

NSC-Zufallstabellen

# Nothics

## NSC-Attribute

### 1W6 Hohes Attribut (+4)

- 1 Stärke
- 2 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 4 Intelligenz
- 5 Weisheit
- 6 Charisma

### 1W6 Niedriges Attribut (-4)

- 1 Stärke
- 2 Geschicklichkeit
- 3 Konstitution
- 4 Intelligenz
- 5 Weisheit
- 6 Charisma

## Person vor Verwandlung

### 1W6 Person

- 1 Böser Nekromant, der Lich werden wollte
- 2 Guter Erzmagier, der zur Gottheit aufsteigen wollte
- 3 Arkaner Tüftler, dessen Experiment missglückte
- 4 Machthungriger Adelige, der sich von Magiern unsterblich machen lassen wollte
- 5 Halbgott, der zur Gottheit aufsteigen wollte
- 6 Gefangener, an dem arkane Versuche durchgeführt wurden

## Geschlecht

### 1W6 Geschlecht

- 1-2 Weiblich
- 3-4 Männlich
- 5-6 Nicht-binär

## Aussehen

### 1W6 Besonderheit

- 1 Besondere Pupillenform
- 2 Statt Stacheln Tentakel auf dem Rücken
- 3 Verändert willentlich die Färbung seiner Haut
- 4 Trägt zerschlissene Überbleibsel seiner ursprünglichen Kleidung
- 5 Zusätzliche Augen überall auf dem Körper
- 6 Körper von glänzendem Schleim überzogen

## Besonderheit

### 1W6 Besonderheit

- 1 Besitzt 1W4 gewöhnliche magische Gegenstände
- 2 Besitzt Buch, in dem alle Geheimnisse festgehalten werden
- 3 Besitzt Gegenstand, mit dem er glaubt, Magie aufspüren zu können
- 4 Dekoriert seinen Hort mit Tiergehirnen
- 5 Sammelt Augen
- 6 Nutzt seinen verfaulenden Blick zur Reinigung seines Hortes

## Sprecheigenart

### 1W6 Eigenart

- 1 Redet mit Stimme seines ursprünglichen Wesens
- 2 Spuckt beim Sprechen
- 3 Schluchzende, heulende Sprachmelodie
- 4 Verwendet häufig Namen des Gegenübers
- 5 Gackert vor sich hin
- 6 Bezieht eine imaginäre Gestalt in Gespräch mit ein

## Zusätzliches Merkmal

### 1W6 Merkmal

- 1 **Arkane Wissen.** Der Nothic ist im Vorteil bei allen Rettungswürfen gegen Magie.
- 2 **Zauberbuch.** Der Nothic kennt 3x INT-Mod. Zauber des 1. Grades und kann jeden 1 Mal pro Tag als Aktion wirken.
- 3 **Furchteinflößende Einsicht.** Wenn eine Kreatur den CHA-Wurf gegen die Seltsame Einsicht verliert, ist diese für 1 Minute vom Nothic verängstigt.
- 4 **Telepathie.** Der Nothic kann im Radius von 18 m mit jeder sprachfähigen Kreatur telepathisch kommunizieren.
- 5 **Behändes Entkommen.** Der Nothic kann die Rückzugs- und Verstecken-Aktion als Bonusaktion in jedem seiner Züge verwenden.
- 6 **Magieabsorption.** Wird der Nothic von einem Zauber getroffen, erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe des doppelten verwendeten Zaubergades.





Beispiel NSC

# Hirni

Eine warme Brise brachte die Girlanden sachte zum Schwingen. Aus dem Inneren des Turmes hallte eine krächzende Stimmen. „Jeden Tag dieselbe Leier. Waren annehmen, Waren ausladen, Waren verkaufen.“ Im Schein der untergehenden Sonne kroch eine Kreatur aus den Ruinen hervor. „Wenn nur auch mal jemand zum kaufen kommen würde. Wenn sich nicht bald was ändert, muss ich den Laden schließen. Das lohnt sich ja bald nicht mehr.“

Unter dem Arm hielt sie zwei Schilder, die sie geschickt an den dafür vorgesehenen Haken aufhängte. „HIRNIS HIRNHÄUSCHEN“ stand in großen Lettern auf dem großen Schild. Das zweite Schild war etwas kleiner. „JETZT GEÖFFNET“ stand darauf geschrieben.

Behutsam holte die Kreatur Phiole um Phiole aus einer Kiste hervor und stellte diese sanft auf einem Stein ab, der als Tresen diente.

Jede der Phiole war mit einer Art Etikett versehen und bei genauem betrachten erkannte man auch den dicken, Sirup-artigen Inhalt. *Schlangehirn, extrahiert am 08-Tag. MHD 1,5 Zehntage. Vogelhirn, extrahiert am 10-Tag. MHD 2 Zehntage.* und so weiter. Die Phiole waren schnell fein säuberlich aufgereiht und die Kreatur setzte sich hinter dem Tresen auf einen kleinen Baumstumpf.

Die schlitzförmige Pupille des solitären Auges war weit geöffnet. Der Nothic hatte seine Waren gut im Blick. Er blätterte ein wenig in einem Buch, in dem verschiedene Zauberformeln niedergeschrieben waren.

Auf die Lichtung trat ein weiteres Wesen. Hochgewachsen und in lange Roben gehüllt schritt der Ilithid auf HIRNIS HIRNHÄUSCHEN zu. Kein Wort wurde gesprochen und doch sah es aus, als würden die beiden direkt in ein Gespräch eintauchen. Kundige der Welten und der Magie wussten, dass hier Telepathie im Spiel sein musste. „Gute Nacht, Herr Marius, gute Nacht!“ Die Stimme klang anders, mehr wie früher, früher als er noch menschlich war. Die Verhandlung wirkte locker, Hirni hatte ja keine wartende Kundschaft und der Ilithid probierte die diverse Auswahl.

„Aber sicher doch! Davon kann ich Herr Marius regelmäßig etwas zubereiten.“ „Gerne würde ich das vertraglich noch absichern, Herr Marius.“ „Hat Herr Marius noch einen Moment Zeit?“

Vor Freude über das gute Geschäft, wechselte sich fließend die Farbe von Hirnis Haut und im Auge war ein Leuchten zu sehen.

„Hier, das packe ich für meine besten Kunden immer dazu.“ Hirni nahm eine der Girlanden, an denen kleine Gehirne fein säuberlich aufgereiht waren, und packte sie zum Einkauf des Ilithid. „Soll gegen Oger helfen. Die fürchten sich angeblich vor zu viel Hirn.“

Das war der einzige Kunde, der in dieser Nacht vorbeikam, aber Hirni war sich sicher, dass es nicht die letzte Kundschaft in seinem Laden war.

Er lehnte sich wieder zurück und blätterte weiter in seinem Buch.

## Hirni

Mittlere Abberation, neutral-böse

Rüstungsklasse 15    Trefferpunkte 45

Bewegung 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	6 (-2)	8 (-1)

**Fertigkeiten** Arkane Kunde +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +2, Wahrnehmung +0

**Sinne** Wahre Sicht 36 m, pass. Wahrnehmung 10

**Sprachen** Gemeinsprache der Unterreiche

**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP)

**Scharfe Sicht.** Hirni hat einen Vorteil bei Würfeln auf Weißheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

**Zauberbuch.** Hirni besitzt ein Zauberbuch und kennt die folgenden Zauber. Hirni kann jeden dieser Zauber 1 Mal pro Tag auf dem 1. Grad wirken (Zauber-Rettungswurf SG 13):

*Alarm, Falsches Leben, Identifizieren, Magie entdecken, Person bezaubern, Schlaf, Schmieren, Sprachen verstehen, Unsichtbarer Diener*

### AKTIONEN

**Mehrfachangriff.** Hirni führt zwei Klauen-Angriffe aus.

**Klaue. Nahkampf-Waffenangriff:** +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, 1 Ziel. **Treffer:** 6 (1W6+3) Hiebschaden

**Verfaulender Blick.** Hirni wählt eine Kreatur innerhalb von 9m um sich aus, die Hirni sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 12 schaffen, sonst erleidet es 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

**Seltsame Einsicht.** Hirni wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die Hirni sehen kann. Das Ziel muss einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen Hirnis Weisheit (Motiv erkennen) ablegen. Wenn Hirni gewinnt, erfährt er auf magische Weise eine Tatsache oder ein Geheimnis über die Kreatur. Das Ziel gewinnt automatisch, wenn es nicht bezaubert werden kann.

