





MENSCH  
MARASKANER  
SOZIALSTATUS: FREI



# SERPENTICO

MAGIER UND SCHLANGENKULTIST

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	LEP	ASP	AW	MI
13	15	12	10	14	13	10	10	25	36	7	14+1W6

SCHIPS: 3



AKTIONEN: 1

SK	ZK	GS
2	0	8

Waffenlos:	AT 10	PA 7	TP 1W6	RW kurz
Dolch:	AT 9	PA 5	TP 1W6+1	RW kurz
Magierstab:	AT 12	PA 9	TP 1W6+2	RW lang

RS/BE 0/0

Artefaktanalytiker  
Gedankenschutz  
Hehlerei  
Mitverwandlung  
Stechender Blick  
Verbotene  
Pforten

**Kampfverhalten:** Wenn möglich Flucht, ansonsten attackiert er den nächsten Gegner.

**Flucht:** Individuell; spätestens nach zwei Stufen Schmerz

**Schmerz +1:** 19 LeP, 13 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger



**Sprüche:** Analys Arkanstruktur 13, Blitz dich find 8, Fischflosse (große Tiere) 16, Odem Arcanum 10, Panik überkomme euch 10, Schlangenruf 12, Schuppenhaut 13, Serpentalis 10, Vipernblick 9, Wasseratem 8  
**Zaubertrick:** Schlangenhände  
**Stabzauber:** Tierwandlung (Speikobra)



**Gesellschaftstalente:** Einschüchtern 12, Willenskraft 10  
**Handwerkstalente:** Handel 11  
**Körpertalente:** Körperbeherrschung 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 12  
**Naturtalente:** Tierkunde 10  
**Wissenstalente:** Geschichtswissen 12, Magiekunde 14, Rechnen 10, Sagen & Legenden 13,  
**Sprachen/Schriften:** Krakonisch, Rssahh (Chrmk), Tulamidya (Tulamidya-Zeichen), Ur-Tulamidya Zeichen

Giftresistenz I  
Schlangemensch

Kälteempfindlich  
Persönlichkeitschwäche:  
Unheimlich  
Verpflichtungen II (Skrechu)

Sonderfertigkeiten

Vorteile / Nachteile





### Kaltes Licht

**QS 3:** Das Kalte Licht besitzt den Lichtradius einer Kerze für 1,5 Stunden.

### Zaubertrank

**QS 4:** Regeneriert bei Einnahme 1W6+4 AsP,

### Odem Arcanum Linse

Kleine geschliffene Linse die aktiviert wird, sobald sie direkt vors Auge gehalten wird.

**Anwendung:** 3 Anwendungen

**QS 5:** Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 2.

**Wirkungsdauer:** 1 Minute

**Zielkategorie:** Wesen, Objekt



Etwa 37 Jahre alt, hochgewachsen, schlank und von drahtiger Gestalt. Bis auf die glatten, nach hinten gekämmten schwarzen Haare, absolut haarlos. Serpentico versucht sich, durch einige schuppenähnliche Tätowierungen im Gesicht, ein reptilisches und unheimliches Aussehen zu verleihen. Sein stechender Blick und die alles durchdringenden Augen kommen ihm vor allem bei Verhandlungen mit zwielichtigen Personen zugute.

Er trägt meistens grünlich gefärbte Kleidung, oft mit Schuppen oder Schlangensymbolen versehen oder auch direkt aus Schlangeneder gefertigt. Einige Stücke stammen sogar von Hesindegeweihten, welche er mit einer gewissen Ironie trägt. Dabei verzichtet er jedoch auf protzigen Schmuck oder Verzierungen und pflegt lieber einen unauffällig-eleganten Stil.

### Schlangenform (Boa)

MU 14 KL 15 IN 14 CH 13

FF 9 GE 13 KO 15 KK 18

LeP 60 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 3 SK 1 ZK 2 GS 2

**Biss:** AT 13 TP 1W6 + 2 RW kurz

**RS/BE:** 1/0

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeiten:** Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte I (Biss), Klammergriff, Unterwasserkampf

**Talente:** Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 9, Verbergen 9, Willenskraft 9

**Größenkategorie:** mittel

**Typus:** Tier, nicht humanoid

**Flucht:** Individuell; spätestens nach zwei Stufen Schmerz

**Schmerz +1:** 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger



Serpentico beherrscht den Zauber Fischflosse mit der Fähigkeit „Große Tiere“ und soweit, dass er seine geistigen Fähigkeiten in Schlangenform beibehält, um sich auch nach der Rückverwandlung noch an alles erinnern zu können.

Entweder nutzt er diese Form, um unentdeckt irgendwo eindringen zu können, sich im Wasser schneller fortzubewegen oder um, meist aus dem Hinterhalt, einen Gegner zu attackieren. Da es sich bei der Form um eine recht stattliche Version einer Würgeschlange handelt, kann Serpentico auch versuchen, einen Gegner zu umschlingen, um ihn zu erwürgen.



## HINTERGRUND

Der gebürtige Maraskaner, dessen richtigen Namen niemand kennt, besuchte in jungen Jahren die Al'Achami zu Fasar, um verbotenes Wissen und Macht zu erlangen. Das dortige Studium brach er allerdings bald schon ab und kehrte in seine Heimat nach Maraskan zurück.

Dort kam er in Kontakt mit einem privaten Lehrmeister und Anhänger der Skrechu und erhielt letztendlich von diesem auch seine Ausbildung. Der Magus lehrte ihn nicht nur einige echsische Zauber (unter anderem auch einen Spruch, um sich in eine große Wasserschlange zu verwandeln), sondern führte ihn auch nach und nach in den Orden der großen Schlange ein.

Gelockt durch Versprechungen von großer Macht und ewigem Leben ist er, seit seiner Initiation im Auftrag der Skrechu und vor allem Al'Gortons, in nahezu ganz Aventurien unterwegs, um Artefakte des 10. Zeitalters ausfindig zu machen oder neue geheime Brutstätten für die große Schlange anzulegen. Oft wird er dabei von krakonischen oder echsischen Söldnern begleitet, die ihm als Handlanger und Leibwächter dienen.

Er selber kennt jedoch auch immer nur einen kleinen Teil der Pläne, was ihn aber nicht daran hindert, eigene Ziele zu verfolgen oder sich als wichtiger zu erachten, als er in Wirklichkeit ist. Seine Loyalität gegenüber seiner verhüllten Meisterin ist dabei jedoch ungebrochen und steht für ihn an erster Stelle.

## ABENTEUERAUFHÄNGER

### Der Mann im Hintergrund:

Serpentico kann für Spieler die typische graue Eminenz in einem Abenteuer sein. Jene Kraft, die versucht vor allem durch Mittelsmänner, Agenten und angeheuerte Söldner den Spielern echsische Artefakte abzujauchen oder ihnen bei Expeditionen zu uralten Dschungeltempeln zuvorzukommen. Dabei wird er jedoch versuchen, sich weitestgehend im Hintergrund zu halten und eine direkte Konfrontation bis zum Schluss vermeiden. Auf der anderen Seite kann er aber auch die Spieler für einen Auftrag anheuern, ihm ein wertvolles Artefakt zu beschaffen, nur um sie letztendlich zu hintergehen, falls sie seine wirklichen Absichten durchschauen.

### Schlangengrube:

Bei Stadtabenteuern (z.B. in Al'Anfa, Brabak, Selem oder auf Maraskan) kann er als zwielichtiger Händler und Unterweltboss in Erscheinung treten, der durch kriminelle Methoden versucht seine Ziele zu erreichen oder gewisse Artefakte zu erlangen. Oder er agiert als Oberhaupt eines lokalen Schlangenkultes, sei es um Brutstätten für die Skrechu anzulegen oder aber um ihre Position an einem bestimmten Standort zu stärken. Hierbei plant er natürlich längerfristig und versucht dabei wichtige Personen entweder durch Bestechung, Erpressung oder Einschüchterung auf seine Seite zu bringen.