

BELEBTE RÜSTUNG

Animierte Rüstung mit kruder Intelligenz



Wundschwelle 4/9

Magieresistenz 16

Geschwindigkeit 4

Initiative 5

Astralsinn, Schmerzzimmun I, Immunität (Einfluss, Verwandlung), Körperlos II (nicht normal zu töten)
Spontanzerstörung (bei jedem Treffer 1W6: verursacht der Angriff mindestens so viele Wunden, ist die Rüstung zerstört)

Jagdspieß RW 2 VT 11 AT 14 TP 3W6+1

Wendig, Zweihändig

Wolfsmesser RW 1 VT 11 AT 14 TP 2W6+2

Wendig

Kampfvorteile: Niederwerfen, Aufmerksamkeit

Attribute: KK 16, GE 12, KL 0

Fertigkeiten: Untertauchen 26 (zwischen den Rüstungen)

Vorgehen: Die Rüstungen agieren in kleinen Gruppen und versuchen sich, bei harter Gegenwehr zwischen andere Rüstungen zurückzuziehen und wieder einen Hinterhalt zu legen.

RIESIGE BLUTQUAPPE

Magisch vergrößerte Blutquappe, sehr großer Gegner



Wundschwelle 14, Koloss II

Magieresistenz 9

Geschwindigkeit 8, schwimmend 10

Initiative 2

Amphibisch, Resistenz II (profan), Regeneration I, Schreckgestalt I, Lichtscheu

Biss RW 1 VT 10 AT 18 TP 2W20+2

Mutation, Lebensraub (regeneriert einen Kratzer pro angerichteter Wunde)

Attribute: KK 60, GE 4

Fertigkeiten: Akrobatik 10

Vorgehen: Die Quappe fliegt durch den Raum und attackiert alles, was essbar aussieht. Dabei kann sie durchaus mittels vergleichender Akrobatik-Proben ausmanövriert werden. Im Zweifelsfall attackiert sie immer Gegner vor sich.

LYNX

Übernatürlicher Rächer der Zerzal



Wundschwelle 8/11

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 14

Initiative 14

Unsichtbar (außer für das Ziel), Resistenz IV (profan), Paraphysikalität, Körperlos, Schmerzzimmun II, Immunität (Hellsicht, Verwandlung, Einfluss, Illusion), Astralsinn

Prankenhieb RW 1 VT 14 AT 20 TP 3W6+6

Wendig, Niederwerfen

Biss RW 0 VT 2 AT 16 TP 4W6+8

Wendig

Kampfvorteile: Sturmangriff, Offensiver Kampfstil, Ausfall, Doppelangriff

Attribute: KK 18, GE 36

Fertigkeiten: Wachsamkeit 32, Untertauchen 18

Vorgehen: Der Lynx verfolgt und attackiert nur Frevler an Zerzal. Zuerst jagt er ihnen nur Angst ein, um sie zur Umkehr zu bewegen. Dann schlägt er gnadenlos aus dem Hinterhalt zu und lässt bis zu seiner Vernichtung nicht mehr von seinem Ziel ab.

DSCHINN DES MEERES

verdorbener Diener des Wassers



Wundschwelle 11

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 8, schwimmend 12

Initiative 6

Amphibisch, Paraphysikalität, Verwundbarkeit I (Feuer)

Sog RW 2 VT 12 AT 16 TP 2W6+2

Ertränken

Wasserstrahl RW 8 LZ 0 AT 16 TP 2W6+4

Zurückstoßen, Ertränken

64 AsP

Wasser 16 (Aquafaxius, Aquasphaero, Mahlstrom, Manifesto, Nebelwand, Nebelleib, Wand aus Wasser)

Vorgehen: Der Dschinn versucht, die Distanz zu halten und vor allem mittels Fernkampf und seiner Magie anzugreifen. Wird er allerdings bewusst provoziert (Überreden 20), greift er das Ziel im Nahkampf an und versucht, es unter Wasser zu ziehen.

ALTARGOLEM

behäbiger Steingolem, großer Gegner



Wundschwelle 10/16, Koloss I

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 2

Initiative 0

Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit I (Ingerimm)

Faust RW 2 VT 7 AT 15 TP 2W20

Niederwerfen (-4)

Kampfvorteile: Unaufhaltsam

Attribute: KK 44, KO 48

Fertigkeiten: Wachsamkeit 30, Untertauchen 18 (solange als Altar getarnt)

Vorgehen: Sein wichtigstes Ziel ist es, Eindringlinge vom Erreichen des nächsten Raumes abzuhalten. Dabei geht er planvoll, aber geradlinig vor.

ZERSCHMETTERER DER SPHÄREN

Der Dämon manipuliert den Limbus und ist nur Borbarad bekannt



Wundschwelle 8/11

Magieresistenz 20

Geschwindigkeit 14

Initiative 14

Regeneration I, Unsichtbarkeit

Limbusschreiter (Kann in einer Aktion Konflikt in dem Limbus treten. Dort regeneriert er normal und kann den Limbus mit einer freien Aktion verlassen. Im Limbus gelten die Werte mit *)

Ätherfäden (1 AsP; kann in einer Aktion Konflikt ein kleines Auge des Limbus wählen. Dieses Auge wird mit IW6 weiteren Augen im Umkreis von 4 Schritten durch zuckende Ätherfäden verbunden. Die Ätherfäden verursachen 2W6 SP, außer sie werden mit einer Aktion Bewegung und einer Akrobatik-Probe (16+4/zusätzlicher Faden) überwunden)

Diesseitskrallen RW 1 VT 18/14* AT 18/14* TP 3W6+4

Diesseitsauge (Hinterlässt im Limbus ein kleines „Auge des Limbus“, das seine Opfer anzieht, wenn eine Konterprobe (MU 12) misslingt. Der Ausgang des Auges liegt im Diesseits an der Decke in drei Schritt Höhe. Verschwindet nach 4 Minuten.)

Jenseitskrallen RW 1 VT 14/18* AT 14/18* TP 3W6+4

Jenseitsauge (Hinterlässt in der dritten Sphäre ein kleines Auge des Limbus, das seine Opfer anzieht, wenn eine Konterprobe (KK 12) misslingt. Das Opfer erleidet 2W6 SP und wird in den Limbus gerissen. Verschwindet nach 4 Minuten.)

Attribute: KK 10, GE 24

64 AsP

Kraft 23 (Auge des Limbus, Panastrale, Limbus versiegeln)

Vorgehen: Der Dämon setzt auf Unsichtbarkeit und Beweglichkeit.

Wird er verletzt, zieht er sich in den Limbus zurück. Er versucht, möglichst viele Limbusaugen und Ätherfäden zu platzieren und die Helden so immer mehr einzuschnüren. Dabei muss er sich stets zwischen seinen Angriffsarten entscheiden: Verwendet er höhere Werte, oder möchte er ein Auge platzieren?

Sollte einer der Helden in den Limbus folgen, ist dieser kein sicherer Rückzugsort mehr. Im Limbus erhalten Helden generell -2 auf ihre Kampfkraft, dafür ist der Dämon dort sichtbar.

Sobald die Helden eingeschnürt sind oder er in Bedrängnis gerät, wirkt er einen echten Auge des Limbus (KK 20, 4W6 SP, 2 Aktionen, 16 Schritte). Wurde der Bannstaub auf ihn angewandt, entfällt das natürlich.

Ein Gardianum hält ihn nicht ab, da er in seinem Inneren erscheinen kann. Wohl aber schränkt ihn die Kugel im Kampf ein (-4 im Inneren). Wirklich effektiv ist ein Limbus versiegeln, der den ganzen Kampf massiv vereinfachen kann.