

Ker

Aussehen:

Mensch: schneeweiße Haare. Muskulöser Nordischer Krieger .. Jedoch ohne Waffen

Drake: siehe Bild (weißer Drache)

Background:

Wie gestern bei der Heimfahrt erwähnt, ist Ker ein Nidhöggdrachen - streng genommen ein Drake - aus dem hohen Norden, jenseits des Nordwinds. Die Drachen sind tödliche Jäger, die tagelang in Schnee, Eis und Blizzard verharren können, um plötzlich über ihre Beute herzufallen. Auch für lange Jagden oder tiefe Tauchgänge sind sie sich nicht zu schade - Beute ist in ihrer Heimat rar.

Die magische Natur der Nidhöggdrachen ist von Kälte, Tod und Dunkelheit geprägt. Sie sind keine sehr angenehmen Zeitgenossen, auch wegen ihres inhärenten Jagdtriebs: alles bis zu einer Size größer ist Beute, und Nidhöggdrachen lieben die Jagd auf Lebendes.

Ker wurde noch im Ei von Lucius entwendet, dann von ihm großgezogen. Da Lucius Vampirfledermaus-Lycantrop ist und sich auf Perdo spezialisiert, verstehen sich die beiden sehr gut. Das hat auch dazu geführt, dass Ker sich als Familiar hat binden lassen. Jetzt sind die beiden so vertraut wie Seelenpartner - was nicht heißt, dass Ker alles macht, was Lucius von ihm verlangt. Er ist schließlich ein Drake, und sich seiner Überlegenheit bewusst :)

Characteristics:

Int -2 Per 2
Str 8(2) Sta 5
Pre 1 Com 0
Dex 0 Qui -1(2)
Size +3 (0) ()=Mensch

Abilities

Brawl	Claws	6
Awareness	prey	6
Athletics	flight	7
Guile	feign emotions	3
Swim	dive	3
Survival	ice&snow	4
Leadership	intimidate	4
Hunt	ambush	3
Stealth	hide	4
Second Sight	Invisible things	4

Virtues

Doppelt so viele Fatigue Level wie normal
Magic Might 25 (=Magic Resistance)
Kann sehr lange die Luft anhalten
Perfekte Dunkelsicht
Immun gegen Kälte
Tough
Second Sight + Abilitysteigerung
Self Confident

Flaws

Fury (Major)
Clueless about Human Behaviour

Combat Stats

Weapon	Init	Atk	Def	Dam
Claws	1	13	8	16
Tail	1	12	12	12*
Bite	1	10	6	16**

*Ker kann einen 2. Gegner mit dem Tail bekämpfen, während einer mit Claws oder Bite bekämpft wird
**tödliches Gift: ab einer Medium Wound muss der Gegner Stress Die+Sta+Size vs EF 9 schaffen, oder stirbt

Soak +18 (+12 in Menschenform)

Equipment

Lederarmreif der ihn in einen Menschen verwandeln lässt (Menschenmotiv als Drache, Drachenmotiv als Mensch)

Fatigue Levels:

OK -1 -3 -5 Unconscious
 OK -1 -3 -5

Wound penalties (als Drache):

-1 (1-8) -3 (9-16) -5 (17-24) Incapacitated (25-32)

Notizen

Magische Kräfte: (Kosten, Dauer, Pen)

Ker hat "Power Points" gleich seiner Might, diese erholen sich mit 1/Stunde. Pen ist der fixe Bonus auf einen Stress Die, um durch Magic Resistance zu kommen. Die Powers gelingen immer, ein Wurf ist nur nötig, um durch eventuelle Resistance zu kommen.

Gift of Speech (besonders)

Ker kann in allen Sprachen der Welt kommunizieren.

Cold Aura (Keine Kosten, konstant, Pen-15)

Betrifft eine kreisförmige Umgebung mit 3 Metern Radius; jeder Betroffene muss Stress Die+Sta vs EF 9 schaffen oder verliert 3 Fatigue Level, die er nicht erholen kann, während er in der Aura bleibt. Wasser in der Aura gefriert langsam, die meisten Pflanzen verwelken. Kann mittels ein Punkt Confidece deaktiviert werden, bis man es wieder aktiviert oder schläft.

Intensified Cold Aura (1 Punkt, 2 Minuten, Pen -25)

Ker kann seine Aura temporär verstärken.

Jeder innerhalb von 10 Metern verliert nun 5 Fatigue Level (das macht einen normalen Menschen bewusstlos), falls er den Stress Die+Sta vs EF 9 nicht schafft. Wer noch immer in der Aura ist, wenn Ker sie aufrechterhält (d.h. nochmal einen Punkt für weitere 2 Minuten ausgibt), muss entweder erneut würfeln, wobei der EF um 3 steigt, oder (falls er bereits versagt hat) erhält +10/+20 (2mal verlängert)/+30 (3 mal verlängert) Kälteschaden, gegen den keine Rüstung hilft.

Fast alle Flüssigkeiten in 10 Metern Umkreis gefrieren; selbst große Bäume sterben innerhalb weniger Minuten ab; viele Materialien werden spröde und zerbrechlich. Die normale Cold Aura dehnt sich hierbei auf 30 Metern Abstand aus.

Sight of the Silent Predator (1 Punkt, Tag, -)

Ker kann mit dieser Power durch Schnee, Eis und kalte Wetterphänomene wie Nebel, Eisregen oder Blizzards sehen, als wären sie nicht vorhanden.

Mantle of Snow (1 Punkt, Konzentration, -)

Während Ker den Mantel aufrecht erhält, ist er innerhalb von Schnee, Eis und kalten Wetterphänomenen mit normalen Sinnen nicht mehr wahrzunehmen, bis er angreift oder anderweitig in Aktion tritt.

Eyes of Endless Darkness (1 Punkt, speziell, Pen+10)

Kers Augen sind Abgründe des Tods und Verderbens. Ker muss seinem Ziel in die Augen blicken; durchdringt der Zauber die Resistenz, sieht das Opfer schreckliche Visionen von Tod und Untergang. Es muss einen Stress Die gegen EF 9 schaffen, oder es verliert seinen Willen; passende Personality Traits und Virtues wie Strong-Willed helfen bei dem Wurf.

Ein Ziel ohne Willen ist extrem leicht beeinflussbar, da es quasi keinen Widerstand gegen sozialen Druck hat.

Der Zauber hält, bis das Ziel Zeit hat, zu schlafen oder sich gründlich auszuruhen, um sich von dem Schrecken von Kers Augen zu erholen.

Swallow Light (keine Kosten, speziell, -)

Ker kann diese Power bewusst aktivieren und deaktivieren.

Ist sie aktiviert, so atmet Ker nicht nur die Luft seiner Umgebung ein, sondern auch das Licht - erkennbar daran, dass es um seinen Mund dunkel zu werden beginnt.

Ein kleines Zimmer kann so bereits mit wenigen Atemzügen in Finsternis getaucht werden; größere Räume brauchen länger; eventuelle Lichtquellen kämpfen gegen den Effekt an. Bei bewölktem Himmel ist noch ein kleinerer Effekt möglich, gegen direkte Sonne kommt man hiermit jedoch nicht an.