

Eisbringer

Spielinformationen

Eisbringer ist für die Zerstörung von drei Kaers verantwortlich und zwar noch vor dem eigentlichen Beginn der Plage. Diese Kaers waren erst im Bau, als Eisbringer sie verschlang. Seine Methoden sind dabei simpel. Er versucht die Namensgeber mit seiner Eiswelle zu fangen und ernährt sich dann von ihrem Schmerz.

Eisbringer hat einen Karmapool von 20, der aber bis auf 40 ansteigen kann. Dazu nutzt er seine Kraft Karma aussaugen. Diese zusätzlichen Karmapunkte halten genau 1 Tag an, danach verschwinden sie wieder.

Er hat meistens 20 Opfer, von denen er seine zusätzlichen Karmapunkte gewinnt und die er mit seiner Leben Erhalten Fähigkeit am Leben hält.

Jeder Einsatz dieser Fähigkeit kostet ihn ein permanenten Schadenspunkt. Die Eiswelle Fähigkeit von ihm kommt durch Wasserelementare, die er beschworen und gefangen hat. Zur Zeit hat er nur ein Elementar unter Kontrolle und das ist der Erfrorene. Ein Elementar, das die Caucavia Berge unsicher macht. Wenn es stirbt, dann verliert Eisbringer auch seine Eiswelle Fähigkeit, bis er neue Wasserelementare beschworen hat.

Physikalisch sieht Eisbringer wie eine riesige blau weiße Blähform aus. Hunderte von kleinen Mündern bedecken sein Körper, einige sehr klein, andere über ein Fuß groß. Seine größte Schwäche ist wohl seine Geschwindigkeit. Er ist sehr langsam und Namensgeber könnten versuchen vor ihm zu fliehen. Nur versucht er natürliche fliehende Namensgeber mit einem Mal zu versehen.

Werte:

DEX: 20 **STR:** 16 **TOU:** 20

PER: 16 **WIL:** 18 **CHA:** 12

Initiative: 26

Number of Attacks: 2

Attack: 20

Damage: 25

Number of Spells: 2

Spellcasting: 25

Effect: 26

Death Rating: 130-150

Wound Threshold: 30

Unconsciousness Rating: Immun

Karma Points: 20-40

Equipment: -

Beute: Er trägt keine Beute mit sich herum. Es könnte nur was in seinem Nest zu finden sein.

Kräfte: Kreis 10 Elementarist (keine Feuer Sprüche), Entsetzen 15, Dämonenmal 16, Karma Aussaugen 16, Eiswelle 16, Leben Erhalten 15, Leichen beleben 15

Physical Defense: 25

Spell Defense: 25

Social Defense: 18

Armor: 20

Mystic Armor: 21

Knockdown: N/A

Recovery Tests: 10

Combat Movement: 20

Full Movement: 40

Legend Points: 98,000

Karma Step: 15

Neue Kräfte

Eiswelle

Diese Kraft verursacht eine Welle aus Eis und Schnee. Der Dämon muss ein Karmapunkt für diese Kraft einsetzen und die Reichweite entspricht dem doppelten Wert der Eiswelle Stufe in Ellen.

Der Dämon macht zwei Spruchzaubereiprobe. Eine gegen die MWSK und eine gegen die KWSK des Ziels.

Wenn die Spruchzaubereiprobe gegen die MWSK erfolgreich war, dann nimmt das Ziel Schaden. Der Schaden basiert auf die Stufe in Eiswelle, mystische Rüstung kann abgezogen werden.

Eine Wunde bedeutet, dass ein Teil des Körpers Erfrierungen davonträgt. Ist auch die Probe gegen die KWSK erfolgreich, ist das Ziel von einer Eisschicht umgeben.

Das Ziel kann nun jede Runde versuchen mit einer Stärkeprobe gegen die Stufe in Eiswelle herauszukommen. Das geht aber nur eine Anzahl von Runden = Zähigkeitsstufe des Ziels.

Jede Minute bekommt das Opfer 1 Punkt Schaden, keine Rüstung hilft.

Man kann versuchen mit schweren, stumpfen Gegenständen das Eis von außen zu brechen.

Leben Erhalten

Diese Fähigkeit erlaubt es Namensgebern zu überleben, ohne Wasser, Essen und Luft. Die Opfer müssen mit einem Dämonenmal belegt sein und innerhalb einer Meile vom Dämon sein.

Die Kraft kostet dem Dämon 1 Punkt Schaden pro Opfer und hält für ein Jahr und ein Tag an.

Um die Kraft einzusetzen, muss dem Dämon eine Probe gegen die MWSK des Opfers gelingen. Die Ziele dieser Kraft altern 5 mal langsamer als normal.

Karma Aussaugen

Die Kraft Karma Aussaugen erlaubt es einem Dämon Lebensenergie aus einem Opfer zu saugen und in Karmapunkte umzuwandeln.

Das Opfer muss vorher mit einem Mal belegt werden und in Sichtweite sein.

Der Karma Aussaugen Test muss gegen die MWSK des Opfers gemacht werden. Jede Anwendung dieser Kraft gibt dem Dämon einen Karmapunkt dazu und gibt dem Opfer 2 Punkte Schaden, gegen die keine Rüstung hilft.