



Der erste Auftrag

Ein 10W30-Abenteuer

Kristian Hermsdorf
17.11.2009

1 Einleitung

Gruppe durch das Schicksal zusammengeschlossen, kehren von einem Abenteuer wieder, suchen Kneipe auf.

1.1 Die noble Tag

In der Gasse vor dem Wirtshaus wird junge Frau von zwei Unholden belästigt.

Diablo Tiles

Als Belohnung für ihre Rettung, gibt Kaufmann Auftrag:

Bruder wohnt dort, Dorf wird nachts vom bösen überfallen, 2 Tagesmärsche nach O

1.2 Die Reise nach Finsterbruch

Unterwegs Überfälle von Banditen;

1x Ohne Bogen

1x in der Nacht

1x mit Bogen

1.3 Rettung von Finsterbruch

Dorfvorsteher freut sich über Hilfsangebot, gibt Heiltränke, Fackeln, Waffe? Aus.

Aufträge:

- 3 Heilige Artefakte wiederbringen, je 50 LP
- Ohr des Anführers 100LP

1.4 Der Dungeon

Pro Lvl 1 Artefakt in verschlossener Schatztruhe.

Mine-Tiles

- Level1: Skelette/Goblins
- Level2: Goblins/Nachtgoblins
- Level3: Nachtgoblins/Orks
- Level4: Nachtgoblin-Bogenschütze/Schamane/Spinnenreiter
- Level5: Gargboss

2 Monster

2.1 Ratten

Ratte, Tier (120LP)					
Fertigkeiten Biss 5, 1 Aktion	Items	ST	5	Lernpunkte	12
			3	Aktionen	1
		KO	3	HP	20
			1		
		SN	3	SF-Stich	5
			1	SF-Hieb	2
		GE	5	SF-Schnitt	3
			5	SF-Magisch	0
		WI	2		
			2		
Styles		CH	1		
			1		
		WA	1		
			1	AW	5
		AP	1	VW	5
			1	BSP	5

Oberratte, Tier (200LP)					
Fertigkeiten Biss 10, 1 Aktion	Items	ST	5	Lernpunkte	20
			3	Aktionen	2
		KO	3	HP	25
			1		
		SN	5	SF-Stich	10
			1	SF-Hieb	4
		GE	5	SF-Schnitt	6
			5	SF-Magisch	0
		WI	2		
			2		
Bodybuilding 3 Styles		CH	1		
			1		
		WA	1		
			1	AW	10
		AP	1	VW	5
			1	BSP	10

2.2 Kneipenschläger

Raufbold, Mensch (200LP)					
Fertigkeiten Waffenlos 7, 1 Aktion	Items Lederhemd (3,1,3,0) 2 <ST> Lederhose (3,1,3,0) 2 <KO> Lederschuhe(3,1,3,0) 2 <SN>	ST	5	Lernpunkte	20
			3	Aktionen	2
Bodybuilding 3		KO	5	HP	31
			1		
Styles		SN	5	SF-Stich	12
			1	SF-Hieb	6
		GE	7	SF-Schnitt	12
			5	SF-Magisch	0
		WI	2		
			2		
		CH	1		
			1		
		WA	1		
			1	AW	7
		AP	1	VW	5
			1	BSP	5

Raufbold-Chef, Mensch (300LP)					
Fertigkeiten Messerkampf 10, 1 Aktion	Items Gutes Lederhemd (4,1,4,0) 1 <ST> Lederhose (3,1,3,0) 2 <KO> Lederschuhe(3,1,3,0) 2 <SN>	ST	5	Lernpunkte	30
			4	Aktionen	4
Bodybuilding 5		KO	5	HP	35
			3		
Styles	Schweres Eisen-Messer (SP: 8, Aktionen: 1)	SN	10	SF-Stich	13
			3	SF-Hieb	6
		GE	6	SF-Schnitt	13
			6	SF-Magisch	0
		WI	2		
			2		
		CH	1		
			1		
		WA	1		
			1	AW	10
		AP	1	VW	9
			1	BSP	11

2.3 Wegelagerer

Wegelagerer, Mensch (340LP), Speerkämpfer				
Fertigkeiten Stabkampf 10	Items Lederrüstung (5,3,4,0) 4 <ST>, 2 <KO> Lederhose (3,1,3,0) 2 <KO> Lederschuhe(3,1,3,0) 2 <SN> Lederkappe (3,1,3,0) 2 <WA>	ST	10	Lernpunkte 35 Aktionen 2 HP 45
			4	
Bodybuilding 5	Speer (SP: 12,3<GE> 2 <ST>), Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <ST>	KO	5	SF-Stich 19 SF-Hieb 8 SF-Schnitt 18 SF-Magisch 0
			1	
Styles 1 x Offensiver Stand 1 1 x Betäubungsschlag I	Speer (SP: 12,3<GE> 2 <ST>), Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <ST>	SN	5	AW 10 VW 12 BSP 22
			3	
		GE	4	
			1	
		WI	2	
			2	
		CH	1	
			1	
		WA	1	
			1	
		AP	1	
			1	

Wegelagerer, Mensch (445LP), Schwertkämpfer				
Fertigkeiten Schwert 10 Schildverteidigung 10	Items Lederrüstung (5,3,4,0) 4 <ST>, 2 <KO> Lederhose (3,1,3,0) 2 <KO> Lederschuhe(3,1,3,0) 2 <SN> Lederkappe (3,1,3,0) 2 <WA>	ST	8	Lernpunkte 50 Aktionen 2 HP 41
			5	
Bodybuilding 5	Gutes Schwert (SP: 10, 3 <GE>), Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <GE> Rundschild (5,4,7,0) 2<GE>, 1<ST>	KO	5	SF-Stich 27 SF-Hieb 15 SF-Schnitt 28 SF-Magisch 0
			1	
Styles 1 x Offensiver Stand 1 1 x Betäubungsschlag I	Gutes Schwert (SP: 10, 3 <GE>), Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <GE> Rundschild (5,4,7,0) 2<GE>, 1<ST>	SN	5	AW 10 VW 10 BSP 20
			3	
		GE	10	
			5	
		WI	2	
			2	
		CH	1	
			1	
		WA	1	
			1	
		AP	1	
			1	

Wegelagerer Schütze, Mensch (470LP)				
Fertigkeiten Bogen 11, RW6	Items Lederrüstung (5,3,4,0) 4 <ST>, 2 <KO> Lederhose (3,1,3,0) 2 <KO> Lederschuhe(3,1,3,0) 2 <SN> Lederkappe (3,1,3,0) 2 <WA>	ST	8	Lernpunkte 50 Aktionen 2 HP 41
			2	
Bodybuilding 5	Eisen-Langbogen (SP:16, 2 <GE> 2 <ST>) Benuztung: 2<Aktionen>, 2 <WA> Normale Pfeile	KO	5	SF-Stich 19 SF-Hieb 8 SF-Schnitt 18 SF-Magisch 0
			0	
Styles 3 x Schütze I AW+1, VW-2 1 x Doppelpfeil I +W, AW-7	Eisen-Langbogen (SP:16, 2 <GE> 2 <ST>) Benuztung: 2<Aktionen>, 2 <WA> Normale Pfeile	SN	5	AW 11 VW 7 BSP 24
			3	
		GE	4	
			2	
		WI	2	
			2	
		CH	1	
			1	
		WA	11	
			8	
		AP	1	
			1	

2.4 Skelette

Skelett (Schwert) (760LP)					
Fertigkeiten Schwertkampf 10 Schildparade 10 Magische Resistenz 6 Magischer Widerstand 6 Styles 2 x Offensiver Stand II +4AW, -4VW 3 x Rückendeckung II +4AW, +6VW	Eisen-Langschwert (SP 12) 3 <GE>, 2 <Aktionen> Großer Rundschild (7,6,9,0)	ST	8	Lernpunkte	80
			7	Aktionen	3
		KO	8	HP	40
			5		
		SN	10	SF-Stich	12
			1	SF-Hieb	11
		GE	10	SF-Schnitt	14
			2	SF-Magisch	12
		WI	6		
		CH	2		
WA	2				
		AW	10		
AP	6	VW	10		
		BSP	23		

Skelett-Krieger (Bastartschwert) (920LP)					
Fertigkeiten Schwertkampf 14 Schildparade 14 Magische Resistenz 6 Magischer Widerstand 6 Styles 2 x Offensiver Stand II +4AW, -4VW 3 x Rückendeckung II +4AW, +6VW	Stahl-Bastartschwert (SP 18) 3 <GE>, 3 <Aktionen>, 2AW Großer Stahl-Rundschild (9,8,12,0)	ST	10	Lernpunkte	100
			7	Aktionen	3
		KO	10	HP	40
			5		
		SN	10	SF-Stich	16
			1	SF-Hieb	15
		GE	14	SF-Schnitt	17
			2	SF-Magisch	12
		WI	6		
		CH	2		
WA	2				
		AW	12		
AP	6	VW	14		
		BSP	36		

2.5 Nachtgoblins

Nachtgoblin (Speerträger) (960LP)					
Fertigkeiten Speerkampf 12	Guter Stahlspeer (SP 24) 2 <GE>, 1 <ST>, 2 <Aktionen>	ST	12	Lernpunkte	100
			7	Aktionen	2
6xHandauflegen 10	Goblinrobe (3,2,3,5) 4<ST> 3<KO> 1<SN>	KO	8	HP	48
			5		
3xMag Geschoss 10 RW6, SP 10	Lederstiefel (4,2,4,0) 3<SN>	SN	5	SF-Stich	12
			1	SF-Hieb	7
Mag Widerstand 6	Lederhose (3,1,3,0) 2<KO>	GE	4	SF-Schnitt	12
			2	SF-Magisch	14
Styles 2 x Offensiver Stand II +4AW, -4VW 2 x Wuchtiger Schlag II 150% Schaden		WI	6		
		CH	10		
		WA	10		
		AP	6	AW	12
				VW	14
				BSP	36

Nachtgoblin (Schütze) (1000LP)					
Fertigkeiten Bogen 14	Guter Kompositbogen (SP 21) 3 <GE>, 2 <ST>, 2 <Aktionen>	ST	10	Lernpunkte	120
			4	Aktionen	2
Ausweichen 14 Mag Widerstand 4	Goblinrobe (3,2,3,5) 4<ST> 3<KO> 1<SN>	KO	5	HP	48
			5		
3xSchütze II AW+2, VW-4 1xDoppelpfeil II AW-6	Lederstiefel (4,2,4,0) 3<SN>	SN	5	SF-Stich	27
			1	SF-Hieb	22
Schildzauber 14	Lederhose (3,1,3,0) 2<KO>	GE	6	SF-Schnitt	27
			3	SF-Magisch	28
		WI	4		
		CH	4		
		WA	14		
			11	AW	14
		AP	6	VW	10
			3	BSP	31

Nachtgoblin, Schamane (950LP)					
Fertigkeiten Heilung X, 4F, 20HP Lebensentzug X, 4F, 10SP	Goblin-Zauberstab	ST	6	Lernpunkte	100
			0	Aktionen	2
Ausweichen 10 Mag Widerstand 4	Goblinrobe (3,2,3,5) 4<ST> 3<KO> 1<SN>	KO	5	HP	27
			0		
1 x Arkane Überladung II +1W 2 x Flächenzauber II	Lederstiefel (4,2,4,0) 3<SN>	SN	5	SF-Stich	8
			1	SF-Hieb	7
Strahlender Anführer 10, R2, +3	Lederhose (3,1,3,0) 2<KO>	GE	4	SF-Schnitt	8
			4	SF-Magisch	14
		WI	4		
			4		
		CH	10		
			4		
		WA	10		
			10	AW	-
		AP	10	VW	10
			10	BSP	-

Nachtgoblin, Spinnenreiter (1450 LP)				
Fertigkeiten Stabkampf 15	Goblin-Hellebarde der Hast (SP20)	ST	15	Lernpunkte 180
	2W		0	
Spinnenbiss 15 2 Giftmarken, BSP 40Stich	Goblinrobe (3,2,3,5)	KO	10	HP 27
	4<ST> 3<KO> 1<SN>		0	
Gift Spucken 10, 1 Giftmarke, 2 Aktionen Spinnenreflexe +2Aktionen	Lederstiefel (4,2,4,0)	SN	10	SF-Stich 35
	3<SN>		1	
Styles 5 x Sturmagriff II +W, +50% Schaden, VW-6	Lederhose (3,1,3,0)	GE	4	SF-Schnitt 30
	2<KO>		4	
Regeneration 10, R1, (5 HP) Magischer Widerstand 6 Ausweichen 10 Bedrohliche Figur 10, R2, -3	Spinnenpanzer	WI	6	
			6	
		CH	10	
			4	
		WA	10	AW 15
			10	
		AP	10	VW 17
			10	

Nachtgoblin-Gargboss, (2000LP)				
Fertigkeiten Stabkampf 15 Magischer Widerstand 10 Ausweichen 10 Dickhäuter 10 Bodybuilder 10 Rastlosigkeit 8 Magische Resistenz 10	Stahl-Kriegssense der Kampfeskunst (SP 27)	ST	15	Lernpunkte 250
	3 <ST>, 3 <Aktionen>			
2 x Offensiver Stand II +4AW, -4VW 2 x Letzter Hieb II +1W, 200% Schaden	Kettenhemd (10, 8, 12, 0)	KO	15	HP 85
	6<ST> 4<KO> 2<SN>			
2 Lebensentzug 10	Lederstiefel aus genietetem Leder (8,3,8,0)	SN	15	SF-Stich 33
	4<SN>			
	Eisen-Kettenhose (5,3,12,0)	GE	10	SF-Schnitt 38
	5<KO>			
	3 x 20HP Heiltrank	WI	10	
	Einfacher Ring des Magischen Schutzes	CH	10	
		WA	10	AW 16
		AP	10	VW 18

3 Ausrüstung

3.1 Thommy: Elf, Offensivzauberer

- Robe
- Zauberstab
- Stoffschuhe
- Heiltränke
- Silberring

3.2 Matthias: Mensch, Axt, wenig Rüstung, Nordlandbarbar

- Lederhemd
- Gute Handaxt
- Lederschuhe
- Heiltränke

3.3 Marco: Mensch, Stabkämpfer

- Lederhemd
- Guter Langstab
- Lederschuhe
- Heiltränke

3.4 Mike: Ork, 2-Waffen-Kämpfer

- Lederhemd
- Handaxt
- Lederschuhe
- Heiltränke

3.5 Micha: Mensch oder Elf, Schurke (Messerstecher?)

- Lederhemd
- (Gutes) Messer
- Lederschuhe
- Heiltränke

3.6 Steffen:

- ??
- ??
- Lederschuhe
- Heiltränke