MONSTER 2GO

DER SAMMLER

VON KARL „SINTHOLOS“ JUNG

SAMMLER

KÖR:	**20**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**4**
ST:	6	BE:	0	VE:	4
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

180 | 31 | 6 | 6 | 32

Bewaffnung	Panzerung
Eisenpranke (WB+6)	Metallwesen (PA+5)

Aufspießen: Schlagen-Immersieg spießt das Ziel auf die am Körper befestigten Spieße auf, statt Schaden zu verursachen (sofern 1+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Kraftakt-Immersieg, kann sich der Aufgespießte selbst von den Spießen ziehen, wenn dieser noch lebt.

Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Beschwörung: Jede Kampfrunde erscheinen aus den aufgespießten Leichen W20/5 kleine Geister (Werte wie Niederer Dämon, GRW S. 107, gilt als Untoter), um den Sammler zu beschützen.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit (!) gekennzeichnet sind.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Hieb mit seinen Pranken in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Zerstampfen: Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

Beute:	BW 4M: W20+5				
GH:	39	GK:	ri	EP:	355

Als sich Nagrathul mit seinen Untoten erhob, brach großes Leid über Caera herein. Seine Horden überfielen viele Städte und Dörfer und töteten ihre Einwohner, um sie seiner Armee hinzuzufügen.

Die Toten mussten jedoch irgendwie zu Nagrathul und seinen Nekromanten gebracht werden, damit sie in sicherer Entfernung von den Kämpfen wiederbelebt werden konnten. Daher erschuf Nagrathul die Sammler: Gewaltige, fast sieben Meter große Konstrukte, die über die Schlachtfelder schritten und die Toten und Verwundeten einsammelten, indem sie sie mit ihren mächtigen Pranken anhoben und auf riesige Spieße an ihren Leibern steckten. Hin und wieder wurden sie sogar direkt im Kampf eingesetzt. Dabei erschlugen, zerstampften oder spießten sie ihre noch lebenden Feinde auf, um sie später zu Nagrathul zu bringen. Auch konnten sie in geringem Maße die Essenz der Toten beeinflussen und die gepeinigten Seelen der Gefallenen kontrollieren, um sie auf ihre Gegner zu hetzen. All dies sorgte dafür, dass Sammler auf jedem Schlachtfeld Angst und Schrecken verbreiteten.

Nagrathuls Treiben wurde jedoch alsbald ein Ende gesetzt und nahezu alle Sammler zerstört. Die verbliebenen Sammler irrten jahrelang führerlos durch verlassene Landstriche oder wurden von einem Nekromanten übernommen, der der Vernichtung entgehen konnte. Daher taucht hin und wieder doch noch eines dieser Konstrukte auf, sammelt die Toten, versetzt die Bewohner Caeras in Angst und Schrecken und fügt mutige Abenteurer, die dem Übel begegnen wollen, seiner Leichensammlung hinzu.

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