EIN EINSEITEN MONSTER

DIE LEGENDE DES ELTENFRESSEK

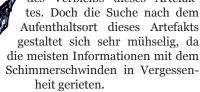
EINE GIGANTISCHE SEITE VON CHRISTOPH...MAD EMINENZ"BALLES

DER WELTENFRESSER

Über 250 Meter hoch und tausende Tonnen schwer erschüttern seine Schritte kilometerweit den Erdboden. Die Rede ist von einem Wesen, das der Weltenfresser genannt wird, ein Monster aus Stein und Erde geboren. Es existiert einzig um das Antlitz Caeras von allem Unreinen zu säubern. Alles was sich auf seinem Weg befindet wird zertrampelt oder Verschlungen. Einige sagen, dass der Fresser immer dann auftaucht, wenn eine Population zu groß geworden ist, wenn sich zu viel Lebewesen auf einem Fleck befinden.

Doch bestätigt konnte diese These bis heute nicht werden. Zuletzt tauchte er vor 500 Jahren in den Freien Lande nahe Landstriche. Dann verschwand er wieder in den nahe gelegenen Bergen. Es heißt, dass es dem tapferen Ritter Helias gelang das Monster mittels eines mächtigen Artefakts wieder in die Berge zu vertreiben. Einige Forscher wollen beobachtet haben, dass sich erneut die Konturen des Weltenfressers an den Bergen der Toten abzeichnen. Und tatsächlich scheint sich ein riesiger Fels in der Gestalt des Monsters aus dem Gebirge zu schälen nahe der Stadt Praern am Klammtiefensee. Wenn es wirklich so sein sollte, dass der Weltenfresser erneut erscheint so kann ihn nichts auf dieser Welt aufhalten.

Nur einer behauptet, dass es einst ein göttliches Artefakt gab um den Weltenfresser aufzuhalten, ja ihn sogar zu kontrollieren. Nur der greise Gelehrte und Priester Hieronymus Böll ist noch heute der Suche nach Hinweisen ob











Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.



Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan einen (soiern 2+ Kategorien Kleiner), weienes fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrun-de und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.



tegorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenuntererfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht. schied wir der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem



Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.



Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

GH: 774

