

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*, überkommst dich während deinen Kämpfen immer wieder eine rasende Wut, die während des Sturms auf den *Tuzaker Fürstenpalast* schließlich im Ruf des N'Churrs gipfelte. Im Kampf gegen den Jagdmeister *Umdoreel* übermannte dich die kalte Wut schließlich komplett und du wurdest zu einem leibhaftigen *N'Rsch'rr*.

Regeltechnische Auswirkungen auf Ungrimm

Folgende regeltechnische Auswirkungen bringt das *Nqisizz levia'turak* mit sich:

- 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.
- Nachteil Kälteempfindlichkeit (Wege der Helden S. 265).

Besondere Fähigkeiten

Nach dem blutigen Kampf gegen den *Nqisizz levia'turak* N'Chriss'Zhay kannst du deine Wut auch im Kampf bündeln und gegen deine Feinde einsetzen.

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*) kontrolliert werden. Misslingt die Probe oder wird willentlich auf die Probe verzichtet, verwandelst du dich in einen leibhaftigen *Leviatan* (siehe 'Körper des N'Rsch'rr').

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. Anfallende 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 allerdings einige Schuppen dauerhaft zurück (Trefferzonenwürfel verwenden).

Körper des N'Rsch'rr:

Die unbändige Kraft des *Nqisizz levia'turak* erfasst jede Faser deines Körpers. Unbändige Wut überwältigt dich und verwandelt sich in die animalische Naturgewalt eines leibhaftigen *N'Rsch'rr*! Grüne Schuppen überziehen deinen Körper während Arme, Beine, Torso und Kopf knackend und knirschend anwachsen. Deine Fingernägel verwandeln sich in messerscharfe Klauen, deine Augen werden starr und schlitzförmig.

Für die Dauer des folgenden Kampfes erhältst du MR +10, KK +15, KO +15, AT +10 und RS +8. Deine aktuellen LeP werden verdreifacht (und bei der späteren Rückverwandlung wieder durch den Faktor 3 geteilt). Die Basiswerte werden nicht neu berechnet. Du erhältst die Vorteile 'Eisern' und 'Zäher Hund' und erleidest keine Einbußen durch Wunden. Anfallende Proben auf Selbstbeherrschung oder Körperbeherrschung können ignoriert werden.

In *Gestalt* eines *Leviatans* kannst du auch geringste Mengen Blut riechen, unter Wasser atmen und den Wärmesinn (entspricht in der Wirkung dem Zauber *WARMES BLUT* mit 6 Zfp*) aktivieren. Für deine *Gegner* gilst du als *Großer Gegner*. Zweihandwaffen können einhändig geführt werden, zudem bekommst du die zusätzliche Aktion *Schwanzschlag* (1W6+10 TP, automatischer Angriff zum Niederwerden (10), DK: NSP, TaW Raufen). Mit deinen Klauen verursachst du 2W6+6 TP.

Nach dem Kampf bildet sich die *Leviatangestalt* langsam zurück und auch die Augen werden wieder normal. Bei einer gewürfelten 15-19 auf einem 1W20 bleiben allerdings einige Schuppen dauerhaft zurück (Trefferzonenwürfel verwenden). Bei einer 20 bekommst du den Nachteil 'Kältestarre'.

Sprung des N'Rsch'rr:

Die gewaltige Kraft der *N'Rsch'rr* 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.

Sinne der Szinthir:

Der feine Geruchssinn der *Szinthir* lässt dich größere Mengen an Magie in deiner Umgebung wahrnehmen (entspricht regeltechnisch dem Vorteil 'Magiegespür' mit einem TaW von 3). Der Geruchssinn der *Szinthir* ist dauerhaft aktiv.

Sinne der N'Rsch'rr:

Der Geruchssinn der *N'Rsch'rr* lässt dich das warme Blut von Freunden und Feinden in deiner Nähe wahrnehmen. Schwache oder verletzte Kreaturen verströmen dabei einen schwachen Geruch während vor Lebenskraft strotzende Kreaturen einen vollen, kraftvollen und sehr angenehmen Geruch verströmen. Der Geruchssinn der *N'Rsch'rr* ist während der aktivierten Fähigkeit '**Körper des N'Rsch'rr**' dauerhaft aktiv.