

MONSTER 260

DER WÜRGER

VON SIEGFRIED „SIC072“ GORDES



Würger sind schwarzhäutige, gebückt gehende Kreaturen mit langen, biegsamen Tentakelarmen und großen Klauenhänden.

Sie sind Einzelgänger und leben unter der Erde, an dunklen Orten wie Ruinen oder in den Schatten von Höhlen. Hier verbergen sie sich häufig in Ecken, an Tunnelkreuzungen, Decken oder unter Treppen.

In den engen Gassen von Städten, sind sie eher selten zu finden. Dort fühlen sie sich eigentlich nur in der Kanalisation, in Mauer-rücksprüngen, in Kisten oder ähnlich engen, dunklen Orten am wohlsten. In den meist schmutzigen Löchern, die Würgern oft als Behausung dienen, finden sich immer wieder kleinere Beutestücke (Ringe, Broschen, Mantelspangen, Münzen, BT: A15), die sie von ihren Opfern geraubt haben.

Sie verstecken sich bei Tageslicht und kommen erst im Schutz der Dunkelheit aus ihren Löchern, um auf Nahrungssuche zu gehen.

Ein Würger versucht, vorbeiziehende Beute gleicher oder geringerer Größe mit seinen langen, gummiartigen Armen zu schnappen und zu Tode zu würgen. Selten greift er deutlich größere Beute an. In der Regel bevorzugt er Einzelgegner, bspw. wenn sich Individuen von ihrer Gruppe trennen.

WÜRGER					
KÖR: 9	AGI: 7	GEI: 4			
ST: 4	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0			
					
Bewaffnung		Panzerung			
Klauen (WB+2, GA-2)		Lederhaut (PA+2)			
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlägen um KÖR erhöht wird.				
	Umschlingen: Schlägen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie größer, gleich groß oder kleiner ist), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. Befreien: Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Würgers.				
	Mehrere Angriffe: Kann 1 zusätzlichen Angriff (Klaue) in jeder Runde aktionsfrei durchführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlägen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
GH: 7	GK: kl	EP: 98			