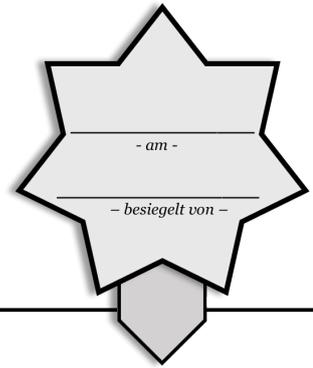


# KOPFGELD: IGOR - DER FURCHTBARE -



## HINTERGRUND

Ein 10 m großer Riese, den die Leute nun „Igor, der Furchtbare“ nennen, ist vor einigen Tagen aus den Bergen gekommen. Sofort begann er das Umland zu terrorisieren. Herden von teuren Nutztieren verschwanden in seinem Schlund. Bauern verloren Hab, Gut und Leben. Ausgesandte Wachen kehrten nicht von der Jagd zurück, sondern hinterließen nur trauernde Angehörige. Sogar bekannte Abenteurer der Umgebung, welche schon Oger, Trolle und Orks zuhauf erschlagen hatten, fielen ihm zum Opfer. Der für das Gebiet zuständige Obmann hat nun ein hohes Kopfgeld auf Igor ausgesetzt, um ihn für immer vom Angesicht der Welt zu tilgen.

## VORBEREITUNG

- Talente:**  
 Bildung  
 Charmant  
 Diebeskunst  
 Handwerk  
 Heimlichkeit  
 Jäger  
 Kletterass  
 Schlitzohr  
 Wissensgebiet

*PE	Wer?	Vorbereitungsbonus
>10	Gruppe:	Hinweis: Igor ist sehr unaufmerksam und anfällig für Fallen
>25	Gruppe:	Hinweis: Die Augen sind Igers Schwachstelle
>50	Gruppe:	Bauplan: Festhaltende Riesenfalle, eine kostenlose Festhaltende Riesenfalle
>75	Gruppe:	Hinweis: Igor kann, wenn abgelenkt, erklommen werden
>99	Gruppe:	1 Überraschungsrunde vor Kampfbeginn

## KOPFGELDJAGD

**Besonderheiten:** Igor ist sehr einfältig und unaufmerksam, was seine direkte Umgebung angeht. Sein Bemerkens-Wert wird nicht automatisch auf 8 angehoben, obwohl GEI+VE unter 8 sind. Dies bedeutet, dass

## FESTHALTENDE RIESENFALLE

Bewaffnung	Tarnwert
Halteklau (Schlagen: 40, GA-20)	Offen rumliegend (TW: 0)
 <b>Halteklau:</b> Tritt man auf den Auslösemechanismus in der Mitte der Falle, so springen zwei Klauen aus dem Boden, werfen den Auslösenden zu Boden und halten ihn fest. Dieser kann jede Runde einen Kraftakt -8 versuchen. Bei Erfolg kann das von der Falle gefangene Ziel sich befreien und wieder aufstehen.	
Beute:	Metallteile
GK: no	EP: 25

er besonders anfällig für Fallen oder Angriffe im Schlaf oder aus dem Schatten heraus ist. Seine Augen sind Igers besondere Schwachstelle. Werden sie gezielt angegriffen, so erhält der angreifende einen Malus von -4 auf den Angriff (winziges Ziel), verursacht dafür jedoch abwehrlosen Schaden. Werden die Augen getroffen und werden mindestens 10 LK Schaden verursacht, so ist Igor für W20/5 Kampfrunden geblendet. Damit erhält er -8 auf alle Proben, für die er Sicht benötigt.

## IGOR DER FURCHTBARE ANFÜHRER

<b>KÖR:</b> 27	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 2
ST: 7+3	BE: 3	VE: 1
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0
     		
Bewaffnung	Panzerung	
Riesenschwert (WB+4, GA-4), Geworf. Fels (WB+4, GA-4)	Rückenhaar (PA+0), Lendenschurz (PA+1)	
 <b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersion umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 7 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.		
 <b>Zerstampfen:</b> 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.		
Beute:	Elfischer Tarnumhang, Gürtel der Trollstärke, Kette der Regeneration, Schwebenamulett	
GH: 41	GK: ri	EP: 1148



Damit auch Nahkämpfer die Augen erreichen können, gibt es zwei Möglichkeiten. Die Festhaltende Riesenfalle vermag Igor zu Boden zu ringen und seine Augen so anfällig für Schlagen-Angriffe zu machen. Mit ausreichender Vorbereitung erhalten die SC dafür einen Bauplan sowie eine kostenlose Falle. Jede weitere Festhaltende Riesenfalle, die auch für andere große und kleine Gegner eingesetzt werden kann, kostet 100 GM und muss mit den üblichen Handwerksregeln (GRW. Seite 88) hergestellt werden.

Außerdem hat Igor einen ausgesprochen haarigen Rücken, der sich ausgezeichnet zum Erklimmen eignet. Ein Nahkämpfer könnte so an Igor selbst hochklettern (Klettern+4) und von dessen Schultern aus Igors Augen angreifen. Damit Igor den ihn Erklimmenden jedoch nicht direkt abwirft, muss er mit einer vergleichenden Darbietungsprobe (+4) gegen eine Bemerkungsprobe von Igor abgelenkt werden. Bemerkte Igor, dass ein SC an ihm herum klettert (indem er seine Bemerkungsprobe schafft oder von dem Kletternden angegriffen wird), wird er versuchen ihn abzuwerfen. Dabei wird Igor einen Kraftakt gegen den ihn erklimmenden Gegner ausführen. Bei Erfolg fällt der SC von Igor und erhält aufgrund des 10 m Sturzes 30 LK abwehrbaren Sturzschaden.



## BELOHNUNGEN

In seinem heruntergekommenen Lager, das er sich in einer Bauernhofruine eingerichtet hat, können die SC die Überreste der Ausrüstung von Wachen und Abenteurern, die sich dem Riesen bereits entgegengestellt haben, finden:

- 2W20 m Seil
- W20/2 Decken
- W20/2 Wasserschläuche
- Einige Geldbeutel mit insgesamt 20W20 GM
- 2 Kletterausrüstungen
- 3 Bärenfallen
- 1 Lederpanzer
- 1 Lederschienen
- 1 Kettenpanzer
- 1 Metallhelm
- 1 Langschwert
- 1 Langbogen
- 1 Kurzbogen

Außerdem liegen die Hinterlassenschaften der ehemaligen Bewohner verstreut auf dem Boden herum. So können Werkzeuge verschiedenster Art, wie sie für das Führen eines Hofes vonnöten sind, gefunden werden. Die von ihm tatsächlich getragenen Gegenstände sind aufgrund ihrer Größe auf unübliche Art und Weise von ihm angelegt worden. Die Ketten trägt er wie Ringe, den Gürtel wie einen Armreif und der Umhang hängt wie ein lachhafter Fetzen an seinem viel zu dicken Hals. Der Obmann belohnt die SC zudem reichlich für ihren Einsatz. Sie erhalten **1000 GM** als Goldbelohnung und dürfen sich entscheiden, ob sie **einen der vom Riesen entvölkerten Höfe übernehmen**, oder stattdessen weitere **1500 GM** nehmen möchten.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Nicht-kommerziell Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Erstellt von Karl „Sintholos“ Jung. Inspiriert von Aushang 2 Grab von MH+. A2G-Symbol und Siegel von MH+. Battlemap erstellt mit Dungeonfog: <https://www.dungeonfog.com>, Bild: Alexander „akulex“ Kuhn