MONSTER 2GO

DER GEISTPEINIGER

VON SIEGFRIED „SIGO72“ GORDES

Geistpeiniger haben einem krakenartigen Kopf mit vier Tentakeln, die um ihren neunaugenähnlichen Mund angeordnet sind. Mit ihren blass-weißen Augen können sowohl in der Dunkelheit als auch im Licht perfekt sehen. Ihre schleimbedeckte Haut ist violett-blau bis graugrün und gegen Sonnenlicht, dass ihnen nicht schadet, sehr empfindlich. Sie leben deshalb vorzugsweise an dunklen Orten.

Als Teil ihrer Nahrung benötigen sie Gehirne empfindungsfähiger Kreaturen. Geistpeiniger umschlingen dabei ihr Opfer mit allen vier Tentakeln, saugen das noch lebende Gehirn heraus und verschlingen es.

Eine ihrer gefürchtetsten Fähigkeiten ist der sogenannte Gedankensturm, mit dessen Hilfe Geistpeiniger eine kegelförmige Psychoschockwelle ausstrahlen, die einen Gegner für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen kann.

Geistpeiniger pflanzen ihre Larven in einen Wirtskörper. Dies geschieht über Auge, Ohr, Mund oder Wunden. Wird die Larve nicht innerhalb 2W20 Minuten entfernt, setzt sie sich im Kopf des Opfers fest, ernährt sich von dessen Gehirn und transformiert es innerhalb von 10 Tagen in das eines Geistpeinigers. Dabei kann es vorkommen, dass Angewohnheiten (Fingertippen, Melodie pfeiffen, Nägelkauen) des früheren Wirtes auf den Geistpeiniger übergehen. Bevorzugt suchen sie sich Menschen, Elfen, Goblins und Orks als Wirtskörper aus.

GEISTPEINIGER

KÖR:	**14**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**19**
ST:	3	BE:	0	VE:	5
HÄ:	4	GE:	4	AU:	6

28 | 20 | 11 | 6,5 | 19 | 22

Bewaffnung	Panzerung
Tentakel (WB+2), Gedankensturm (WB+7)	Lederhaut (PA+2)

23 **Zauber:** Ebenentor (17), Fliegen (25), Freund, Verwirren, , Gehorche, Kleiner Terror — 25

Antimagie: Sämtliche Magie in einem Radius von GEI Metern um die Kreatur herum ist wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.

Werteverlust (Attribut): Pro schadensverursachenden Treffer wird *Attribut* um 1 gesenkt (bei *Attribut* Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

Gedankensturm: Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW:Bonushöhe).
GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).

Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	24	GK:	no	EP:	24

Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz verwendet. Bild: Alexander „akulex“ Kuhn.
Lektorat: Sarah „Agonira“ Martin. Statblock: Daniel „Kalajel“ Vallée