

KEIN ENTRINNEN Akt 0 Mission 3

Zwei Tage nach dem Chaos in Merenburg befindet ihr euch außerhalb der Stadt um eure Wunden und Schwächeanfalle auszukurieren. Mittlerweile sind Stellen eures Körpers mit einem weißen Geflecht bedeckt. Trotzdem müsst ihr weiter, denn ohne es zu wissen habt ihr es geschafft, zu den meistgesuchten Menschen Pluns zu werden. Sowohl die Königsgarde als auch die Stadtwache suchen nach den Attentätern, die den Adel Pluns und die Botschafter Triniads getötet haben. Das Atmen fällt euch zunehmend schwerer und ihr beschließt, in einem nahegelegenen Wald zu rasten.



Eure Hustenanfälle werden immer stärker, einige Gruppenmitglieder kämpfen ums Überleben.

2 Charaktere verlieren je 2 LP (freie Wahl).

(i) Liegt kein Gegner auf dem Feld, darf das nächste Feld vorgelesen werden.



Ein Gruppenmitglied findet unweit der Böschung einen kleinen Bach, dessen frisches Wasser das Gefühl von Leben vermittelt.

Ein Spieler erhält 2 SP (freie Wahl).

Lärm durchbricht die Ruhe des Waldes. Erschrocken blickt ihr in die Richtung des Geräusches und erblickt einen Raukenvogel, in dessen Revier ihr unbeabsichtigt eingedrungen sein müsst. An Flucht ist nicht zu denken, der riesige Vogel würde euch in eurem Zustand immer einholen.



Der Raukenvogel kommt knurrend auf euch zu. Hustend und fluchend greift ihr nach euren Waffen, um euer Leben zu retten.

+ Raukenvogel



Die Bestie brüllt und schlägt wütend um sich. Aus der Ferne könnt ihr sie sicher angreifen.

Bei jedem (T) durch einen Nahkampfangriff erleidet ihr doppelten Schaden, Fernkampf Angriffe gewähren 1 SP.



Ein Gruppenmitglied lässt seine Waffe fallen und beginnt leidvoll zu husten.

Ein Spieler muss aussetzen und verliert 1 LP.



Ihr versucht euch zu dem Bach zurückzuziehen, an dem ihr zuvor getrunken hattet, schnell durchquert ihr ihn an einer tieferen Stelle, woraufhin die Bestie zögert. Nutzt die Gelegenheit, euch zu erholen.

Jeder Charakter erhält +1 LP, Heilungen in der Gruppe erzielen doppelte Wirkung.



Der Kampf ums Überleben weckt eure Ur-Instinkte.

Jeder Charakter darf seine Rassenfähigkeit in dieser Runde ohne negativen Effekt wirken.

(i) Jeder Charakter besitzt durch seine Rasse eine Rassenfähigkeit. Diese kann entweder eine aktiv nutzbare Fähigkeit (z.B. Machtwert anpassen) oder eine Eigenschaft (z.B. mehr LP) sein. Die Rassenfähigkeit steht am unteren Ende des Charakterbogens. Ist der Einsatzpunkt der Rassenfähigkeit nicht genau vorgegeben (z.B. „vor dem Würfeln“), darf die Rassenfähigkeit an einem beliebigen Punkt im Zug des Charakters genutzt werden, also vor oder nach dem Wirken einer Fähigkeit.



Das Gruppenmitglied, dessen Körper am meisten von weißem Geflecht befallen war, fällt ohnmächtig zu Boden.

Die LP eines Spielers sinken auf 0, er wird kampfunfähig. Kampfunfähige Charaktere können durch erhaltene LP (z.B. durch Heilung) wiederbelebt werden.



Das Ungetüm beginnt eure geschundenen Leiber zu zerreißen, während euch eure Krankheit von innen zerfrisst.

Jede Runde nimmt ein Spieler 1 Schaden.

Der Raukenvogel dreht euch mit einem Jaulen den Rücken zu und beginnt sich von euch zu entfernen. Das Gefühl des Sieges hält nur wenige Sekunden, dann brecht ihr erschöpft und ausgelaugt zusammen. Als ihr eine Weile später nach Luft ringend wieder erwacht, seht ihr einen Mann, der über euch gebeugt versucht eure Wunden zu versorgen. Ihr seht eure Kameraden, deren Haut lederartig aussieht und mit weißem Geflecht überzogen ist. Verzweifelt wehrt ihr euch gegen die Müdigkeit, die euren Körper umfängt und euch zum Aufgeben drängen will, doch es ist zu spät.

Der letzte Blick in eurem Leben ist der in das Gesicht des helfenden Mannes, der auf einmal beginnt schmerzhaft zu husten.

ENDE AKT 0

