

# Das Zeichen des Rauchenden Auges (Schablone)

Das Zeichen des Rauchenden Auges erhält der Derjenige, der erfolgreich die Prüfung des Rauchenden Auges absolviert hat, wenn noch kein anderer Herrscher von Occipitus herrscht. Nur, wer bereit ist, sich selbst für eine Sache zu opfern, ist würdig, die Herrschaft über Occipitus zu übernehmen.

**Typ:** Dieselbe, wie der Basistyp. Er erhält aber als Zusatz die Bezeichnung (Rasse) des Rauchenden Auges.

**Größe:** Wie die Basiskreatur

**Besondere Angriffe:** Die Kreatur behält alle ihre Besonderen Angriffe der Basiskreatur .

**Besondere Eigenschaften:** Die Kreatur behält alle ihre besonderen Eigenschaften der Basiskreatur und erhält zusätzlich noch folgende:

*Occipitus Zähigkeit (AF):* +1 auf alle Rettungswürfe

*Occipitus Kraft (AF):* +1 auf alle Angriffswürfe

*Occipitus Macht (AF):* +1 auf die Zauberstufe für alle Zauber und Zauberähnlichen Effekte

*Occipitus Neutralität(AF):* [Böse] Sprüche betreffen den Träger des Rauchenden Auges, als wäre er [Böse]. (So hat z.B. eine *Unheilige Plage* oder ein *Gutes Niederstrecken* keinen Effekt.

*Adimarchus wachende Hand (AF):* Wenn die Kreatur stirbt, verschwindet der Körper und alle Gegenstände, die sie trägt, und taucht intakt aber tot im Augensockel des Schädels auf Occipitus auf. Nach 7 Tagen wird der Körper erweckt wie unter der Wirkung einer *Wahren Auferstehung*, wenn der Körper nicht vorzeitig aus der Augenhöhle entfernt oder anderweitig wieder belebt wird.

*Rauchendes Auge (ÜF):* Das rechte Auge der Kreatur wird durch eine magische, leicht rauchende Flamme ersetzt, die keine Hitze ausstrahlt und nichts in Brand setzt. Wenn das Auge geöffnet ist, verbreitet es Licht wie eine Kerzenflamme. Mit diesem Auge kann man normal sehen und erhält Dunkelsicht (30').

Wenn sich die Kreatur auf Occipitus aufhält, erhält sie noch folgende Eigenschaften:

*Plasmen Herbeirufen (ÜF):* Einmal pro Stunde kann die Kreatur 1W3 Plasmen aus dem Himmel herabrufen und mit einer Bewegungsaktion auf Sichtweite lenken. Die Plasmen brauchen 10 Runden, um aus dem Himmel herabzusinken. Um die Plasmen zu lenken ist für jede Runde nach der 10. ein Konzentrationswurf notwendig, der mit SG 5 beginnend jede Runde um +1 ansteigt.

*Terror des Rauchenden Auges (AF):* Gegenüber jedem chaotischen oder bösen Bewohner der Ebene, erhält die Kreatur +8 auf Einschüchtern und Bluffen. Der Bewohner muss das Rauchende Auge sehen können, damit der Bonus zum Tragen kommt.

*Planare Aufmerksamkeit (AF):* Die Kreatur ist sich sofort eines jeden größeren Ereignisses auf Occipitus bewusst. (Größere Ereignisse sind z.B. das Auftauchen einer Kreatur mit 15+ TW oder das Wirken eines Zaubers des 9. Grades)

*Zauberresistenz (AF):* Die Kreatur erhält ZR 10 + ½ Charakterstufe + CHA-Bonus.

*Schadensresistenz (AF):* Die Kreatur erhält Schadensresistenz 5/Gutes

*Führerschaft:* Jeder Überlebende Diener des Adimarchus, der in der Schlacht um Occipitus unter dem General diente, wird den Träger des Rauchenden Auges als seinen Führer ansehen und ihm folgen.

Wenn sich die Kreatur im Schädel auf Occipitus aufhält, erhält sie noch folgende Eigenschaften:

*Vision des Rauchenden Auges (ZF):* Die Kreatur kann alles auf Occipitus hören und sehen wie unter der Wirkung von *Hellhören/Hellsehen* mit unbegrenzter Reichweite und Dauer. Wenn man auf diese Weise nach einer bestimmten Person sucht (z.B. den Drachen Vorcaire), erhält diese einen Rettungswurf Willen SG 10 + ½ Charakterstufe + CHA-Bonus, bei dessen Gelingen sie 1 Tag vor dieser Fähigkeit geschützt ist.

*Stimme des Rauchenden Auges (ÜF):* Du kannst dich mit jeder Kreatur auf Occipitus telepathisch unterhalten, wenn du dich ihrer bewusst bist. Die Kreatur kann sich entscheiden, nicht zu antworten.  
*Ruf des Rauchenden Auges (ÜF):* Du kannst 1x/Tag einen Bewohner von Occipitus zu dir rufen. („Bewohner“ ist jede Kreatur, die länger als eine Woche auf Occipitus verbracht hat.) Unwillige Kreaturen erhalten einen RW Willen SG 10 + ½ Charakterstufe + CHA-Bonus, bei dessen Gelingen sie 1 Tag vor dieser Fähigkeit geschützt ist. Die Kreatur steht nicht unter deiner Kontrolle und kann sich gegen dich wenden.

*Planarer Schritt (ÜF):* Vom Schädel aus kannst du ohne Fehlschlagchance an jeden beliebigen Ort auf Occipitus oder an einen vertrauten Ort auf einer anderen Ebene teleportieren. Gewichtsbeschränkungen gelten wie beim Zauber *Teleportieren*, jedoch kannst du so viele andere Kreaturen mitnehmen, wie direkten Körperkontakt zu dir haben.

*Unsterblichkeit (ÜF):* Solange du dich im Schädel aufhältst, alterst du nicht.

*Morphisches Potenzial (ÜF):* Die erhältst die Fähigkeit, das Aussehen und die Natur von Occipitus deinen Wünschen gemäß zu verändern. Hierzu ist für jeden zu verändernden Kubikmeter ein Zauberstufenwurf SG 30 abzulegen. (Zuschläge zum SG für komplexe Gebilde wie Gebäude, Wälder etc.)

*Wunsch (ZF):* 1x/Jahr kann der Träger des Rauchenden Auges einen *Wunsch* wirken, ohne dafür EP-Kosten aufwenden zu müssen.

**Stufenentsprechung:** Die Kreatur hat eine Stufenentsprechung von +1, wenn sie sich auf Occipitus aufhält +2 und während des Aufenthaltes im Schädel +3.

**Plasmen:** Plasmen sind windende, geistlose Konglomerate aus Feuer und Böser Energie. Sie haben eine Fluggeschwindigkeit von 9n/Runde und bewegen sich immer zum Initiativezähler 0. Sie greifen nicht im eigentlichen Sinne an, sondern bewegen sich wie ein Schwarm in ein besetztes Feld. Plasmen fügen jede Runde 8W6 Feuerschaden und 8W6 Schaden durch Böse Energie zu. Wenn sie nicht kontrolliert werden, bewegen sich die Plasmen auf jedes Lebewesen innerhalb von 36m/120' zu. Wenn kein Lebewesen in Reichweite ist, steigen sie wieder auf in den „Himmel“ von Occipitus.