick über die See und das Hauptdeck. Eine Figur ist in den Vormast geritzt worden. Sie sieht fast wie ein Hobbit aus, trägt Seemannskleider, sitzt auf einem Fass, hält einen Hammer, raucht eine Pfeife und grinst.

Klabauter: erscheint nicht, singt Antwortlied in der Ferne, repariert, →NW, Hinweis

Angriff Skrag: vorher 1 Runde Haie/Delphine kreisen im Wasser, zieht 1 SC über Bord

P1 Achterdeck

ooooo oo

Ihr geht die Treppe hinauf und überblickt die See und das Schiff. Das Steuerrad ist zersplittert und unbenutzbar. Darunter ist eine kleine Klappe.

Klappe: 20 Schritt Log-Leine mit Bleigewicht, **Astrolabium** (20 G), **Jakobsstab** (20 G), **Kompass** (1 G), **Schiffsregister** (Handout)

Sonne geht unter. Ihr driftet mit 3 Knoten (5 km/h) nach SW.

Steuerrad: kann repariert werden (Ersatz in C1), Klabautermann repariert, NW→Finale

Angriff Skrag: vorher 1 Runde zischen wie von einer Schlange, greift 2 SC an, Leber!

H1 Kiel

ooooo oooo o

Tauchen: nur mit Seil, sonst abdriften; Zäh 12 oder w3; Reflex 12 oder w3;

du siehst 14 ledrige Eier; 2 abschneiden (Dolch?), noch 2 für Zäh 12; Skrag kommt

C1 Mannschaftsdeck & Laderaum **o o o o o o o o o o**

Es ist dunkel und riecht nach Hefe und ranzigem Walöl. Kisten und Fässer stehen herum. Ein Ersatzmast, andere Holzteile, verschiedene Werkzeuge, Segel und Seile sind ordentlich unter Segeltuch verstaut. Dazwischen viele Hängematten und die Seesäcke der Mannschaft. Ratten fressen an mehreren toten Matrosen. Eine kleine Luke nach unten, eine Leiter zu einer Deckenluke nach oben. **5 Laternen.**

Seesäcke: du findest eure gesamte Startausrüstung, Glückswurf: 4w4 Gold

Suchen: Geschick 10 zum Objekt finden oder Fass rollt/Balken fällt → Reflex 12 oder w6

kein Angriff des Skrag, aber Knarzen auf dem Deck darüber, bewegter Schatten

Objekte w12 alles, w4 Segeltuch, w4 Kisten, w4 Fässer

- | | | |
|----|-----------|--|
| 1 | Segeltuch | Ersatzsteuerrad, Werkzeugkasten |
| 2 | Segeltuch | 2 Ersatzanker, 20 m Ankerkette, 1 Sack Nägel |
| 3 | Segeltuch | 4 Rahen, 6 Balken, 4 Klampen, 50m Seil |
| 4 | Segeltuch | 6 Segel, Strickleiter, 50m Seil |
| 5 | 1 Kiste | 3 Spiegel und 2 Laternen, 2 Ölfässchen |
| 6 | 2 Kiste | Trockenfleisch, Käse, Erbsen, Mehl, Schinken |
| 7 | 3 Kiste | Beil w6, Dolch w4, Dechsel w5, Marlspieker w4, Hammer w4 |
| 8 | 4 Kiste | 12 Yak-Pelze, 1 Kettenhemd |
| 9 | 1 Fass | Frischwasser |
| 10 | 2 Fass | Walöl |
| 11 | 3 Fass | Rum, Wein, Bier |
| 12 | 4 Fass | 6 Kurzschwerter in Öltüchern |

3+ Laternen brennen: Glückswurf pro Träger oder Laterne setzt etwas in Brand, Löschen durch 3 SCs je Reflex 10 oder w5

B1 Bilge **o o o o o o o o o o**

Ihr kriecht hinunter in ein Dunkel voller Gestank nach Seewasser mit Abfällen und Kot. Hier gibt es nur eine kleine Plattform für 3 Personen, sonst könnt ihr nur knietief im Dreckwasser stehen. (keine Klaustrophobiker) Ein Schlauch führt an der Bordwand nach oben. Voraus sehr ihr 4 große schleimige Ledersäcke.

Ledersäcke untersuchen: ihr hört lautes Kratzen unter dem Rumpf, etwas will hinein **kein Angriff des Skrag**, aber bricht durch den Rumpf wenn alle 4 Eier geöffnet werden → Schiff sinkt in 4 Runden → Schiffbrüchig: Glückswurf für **2 Bom Homem**

4 Kloakenaale

Initiative	+1			
Angriff	Biss +1, w3 + Krankheit			___(+1) 000
Rüstklasse	12	HD (3)		000
Bewegung	6 m	Aktion w20		000
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen -2	Neutral	000

Skrag Embryo, überlebt 2 Stunden oder braucht frische Leber → Larve Träger:=Mutter

2 Bom Homem oooo

Falls **Laterne** oder **Feuer** oder **Schiffbruch+Glückswurf** oder **Steuerrad+NW**

Entert Stern von Nostro nach 4 Runden mittels Wurfhaken und Laufplanken.

aufgeben: Käptn Irdy-Es: „fette Beute. Steuermann, übernehmt das Schiff als Prise, bringt es ans Festland und verkauft es mitsamt der ganzen Ladung.“

verhandeln: 2 Runden, dann **Skrag**

Kampf: Skrag wird versuchen auf die Bom Homem zu kommen
nach 2 Runden trennen sich die Schiffe?

8 Ibis Piraten, Schwarm: 2w6 Schaden

Initiative	+0		____(+0)	ooooo	ooooo
Angriff	Kurzschwert +1, w6			ooooo	ooooo
Rüstklasse	11	HD w8 (5)		ooooo	ooooo
Bewegung	9 m	Aktion w20		ooooo	ooooo
Zähigkeit +1	Reflex +2	Willen +1			Chaos

Käptn Irdy-Es

Initiative	+3				
Angriff	Scimitar +3, w8+2				
Rüstklasse	14	HD 2w8 (14)	____(+3)	ooooo	ooooo
Bewegung	9 m	Aktion w20			
Zähigkeit +3	Reflex +3	Willen +2			Chaos

Klabauter, kämpft im Finale wenn vorher gerufen

Initiative	+1				
Angriff	Scimitar +1, w6 (immer 6 gegen Skrag)				
Rüstklasse	12	HD 2w6 (9)	____(+1)	ooooo	ooooo
Bewegung	6 m	Aktion w20			
Zähigkeit +2	Reflex +0	Willen +2			Neutral

3 Epilog

1. Skrag gelangt ans Festland?
2. infizierte auf Alviz und evtl. SCs werden Larven?
3. Schiffbruch auf Kannibaleninsel?
4. Tirrem führt Rituale fort

Toter Seemann

hat jeweils 1 Gegenstand w4:

1 Tabak 2 Dechsel w5 3 Marlspieker w4 4 Dolch w4

w3 Tätowierungen, je w10

Tätowierung:

SC: Glück unterwürfeln um Effekt zu erhalten, +2 für Astrologe, Künstler, Seemann etc

- 1 Biber: Mut 2 Armband: Festigkeit 3 HALT FEST: Schutz vor Ungeschick
4 Schildkröte: Glück 5 Drache: Schutz vor Dämonen 6 Vollmond: Schutz bei Nacht
7 Schatztruhe: Reichtum 8 Meerjungfrau: Charisma 5 Kompassrose: Orientierung
10 Klabauter: Schutz auf See

Skrag, Regeneration: wird ölige schwarze Flüssigkeit und verschwindet in Ritzen; hinterlässt Schleimspur; atmet nicht; greift keine SCs mit Embryos an; zieht Kohle an

1+4 Skrag Larve, schwarz, nass glänzend, ~1 m lang, frisst Gliedmaßen

Initiative	+1			____(+1)	oooo
Angriff	Biss +0, w4 , bei Krit. Bein/Arm ab +w5			____(+1)	oooo
Rüstklasse	11	HD w8 (4)			oooo
Bewegung	9 m	Aktion w20			oooo
Zähigkeit +1	Reflex +1	Willen -1	Chaos		oooo

2x Junger Skrag, dunkelgrau, 1 ½ Schritt lang, frisst Leber

Initiative	+2			____(+2)	ooooo oooooo oo
Angriff	Biss +2, w6 , Krit. verliert Leber			____(+2)	ooooo oooooo oo
Rüstklasse	13	HD 2w8 (12)		____(+2)	ooooo oooooo oo
Bewegung	9 m	Aktion w20		____(+2)	ooooo oooooo oo
Zähigkeit +4	Reflex +3	Willen +0	Chaos		

1-2x Jugendlicher Skrag, stumpfes grau, aufrecht, 2 Schritt, schlanker und muskulöser

Initiative	+2				
Angriff	Biss +3, w8 , Krit. verliert Leber; Klaue +2 w4				
Rüstklasse	14	HD 3w8 (18)		____(+2)	ooooo oooooo oooooo ooo
Bewegung	9 m	Aktion 2w20		____(+2)	ooooo oooooo oooooo ooo
Zähigkeit +4	Reflex +3	Willen +0	Chaos		

Finale: Erwachsener Skrag, schwarz, aufrecht, 3 Schritt, sehr muskulös, Schwanzstachel

Initiative	+4				
Angriff	Biss +3, w8 , Krit. Leber; Klaue +2 w4 ; Schwanzstich w3 Zäh 9 oder infiziert				
Rüstklasse	16	HD 4w8 (20)		____(+4)	ooooo oooooo oooooo oooooo
Bewegung	9 m	Aktion 3w20			
Zähigkeit +4	Reflex +3	Willen +0	Chaos		

4+1 Skrag Larve, ~1 m lang, nass glänzende Haut, frisst Gliedmaßen

Initiative	+1				____(+1)	oooo
Angriff	Biss +0, w4 , bei Krit. Bein/Arm ab +w5				____(+1)	oooo
Rüstklasse	11	HD w8 (4)				oooo
Bewegung	9 m	Aktion w20				oooo
Zähigkeit +1	Reflex +1	Willen -1	Chaos			oooo

3 dämonische Schweine, wer Kohle dabei hat, den zieht es zu den Schweinen

Initiative	+3				____(+3)	ooooo
Angriff	Biss +0, w4 , Reflex 8 oder Mann über Bord					ooooo
Rüstklasse	10	HD w8 (5)				ooooo
Bewegung	9 m	Aktion w20				ooooo
Zähigkeit +2	Reflex +1	Willen -1	Chaos			

Skrag Zombie (untot)

Initiative	+1					
Angriff	Biss +3, w4 + Krankheit : Zähigkeit 12 oder Wirtskörper: -3 Aus/Tag→Larve					
Rüstklasse	9	HD 3w6 (10)			____(+1)	ooooo ooooo
Bewegung	6 m	Aktion w20				
Zähigkeit +4	Reflex -4	Willen +2	Chaos			

Dahuts Lebende Statue, wird alles berichten

Initiative	+5					
Angriff	Steinpickel +2, w6+1					
Rüstklasse	15	HD 3w8 (15)			____(+5)	ooooo ooooo ooooo
Bewegung	6 m	Aktion w20				
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen -2	Neutral			

4 Kloakenaale

Initiative	+1					
Angriff	Biss +1, w3 + Krankheit				____(+1)	ooo
Rüstklasse	12	HD (3)				ooo
Bewegung	6 m	Aktion w20				ooo
Zähigkeit +4	Reflex -2	Willen -2	Neutral			ooo

8 Ibis Piraten

Initiative +0 _____(+0) 00000 00000
Angriff Kurzschwert +1, **w6** 00000 00000
Rüstklasse **11** HD w8 (4) 00000 00000
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +1 Reflex +2 Willen +1 Chaos

Käptn Irdy-Es

Initiative +3
Angriff Scimitar +3, **w8+2**
Rüstklasse **14** HD 2w8 (14) _____(+3) 00000 00000 0000
Bewegung 9 m Aktion w20
Zähigkeit +3 Reflex +3 Willen +2 Chaos

Klabauter, kämpft im Finale wenn vorher gerufen

Initiative +1
Angriff Scimitar +1, **w6 (immer 6 gegen Skrag)**
Rüstklasse **12** HD 2w6 (9) _____(+1) 00000 0000
Bewegung 6 m Aktion w20
Zähigkeit +2 Reflex +0 Willen +2 Neutral