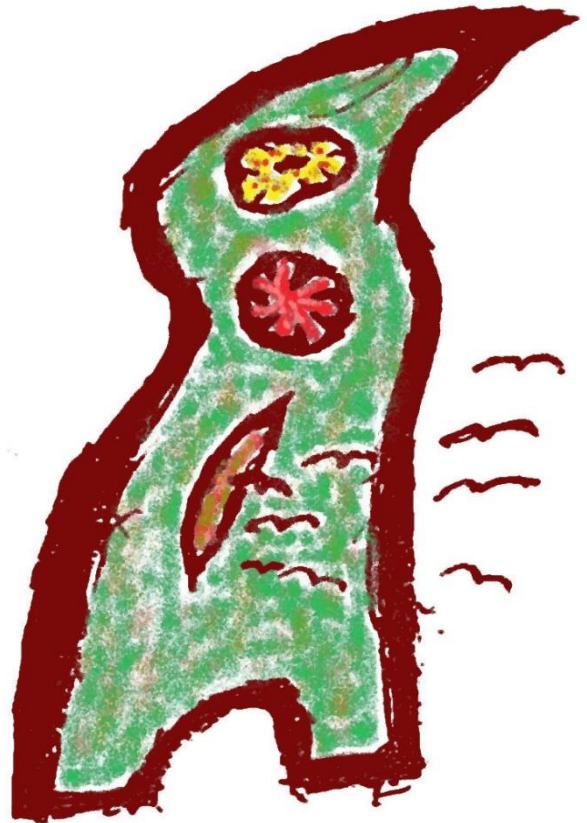


Faulender Nistschleicher

Aktionswürfel	1W20
Trefferwürfel	3W6 (13)
Rüstungsklasse	15
Initiative	-3
Bewegung	3m
Zähigkeit	+4
Reflex	-3
Willen	-3
Gesinnung	Neutral
Angriff	Biss: +4, 1W6 Saugen: automatisch, 1W4 giftig: SG 12 Zäh, 1W3 AU, 1/Gegner
Spezial	Bei Verlust von 50% TP wird eine giftige Wolke mit 6m Radius abgesondert, die für 2W4 Runden besteht und -2 auf alle Würfe gibt, sowie 2 Punkte Schaden pro Runde verursacht.



Faulende Nistschleicher sind egelartige Landbewohner, die meist in Höhlen oder sumpfigen Gebieten anzutreffen sind.

Anders als ihre im Wasser wohnenden Verwandten haben sie verkümmerte Gliedmaßen (meist nur Beine) ausgebildet und können sich an Land fortbewegen. Markante äußerliche Merkmale sind ihre ölige Haut (die in verschiedenen Farbtönen von faulig-grün über braun bis zu tiefschwarz reicht), ihr einzelnes, gelbes Auge und der runde Kiefer mit dem sie sich an ihren Opfern festsaugen können.

Ihren Namen verdanken sie der Tatsache, dass sie innerlich verwesen. Durch diesen Verwesungsprozess entstehen klaffende Wunden und Öffnungen in denen sich je nach Größe des Nistschleichers Insektenschwärme oder gar fledermausartige Geschöpfe einnisten. Ausgewachsene Exemplare erreichen eine Größe von bis zu 2 Metern.

Nistschleicher bewegen sich langsam und annähernd lautlos. Sobald sie eine Kreatur wahrnehmen nähern sie sich dieser und versuchen diese zu beißen (+4, 1W6) und sich daran festzusaugen (1W4/Runde). Sobald ein Nistschleicher insgesamt 1W6+6 Runden lang gesaugt hat lässt er von seinem Opfer ab und zieht sich gesättigt zurück.

Aufgrund der innerlichen Verwesung verursachen sowohl seine eigenen Angriffe, als auch die der in ihm nistenden Kreaturen zusätzlich Giftschaden. (SG 12 Zäh, 1W3 Ausdauerschaden, einmal pro Kreatur, normale Heilung).

Wenn ein Faulender Nistschleicher die Hälfte seiner Trefferpunkte verloren hat, sondert er eine giftige Wolke ab, die sich in einem Radius von 6m ausbreitet. Alle anderen Kreaturen, die mit der Wolke in Berührung kommen erhalten -2 auf alle Würfe und erleiden 2 Punkte Schaden pro Runde. Nach 2W4 Runden löst sich die Wolke wieder auf.

Kleiner Insektenschwarm

Akt 3W14; TW 2W8 (9); RK 11; Ini +5; Bew fliegend 12m; Zäh +0, Ref +10, Wil -2; Ges N; Ang +1, 1, giftig; Spe halber Schaden von Angriffen ohne Flächenschaden

Kleiner Fledermausschwarm

Akt 3W16; TW 3W8 (13); RK 10; Ini +4; Bew fliegend 12m; Zäh +0, Ref +8, Will -2; Ges N; Ang +1, 1W3, giftig; Spe halber Schaden von Angriffen ohne Flächenschaden