

Ü1 Donnerschlange

Fluff Donnerschlange

Beginn Wertekasten

Ü2 Donnerschlange

Nestling (N)/Jung (J)/Ausgewachsen (A)/Uralt (U)
Mittelgroßer/großer/riesiger/gigantischer Drache
Herausforderungsgrad N3 (700 EP)/J9 (5.000 EP)/A16 (15.000 EP)/U20 (25.000 EP)

Rüstungsklasse N17/J18/A19/U21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte N68 (8W8+32)/J176 (13W10+104)/A263 (15W12+165)/U368 (15W20+210)

Bewegungsrate N9/JAU12 m, fliegen N18/JAU24 m

Beginn Tabelle

Alter	STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
Nestling	+3	+2	+4	+1	+2	+4
Jung	+5	+4	+8	+2	+5	+7
Ausgewachsen	+7	+5	+11	+3	+7	+9
Uralt	+9	+6	+14	+4	+9	+11

Ende Tabelle

Übungsbonus N+2/J+4/A+5/U+6

Wahrnehmung N14/J19/A22/U25 **Heimlichkeit**

N14/J18/A20/U22

Schadensimmunitäten: Blitz

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen Drachisch, beliebige weitere Sprachen

Legendäre Resistenz (A,U, 3/Tag). Wenn die Donnerschlange einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich stattdessen dafür entscheiden, ihn zu schaffen.

Ü3 Aktionen

Mehrfachangriff (N). Der Donnerschlangen-Nestling greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinen Krallen an.

Mehrfachangriff (J,A,U). Die Donnerschlange greift einmal mit ihrem Biss und zweimal mit ihren Krallen an. Eine ausgewachsene oder uralte Donnerschlange kann außerdem ihre furchterregende Präsenz nutzen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff N+5/J+9/A+11/U+15 zum Treffen. Reichweite 1,5 m (ab Jung 3 m), ein Ziel. **Treffer:** N8 (1W10+3) Stichschaden plus 3 (1W6 Blitzschaden) / J16 (2W10+5) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden / A18 (2W10+7) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden / U20 (2W10+9) Stichschaden plus 11 (2W10) Blitzschaden.

Krallen. Nahkampf-Waffenangriff

+5/J+9/A+11/U+15 zum Treffen. Reichweite 1,5 m (3 m bei Uralt), ein Ziel. **Treffer:** N6 (1W6+3)/J12 (2W6+5)/A14 (2W6+7)/U16 (2W6+9) Hiebschaden. Wenn sich die Donnerschlange mindestens 6 m in gerader Linie auf eine Kreatur zubewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Krallen-Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG N13/J17/A20/U23 ablegen, um nicht den Zustand *liegend* zu erleiden.

Furchterregende Präsenz (A,U). Alle Kreaturen nach Wahl der Donnerschlange innerhalb von 36 m um die Donnerschlange, die sich ihrer bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17/19 schaffen, um nicht für 1 Minute *verängstigt* zu sein.

Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die furchterregende Präsenz der Donnerschlange immun.

Gewitterodem (Aufladung 5-6). Die Donnerschlange schleudert einen Blitz aus ihrem Maul. Alle Kreaturen in einer 1,5 m (3 bei Uralt) breiten und N9/J18/A27/U36 m langen Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG N12/J16/A19/U22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie N27 (5W10)/J55 (10W10)/A66 (12W10)/U99 (18W10) Blitzschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Ü3 Bonusaktionen

Kampfesmut (J,A,U). Eine andere Kreatur (bis zu zwei Kreaturen bei Uralt) innerhalb von 36 m, welche die Donnerschlange sehen kann, erhält 10 temporäre Trefferpunkte.

Drachische Telekinese. Die Donnerschlange kann einen Gegenstand in bis zu 18 m Entfernung, der nicht mehr als N10/J50/A150/U300 kg wiegt, bis zu 6 m in eine beliebige Richtung bewegen, solange er innerhalb der Reichweite bleibt.

Wird der Gegenstand von einer Kreatur getragen oder in der Hand gehalten, kann die Kreatur einen Stärkerettungswurf gegen SG N12/J17/A20/U23 ablegen, um die Bewegung zu verhindern.

Zerreißen. Die Donnerschlange führt einen Krallen-Angriff gegen eine liegende Kreatur durch.

Ü3 Reaktionen

Bel-Shuga's Segen. Wenn eine andere Kreatur innerhalb von 36 m einen Nahkampf-Angriff durchführt, kann die Donnerschlange ihr einen Vorteil auf den Angriffswurf verleihen.

Ü3 Legendäre Aktionen (A,U)

Die Donnerschlange kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei sie aus den unten beschriebenen auswählt. Sie kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters.

Die Donnerschlange erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Aufspüren. Die Donnerschlange führt die *Suchen*-Aktion aus.

Der aufkommende Sturm. Die Donnerschlange erhält ihre Reaktion zurück.

Kampfesmut. Die Donnerschlange führt die *Kampfesmut*-Bonusaktion aus.

Schwanzangriff. *Nahkampf-Waffenangriff* +12/+15 zum Treffen. Reichweite 4,5/6 m, ein Ziel. *Treffer:* A16 (2W8+7)/U18 (2W8+9) Wuchtschaden.

Donnerwoge (kostet 2 Aktionen). Mit einem gewaltigen Knall breitet sich eine Druckwelle von der Donnerschlange aus. Alle Kreaturen im Umkreis von A3/U4,5 m um die Donnerschlange müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG A20/U23 schaffen, um nicht A14 (2W6+7)/U16 /2W6+9) Schallschaden zu erleiden und den Zustand *liegend* zu erhalten. Die Donnerschlange kann dabei ihre halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

[Ende Wertekasten](#)