

## Die Automaten des Odenius Seite 29

Helden können auf den Zyklopeninseln (und an anderen Orten Aventuriens) auf die Wunderwerke von Odenius dem Tüftler stoßen. Dem Herrscher und Meistermechanikus gelang es, eine Reihe von Automaten zu entwickeln, die ihn überdauern haben und als Meisterwerke bezeichnet werden müssen. Odenius hat sowohl einige Automaten entwickelt, die man vor allem als Spielzeuge betrachten kann, aber auch Wächter aus



Stahl, um Orte zu schützen, die große Gefahren bergen. Automaten des Odenius kann es in fast jedem beliebigen Aussehen geben. Die meisten davon sind nicht durch Magie erschaffen, sondern lediglich mittels meisterlicher mechanischer Kenntnisse hergestellt worden. Einige von ihnen muss man aufziehen, um sie in Bewegung zu setzen, andere haben einen Mechanismus eingesetzt bekommen, der eingesetzt bekommen, der dafür sorgt, dass sie auch dafür sorgt, dass sie auch noch nach Jahrhunderten funktionieren.

### Vom Wesen der Automaten

Automaten sind durch profane Mechanik bewegungsfähige Gegenstände. Sie verfügen über einen Aufziehmechanismus und werden optional mittels des Zaubers *Animatio* angetrieben. Sie werden regeltechnisch wie Objekte behandelt. Kampf-Automaten besitzen aufgrund ihrer erweiterten Fähigkeiten einen gewöhnlichen Wertekasten. Automaten können nur von den Status *Belastung* und *Paralyse* betroffen sein. Normale Angriffe von mit *Animatio* angetriebenen Kampf-Automaten gelten nicht als magische Waffe.

Automaten können keine Proben auf Talente ablegen; wann immer eine solche Probe anfällt, gilt sie automatisch als misslungen.

### Wächter-Automat

**Größe:** 1,90 Schritt hoch

**Gewicht:** 200 Stein

**MU 20 KL 1 IN 1 CH 14**

**FF 10 GE 15 KO 25 KK 20**

**StruPu 150 AsP – KaP – INI 11+1W6**

**VW – SK – ZK 4 GS 6**

**Waffenlos:** AT 12 TP 1W6+6 RW kurz

**Langschwert:** AT 12 TP 1W6+9 RW mittel

**Streitkolben:** AT 12 TP 1W6+10 RW mittel

**Zweihänder:** AT 12 TP 2W6+10 RW mittel

**RS/BE:** 6/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Langschwert, Streitkolben, Zweihänder)

**Vorteile/Nachteile:** keine

**Herstellungsschwierigkeit:** –5

**Herstellungskomplexität:** komplex (4 AP)

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Objekt (Automat)

**Kampfverhalten:** Der Wächter-Automat greift den ersten besten Gegner an und verteidigt sich nicht. Dabei nutzt er immer in der gleichen Reihenfolge erst einen *Wuchtschlag*, dann einen *Waffenangriff* und danach einen

waffenlosen Angriff, bevor er von vorne beginnt. Als Auslöser für das Kampfverhalten dient meist entweder ein bestimmtes Wort oder eine Bewegung in seiner Nähe, wobei gewöhnlich ein weiteres Wort zur Deaktivierung festgelegt wird.

**Flucht:** flieht nicht

**Mechanik:**

- ◆ **QS 1:** Es handelt sich um einen geistlosen mechanischen Apparat, der gebaut wurde, um Orte zu bewachen.
- ◆ **QS 2:** Der Automat ist gut gepanzert, macht aber keine Anstalten auszuweichen oder sich zu verteidigen.
- ◆ **QS 3+:** Dieser Wächter muss von Odenius dem Tüftler entworfen worden sein.

**Sonderregeln:**

**Feuerimmunität:** Der Wächter-Automat ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

**Immunität gegen Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Dolche, Fechtwaffen und Schleudern:** Der Wächter-Automat erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

**Immunität gegen Betäubung, Furcht, Schmerz und Verwirrung:** Der Wächter-Automat ist gegen die genannten Zustände immun. Bei anderen Zuständen hat die Meisterin das letzte Wort.



Die Automaten, auf die Helden am häufigsten stoßen können und die noch immer funktionieren, sind die Wächter-Automaten. Sie besitzen die Form von menschlichen Kriegerern der Vergangenheit. Titanen-Automaten sind deutlich seltener und immens groß. Diese riesigen

Automaten besitzen häufig die Form von Göttern oder Giganten und werden ebenfalls als Wächter eingesetzt. Die Tatzelwurm-Automaten sind den namensgebenden niederen Drachen nachempfunden und ebenfalls gefährliche, vergleichsweise agile Kampfmaschinen.

#### **Titanen-Automat**

**Größe:** 5,00 Schritt hoch

**Gewicht:** 200 Stein

**MU 20 KL 1 IN 1 CH 14**

**FF 10 GE 15 KO 25 KK 30**

**StruPu 400 AsP – KaP – INI 11+1W6**

**VW – SK – ZK 4 GS 6**

**Waffenlos:** AT 8 TP 3W6+18 RW lang

**RS/BE:** 6/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I-III (Waffenlos)

**Vorteile/Nachteile:** keine

**Herstellungsschwierigkeit:** –10

**Herstellungskomplexität:** komplex (10 AP)

**Größenkategorie:** riesig

**Typus:** Objekt (Automat)

**Kampfverhalten:** Der Titanen-Automat greift den ersten besten Gegner an und verteidigt sich nicht. Dabei nutzt er immer in der gleichen Reihenfolge erst einen **Wuchtschlag**, dann zwei normale waffenlose Angriffe, bevor er von vorne beginnt. Als Auslöser für das Kampfverhalten

dient meist entweder ein bestimmtes Wort oder eine Bewegung in seiner Nähe, wobei gewöhnlich ein weiteres Wort zur Deaktivierung festgelegt wird.

**Flucht:** flieht nicht

**Mechanik:**

- ❖ **QS 1:** Es handelt sich um einen geistlosen mechanischen Apparat, der gebaut wurde, um zu kämpfen.
- ❖ **QS 2:** Der Automat ist gut gepanzert, macht aber keine Anstalten auszuweichen oder sich zu verteidigen.
- ❖ **QS 3+:** Dieser Titan muss von Odenius dem Tüftler entworfen worden sein.

**Sonderregeln:**

**Feuerimmunität:** Der Titanen-Automat ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

**Immunität gegen Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Dolche, Fechtwaffen und Schleudern:** Der Titanen-Automat erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

**Immunität gegen Betäubung, Furcht, Schmerz und Verwirrung:** Der Titanen-Automat ist gegen die genannten Zustände immun. Bei anderen Zuständen hat die Meisterin das letzte Wort.

#### **Tatzelwurm-Automat**

**Größe:** 1,00 bis 1,20 Schritt hoch; 1,50 bis 2,50 Schritt (ohne Schwanz); 3,00 bis 4,00 Schritt lang (mit Schwanz)

**Gewicht:** 400 bis 700 Stein

**MU 20 KL 1 IN 1 CH 14**

**FF 10 GE 15 KO 25 KK 28**

**StruPu 350 AsP – KaP – INI 11+1W6**

**VW – SK – ZK 4 GS 6**

**Biss:** AT 10 TP 3W6+10 RW kurz

**Klauen:** AT 10 TP 2W6+8 RW mittel

**Schwanz:** AT 8 TP 2W6+6 RW lang

**RS/BE:** 6/0

**Aktionen:** 2 (max.1 x Biss und 1 x Schwanz)

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag I-III (Biss, Klauen, Schwanz), Schwanzschwingung

**Vorteile/Nachteile:** keine

**Herstellungsschwierigkeit:** –8

**Herstellungskomplexität:** komplex (8 AP)

**Größenkategorie:** riesig

**Typus:** Objekt (Automat)

**Kampfverhalten:** Der Tatzelwurm-Automat greift den ersten besten Gegner an und verteidigt sich nicht. Dabei nutzt er immer in der gleichen Reihenfolge erst einen Biss, dann einen Klauenangriff und danach einen

Schwanzangriff, bevor er von vorne beginnt. Als Auslöser für das Kampfverhalten dient meist entweder ein bestimmtes Wort oder eine Bewegung in seiner Nähe, wobei gewöhnlich ein weiteres Wort zur Deaktivierung festgelegt wird.

**Flucht:** flieht nicht

**Mechanik:**

- ❖ **QS 1:** Es handelt sich um einen geistlosen mechanischen Apparat, der gebaut wurde, um zu kämpfen.
- ❖ **QS 2:** Der Automat ist gut gepanzert, macht aber keine Anstalten auszuweichen oder sich zu verteidigen.
- ❖ **QS 3+:** Dieser Automat muss von Odenius dem Tüftler entworfen worden sein.

**Sonderregeln:**

**Feuerimmunität:** Der Tatzelwurm-Automat ist immun gegen Feuerschaden und nicht brennbar.

**Immunität gegen Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Dolche, Fechtwaffen und Schleudern:** Der Tatzelwurm-Automat erhält durch die genannten Waffentypen keinen Schaden.

**Immunität gegen Betäubung, Furcht, Schmerz und Verwirrung:** Der Tatzelwurm-Automat ist gegen die genannten Zustände immun. Bei anderen Zuständen hat die Meisterin das letzte Wort.