

DER DECEPTOR

„Wer jemanden allein aufgrund seiner Erscheinung beurteilt ist ein Narr! Vertraue niemals deinen Sinnen sondern suche das Verborgene!“

--Joven Scytale, ein Deceptor, zu seinem ersten Schüler

Der Deceptor ist ein wahrer Meister der Täuschung. Er versteht seinen Gegnern ein Schnippchen zu schlagen, wenn diese bereits glauben, den Sieg sicher in der Tasche zu haben. Doch stellt er sich seinen Widersachern niemals im offenen Kampf. Dies gilt ihm viel zu blutrünstig und unsicher. Er bedient sich viel subtilerer Kunstformen: Unter dem Schutz einer sorgfältig ausgearbeiteten Tarnung mischt er sich unter seine Feinde. Er streut Fehlinformationen, stiftet Verwirrung oder bedient sich der Erscheinung und Autorität eines anderen. Wer ihm auf die Spur kommt erleidet oftmals einen tragischen Unfall oder entpuppt sich als Verräter der eigenen Seite.

Deceptoren übernehmen am liebsten Aufträge, die strenger Diskretion bedürfen und bei denen Unauffälligkeit geboten ist. Sie beschaffen oftmals Informationen oder Gegenstände und vernichten Spuren, die nicht gefunden werden dürfen. Oftmals tun sie sich mit anderen humanoiden zusammen, um hinter der Fassade des Abenteurers zu Orten vorzudringen, die sie kampflös nicht erreichen können.

ZU EINEM DECEPTOR WERDEN

Wer die Kunst der Täuschung beherrschen will, muss zunächst einen erfahrenen Lehrmeister bewusst oder unabsichtlich durch seine Fähigkeiten beeindrucken, um als Lehrling in Frage zu kommen. Gelingt dies, verbringt er seine Zeit unter dessen Anleitung mit Studien und Übungen um seine Fähigkeiten zu verbessern um seinen ersten Schritt auf dem langen Weg zu tun, der ihm bevor steht. Bevor er den ersten Teil seines Trainings abschließen kann muss er sich einem Test unterziehen, der das Erlernte erforderlich macht.

Von da an steht es ihm frei, regelmäßig seinen Lehrmeister aufzusuchen, der ihm neue Fähigkeiten beibringt. Als Gegenleistung übernimmt er entweder Aufträge für den Meister oder zahlt ihm einen für seine aktuelle Stufe angemessene Entlohnung (Höhe des Betrages entnehme der TABELLE 3-3: SCHÄTZE PRO BEGEGNUNG aus dem SPIELLEITER-HANDBUCH Seite 64).

Die meisten Charaktere schlagen den unscheinbaren Weg des Deceptors ein, nachdem sie 5 Stufen als Magier genommen haben. Manchmal nehmen sie ihre Karriere auch als Schurke und profitieren von dessen Fertigkeiten. Hexenmeister benötigen eine zusätzliche Stufe und auch Barden schlagen diese Laufbahn ein, erreichen die Voraussetzungen allerdings erst auf der 7ten Stufe.

Für einen Deceptor sind Intelligenz und Charisma sehr wichtig, denn diese Werte haben einen großen Einfluss auf die Mächtigkeit der Zauber und auf die Stärke seiner Fertigkeiten. Weisheit ist von Bedeutung, da dies zu seinen Fähigkeiten und Rettungswürfen beiträgt sich nicht selbst irreführen zu lassen. Geschicklichkeit und Konstitution tragen dazu bei beim ersten Kampf nicht sofort tot umzufallen, sind aber für einen vorsichtigen Deceptor von geringerer Bedeutung.

Wer einen Deceptor spielen will, der seinerseits Spione und Infiltratoren enttarnt, sollte hohe Weisheits- und Intelligenzwerte aufweisen, möglichst viele Fertigungspunkte auf Suchen, Entdecken, sowie Motiv erkennen legen und insbesondere Gebrauch von Erkenntniszaubern machen.

Für einen Meister der Täuschung ist ein guter Charismawert von Bedeutung. Illusionen können durch den mächtigen Zauberfokus verstärkt werden und Fertigungspunkte sollten auf Bluffen, Fälschen und Verkleiden verteilt werden.

VORAUSSETZUNGEN:

Rasse: Humanoide.

Gesinnung: Eine beliebige nicht rechtschaffene Gesinnung.

Fertigkeiten: Wissen (Arkane) 8 Ränge, Zauberkunde 8 Ränge, Bluffen 4 Ränge, Fälschen 4 Ränge, Verkleiden 4 Ränge.

Talente: Täuscher, Zauberfokus (Illusion).

Zauber: Die Fähigkeit, arkane Zauber des 3. Grades aus der Schule Illusion zu wirken.

Speziell: Muss einen hochstufigen Deceptor finden, der ihn unterweist. Auch muss er willensstark und erfahren genug sein um Illusionen und Lügen zu erkennen (Weisheit 12 oder höher).

TABELLE: DECEPTOR

TREFFERWÜRFEL: W4

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauberstufe
1	+0	+0	+2	+0	Weg der Täuschung	+1 Zauberstufe
2	+1	+0	+3	+0	Trügerische Stimme	+1 Zauberstufe
3	+1	+1	+3	+1	Imitation +1	+1 Zauberstufe
4	+2	+1	+4	+1	Lebensechte Trugbilder +1	+1 Zauberstufe
5	+2	+1	+4	+1	Ungetrübter Blick	+1 Zauberstufe
6	+3	+2	+5	+2	Imitation +2	+1 Zauberstufe
7	+3	+2	+5	+2	Illusionäres Gewand	+1 Zauberstufe
8	+4	+2	+6	+2	Lebensechte Trugbilder +2	+1 Zauberstufe
9	+4	+3	+6	+3	Imitation +3	+1 Zauberstufe
10	+5	+3	+7	+3	Aussehen Verändern	-

Klassenfertigkeiten (4 + Int Modifikator pro Level): Auftreten (Schauspielkunst), Bluffen, Entdecken, Fälschen, Handwerk (schneidern), Konzentration, Motiv erkennen, Suchen, Verkleiden, Verstecken, Wissen (arkane), Zauberkunde.

KLASSENFERTIGKEITEN

Der direkte Kampf gilt einem Deceptor als letzte Möglichkeit ein Ziel zu erreichen. Durch diese Einstellung entwickeln diese Meister der Täuschung Fähigkeiten, die anderen Magiewirken verwehrt sind doch bleiben sie dafür in anderen Bereichen der arkanen Künste zurück.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Deceptoren erhalten keine zusätzlichen Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und Rüstungen.

Zauber pro Tag / Bekannte Zauber: Auf jeder Stufe erhält der Deceptor Zauber pro Tag (und falls anwendbar, bekannte Zauber), als wenn er eine Stufe in einer seiner vorherigen Klassen, die arkane Zauber wirken können, aufgestiegen wäre. Er erhält jedoch keine anderen Fähigkeiten, die ein Aufstieg in einer solchen Klasse verleihen würde (z.B. Bonustalente, Vertrautenaufstieg).

Weg der Täuschung (AF): Der Deceptor konzentriert seine Studien ganz auf die Schule der Illusion. Seine Trugbilder wirken nach Ende der Aufrechterhaltung durch Konzentration oder dem Ende der regulären Wirkungsdauer noch zwei Runden pro Stufe als Deceptor nach. Für den Zauber *Dauerhaftes Trugbild* verbraucht er nur die Hälfte der Zauberkomponenten. Die zerstörerische Natur der Schule Hervorrufung widerstrebt seinem Prinzip, Auseinandersetzungen zu vermeiden. Zauber dieser Schule sind für ihn verboten, gleichgültig ob er diese Schule schon abgelegt hat oder nicht. Dieses Verbot lässt sich durch nichts aufheben oder umgehen. Auch nicht durch eine Klassenkombination.

Trügerische Stimme (ÜF): Der Deceptor hat gelernt seine Stimme mit Magie zu beeinflussen. Er kann daher sogar die Stimme einer Person nachahmen, die eine ganz andere Stimmlage hat als er. Ab der 2. Stufe bekommt er einen Bonus von +3 auf seine Fähigkeitswürfe für Bluffen. Außerdem kann er pro Stufe als Deceptor einen Zauber des 3. oder höheren Grades pro Tag dazu einsetzen, um einen seiner anderen Zauber ohne verbale Komponenten zu wirken.

Imitation (AF): Deceptoren sind gute Beobachter. Wenn es ihnen gelingt eine Person lange genug zu Studieren können sie Eigenheiten und Wesenszüge anderer nachahmen. Auf der 3. Stufe bekommen sie einen Bonus von +1 auf Würfe für Bluffen und Verkleiden, wenn die Person die Imitiert wird mindestens einen Tag lang (6 Stunden) beobachtet werden konnte. Auf der 6. Stufe bekommt er optional einen Bonus von +2 nach dreitägiger und auf der 9. von +3 nach siebentägiger Beobachtung.

Lebensechte Trugbilder (AF): Der Deceptor erlangt durch häufige Anwendung von Trugbildern wahres Verständnis über die Natur dieser Zauber. Ab der 4. Stufe als Deceptor werden seine Trugbilder behandelt, als seien diese mit dem Talent Zaubergrad erhöhen um zwei Stufen verbessert worden und auf vier Stufen ab der 8. Stufe. Dies ist nur kumulativ mit dem Talent Zauberfokus und einem möglichen Volksbonus (z.B. dem eines Gnoms). Für die Verstärkung solcher Zauber wird eine volle Aktion benötigt. Seine Studien in den Schulen der Beschwörung und Nekromantie werden stark vernachlässigt. Zauber dieser Schulen werden ab der 4. Stufe behandelt, als wäre die Zauberstufe eine Stufe niedriger als normal und ab der 8. als wäre die Zauberstufe zwei Stufen niedriger als normal.

Ungetrübter Blick (AF): Ab der 5. Stufe erhält der Deceptor dank seiner Erfahrungen im Umgang mit Illusionen ein besseres Gespür für die Realität. Er erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf seine Würfe wenn es darum geht Illusionen zu erkennen und diesen zu widerstehen. Außerdem erkennt er bei einem erfolgreichen Zauberkundewurf, ob diese Illusionen von unterschiedlichen Personen gewirkt wurden. Er kann sogar unterscheiden von welchen Zauberkundern diese stammen, insofern er schon andere Illusionen gesehen hat, die er einem Meister zuordnen konnte.

Illusionäres Gewand (ZF): Auf der 7. Stufe nutzt der Deceptor sein Wissen über Trugbilder um in kurzer Zeit Verkleidungen herstellen zu können ohne das passende Material zu haben. Für jede magisch verstärkte Verkleidung die der Deceptor herstellt, muss er einen

ungewirkten Zauber eines beliebigen Grades für die Dauer der Aufrechterhaltung aufgeben und bekommt einem magischen Bonus in dessen Höhe für seinen Wurf, um die Verkleidung herzustellen. Die magischen Bestandteile der Verkleidung verschwinden nach 6 Stunden.

Das Herstellen einer Verkleidung mit magischen Komponenten ist sehr kompliziert und erschöpfend. Der Vorgang dauert mindestens 4 Runden und pro Punkt des magischen Verbesserungsbonus eine Runde mehr. Zudem muss ihm in jeder dieser Runden ein Konzentrationswurf gegen SG15 + magischer Bonus gelingen, oder die Herstellung schlägt fehl. Es können pro Tag nur so viele Versuche unternommen werden, wie der Charakter Stufen als Deceptor hat.

Aussehen Verändern (ÜF): Diese Fähigkeit ähnelt der des Doppelgängers aus dem MONSTER-HANBUCH. Der Deceptor kann ab der 10 Stufe die Gestalt jedes kleinen oder mittelgroßen Humanoiden annehmen. In dieser humanoiden Gestalt verliert der Deceptor mögliche natürliche Angriffe. Ein Deceptor kann unbegrenzt lange in seiner humanoiden Gestalt bleiben. Der Gestaltwechsel eines Deceptors kann nicht gebannt werden aber wenn der Deceptor getötet wird, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an. Der Zauber *Wahrer Blick* oder eine ähnliche Fähigkeit enthüllt die wahre Gestalt eines Deceptors.

EINEN DECEPTOR SPIELEN

Dein Weg ist es ein Ziel zu erreichen ohne Spuren zu hinterlassen und ohne Gewalt anzuwenden. Dies geht am einfachsten wenn man sich als jemand anderes ausgibt und direkt an den Wächtern vorbeispielt.

Kampf

Du bist alles andere als ein mächtiger Nahkämpfer und auch deine magischen Fähigkeiten sind nicht dazu bestimmt Schaden auszuteilen. Das Beste ist es, sich bei einem Kampf im Hintergrund zu halten.

Nutze Deine Zauber, um Gegner auszumanövrieren und Verbündete zu stärken. Mit der Macht deiner Trugbilder kannst Du deine Feinde verwirren und das Schlachtfeld völlig verändern. Erschaffe täuschend echte Mauern, verdecke Abgründe oder gaukle dem Feind Gegner vor, wo gar keine sind. Auf höheren Stufen kannst Du das Aussehen des Feindes kopieren und Dich unter sie mischen, um feindliche Zauberwirker mit schwächenden Berührungsangriffen zu überrumpeln. Manipuliere den Verstand willensschwacher Widersacher mit Deiner Magie und überschütte sie mit Furcht einflößenden Illusionen.

Solltest du selbst bedrängt werden, so mache dich unsichtbar oder nutze mächtige Zauber wie *Spiegelbilder* und *Flimmern* um dich vor Attacken zu schützen.

Aufstieg

Deceptoren streben ständig danach ihre Fähigkeiten zu verstärken. Sie verlassen sich allerdings auch gerne auf einen anständigen Schutz, sollten diese einmal versagen.

Mit der Zeit offenbaren sich ihnen Möglichkeiten, ihre Umgebung noch besser zu täuschen und immer komplexere Charaktere zu imitieren.

Wenn der Charakter aufsteigt sollte er seine Ressourcen nutzen um Intelligenz und Charisma zu steigern, sowie Rüstungsklasse und Rettungswürfe zu erhöhen.

Ressourcen

Deceptoren kennen viele Leute, die ihnen noch den einen oder anderen Gefallen schulden oder ihnen im Austausch für einen Auftrag gern behilflich sein werden. Auch untereinander sind sie sich gern zu Diensten, wobei es selten vorkommt, dass mehrere Deceptoren an einem Ort verweilen.

DECEPTOREN IN DER WELT

Die Deceptoren Prestigeklasse ist eine gute Wahl für Zauberwirker welche ihre Magie dazu nutzen möchten die Gruppe mit einigen Aspekten eines Schurken aufzuwerten. Auch für Spieler, die Blutvergießen vermeiden wollen, ist der Deceptor eine geeignete Wahl. Die Stärken dieser Klasse eignen sich gut um der Gruppe zu gut bewachten Bereichen Zutritt zu verschaffen, etwas zu stehlen, Informationen zu gewinnen oder jemanden auf eine falsche Fährte zu locken. Besonders bei der Aufklärung oder Inszenierung politischer Intrigen erweisen sich Deceptoren als sehr hilfreich.

Ein Deceptor gibt sich gewöhnlich nie zu erkennen, daher ist es unmöglich Aussagen darüber zu treffen ob es viele oder gar nur einige wenige sind. Vor allem weil sie häufig die Gestalt wechseln wissen selbst Auftraggeber nie, wen sie überhaupt vor sich haben. Sie nutzen Losungen oder übergeben Erkennungszeichen um solche Zweifel zu zerstreuen.

Organisationen

Außer der relativ unabhängigen Beziehung zwischen Meister und Schüler, gibt es so gut wie keine Kontakte zwischen einzelnen Deceptoren, wenn es nicht besondere Umstände erfordern.

Es ist jedoch möglich, dass sich einige dieser Zauberwirker zusammenschließen, um kriminelle Organisationen zu bilden oder eben solche zu zerschlagen.

NPC Beziehungen

Außer mit seinem Meister und vielleicht ein oder zwei weiteren Deceptoren hat er keine Außergewöhnlichen Kontakte zu NPCs.

WISSEN ÜBER DECEPTOREN

(NUR FÜR DEN SPIELLEITER)

Deceptoren erwecken verständlicher Weise nicht viel Aufmerksamkeit. Ein Charakter mit Wissen (Geschichte) hat allerdings so manches aufgeschnappt.

SG 10: „Deceptoren werden von reichen Leuten angeheuert um geheime Aufträge zu erfüllen.“

SG 15: „Sie sind auch nicht Organisiert, sondern reisen durch die Welt und bieten ihre Dienste an.“

SG 25: „Es heißt sie haben die Fähigkeit andere humanoide Wesen zu imitieren und können jede Illusion durchschauen.“

SG 30: „Vor einigen Jahren gab es zwischen Deceptoren eine blutige Auseinandersetzung. Einige von ihnen schlossen sich zusammen um die Kontrolle über ein Reich zu übernehmen indem sie alle wichtigen Personen ersetzen wollten. Die meisten wurden kurz darauf enttarnt und nach einer Gerichtsverhandlung hingerichtet. Die Übrigen konnten noch viel Schaden anrichten bevor man auch sie fand und unschädlich machte.“

DECEPTOREN IM SPIEL

(NUR FÜR DEN SPIELLEITER)

Deceptoren sind aufgrund ihrer Spionage- und Enttarnungsfähigkeiten geradezu prädestiniert für politisches Rollenspiel und Stadtabenteuer. Sie eignen sich aber generell für Kampagnen, in denen man auf viele humanoide Gegner trifft. Gerade bei starken Gegnern, welche die Gruppe nicht besiegen könnte, erlaubt ein Deceptor alternative Handlungsmöglichkeiten.

Da Deceptoren keine gesellschaftlichen Verbindungen zu anderen ihrer Art hegen, ist es einfach sie in die Kampagne einzubauen. Sie müssen lediglich mindestens jeden 2ten Stufenaufstieg zu einem Lehrmeister zurückkehren oder glaubhaft darstellen, wie sie sonst an ihre Fähigkeiten gelangen.

Wenn einer der Spieler einen Deceptor spielt, solltest du natürlich auch Situationen einbauen die seine Fähigkeiten erfordern. Liefere der Gruppe Gegner die sich nicht im Kampf besiegen, aber gut täuschen oder in eine Falle locken lassen. Aber gebe ihnen ein paar Hinweise über die Kampfstärke des Gegners damit sich niemand auf einen tödlichen Kampf einlässt, dem er nicht entkommen kann. Ermögliche es dem Spieler sich ab und an für jemand anderen auszugeben und so inmitten seiner Feinde Aufgaben für die Gruppe zu erledigen. Ab seiner 5. Stufe als Deceptor kannst du den Spieler auch verstärkt mit Illusionen konfrontieren oder anderen Deceptoren welche gegen die Gruppe arbeiten.

Wenn keiner der Spieler an der Prestigeklasse interessiert ist, geben Deceptoren immer noch exzellente Erzfeinde ab. Als hochrangige Mitglieder krimineller Organisationen oder als gefürchtete Widersacher böser Illusionisten werden sie von den Spielern gehasst und gleichzeitig geliebt werden.

Anpassung

Die Prestigeklasse lässt sich ohne Anpassungen in den Settings „Vergessene Reiche“ und „Eberron“ integrieren. In nichtmagischen Settings hat diese Prestigeklasse eigentlich gar nichts verloren.

Begegnungen

Die Gruppe bekommt mit, dass ein Erzfeind einen Deceptor angeheuert hat, um eine befreundete Organisation der SC's zu unterwandern und einen Gegenstand oder ein wichtiges Dokument zu entwenden, oder um die Organisation in Misskredit zu bringen. Die Charaktere müssen dies Verhindern und den Spion enttarnen. Dabei können sie möglicher Weise auf die Hilfe eines gut gesinnten Deceptors zurückgreifen, der sich dann vielleicht als der gesuchte Übeltäter erweist. Trotz aller Warnungen können die Spieler das Oberhaupt der Organisation nicht überzeugen, dass der Feind diese unterwandert und beschließen den Spion auf eigene Faust zu stellen.

Die Gruppe bekommt den Auftrag, einen gefährlichen und paranoiden Illusionisten in seinem Schlupfwinkel aufzuspüren, und dafür zu sorgen, dass dieser kein Unheil mehr anrichten kann. Die Spieler geraten in ein wahres Labyrinth voller Fallen und Irrwege. Es gelingt ihnen unbeschadet bis zur Behausung des Illusionisten vorzudringen, um herauszufinden, dass dieser aus Vergesslichkeit selbst in eine seiner Fallen getappt ist.

NPC

Joven Scytale

Männlicher Mensch Illusionist 5/ Meister der Täuschung 4; HG 9

TW: 9W4+9 TP: 33

INI : +2

BR: 9 m

RK: 25, Berührung 18, Auf dem Falschen Fuß 15

Grundangriffsbonus/Ringkampf: +0/-1

Angriff: *Dolch (einhändig)*+0

Schaden: 1W4-1

GES: CN

RW: REF + 4, WILL +9, ZÄH +3

Attribute: ST 8, GE 14, KO 12, IN 19, WE 12, CH 12.

Zauber pro Tag:

Grad:	0	1	2	3	4	5
Zauber:	4	6	6	5	4	2

Verbotene Schulen: Hervorrufung, Nekromantie

Fertigkeiten und Talente: Beruf (Schauspieler) +3, Balancieren +2, Bluffen +22, Diplomatie +5, Einschüchtern +1, Entdecken +1, Entfesselungskunst +2, Fälschen +11, Handwerk (Schneider) +5, Informationen sammeln +1, Klettern -1, Konzentration +5, Lauschen +1, Leise bewegen +2, Motiv erkennen +7, Reiten +2, Schätzen +5, Schwimmen -1, Seil benutzen +2, Springen -1, Suchen +11, Überlebenskunst +1, Verkleiden +13, Wissen (arkanen) +17, Zauberkunde +15, lautlos zaubern, mächtiger Zauberfokus (Illusion), Fertigkeitenfokus (Bluffen), Täuscher, defensive Kampfweise.

Fähigkeiten: Weg der Täuschung, Trügerische Stimme, Imitation +1, Lebensechte Trugbilder +1

Besitz: Stirnreif des Intellekts +2, Rüstungsarmschienen +3, Charismaumhang +2, Geschicklichkeitshandschuhe +2, Schutzring +2, Gesundheitsamulett +2, Brosche mit dem Zauber *Schild*, 1/Tag.

Zauber in Zauberbuch: - 1. Grad: *Alarm, Pforte zuhalten, Schutz vor Chaos/Bösem/Guten/Ordnung, Magierrüstung, Reittier, Unauffälliger Diener, Geheimtüren Entdecken, Identifizieren, Sprachen verstehen, Bauchreden, Nystuls magische Aura, Selbstverkleidung, Stilles Trugbild, Austilgen, Person verkleinern, Person bezaubern* – 2. Grad: *Arkane Schloss, Gegenstand verbergen, Unsichtbares sehen, Einfaches Trugbild, Irreführung, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit, Dunkelsicht, Gestalt verändern* – 3. Grad: *Magie Bannen, Unauffindbarkeit, Stinkende Wolke, Hellhören/Hellsehen, Mächtiges Trugbild, Hast, Einflüsterung, Person festhalten.* – 4. Grad: *Dimensionstür, Arkane Auge, Ausspähung, Illusionswand, Schattenbeschwörung, Schwächerer Geas* – 5. Grad: *Höhere Erschaffung, Äußerlichkeiten, Eigenständiges Trugbild.*

Kampftaktik:

Wenn er die Helden erwartet, wirkt er die Zauber *Unsichtbarkeit, Schutz* und *Hast*. Kurz bevor die Gruppe eintrifft wirkt er auf jeden Fall noch *Eigenständiges Trugbild* um sich zu duplizieren und versteckt sich selbst hinter einer *Illusionswand* oder in einem Trugbild. Zudem kämpft er immer Defensiv, was ihm einen +4 Bonus auf seine RK einbringt und spricht ein Befehlswort um den Zauber seiner Brosche zu entladen (Boni bereits eingerechnet). Das Trugbild bekommt Anweisungen, dem Gegner auszuweichen, Zauberformeln zu sprechen und diesen zu verhöhnen.

Sobald die Gruppe eintrifft kopiert er mit *Schattenbeschwörung* den Zauber *Monster Herbeirufen IV* und setzt danach den Zauber *Person festhalten* ein. Mit *Schwächerer Geas* kann er einfach gestrickte Helden oder Kreaturen für sich kämpfen lassen insofern diese 7 oder weniger TW haben. Er versucht in jedem Fall zuerst alle Gegner auszuschalten, die in der Lage sind seine Illusionen zu durchschauen. Sollte er sich in einem geschlossenen Raum befinden, nutzt er die Kombination von *Arkane Schloss, Stinkende Wolke* und *Dimensionstür*, wobei er *Arkane Schloss* auch im Anschluss wirken kann. Letzteren Zauber hält er sich immer für eine Flucht bereit. Wichtig ist, dass er die ersten zwei bis drei Zauber nach Eintreffen der Gruppe lautlos zaubert, um mit seinem Trugbild von sich abzulenken.

Schatten, Schlangenvertrauter

sehr kleine Giftschlange; HG -

TW: ¼ W8 TP: 14

INI: +11

BR: 4,5 m

RK: 17, Berührung 15, Auf dem Falschen Fuß 14

Grundangriffsbonus/Ringkampf: +3/-11

Angriff: Biss, Nahkampf +5

Voller Angriff: Biss, Nahkampf +5

Schaden: 1 + Gift

Angriffsfläche: 75cm

Reichweite: 0m

Besondere Angriffe: Gift

Besondere Eigenschaft: Geruchssinn

GES: CN

RW: REF + 6, WILL +9, ZÄH +5

Attribute: ST 4, GE 17, KO 11, IN 22, WE 12, CH 14.

Gift(AF): Giftschlangen verfügen über einen giftigen Biss welcher als erst und als Zweitschaden je 1W6 Punkte temporären Konstitutionsschaden anrichten. Der SG des Rettungswurfes gegen das Gift ist 10.

Fertigkeiten: Balancieren+11, Entdecken+6, Klettern +11, Lauschen +6, Schwimmen +5, Verstecken +15,

Talente: Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Wachsamkeit, Verbessertes Entrinnen, Zauber teilen, Empathische Verbindung, Berührung, Mit Meister sprechen.