

Spinnen Invae

Spielinformationen

Für Hintergrund Informationen zu den Invae siehe Earthdawn Spielleiterbuch (Barsaive Box) Seite 17.

Hybriden

Werte:

DEX: 11 **STR:** 9 **TOU:** 10

PER: 9 **WIL:** 10 **CHA:** 9

Initiative: 12

Number of Attacks: 2

Attack: 15

Damage: 13

Number of Spells: -

Spellcasting: -

Effect: -

Death Rating: 70

Wound Threshold: 15

Unconsciousness Rating: 61

Karma Points: 10

Equipment: -

Beute: -

Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 0-4, Lähmgift 10

Physical Defense: 12

Spell Defense: 12

Social Defense: 12

Armor: 8

Mystic Armor: 8

Knockdown: 10

Recovery Tests: 3

Combat Movement: 100

Full Movement: 200

Legend Points: 500

Karma Step: 8

Neue Kräfte

Lähmgift

Bei einem schlechten Erfolg ist man sofort gelähmt. Bei einem durchschnittlichen Erfolg verliert man 2 Stufen seiner Geschicklichkeitsstufe pro Runde. Bei einem Guten verliert man 1 Stufe. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg konnte man der Wirkung widerstehen.

Invae

Werte:

DEX: 14 **STR:** 12 **TOU:** 15

PER: 13 **WIL:** 15 **CHA:** 12

Initiative: 15

Number of Attacks: 2

Attack: 17

Physical Defense: 16

Spell Defense: 16

Social Defense: 20

Damage: 15
Number of Spells: 1
Spellcasting: 13
Effect: siehe Kräfte
Death Rating: 100
Wound Threshold: 18
Unconsciousness Rating: 90
Karma Points: 15
Equipment: -
Beute: -
Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 4-8, Lähmgift 15, Astralverschiebung, Spinnenweben 12

Armor: 12
Mystic Armor: 12
Knockdown: 18
Recovery Tests: 3
Combat Movement: 150
Full Movement: 300
Legend Points: 3000
Karma Step: 10

Neue Kräfte

Lähmgift

Bei einem schlechten Erfolg ist man sofort gelähmt. Bei einem durchschnittlichen Erfolg verliert man 2 Stufen seiner Geschicklichkeitsstufe pro Runde. Bei einem Guten verliert man 1 Stufe. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg konnte man der Wirkung widerstehen.

Astralverschiebung

Spinnen Invae sind in der Lage, in den Astralraum zu wechseln und andersherum. Sie müssen dafür nur ihre Zauberaktion ausgeben.

Spinnenweben

Die Invae können Spinnenweben auf ihre Gegner schießen, welche sie fesseln. Entweder die Arme oder die Beine. Bei Windlingen sind auch die Flügel möglich. Kommt der Invae über die MWSK macht er einen Wirkungswurf. Das ist die Stärkeprobe, um die Spinnenweben zu zerreißen.

Invae Königin

Werte:

DEX: 19 **STR:** 40 **TOU:** 21
PER: 17 **WIL:** 21 **CHA:** 20

Initiative: 22

Number of Attacks: 4

Attack: 22

Damage: 40

Number of Spells: 2

Spellcasting: 19

Effect: Siehe Kräfte

Death Rating: 200

Physical Defense: 25

Spell Defense: 25

Social Defense: 30

Armor: 30

Mystic Armor: 25

Knockdown: Immun

Recovery Tests: 3

Combat Movement: 150

Wound Threshold: 25

Unconsciousness Rating: 180

Karma Points: 30

Equipment: -

Beute: -

Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 8-12, Lähmgift 20, Astralverschiebung, Spinnenweben 15, Hypnose 20

Full Movement: 300

Legend Points: 200000

Karma Step: 13

Neue Kräfte

Lähmgift

Bei einem schlechten Erfolg ist man sofort gelähmt. Bei einem durchschnittlichen Erfolg verliert man 2 Stufen seiner Geschicklichkeitsstufe pro Runde. Bei einem Guten verliert man 1 Stufe. Bei einem hervorragenden oder besseren Erfolg konnte man der Wirkung widerstehen.

Astralverschiebung

Spinnen Invae sind in der Lage, in den Astralraum zu wechseln und andersherum. Sie müssen dafür nur eine Zauberaktion ausgeben.

Spinnenweben

Die Invae können Spinnenweben auf ihre Gegner schießen, welche sie fesseln. Entweder die Arme oder die Beine. Bei Windlingen sind auch die Flügel möglich. Kommt der Invae über die MWSK macht er einen Wirkungswurf. Das ist die Stärkeprobe, um die Spinnenweben zu zerreißen.

Hypnose

Mit der Kraft Hypnose kann eine Königin ihre Opfer hypnotisieren. Sie muss Blickkontakt haben und macht dann eine Spruchzaubereprobe gegen die MWSK. Der Erfolgsgrad bestimmt, für wie viele Runden die Hypnose anhält. Das Opfer hört nun die Stimme der Königin im Kopf und wird ihren Befehlen Folge leisten. Allerdings steht dem Opfer jede Runde eine Willenskraft (stärke) Probe gegen den Wirkungswurf zu, um die Hypnose abzuschütteln. Sollte es den Befehl bekommen Freunde anzugreifen, kann es seine Stufe um 5 erhöhen. Sich selbst fügt das Opfer nur Schaden zu, wenn der Königin mindestens ein Hervorragender Erfolg gelang.

Dauerhaft in das Kollektiv der Invaekönigin gefangen ist man, wenn man von den Ausscheidungen der Königin über einen längeren Zeitraum isst, man 10 min. unter direktem Einfluss der Königin steht oder die Königin an einen Ort oder einer Gruppenstruktur einen Faden gewoben hat. Dann kann sie ihre Kräfte auf alle wirken, die ebenfalls mit der Gruppe oder dem Ort in Verbindung stehen.

Die Königin hat ein großes Wissen über Magietheorie und Strukturen. Sie kann Fäden an Gegenstände weben und kann sich so einen Ort immer mehr und mehr einverleiben.

Sollte die Königin in Gefahr sein, wird sie in den Astralraum wechseln und versuchen so in Sicherheit zu kommen. Um in den Astralraum zu wechseln benötigt sie eine Zauberaktion.