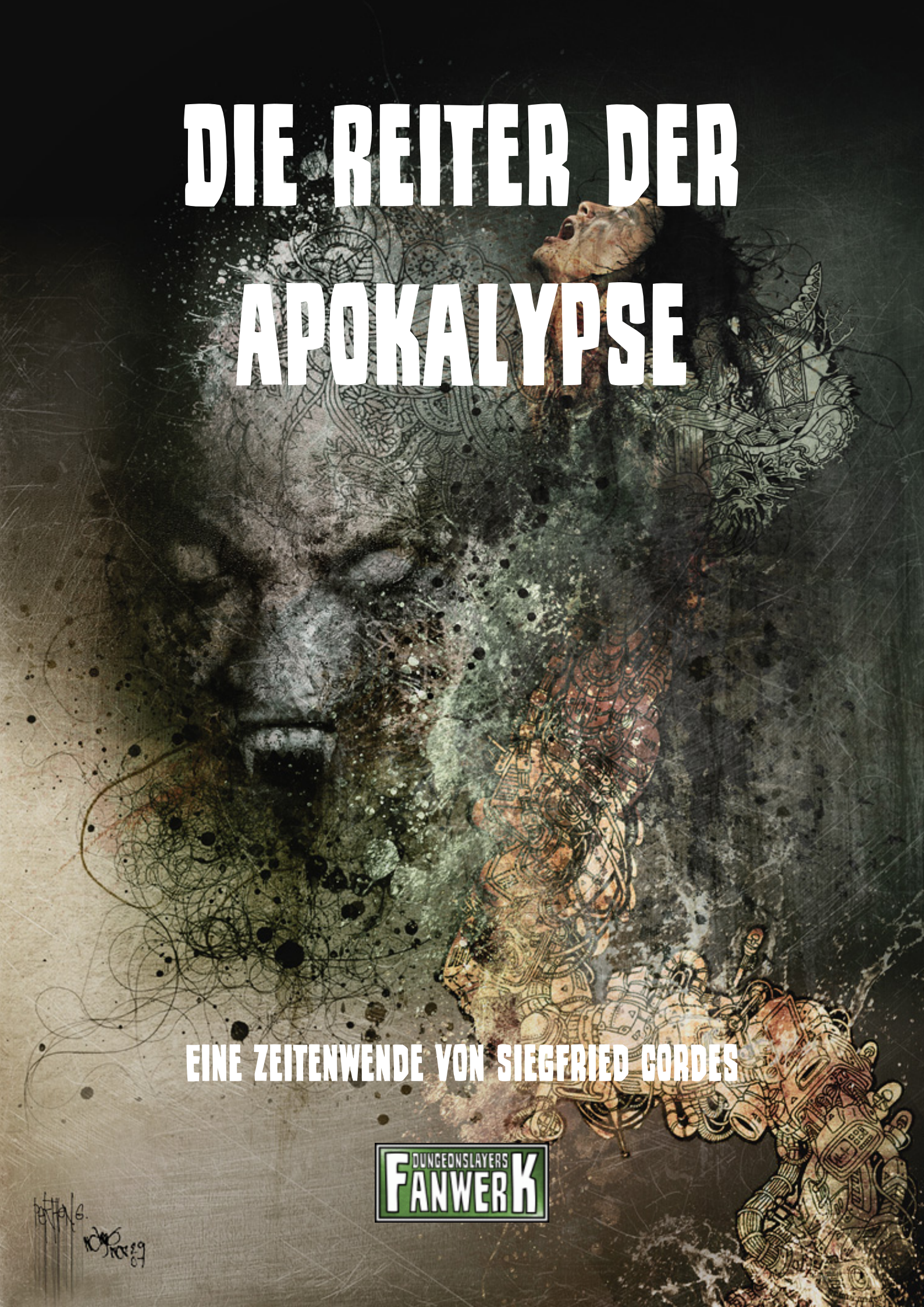


DIE REITER DER APOKALYPSE



EINE ZEITENWENDE VON SIEGFRIED GORDES

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

10/16/2019

DIE REITER DER APOKALYPSE

Finale Gegner für **Dungeonslayers**, **Gammaslayers** oder **DS-X**.

Nach einer Alten Prophezeiung steht das Ende der Welt kurz bevor und die vier Reiter der Apokalypse führen ihr Ende herbei.

Die Prophezeiung:

Als das erste Siegel geöffnet wurde, sah ich ein weißes Pferd; und der, der auf ihm saß, hatte eine Peitsche. Eine Seuche wurde ihm gegeben und als Pestilenz zog er aus, um zu töten.

Als das zweite Siegel geöffnet wurde, sah ich ein schwarzes Pferd; und der, der auf ihm saß, war der Hunger, und ihm wurde ein Dreschflegel gegeben.

Als das dritte Siegel geöffnet wurde, erschien ein anderes Pferd; das war feuerrot. Und der, der auf ihm saß, wurde ermächtigt, der Welt den Frieden zu nehmen, damit die Menschen sich gegenseitig abschlachteten. Und es wurde ihm eine große Axt gegeben.

Als das vierte Siegel geöffnet wurde, sah ich ein fahles Pferd; und der, der auf ihm saß, war „der Tod“; und die Unterwelt zog hinter ihm her. Und ihnen wurde die Macht gegeben über ein Viertel der Welt, die Macht, zu töten durch die Sense, Hunger und Tod und durch die Tiere der Erde.

DIE GESCHICHTE DER REITER

Es waren einmal vier Freunde, die in die Fremde zogen um ihr Glück zu suchen. Sie trennten sich und zogen in alle vier Himmelsrichtungen. Sie vereinbarten, dass sie sich auf den Tag genau am Ort ihrer letzten Zusammenkunft wieder treffen wollten, wenn die große Planetenkonjunktion wieder stattfinden sollte.

Der Erste ging nach Westen an die Akademie der geheimen Künste und wurde der Weiseste unter den Akademikern. Seine Macht und sein Wissen wurden so groß, dass er sich für Gott hielt. Bei einem Experiment wurde sein Körper so entstellt, dass er wie ein Pestopfer aussah.

Den Zweiten zog es nach Osten in die großen

Städte. Er wurde der König der Bettler, und die Gier nach dem Hab und Gut seiner Mitmenschen kannte keine Grenzen.

Der Dritte ging nach Norden und schloss sich den großen Kriegsheeren an. Auch sein Weg brachte ihn ganz nach oben und er wurde der Oberbefehlshaber der großen Heerscharen.

Der Vierte ging nach Süden, doch sein Weg brachte ihn nicht weit. Er wurde von Räubern erschlagen und sein Leichnam in einer dunklen Höhle versteckt. Jahre später erweckte ein wahnsinniger Nekromant ihn und sein Pferd zum Leben. Fortan lebte er als Skelettreiter und wurde für den Tod selbst gehalten.

Am Tag der großen Konjunktion kamen drei der vier Freunde wieder zusammen. Der Skelettmann war auch da, nur versteckte er sich, um die anderen nicht zu erschrecken. Die anderen drei warteten einen ganzen Tag und wollten schon wieder aufbrechen, da offenbarte sich ihnen ihr Skelettfreund.

Statt ängstlich zu sein, waren der Akademiker, der Kriegsherr und der König der Diebe beeindruckt von dem lebenden Skelett, weil es ewig lebte. In ihrem Machthunger schmiedeten sie Pläne von der Erschaffung einer neuen Welt und verhöhnten die Götter.

Das ging so weit, bis die Götter erzürnt waren und sich den Vieren offenbarten. Sie wurden aufgefordert Buße zu tun, oder eine schrecklich Strafe zu erleiden.

Uneinsichtig wie die Vier waren, gaben sie nicht nach. Zur Strafe sollten sie am letzten Tag der Welt nicht für ein neues Reich sorgen, sondern für ihre Vernichtung. Die Götter schufen in den Bergen einen geheimen Tempelplatz, verwandelten die vier Freunde in Statuen und ließen sie bis zum Tag des Niedergangs warten. Tatsächlich waren sie aber nur in den Statuen gefangen, und über die Jahrtausende wurden sie wahnsinnig vor Zorn. Ein Zorn der am Tag der Apokalypse über die Welt hereinbrechen wird.

Am Tag der nächsten großen Planeten Konjunktion sollte der Lichtstrahl der Sonne, der durch einen magischen Kristall abgelenkt wird, die Statuen nach und nach zum Leben erwecken.

Die Pestilenz bei Sonnenaufgang, den König der Bettler bei Mittag, den Kriegsherrn bei Sonnenuntergang und um Mitternacht den reitenden Tod.

Dieser Tag steht nun kurz bevor. Mögen die Götter uns gnädig sein....

DIE VIER REITER

1. REITER: DIE PESTILENZ - DER AKADEMIKER

Der erste Reiter ist die Pestilenz und kommt auf einem weißen Schlachtross daher. Er sieht aus wie ein Pestopfer und ist mit Eiterbeulen überhäuft. Als Waffe schwingt er eine Peitsche (WB +4 GA -4). Die Pestilenz ist hochgradig ansteckend und erfordert vom Gegner alle vier Kampfrunden eine Probe auf Robustheit. Heilzauber wirken schwächend auf die Pestilenz und in seiner Nähe (Radius 10m) machen sie ihm in dem Maße Schaden, wie seine Gegner geheilt werden. Sein Umhang gewährt bei geschlossener Brosche Immunität gegen jegliche Krankheiten (KÖR+1).

2. REITER: DER HUNGER - KÖNIG DER BETTLER

Völlig abgemagert, auf einem schwarzen Schlachtross reitet der Hunger. Als Waffe führt er einen Dreschflegel (WB +4 GA -3) und verbreitet mit seinem alles verzehrenden Hunger Angst und Schrecken. Im Kampf nimmt er die verlorene Lebenskraft seiner Angreifer, oder verzehrt einen toten Gegner und erhält dessen ursprüngliche Lebenskraft. Auf dem Kopf trägt diese magere Plage eine Hungerkrone aus Getreideähren, die den Träger weder Durst noch Hunger fühlen lässt.

3. REITER: DER KRIEG - DER KRIEGSHERR

Der dritte Reiter reitet auf einem feuerroten Schlachtross und wird der Krieg genannt. In einer schweren Rüstung, die hohl zu sein scheint, verbreitet er mit seiner Axt (WB +4 GA -8) Angst und Schrecken. Eine gelungene Attacke hinterlässt beim Gegner eine blutende Wunde, die doppelter Heilkraft zur Genesung bedarf. Unbewaffnete Gegner kann er aber nicht angreifen. Seine magische Waffe, von der ständig Blut tropft, kann sich in vier verschiedenen Waffen verwandeln.

4. REITER: DER TOD - DER SKELETTMANN

Als letztes kommt der Tod auf seinem Knochenpferd. Seine Waffe ist die gefürchtete Sense (WB +5 GA -3). Er und sein Pferd sind nur noch Gerippe, so dass Schusswaffen hier keinen Schaden anrichten können. Feinde, die im Kampf vom Tod besiegt werden, sind auch sofort tot, d.h. bei 0 LK stirbt der Gegner, und eine Wiedererweckung ist nicht mehr möglich. Allein vor dem grünen Feuer von Ark Ta Ma weicht der Tod, weil es ihm dauerhaften Schaden zufügen kann. Sein Knochenpferd ist geistesimmun und kann zwar niedergeschlagen werden, steht aber nach W20 Stunden wieder auf.

DER ANFANG VOM ENDE....

Nach langer und entbehrungsreicher Suche hatte die Gruppe ihr Ziel erreicht. Sie wussten nicht was sie dort erwarten würde. Man hatte sie ausgelacht und verhöhnt. Sie würden einem Ammenmärchen hinterherjagen. Doch alle Zeichen sprachen für das Ende der Welt:

Das Ende des ewigen Kalenders, die Austrocknung der Flüsse, die verheerenden Erdbeben und die Seuchen die ganze Landstriche entvölkert hatten.







Jahrelang hatten sie sich durch alte Archive geforscht und Texte auf Jahrtausende alten Pergamenten und Steintafeln übersetzt. Jetzt waren sie am Ziel ihrer Reise. Heute war der Tag und hier war der Ort. Auf diesem Plateau das Jahrtausende mit Schnee und Eis bedeckt war, waren nach der Schmelze die alten Runen, Zeichen und Steinkreise zum Vorschein gekommen. Es sah so aus, wie es in den alten Texten beschrieben war. Der Altar, der Thron aus Obsidian und die vier lebensgroßen Reiterstandbilder.

Die Stunde war angebrochen. Langsam kroch der Sonnenstrahl, der sich in dem großen Kristall auf der Spitze einer Felsnadel brach, in Richtung des 1. Reiterstandbildes.

Mit dem ersten Lichtstrahl erwachte der Reiter zum Leben und versuchte den Kultplatz zu verlassen. Jetzt galt es das Ende der Welt aufzuhalten. Zu den Waffen....

1. REITER / PESTILENZ

KÖR: 12	AGI: 15	GEI: 10
ST: 5	BE: 7	VE: 5
HÄ: 5	GE: 7	AU: 5

 108	 20	 22	 8,5	 21	 22
--	--	--	---	--	--







Bewaffnung		Panzerung	
Peitsche WB+4 GA -4		Umhang PA+3	
GH: 18	GK: gr	EP: 406	

Wesen der Dunkelheit

Erleidet doppelten Schaden durch Heilzauber.

4. REITER / TOD

KÖR: 12	AGI: 12	GEI: 12
ST: 6	BE: 6	VE: 6
HÄ: 6	GE: 6	AU: 6

 112	 21	 19	 7	 22	
---	---	--	---	--	---







Bewaffnung		Panzerung	
Sense WB +5 GA -3		Haut PA+2	
GH: 15	GK: gr	EP: 402	

Wesen der Dunkelheit

Verswindet, wenn ein Lebewesen bereit ist sich freiwillig und überzeugt zu opfern.

2. REITER / HUNGER

KÖR: 15	AGI: 10	GEI: 10
ST: 7	BE: 5	VE: 5
HÄ: 7	GE: 5	AU: 5

 128	 24	 17	 6	 24	
--	--	--	---	--	---


Bewaffnung		Panzerung	
Flegel WB+4 GA -3		Haut PA+2	
GH: 18	GK: gr	EP: 406	

Wesen der Dunkelheit

Wird durch Nahrungsmittel abgelenkt und greift eine Runde nicht an.

APOKALYPTISCHES ROSS

KÖR: 12	AGI: 10	GEI: 2
ST: 4	BE: 4	VE: 0
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0

 100	 15	 14	 6	 18	
---	---	--	---	--	---

Bewaffnung		Panzerung	
Hufe WB+2		-	
GH: 10	GK: gr	EP: 304	

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

3. REITER / KRIEG

KÖR: 20	AGI: 8	GEI: 10
ST: 7	BE: 5	VE: 5
HÄ: 10	GE: 3	AU: 5

 160	 37	 13	 5	 31	
--	--	--	---	--	---

Bewaffnung		Panzerung	
Kriegsaxt WB+4 GA -8		Plattenpanzer, Helm & Schild PA+6	
GH: 29	GK: gr	EP: 488	

Wesen der Dunkelheit

Greift unbewaffnete Gegner nicht an.

ENGEL DER APOKALYPSE

KÖR: 20	AGI: 20	GEI: 10
ST: 10	BE: 10	VE: 5
HÄ: 10	GE: 10	AU: 5

 200	 30	 30	 11	 35	
---	---	--	--	--	---

Bewaffnung		Panzerung	
Waffe WB+5, GA-5		Umhang PA+2	
GH: 32	GK: ri	EP: 304	

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Wesen der Dunkelheit

IMPRESSUM

Idee+Story: Siegfried Cordes
 Mitarbeiter: Tim Charzinski
 Ingo Schulze
 Lektorat: Navina-Alexa Cordes
 Coverbild: pekthong
 Icons: game-icons.net

Inhalte und Text stehen unter **CC NA-BY-SA 3.0 Deutschland Lizenz**. Bilder dürfen nur unter Genehmigung des Künstlers weiterverwendet werden.



APOKALYPTISCHE HINTERLASSENSCHAFTEN

Wann immer es den Helden gelingen sollte einen der vier Reiter abzuwehren, so stirbt dieser nicht, sondern vergeht in Staub, Rauch, Flammen oder einer Schar Insekten. Aber jeder der Reiter hinterlässt einen Gegenstand des Sets der „Apokalyptischen Hinterlassenschaften“.

PESTILENZ-UMHANG

Der erste Reiter (Krankheit) hinterlässt seinen Umhang. Dieser besteht aus einer grün-schwarzen Faser, die beim Betrachter den Eindruck hinterlässt, dass er ständig in wuselnder Bewegung wäre.

Magische Eigenschaft:

Solange die Brosche des Umhangs geschlossen ist, ist der Träger vollständig immun gegen alle Krankheiten, egal ob natürlichen oder übernatürlichen Ursprungs.

HUNGER-KRONE

Der zweite Reiter (Hunger) hinterlässt seine Krone. Die sogenannte Hungerkrone sieht aus wie ein Band aus geflochtenem Getreide, von dem die Grannen abstehen wie die Spitzen einer Krone.

Magische Eigenschaft:

Wenn die Krone mindestens einen Tag lang getragen wird, erleidet der Träger weder Hunger noch Durst, er ist also vollkommen unabhängig von Nahrung. Er verspürt weder Verlangen noch Geschmack an Essen.

ULTIMA RATIO

Der dritte Reiter (Krieg) hinterlässt seine Axt. Die Axt kann vier verschiedene Formen annehmen. Allen Waffen ist aber gleich, dass diese immer wie aus schwarzem Ebenholz geschnitzt aussehen und sobald sie in der Hand gehalten wird, ein stetiger Strom von Blut davon tropft.

Magische Eigenschaft:

Die Waffe kann vier Formen annehmen (Peitsche, Dreschflegel, Kriegsaxt und Sense).

Der Waffenbonus und der GA-Malus sind um jeweils 2 Punkte verbessert.

DAS KNOCHENPFERD

Der vierte Reiter (Tod) hinterlässt sein Reittier. Das Pferd des Todes besteht lediglich aus Knochen.

Magische Eigenschaft:

Das Pferd hat die Eigenschaften eines Apokalyptischen Rosses, ist aber zusätzlich geistesimmun. Es kann zwar niedergeschlagen werden, stirbt aber nie endgültig, sondern erholt sich innerhalb von W20 Stunden.

Angst: Das Knochenpferd erzeugt automatisch bei allen Wesen bis zur Stufe 3 Angst, wie die entsprechende Monsterfähigkeit.

SETZFÄHIGKEITEN:

2 Gegenstände: Magieresistent III

3 Gegenstände: Diener d. Dunkelheit III

4 Gegenstände: Wenn ein Träger sowohl Umhang, Krone und Waffe trägt und sich auf das Knochenpferd setzt wird er zum **5. Reiter**, dem **Engel der Apokalypse** (Werte wie Dämonenfürst + Fliegen). Der Spieler verliert die Kontrolle über den Charakter und dieser wird vom Spielleiter übernommen. Sollten die Helden den Engel nicht innerhalb von 666 Minuten stoppen können, so wird er sich mit den anderen vier Reitern wieder vereinen und die Apokalypse auslösen.