

MONSTER 260

DER TÄUSCHER

VON SIEGFRIED „SIGO72“ GORDES



Ein geiziger, narrländischer Wissenschaftler, der zudem noch faul war und für den Transport seiner Möbel nicht zu zahlen bereit war, erweckte kurzerhand mittels geheimer Alchemie seinen Hausrat zum Leben.

Wie dies letztendlich gelungen ist und was dafür gebraucht wurde, ist leider im Nebel der Geschichte verschollen.

Die Möbel und sonstigen Gegenstände sollten, so sein Plan, selbst zum neuen Domizil laufen. Durch einem „Unfall“ bei der Erschaffung entstanden die sogenannten Täuscher, die zwar am alten Haus losgingen, aber niemals am neuen ankamen. Stattdessen verteilten sich die Tische, Stühle, Kisten, Fässer, Teppiche usw. über ganz Caera.

Über die Jahre haben diese ungewöhnlichen, aber durchaus intelligenten Kreaturen sogar gelernt, sich in alle möglichen anderen Gegenstände zu verwandeln.

Täuscher können sich monate- oder gar jahrelang als normales Möbelstück tarnen um dann auf einmal ihre wahre Natur zu offenbaren und ihre nichtsahnenden Besitzer oder deren Gäste anzugreifen. Durch ihre Fähigkeit, jede beliebige Form anzunehmen, ist es für sie ein Leichtes, ihre Gegner zu überraschen.

TÄUSCHER					
KÖR: 14	AGI: 8	GEI: 8			
ST: 6	BE: 2	VE: 2			
HÄ: 4	GE: 2	AU: 1			
28	20	10	5	22	
Bewaffnung		Panzerung			
Klauen (WB+2, GA-2)		Lederhaut (PA+2)			
	Kleben: Jeder, der die Kreatur berührt oder von ihr berührt wird, klebt daran fest und kann sich nur mit einer KÖR+ST Probe befreien. Um zu verhindern, dass die Waffe des Angreifers festklebt, ist eine AGI+GE Probe nötig. Sobald die Kreatur tot ist, löst sie sich in Schleim auf und gibt gefangene Kreaturen und Waffen frei.				
	Form ändern: Ein Formwandler kann mittels einer Aktion die Form einer Truhe, Tisch, Tür, Stuhl, Teppich und anderer Möbel annehmen. Das Erkennen eines Täuschers erfordert eine Bemerkten Probe-2.				
GH: 13	GK: no	EP: 122			