

# ***Nqisizz levia'turak***

## **Allgemeine Beschreibung**

Nach dem blutigen *Dha'churrisch* gegen den *Nqisizz levia'turak* N'Chriss'Zhay, den *Ssitt* der alten Echsenstadt Ssel' Althach, überkommt dich während deinen Kämpfen immer wieder eine rasende Wut, die während des Sturms auf den Tuzaker Fürstenpalast schließlich im Ruf des N'Churrs gipfelte.

## **Regeltechnische Auswirkungen auf Ungrimm**

Folgende regeltechnische Auswirkungen hat die Begegnung mit N'Chriss'Zhay mit sich gebracht:

- Deine Körperkraft steigt dauerhaft um 2 Punkte.
- Besondere Begabung Körperkraft: Künftige Steigerungskosten sind halbiert. Der maximal erreichbare KK-Wert entspricht dem Grundwert x2.
- Besondere Begabung Nahkampf: Alle Nahkampftalente können zukünftig für die Hälfte der Kosten gesteigert werden. Der höchstmögliche TaW-Wert ist dabei jeweils die höchste Leiteigenschaft +5.
- Der Talentwert eines von dir ausgewählten Nahkampftalents steigt dauerhaft um 1 Punkt.
- Vorteil Kaltblütig: Alle Ängste sinken dauerhaft um 1 Punkt. Alle Ängste können zukünftig für die Hälfte der Kosten gesenkt werden.
- Nachteil Spärlicher Haarwuchs: Die Körperbehaarung (inklusive Kopf- und Barthaar) wächst nur äußerst spärlich und sehr langsam nach.

## **Besondere Fähigkeiten**

Nach dem blutigen Kampf gegen den *Nqisizz levia'turak* N'Chriss'Zhay scheint es, als ob du deine neu gewonnene Wut auch bündeln und im Kampf nutzen kannst.

### **Ruf des N'Churr:**

Während du deinen *Gegnern* gegenübertrittst steigt unbändige Wut in dir auf. Unter großer Anstrengung gelingt es dir, die Wut zu bündeln und in animalische Stärke und rohe Kampf Gewalt umzuwandeln. Deine Augen werden grün, starr und schlitzförmig und an vielen Stellen überziehen grüne, steinharte Schuppen deine Haut. Eventuelle Schmerzen verblassen und treten schließlich komplett in den Hintergrund. Die Anwendung ist selbstauslösend, kann aber mit einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe (mögliche Erschwernisse sind Meisterentscheid) verhindert werden.

Für die Dauer des folgenden Kampfes erhältst du MR +10, KK +10 und AT +2. Durch die grünen Schuppen steigt dein RS zudem um 3 Punkte. Zusätzlich erhältst du die Vorteile 'Eisern' und 'Zäher Hund' und erleidest keine Einbußen durch Wunden. Eventuelle Proben auf Selbstbeherrschung oder Körperbeherrschung können ignoriert werden. Nachdem das N'Churr langsam verklingt, bilden sich die Schuppen langsam zurück und auch die Augen werden wieder normal. Bei einer gewürfelten 19-20 auf einem 1W20 bleiben einige Schuppen allerdings dauerhaft zurück (Trefferzonenwürfel verwenden).

### **Sprung des Nqisizz levia'turak:**

Die gewaltige Kraft der *Nqisizz levia'turak* strömt in deinen Körper. Wut steigt in dir auf, dein *Gegner* ist unerschwingbar! Mit einer erfolgreichen GE-Probe kauerst du dich zusammen und kannst aus dem Stand heraus bis zu 15 Schritt weit springen (2 Aktionen). Der Sprung gilt als normale Attacke. Bei einem erfolgreichen Sprung dürfen die übrig gebliebenen Punkte der GE-Probe auf die Attacke als TP dazu addiert werden. Die Anwendung ist willentlich.

### **Sturm der Jhrarhra:**

Der unbändige Zorn der *Jhrarhra* fließt durch deine Adern. Du schnaubst vor Wut und kannst die Kraft der *Jhrarhra* für deinen nächsten Angriff nutzen: Mit einer AT-Probe +8 (zusätzliche Ansagen sind möglich) gelingt dir ein mächtiger Sturmangriff (2 Aktionen), bei welchem du bis zu 5 Schritt entfernte Ziele angreifen kannst. Dein Angriff verursacht zusätzlich zum Waffenschaden 2W6 TP und gilt als Angriff zum Niederwerfen: Dem *Gegner* muss eine um die erlittenen TP erschwerte KK-Probe gelingen, ansonsten stürzt er zu Boden. Gelingt die KK-Probe, verliert der *Gegner* lediglich 2W6 INI-Punkte. Befinden sich zwischen dir und dem Ziel deines Angriffs weitere *Gegner*, muss ein jeder dieser *Gegner* eine KK-Probe +10 ablegen. Misslingt die KK-Probe, stürzt der *Gegner* und dein Angriff wird fortgeführt. Gelingt einem *Gegner* die KK-Probe, verliert dieser lediglich 1W6 INI-Punkte und dein Sturmangriff ist vorzeitig gestoppt worden. Die Anwendung ist willentlich und kostet 1W6 AuP.

### **Der Krötensinn:**

Der feine Geruchssinn der *Nqisizz levia'turak* lässt dich größere Mengen an Magie in deiner Umgebung wahrnehmen. Die Anwendung ist nicht willentlich, der Krötensinn ist ständig aktiv. Der Krötensinn entspricht regeltechnisch dem Vorteil 'Magiespür' mit einem TaW von 3.