

Thess `a`il

Werte:

DEX: 22 **STR:** 30 **TOU:** 21

PER: 18 **WIL:** 21 **CHA:** 15

Initiative: 23

Number of Attacks: 4

Attack: 24

Damage: 25 (Maul 30, Schwanz 20)

Number of Spells: 4

Spellcasting: 21

Effect: Siehe Kräfte

Death Rating: 360

Wound Threshold: 25

Unconsciousness Rating: Immun

Karma Points: 40

Equipment: None

Physical Defense: 25

Spell Defense: 25

Social Defense: 27

Armor: 30

Mystic Armor: 25

Knockdown: 24

Recovery Tests: 13

Combat Movement: 150

Full Movement: 200

Legend Points: 200.000

Karma Step: 15

Kräfte: Kreis 8 Magier / 10 Geisterbeschwörer, Dämonenmal 15, Entsetzen 21, Karmabann 15, Leichen beleben 17, Schadenstransfer 20, Häuten 17, Dämonfaden 18, Dämonfieber 15

Immun gegen Direkttreffer.

Thess `a`il sieht aus wie ein Skelettdrache. Allerdings sind seine Knochen pechschwarz und er hat vier statt 2 Augenhöhlen und auch eine Reihe von weiteren Hörnern am Schädel. Außerdem verfügt er über jeweils zwei Paar Klauen an jeder Seite und einem Skorpionschwanz.

Wenn er sich aufrichtet, ist er 10 Meter groß und auch wenn seine Skelettflügel nicht danach aussehen, ist er ein ausgezeichneter Flieger.

Sein Biss macht Stufe 30 Schaden, seine Klauen Stufe 25 und sein Stachel Stufe 20. Allerdings verströmt der Stachel ein Lähmgift, welches sogar so stark ist, dass es Drachen lähmen kann. Sollte ein Opfer nach einem Angriff mit dem Schwanz eine Verletzung davon tragen, muss es eine Zähigkeitsprobe gegen die MWSK von 25 machen.

Erfolgsgrade:

Schlecht =	Opfer ist gelähmt. Darf jede Runde eine Probe gegen 25 machen
Durchschnittlich =	Opfer ist teilweise gelähmt. Minus 10 St. auf alle Aktionen
Guter =	Opfer ist teilweise gelähmt. Minus 5 St. auf alle Aktionen
Hervorragend =	Opfer ist kaum gelähmt. Minus 2 St. auf alle Aktionen
Außergewöhnlich =	Opfer ist gar nicht gelähmt.

Neue Kräfte

Dämonfieber

Diese Kraft setzt Thess 'a'il gegen einen oder mehrere Lebewesen ein. Er muss über die höchste Magische Widerstandskraft der Opfer kommen. Für die Kraft muss er nur die Anwesenheit eines Lebewesens erspüren.

Ist die Probe gelungen, ist das Opfer mit einer hochgradig ansteckenden und tödlichen Krankheit befallen – dem Dämonfieber. Anfangs zeigt das Opfer die gleichen Symptome wie bei einem normalen Fieber. Doch das Fieber wird schnell sehr stark und die Opfer ändern ihre Hautfarbe ins gräuliche und im Endstadium schwitzen sie ihr Blut aus. Kein Trank oder Zauber hilft gegen die Krankheit. Nur mächtige Garlenmagie oder eine Magie Neutralisieren Probe gegen die MWSK von Thess 'a'il hilft dagegen. Sobald Thess 'a'il vernichtet wurde oder gebannt ist, verschwinden alle Symptome wie von Geisterhand und alle Kranken sind wieder gesund.