

Xantor

Spielinformationen

Xantors sind knapp 3 Meter große und 15 Meter lange Tausendfüßler. Sie sind pechschwarz und ihre **Oberseite** wird von einem sehr festen Chitinpanzer geschützt, der 15 Punkte Rüstungsschutz bietet und nur mit einem **Außergewöhnlichen Erfolg** durchdrungen werden kann. Die **Unterseite** wird dagegen nicht so gut geschützt und bietet nur **8 Punkte** Rüstung. Sie kann normal durchdrungen werden.

Trotz ihrer schweren Rüstung sind die Xantors ,dank der Segmentierung ihres Körpers, extrem wendig.

Sie können zweimal die Runde angreifen. Wobei die gewaltigen Chitinzangen an der Vorderseite der gefürchtetste Angriff dieser riesigen Insekten ist. Die Zangen am **Hinterteil** verursachen nur **Schadensstufe 12**.

Der bevorzugte Angriff eines Xantors ist die Beute mit seinen vorderen Zangen zu **umklammern (guter Erfolg)** und dann hochzuheben. Ein sich aufbäumender Xantor kann bis zu 10 Meter groß sein. Um die Beute in Ruhe aussaugen zu können, injiziert er ihr vorher ein starkes **Lähmgift**.

Dazu muss ihm eine erfolgreiche Spruchzaubereiprobe gegen die MWSK des umklammerten Opfers gelingen. Wenn das Opfer es nicht schafft, dem magischen Gift zu widerstehen (**10**), dann ist es für mehrere Stunden gelähmt.

Wird ein Xantor allerdings von mehreren Personen angegriffen, so versucht er erst einmal so viele wie möglich zu lähmen oder schwer zu verletzen, bevor er mit dem Aussaugen beginnt.

Man kann von Glück sagen, dass Xantors keine geselligen Kreaturen sind, sonst hätten wohl noch mehr Abenteuergruppen eine Begegnung mit ihnen nicht überlebt.

Auch wenn Xantors in solch unwirtlichen Gegenden wie den Brachen oder der Öde vorkommen, so gibt es bisher noch keine Beweise dafür, dass es sich bei ihnen um Dämonkonstrukte handelt.

Doch ausschließen, dass die Dämonen hier ihre Klauen mit im Spiel haben, kann man das natürlich nicht.

Meistens scheinen sie aber eine Vorliebe für dunkle Orte zu haben. Sie wurden häufig in Höhlen und in verlassenen Kaers und Zitadellen gesichtet.

Werte:

DEX: 13 **STR:** 16 **TOU:** 15

PER: 6 **WIL:** 6 **CHA:** 6

Initiative: 10

Number of Attacks: 2

Attack: 15

Damage: 20 (12)

Number of Spells: 2

Spellcasting: 12

Effect: Siehe Kräfte und Beschreibung

Death Rating: 85

Wound Threshold: 16

Unconsciousness Rating: 70

Karma Points: -

Physical Defense: 17

Spell Defense: 12

Social Defense: 13

Armor: 15 (8)

Mystic Armor: 10

Knockdown: 20

Recovery Tests: 5

Combat Movement: 50

Full Movement: 100

Legend Points: 5000

Karma Step: -

Equipment: -

Beute: Giftdrüse 300 Silber

Kräfte: Kreaturenunempfindlichkeit 8-10, Säurewolke 15

Neue Kräfte

Säurewolke

Sollte ein Xantor in Bedrängnis geraten, wird er seine zweite magische Fähigkeit einsetzen, nämlich die **Säurewolke**. Unter dem Stachel mit dem Lähmgift befindet sich eine Drüse, mit der er eine ätzende Wolke ausstoßen kann. Eine Wolke deckt ein **5 mal 5 Meter** großen Bereich ab und verflüchtigt sich erst nach **5 Runden**. Ein Xantor stößt so viele Wolken aus, bis er komplett von ihnen eingehüllt wird.

Gelingt die Spruchzaubereprobe gegen die Personen in der Wolke, so bekommt jeder jede Runde Stufe 15 Schaden, wogegen nur Mystische Rüstung schützt. Die ätzende Säure zersetzt auch unheimlich schnell jegliche Art von nichtmagischer Ausrüstung. Jede Runde verlieren alle Waffen und Rüstungen, die der Säure ausgesetzt werden, einen Punkt Schaden/Rüstung. Sind sie auf Null angelangt, so zerfallen sie.