

EPISCH
**CHARAKTERE
2GO**

SAINT SLAY´N
UND DER BLUTIGE RUDOLPH

VON CHRISTOPH „MAD EMINENZ“ BALLE

In den Eisigen Wäldern von Wyndland geht einmal im Jahr, immer zur Jahreswende, ein Schrecken umher. Einst war er ein Heiliger, ein Priester und Ordens-Ritter Taen´Aryr der Schutzgott der Kinder, doch das ist längst vergessen. Jetzt ist er nur noch als SAINT SLAY´N bekannt. Wem sein Leben lieb ist, der verriegele Haus und Hof, zahle noch schnell ein Almosen für das Armenhaus, denn Saint Slay´n wird kommen um sich deinen Kopf zu holen.

PRIESTER BONIFATIUS SLAVIUS

Priester Bonifatius Slavius geboren 44 GF lebte einst in Bosk. Er war stets ein hilfsbereiter Gläubiger, der emsig, gütlich und von freundlicher Natur war. Als diesen Menschen kannten und verehrten ihn die Armen und die Kinder in Bosk. Doch in einer kalten Frostnacht, kurz vor dem Jahreswechsel, geschah es. Tief im Wolfswald sammelten Slavius und sein Rentier Brennholz für die Armen und bedürftigen Kinder als das unfassbare passierte.

Slavius und Rudolph sein Rentier kehrten als untote Kreaturen zurück, einzig getrieben von dem Glauben an das Gute und Ehrenvolle im Menschen und die zu strafen, die vom rechten Weg des Glaubens abgekommen sind und die den Kindern Leid antun.

Gewandet in einen blutroten Mantel und dem Wappenrock eines Ordensritters schwingt Slavius sein heiliges Langschwert. Stets an seiner Seite ist sein Rentier, den die Einwohner Wyndlands nur den „blutigen Rudolph“ nennen.

Eine Kreatur, die nur der Hölle selbst entsprungen sein kann. Er hat feuerrote Augen und aus seinen Nüstern steigt schwefeliger Dampf empor.

Nein Saint Slay´n tötet nicht nur einfach, sondern hackt seinen Opfern die Köpfe ab und verstaubt sie in einem großen blutigen Leinensack. So taucht dieses tödliche Paar jedes Jahr drei Tage vor dem Jahreswechsel auf. Sie holen sich die Köpfe derer die kein gottgefälliges Leben führten und die, die den Kindern und den Armen nicht in ihrer Not beistanden.

HoHoHo erschallt es in den Wäldern.

SAINT SLAY´N	
KÖR: 9	AG: 6 GEI: 10
St: 19	BE: 0 VE: 3
Hä: 19	GE: 0 AU: 9
380	47 6 6 39
Bewaffnung	Panzerung
Langschwert+5 Brutal V Enthaupten	Kettenpanzer +3 Plattenarmschienen +3 Platten beinschienen +3 runenbest. Mantel +3 FlinkII Merkt nichts +2 PA
	Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenem Schadenspunkt um 1 Jahr.
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf ST und HA
	Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewandte Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit 1 gekennzeichnet sind.
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.
	Angst (-n): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtern und erhält bis zum Ende des Kampfes -n auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.
	Enthaupten: Schlagen-Immersieg tötet das Ziel bei Schaden = Kör+Ha des Ungläubigen
	Zauber: Bannen, Dämmerlanze (wirkt wie Lichtlanze), Durchsicht Geben und Nehmen, Heilendes Licht, Magiebannen, Schutzschild, Segen, Unsichtbares sehen, Wasser weihen
Beute:	BW 1M:20, 5BT:5BT:Z
GH:	50 GK: no EP: 1260

DER BLUTIGE RUDOLPH	
KÖR: 9	AG: 12 GEI: 1
St: 10	BE: 6 VE: 0
Hä: 10	GE: 0 AU: 9
870	27 18 11 27 -
Bewaffnung	Panzerung
Geweih WB +4 Hufe WB +4	Fell Merkt nichts +2 PA
	Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf ST und HA
	Wesen des Lichts (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewandte Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit 1 gekennzeichnet sind.
	Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.
	Werteverlust (Attribut): Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖ um 1 gesenkt (bei KÖ Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.
	Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufem gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	Mehrere Angriffe (+1): Kann n zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.
Beute:	Trophäe (BW2A:20- Fell, 1A:20 je Geweih)
GH:	50 GK: gl EP: 960



Impressum

Idee & Text: Christoph Balles
Layout & Bild: Christoph Balles
Fanwerk erschienen unter CC-Lizenz:

