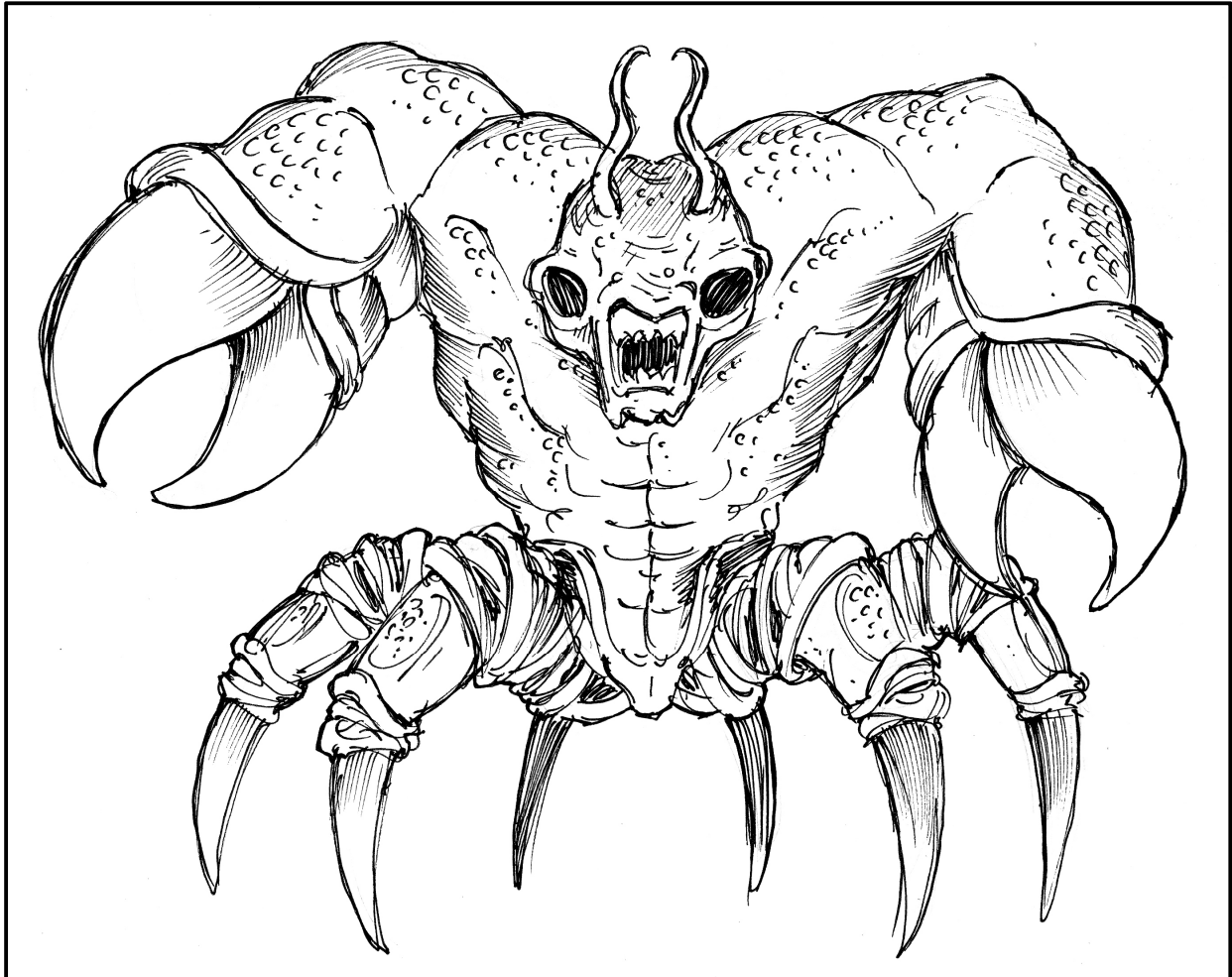


KRABBENOGER

Eine Fanwerk-Kreatur von „Bruder Grimm“ Mathias für Dungeonslayers © Christian Kennig
Besten Dank an „Sintholos“ fürs Korrekturlesen und an „akulex“ für die Illustration, die ich in seiner Galerie gefunden habe und die mich auf die Idee für dieses Monster gebracht hat!
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE



KRABBENOGER (GN 76, EP 785)

GK GR HUMANOIDER

KÖR 12 AGI 5 GEI 2

ST 4 HÄ 5 BE 3 GE 0 AU 0 VE 1

BEGEGNUNG

Initiative 8 (AGI 5 + BE 3)

Verbergen 8 (AGI 5 + BE 3) *Schleichen* 8 (AGI 5 + BE 3) *Bemerken* 8 (Basis) *Suchen* 3 (GEI 2 + VE 1)

Sinnesfähigkeiten Nachtsicht

Sprachen Gemeinsprache, Malak (s. Planeslayers Regionalwerk 2, S. 14)

VERTEIDIGUNG

LK 54 (10 + KÖR 12 + HÄ 5) * 2 GK

Laufen 3,5 (AGI 5 * 0,5 + 1), *Schwimmen* 17 (AGI 5 + BE 3 + 9 SCHWIMMEN III), Geländelauf

Krebspanzer PA + 3

Abwehr 20 (KÖR 12 + HÄ 5 + PA 3)

Vermeiden 18 (KÖR 12 + BE 3 + PA 3)

Gift/Krankheit trotzen 17 (KÖR 12 + HÄ 5)

Sonstige Verteidigungsfähigkeiten Ausweichen I

ANGRIFF

Laufen 3,5 (AGI 5 * 0,5 + 1), *Schwimmen* 17 (AGI 5 + BE 3 + 9 SCHWIMMEN III), Geländelauf, Krabbelnder Ansturm

Schlagen Basis 16 (KÖR 12 + ST 4)

Fechten Basis 15 (KÖR 12 + BE 3)

Schießen Basis 5 (AGI 5 + GE 0)

Werfen Basis 9 (AGI 5 + ST 4)

Krebsklaue PW 18 (Schlagen 16 + WB 2), GA -2

Schlammspucke PW 7 (Basis 5 + WB 2), kein Schaden, Lähmungseffekt (vermindert)

Sonstige Angriffsfähigkeiten: Mehrere Angriffe (+1), Natürliche Waffen, Sturmangriff, Umschlingen

FÄHIGKEITEN UND TALENTE

Ausweichen I (EP-Wert 1): Verfügt über das Talent AUSWEICHEN auf Talentrang I.

Geländelauf (EP-Wert 5): Erhält keine Laufen-Abzüge durch schwieriges Gelände.

Krabbelnder Ansturm (EP-Wert 10): Muss sich für einen Sturmangriff nicht in gerader Linie bewegen.

Lähmungseffekt (Vermindert, EP-Wert 8): Schlammspucke halbiert Initiative, Laufen und Schlagen des Ziels für PE in Kampfrunden, sofern ihm nicht AGI+ST gelingt. (nicht kumulativ)

Mehrere Angriffe (+1, EP-Wert 12): Kann 1 zusätzlichen Klauenangriff pro Runde aktionsfrei durchführen.

Nachtsicht (EP-Wert 5): Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am hellichten Tag

Natürliche Waffen (EP-Wert 0): 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.

Schwimmen III (EP-Wert 3): Verfügt über das Talent SCHWIMMEN auf Talentrang III.

Sturmangriff (EP-Wert 10): Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR (28) erfolgen.

Umschlingen (EP-Wert 10): Schlagen-Immersion umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), 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 Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.

BEUTE

Schätze: Trophäe (BW 1A:13) BW 1B:14, #BW 1B:18

Krabbenoger – die sich selbst „Tarp“ nennen – sind vermutlich recht nahe mit den Krabbenmenschen verwandt (s. Planeslayers Regionalwerk 2: Die Wasserebene, S. 6, 13, 17). Krabbenmenschen an sich können als kriegerische Primitive schon eine beträchtliche Gefahr für eine Region darstellen und kommen ja nicht nur auf der Wasserebene vor, sondern auch an Küstenregionen verschiedenster Welten. Ihr Verhältnis zu den Tarp ist ähnlich zu dem von Orks zu Ogern: Einige Plündererbanden werden von Krabbenogern geführt, manche Stämme halten sich Tarp als Kriegssklaven. Wie dem auch sei – eine Krabbenvolk-Horde mit Krabbenogern in ihren Reihen ist selten auf ein friedliches Zusammenleben mit benachbarten Völkern aus.

Aber Krabbenoger können natürlich auch einzeln oder in kleinen Gruppen auftreten und einen Landstrich mit ihrer Brutalität und Gefräßigkeit terrorisieren.