

Wasserleiche

Größe: 1,50 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper

Gewicht: 40 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU 20 **KL** 6 (t) **IN** 10 **CH** 9

FF 6 **GE** 8 **KO** 14 **KK** 14

LeP 17 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 1 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 4

Waffenlos: **AT** 8 **TP** 1W6(+Krankheit)* **RW** kurz

Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Krankheit)* **RW** kurz

Säbel: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **RW** mittel

Wasserschwall: **FK** 9 **LZ** 1 **TP** 1W6+1 Stufe *Verwirrung* **RW** 1/2/3
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

- **Vorteile/Nachteile:** Angst vor Feuer II[•], Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Wasserleichen als Untote ansonsten nicht den Zustand Schmerz erleiden können).

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 1, Kraftakt 7, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 6, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6 (kleine Wasserleichenhorde) oder 3W6 (große Wasserleichenhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: Untoter (Hirnloser), humanoid

Erschaffungsschwierigkeit: +1

Beute: eventuell Zufallsfund (bei 1 auf W6 hat die Wasserleiche Geld oder Wertgegenstände im Wert von 1W6 x 1W6 Heller dabei)

Kampfverhalten: Wasserleichen gehorchen den Befehlen ihres Beschwörers und werden häufig als hirnlose Arbeitssklaven eingesetzt. Wenn sie freie Untote sind, wollen Wasserleichen ihrem instinktiven Hass auf alles Lebendige folgen. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sie sich direkt darauf zu und versuchen, es zu töten.

Flucht: Wasserleichen fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Schmerz +1 bei: kein Effekt

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Wasserleichen sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.
- ☛ **QS 2:** Von einem Beschwörer kontrollierte Wasserleichen folgen ebenso wortlich wie gedankenlos den Befehlen ihres Meisters und lassen sich davon kaum abbringen. Den Kopf vom Rumpf zu trennen hat keinen nennenswerten Effekt.
- ☛ **QS 3+:** Sonnenlicht schadet ihnen und zerstört sie innerhalb von wenigen Augenblicken.

Sonderregeln:

*) **Krankheitsüberträger:** Wasserleichen können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe **Aventurischer Almanach** Seite 130).

Extrem Lichtempfindlich: Ist die Wasserleiche direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 2 SP pro KR.

Meute: Wasserleichen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wasserleiche in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

Wasserleichenart: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschen-Wasserleiche. Andere Wasserleichenarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

Wasserschwall: Wasserleichen können ihren Gegner mit einem Wasserschwall anspucken. Es gelten dabei die Regeln eines Fernkampfangriffs mit einer Wurfwanne. Der Wasserschwall richtet nicht nur TP an, sondern auch 1 Stufe *Verwirrung* für 5 KR. Der Schaden ist kumulativ.

Untoten-Regeln: Für Wasserleichen gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe vordere Umschlag Innenseite).



Wasserleiche

An den Küsten des Meeres der Sieben Winde sind unzählige Schiffe gekentert. In Havena kommt noch hinzu, dass durch die Große Flut Tausende von Menschen ihr Leben verloren haben und immer wieder Schatzsucher in der Unterstadt ertrinken. Gelegentlich kommt es vor, dass ein finsterner Nekromant oder die Macht der Erzdämonin Charyptoroth die Leiche eines Ertrunkenen mit Unleben erfüllt und so eine Wasserleiche entsteht.

• Obwohl Untote nicht den Zustand *Furcht* erleiden können, bekommen Wasserleichen beim Anblick von Feuer Zustandsstufen *Furcht* mit den üblichen Auswirkungen.

Diese Untoten weisen in der Regel einen aufgedunsenen Leib auf und sind oftmals schon von den Meeresbewohnern angeagt worden, sodass ihr Anblick furchtbar ist.

Einige von ihnen, insbesondere jene Wasserleichen, die zu Lebzeiten Schatzsucher und Seeleute waren, sind sogar mit Säbeln oder ähnlichen Waffen ausgerüstet. Doch nicht nur ihre plumpen Angriffsversuche können einer Heldin gefährlich werden: Sie verfügen über die Fähigkeit, einen fauligen Wasserschwall zu spucken, der auf der Haut brennt und das Bewusstsein trübt.