



Ein neuer Anfang

Ein 10W30-Abenteuer

Kristian Hermsdorf
17.11.2009

1 Einleitung

1.1 Rumor im Keller des Tempel

Ratten im Keller (Diablo-Tiles)

Schatzkiste:

- 1 mittlerer Heiltrank
- 1 Fackel
- 1 Seil
- 1 Ring des Charismas

Vom Priester:

- 20 LP
- Fertigkeit: Heilen
- Fertigkeit: Dem Tode entreißen

1.2 Halunken im Kneipenviertel

Kneipenschläger: 1. Tag 2, 2. Tag Anzahl Helden +1 + Chef

Vom Wirt:

- 30 LP
- Style: Wuchtiger Schlag
- Style: Betäubungsschlag

1.3 Diebe im Tempel

Wegelagerer im Keller (Mine-Tiles)

Vom toten Helden:

- Waffe
- Rüstung
- Kette des Schutzes

Vom Priester:

- 40 LP
- Fertigkeit: Regeneration
- Fertigkeit: Lebensentzug

1.4 Bei den Magiern

Zwerge im Keller vom Magierturm

Aus Schatzkiste

- Elfenzauberstab des Zauberers
- Kev-Lar-Robe

Vom Magier:

- 50 LP
- Fertigkeit: Manabrand
- Style: Arkane Überladung
- Style: Starker Zauber

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	
		Styles	WI	2		
				2		
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		
		Bodybuilding 3	Styles	WI	2		
					2		
	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)				
Fertigkeiten Hiebwaaffe 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
			3	
Bodybuilding 5		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	Dornenkeule (SP: 6, 3 <ST>), Benutzung: 2<Aktionen>, 2 <ST>	SN	5	
			3	
		GE	4	
			4	
		WI	2	
			2	
		CH	1	
			1	
		WA	1	AW 12 VW 8 BSP 16
			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		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	
			3	
		GE	4	
			2	
		WI	2	
			2	
		CH	1	
			1	
		WA	11	AW 11 VW 7 BSP 24
			8	
		AP	1	
			1	

Wegelagerer Chef, Mensch (750 LP)				
Fertigkeiten Hiebwaaffe 12	Items Gute Lederrüstung (7,4,8,0) 2 <ST>, 1 <KO> Lederhose (3,1,3,0) 2 <KO> Lederschuhe(3,1,3,0) 2 <SN> Lederkappe (3,1,3,0) 2 <WA>	ST	12	Lernpunkte 90 Aktionen 3 HP 76
			5	
Dickhäuter 6 Bodybuilding 8		KO	8	SF-Stich 22 SF-Hieb 13 SF-Schnitt 23 SF-Magisch 3
			4	
Styles 2 x Offensiver Stand II AW+4, VW-4 2 x Rundumschlag I AW-5, VW-7	Gute Dornenkeule (SP: 9, 3 <ST>), Benuztung: 2<Aktionen>, 2 <ST>	SN	10	
			8	
		GE	6	
			6	
		WI	4	
			4	
		CH	1	
			1	
		WA	2	AW 12 VW 10 BSP 31
			0	
		AP	6	
			6	

2.4 Dunkelzwerg

Dunkelzwerg, Zwerg (550LP)					
Fertigkeiten Axtkampf 12 Dickhäuter 4 Bodybuilder 5	Handaxt (SP 8) 3 <ST>, 2 <Aktionen>	ST	12	Lernpunkte	85
			3	Aktionen	3
Minengräber 5	Leichtes Kettenhemd (7, 6, 11, 0) 4<ST> 3<KO> 1<SN>	KO	10	HP	60
			5		
Styles 2 x Offensiver Stand II +4AW, -4VW 2 x Letzter Hieb I 150% Schaden	Lederstiefel (4,2,4,0) 3<SN>	SN	5	SF-Stich	26
			1	SF-Hieb	21
Strahlender Anführer 10, R2, +3	Lederhose (3,1,3,0) 2<KO>	GE	6	SF-Schnitt	35
			6	SF-Magisch	11
Eisen-Helm (7,7,12,0) 4<WA>, 2<ST>		WI	4		
			4		
		CH	2		
			2		
		WA	5	AW	12
			5	VW	8
		AP	2	BSP	32
			2		

Heiler, Zwerg (750LP)					
Fertigkeiten Heilung X, 4F, 20HP Lebensentzug X, 4F, 10SP	Zauberstab	ST	6	Lernpunkte	85
			0	Aktionen	3
Ausweichen 8 Dickhäuter 4 Minengräber 5	Leichtes Kettenhemd (7, 6, 11, 0) 4<ST> 3<KO> 1<SN>	KO	5	HP	43
			0		
Styles 1 x Arkane Überladung +1W 2 x Flächenzauber II	Lederstiefel (4,2,4,0) 3<SN>	SN	5	SF-Stich	26
			1	SF-Hieb	21
Strahlender Anführer 10, R2, +3	Lederhose (3,1,3,0) 2<KO>	GE	4	SF-Schnitt	35
			4	SF-Magisch	15
	Eisen-Helm (7,7,12,0) 4<WA>, 2<ST>	WI	4		
			4		
		CH	10		
			4		
		WA	8	AW	-
			8	VW	8
		AP	10	BSP	-
			10		

Dunkelzwerg-Chef, Zwerg (1130LP)					
Fertigkeiten Axtkampf 15 Dickhäuter 8 Bodybuilder 10	Stahlaxt (SP 13) 3 <ST>, 2 <Aktionen>	ST	15	Lernpunkte	150
			4	Aktionen	4
Minengräber 5	Kettenhemd (10, 8, 12, 0) 6<ST> 4<KO> 2<SN>	KO	15	HP	95
			6		
Styles 2 x Offensiver Stand II +4AW, -4VW 2 x Letzter Hieb II +1W, 200% Schaden	Lederstiefel aus genietetem Leder (8,3,8,0) 4<SN>	SN	10	SF-Stich	37
			4	SF-Hieb	28
Strahlender Anführer 10, R2, +3	Eisen-Kettenhose (5,3,12,0) 5<KO>	GE	6	SF-Schnitt	51
			6	SF-Magisch	24
	Eisen-Helm (7,7,12,0) 4<WA>, 2<ST>	WI	4		
			4		
	Einfacher Ringe des Magischen Schutzes	CH	2		
			2		
		WA	5	AW	15
			1	VW	11
		AP	6	BSP	43
			6		