

# Mücken Invae

## Spielinformationen

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

### Hybriden

#### Werte:

**DEX:** 9 **STR:** 8 **TOU:** 8

**PER:** 9 **WIL:** 8 **CHA:** 6

**Initiative:** 10

**Number of Attacks:** 2

**Attack:** 12

**Damage:** 10

**Number of Spells:** -

**Spellcasting:** -

**Effect:** 8

**Death Rating:** 55

**Wound Threshold:** 10

**Unconsciousness Rating:** 50

**Karma Points:** -

**Equipment:** -

**Beute:** -

**Kräfte:** Kreaturenunempfindlichkeit 0-4, Lähmgift 8

**Physical Defense:** 10

**Spell Defense:** 8

**Social Defense:** 7

**Armor:** 5

**Mystic Armor:** 5

**Knockdown:** 9

**Recovery Tests:** 3

**Combat Movement:** 100

**Full Movement:** 200

**Legend Points:** 160

**Karma Step:** -

## Neue Kräfte

### Lähmgift

Bei einer Wunde wird dem Opfer Lähmgift injiziert. Dem Opfer muss eine erfolgreiche Giftwiderstandsprobe gegen 8 gelingen. Bei Mißerfolg –1 auf Geschicklichkeitsstufe pro Runde.

### Invae

#### Werte:

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

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

**Initiative:** 12

**Number of Attacks:** 2

**Attack:** 16

**Damage:** 13

**Physical Defense:** 15

**Spell Defense:** 12

**Social Defense:** 12

**Armor:** 8

**Number of Spells:** 1  
**Spellcasting:** 13  
**Effect:** 11  
**Death Rating:** 80  
**Wound Threshold:** 15  
**Unconsciousness Rating:** 71  
**Karma Points:** 10  
**Equipment:** -  
**Beute:** -  
**Kräfte:** Kreaturenunempfindlichkeit 4-8, Lähmgift 11, Festkleben 11

**Mystic Armor:** 8  
**Knockdown:** 10  
**Recovery Tests:** 3  
**Combat Movement:** 150  
**Full Movement:** 300  
**Legend Points:** 500  
**Karma Step:** 8

## Neue Kräfte

### Lähmgift

Bei einer Wunde wird dem Opfer Lähmgift injiziert. Dem Opfer muss eine erfolgreiche Giftwiderstandsprobe gegen 11 gelingen. Bei Mißerfolg -1 auf Geschicklichkeitsstufe pro Runde.

### Festkleben

Die Invae sind in der Lage, mit Ihrem Rüssel ein Sekret zu verspritzen, was für Kokons verwendet wird. Dieses Sekret kann auch als Waffe genutzt werden. Es ist sehr klebrig und kann die Opfer festhalten. Bei einem hervorragenden Erfolg wird das Gesicht getroffen und man erleidet Erstickungsschaden und ist geblendet (-5 auf alles was Sicht braucht). Um ein Opfer fest zu kleben, ist eine Spruchzaubereiprobe gegen die MWSK des Ziels nötig. Ein Treffer für Windlinge, zwei für menschengroße Rassen auch Zwerge und vier für Trolle und Obsidianer. Ist man darin gefangen, kann man sich nur durch Stärkeproben gegen den Wirkungswurf befreien.

### Invae Königin

#### Werte:

**DEX:** 19 **STR:** 15 **TOU:** 19  
**PER:** 17 **WIL:** 18 **CHA:** 20  
**Initiative:** 22  
**Number of Attacks:** 4  
**Attack:** 22  
**Damage:** 17  
**Number of Spells:** 2  
**Spellcasting:** 19  
**Effect:** 15  
**Death Rating:** 120  
**Wound Threshold:** 25  
**Unconsciousness Rating:** 100  
**Karma Points:** 30  
**Equipment:** -

**Physical Defense:** 21  
**Spell Defense:** 16  
**Social Defense:** 16  
**Armor:** 15  
**Mystic Armor:** 15  
**Knockdown:** 15  
**Recovery Tests:** 3  
**Combat Movement:** 150  
**Full Movement:** 300  
**Legend Points:** 30000  
**Karma Step:** 13

**Beute:** -

**Kräfte:** Kreaturenunempfindlichkeit 8-12, Lähmgift 15, Festkleben 15, Flügelschlag 15, Verwirrende Wolke

## Neue Kräfte

### Lähmgift

Bei einer Wunde wird dem Opfer Lähmgift injiziert. Dem Opfer muss eine erfolgreiche Giftwiderstandsprobe gegen 15 gelingen. Bei Mißerfolg -1 auf Geschicklichkeitsstufe pro Runde.

### Festkleben

Die Invae sind in der Lage, mit Ihrem Rüssel ein Sekret zu verspritzen, was für Kokons verwendet wird. Dieses Sekret kann auch als Waffe genutzt werden. Es ist sehr klebrig und kann die Opfer festhalten. Bei einem hervorragenden Erfolg wird das Gesicht getroffen und man erleidet Erstickungsschaden und ist geblendet (-5 auf alles was Sicht braucht). Um ein Opfer fest zu kleben, ist eine Spruchzauberei gegen die MWSK des Ziels nötig. Die Königin braucht für jede Rasse außer Trolle und Obsidianer nur einen Treffer. Für die anderen braucht sie zwei. Ist man darin gefangen, kann man sich nur durch Stärkeproben gegen den Wirkungswurf befreien.

### Flügelschlag

Die Königin kann noch ihre Flügel als Waffe einsetzen, um einen Windstoß zu verursachen, der in einem 90° Winkel vor ihr alles hinweg fegt. Kommt sie über die MWSK mit Spruchzauberei, macht sie einen Wirkungswurf, um den Wert zu ermitteln, über den jeder mit einer Niederschlagprobe kommen muss.

### Verwirrende Wolke

Eine weitere Fähigkeit der Königin ist das Ausstoßen eines Duftes, welcher Halluzinationen hervorruft. Kommt sie mit einer Spruchzauberei über die MWSK, muss jedem im Umkreis von 10 Schritten eine **Willenskraftprobe** über **10** gelingen, um die Auswirkungen abzuschütteln.

Außergewöhnlicher und Hervorragender Erfolg = keinerlei Auswirkungen

Guter Erfolg = Charakter fängt an Dinge zu sehen, die nicht da sind. Er wird abgelenkt. Er muss zwei Stufen von allen Proben abziehen. Er kann aber jede Runde eine weitere Willenskraft würfeln, um die Auswirkungen abzuschütteln (das ist aber eine Aktion).

Durchschnittlicher Erfolg = Wie Guter, nur muss er 4 Stufen abziehen.

Schlechter Erfolg = Wie Guter, nur muss er 8 Stufen abziehen und kann nur alle zwei Runden handeln.

Patzer = Die Halluzinationen sind so stark, dass er die Königin gar nicht mehr angreift und statt dessen sogar seine Freunde als Feinde ansieht und die bekämpft. Er kann keine Probe mehr machen, um die Auswirkungen abzuschütteln und muss aus dem Wirkungsbereich entfernt werden, damit die Halluzinationen langsam nachlassen.