

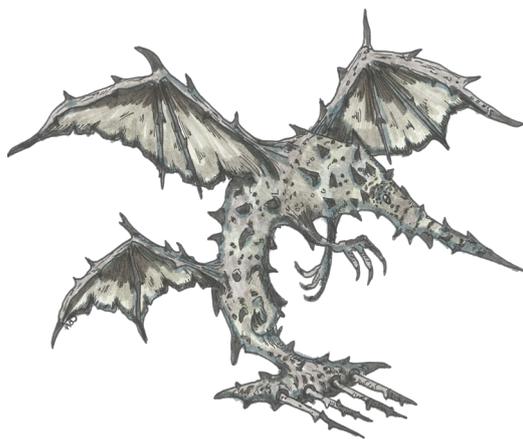
MONSTER 2GO

EIN EINSEITEN MONSTER

NO7

NIMBRAZZ UND DAS DORNENGESCHMEISS

EINE DÄMONISCHE SEITE VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLES



DIE LEGENDE VON NIMURTA:

Einst im Dienste des Kriegsgottes Varl, verrichtete Nimurta sein blutiges Handwerk auf dem Schlachtfeld, bis zum Tag der Schande. An diesem Tag erblickte Nimurta eine wunderschöne, schwarzhaarige Kämpferin. Ihre Bewegungen waren so anmutig und präzise wie nichts was der gestandene Kämpfer jemals zuvor gesehen hatte. Als nur noch er und die wunderschöne Unbekannte sich gegenüberstanden verliebte sich Nimurta unsterblich. Der Kampf, so erzählt man sich, dauerte über einen Mond lang. Keiner der beiden konnte auch nur eine Attacke durch die Abwehr des Gegners bringen. Erschöpft und ausgezehrt hielten die Kontrahenten inne. Beide liebten

die Waffen fallen und lebten fortan friedlich als Paar in einem kleinen Dorf. Ihrer Liebe entsprang eines Tages ein Sohn. Doch das Kind schien entstellt zu sein. An diesem Tage offenbarte Nimurta Frau ihr wahres Ich. Sie war niemand anderes als Lilva die Erddämonin des Verrates. Gekränkt durch diesen Hohn und Spott entschloss sich Nimurta den Freitod zu wählen. Übrig blieb nur sein entstellter dämonischer Sprössling Nimbrazz.

NIMBRAZZ UND DAS DORNENGESCHMEISS:

Nimbrazz, der auch der Stacheldämon genannt wird, hat einen große affenähnlichen Körperbau, seinen Beine sind stachelige Tentakel. Sein gesamter Körper ist mit giftigen Stacheln übersät. Der Nimbrazz ist im Kampf ein angsteinflößender Gegner der mit seinen riesigen Pranken fürchterliche Wunden schlagen kann. Er besitzt die Gabe, giftige Stachel zu speien. Wird der Nimbrazz getroffen, so entweicht aus der Wunde, ab einen gewissen LK-Verlust (siehe Tabelle), je ein Schwarm fliegendes Dornengeschmeiss (wie Schwarm, SCW 20, GRW S.122). Diese fallen zu Hunderten über ihre Gegner her.

NIMBRAZZ		
KÖR: 15	AGI: 10	GEI: 10
ST: 7	BE: 3	VE: 5
HÄ: 7	GE: 4	AU: 5
160	24	15
8	26	15
Bewaffnung		Panzerung
Pranke (WB +4, GA-4) Tentakel (WB +2, GA-2)		Dämonenhaut ((PA+2)
	Wesen der Dunkelheit: Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
	Stachel Odem: 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 (+ 2 Tentakel): Kann 1 zusätzlichen Angriff in jeder Runde aktionsfrei durchführen.	
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.	
	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.	
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.	
GH: 32	GK: ri	EP: 536

LK VERLUST	SCHWARM
60	1
110	2

