

Web-Erweiterung zu Kadaverkrone #2 „Der Bestienprozess“
Ausblick auf einige Monster des Monsterhandbuch II

Draugr **HG 2**

EP 600

CB Mittelgroßer Untoter (Wasser)

INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, **Berührung** 10, auf dem falschen Fuß 14 (+2 natürlich, +2 Rüstung)

TP 19 (3W8+6)

REF +1, **WIL** +3, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Untote; **Resistenzen** Feuer 10; **SR** 5/Hieb oder Wucht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Schwimmen** 9 m

Nahkampf Zweihändige Axt +5 (1W12+4/x3 plus Übelkeit) oder Hieb +5 (1W10+4 plus Übelkeit)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 10, **KO** -, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 13

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 15

Talente Abhärtung, Heftiger Angriff

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Klettern +9, Schwimmen +11, **Wahrnehmung** +6

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Küste

Organisation Einzelgänger oder Besatzung (2-8)

Schätze Standard (Zweihändige Axt, Lederrüstung, andere Schätze)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übelkeit (ÜF) Ein Wesen, das von einem Draugr verletzt wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 bestehen oder es wird 1 Runde lang von Übelkeit erfüllt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Mischvolk **HG 1**

EP 400

RN Mittelgroßer monströser Humanoider

INI +1; **Sinne** Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +6

VERTEIDIGUNG

RK 13, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 12 (+1 GE, +2 natürlich)

TP 15 (2W10+4)

REF +4, **WIL** +4, **ZÄH** +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Knüppel +4 (1W6+3) oder Hieb +4 (1W4+3)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 7

GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 15

Talente Fertigkeitensfokus (Heimlichkeit)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +13, Klettern +6, Überlebenskunst +5, **Wahrnehmung** +6; **Volksmodifikatoren** Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geräusche nachahmen (Stimmen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Ruinen oder Unterirdisch

Organisation Einzelgänger, Paar, Gruppe (3-6), Trupp (7-12) oder Stamm (21-30 plus 30% Nichtkämpfer, 2-4 Schurken der 1.-3. Stufe, 1-2 Mystiker oder Hexen der 2.-4. Stufe, 1 Kämpfer oder Waldläufer [Anführer] der 3.-6. Stufe, 4-6 Schreckensfledermäuse und 3-20 Schreckensratten)

Schätze Standard (Knüppel, andere Schätze)