

Web-Erweiterung zu Kadaverkrone #4 „Wächters Totenwache“
Ausblick auf einige Monster des Monsterhandbuch II

Gug **HG 10**

EP 9.600

CB Große Aberration

INI +1; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +27

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 23

(+1 GE, -1 Größe, +14 natürlich)

TP 127 (15W8+60)

REF +6, WIL +12, ZÄH +9

Immunitäten Gift, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf Biss +17 (1W8+7), 4 Klauen +17 (1W6+7)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 4,50 m

Besondere Angriffe Zerreißen (2 Klauen, 1W6+10)

SPIELWERTE

ST 25, GE 12, KO 18, IN 11, WE 16, CH 11

GAB +11; KMB +19; KMV 30

Talente Ausfallschritt, Blind kämpfen, Fertigkeitenfokus

(Wahrnehmung), Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm,

Kampfflexe, Verbessertes Ansturm, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Entfesselungskunst +13, Heimlichkeit +15,

Klettern +15, Überlebenskunst +21, Wahrnehmung +27,

Wissen (Gewölbekunde) +13; **Volksmodifikatoren**

Entfesselungskunst +4

Sprachen Finsterländisch

Besondere Fähigkeiten Verdichten

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar oder Lager (3-10)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Verdichten (AF): Ein Gug kann sich durch ein Gebiet bewegen, welches einem Viertel seiner Größe entspricht, ohne sich hindurchzwängen zu müssen, bzw. einem Achtel sein Größe, wenn er sich hindurchzwängt.

Hund von Tindalos **HG 7**

EP 3.200

NB Mittlergroßer Externar (Böse, Extraplanar)

INI +9; Sinne Dunkelsicht 36 m; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 15

(+5 GE, +5 natürlich)

TP 85 (10W10+30)

REF +12, WIL +8, ZÄH +10 SR 10/Magie;

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m Nahkampf Biss +15 (2W6+3), 2

Klauen +15 (1W8+3)

Besondere Angriffe Zerfetzender Blick

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +13)

Immer – *Luftweg*

3/Tag – *Aufspüren, Dimensionsanker, Hast, Mächtige*

Ausspähung (SG 20), *Verlangsamten* (SG 16)

SPIELWERTE

ST 17, GE 21, KO 16, IN 16, WE 21, CH 16 **GAB +10;**

KMB +13; KMV 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Blind kämpfen, Kampfflexe, Konzentrierter

Schlag, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +18 (Springen +22), Einschüchtern

+16, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +18, Überlebens-

kunst +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +16,

Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Geographie) +13

Sprachen Aklo

Besondere Eigenschaften Außerweltlicher Verstand, Nichteuklidisches Tor

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Rudel (2-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Außerweltlicher Verstand (AF) Jeder Nicht-Externar, der die Gedanken eines Hundes von Tindalos zu lesen oder mit ihm telepathisch zu kommunizieren versucht, erleidet 5W6 Punkte nichttödlichen Schadens und muss einen Willenswurf gegen SG 18 bestehen, um nicht für 2W4 Runden verwirrt zu sein. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Nichteuklidisches Tor (ÜF) Hunde von Tindalos bewegen sich durch die Dimensionen auf eine Weise, die andere Wesen nicht verstehen können. Sie können Mächtiges Teleportieren (nur selbst) als Schnelle Aktion einmal in der Runde und Ebenenwechsel 3/Tag als Standard- Aktion mit ZS 10 einsetzen. Ein Hund von Tindalos kann diese Kräfte überall einsetzen, muss sich aber benachbart zu einem festen Winkel befinden, wie er von Böden und Wänden oder Wänden und Decken etc., bzw. nach Maßgabe des SL gebildet wird. Vorübergehend bestehende Winkel, die von Kleidungsstücken, Fleisch oder kleinen Gegenständen erschaffen werden, reichen nicht aus. Auch kann er mittels dieser Fähigkeit keine gebogene Architektur oder offene Flächen im Freien betreten.

Zerfetzender Blick (ÜF) 5W6 Hiebschaden, 9 m Reichweite, Zähigkeitswurf gegen SG 18, keine Auswirkungen. Ein Wesen, dessen Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen den Blick dieses Hundes immun. Der Schaden des zerfetzenden Blickes wird durch Schadensreduzierung gesenkt, außer es handelt sich um SR/Magie und Hiebschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Schantak **HG 8**

EP 4.800

CB Riesige magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem falschen Fuß 18

(+3 GE, -2 Größe, +10 natürlich)

TP 104 (11W10+44)

REF +10, WIL +6, ZÄH +11

Immunitäten Kälte, Krankheit;

Verteidigungsfähigkeiten Schlüpfrig

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, 24 m (durchschnittlich)

Nahkampf Biss +17 (2W6+8), 2 Klauen +17 (1W8+8 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m

SPIELWERTE

ST 26, GE 17, KO 19, IN 8, WE 17, CH 10

GAB +11; KMB +21 (Ringkampf +25); **KMV 34** (42 gegen Ringkampf)

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Schweben, Steilwende, Verbessertes Ansturm, Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Entfesselungskunst +11, Fliegen +13; **Volks-**

modifikatoren Entfesselungskunst +8

Sprachen Aklo

Web-Erweiterung zu Kadaverkrone #4 „Wächters Totenwache“
Ausblick auf einige Monster des Monsterhandbuch II

Besondere Eigenschaften Keine Atmung, Sternenflug, Verteidigung teilen

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Berge

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Keine Atmung (AF) Ein Schantak atmet nicht und ist daher immun gegen Effekte, die auf Atmung abstellen, wie z.B. das Einatmen giftiger Gase. Diese besondere Eigenschaft verleiht keine Immunität gegen Wolken oder Gasangriffe, welche keine atmenden Ziele benötigen, um zu wirken (z.B. Säurewolke).

Schlüpfrig (AF) Die Schuppen eines Schantak sondern einen schlüpfrigen Schleim ab. Dieser verleiht der Kreatur einen Bonus von +8 bei allen Würfeln auf Entfesselungskunst sowie auf seine KMV gegen Ringkampf. Alle Kreaturen, die versuchen, auf einem Schantak zu reiten, erleiden einen Malus von -5 bei ihren Würfeln auf Reiten.

Sternenflug (ÜF) Ein Schantak kann in der Leere des Alls überleben. Er fliegt mit einer unglaublichen Geschwindigkeit durch den Raum. Die genauen Reisezeiten variieren, doch eine Reise innerhalb desselben Sonnensystems sollte 3W20 Stunden und eine Reise über die Grenzen des Sonnensystems hinaus 3W20 Tage dauern (oder mehr, wenn der SL es so bestimmt), vorausgesetzt, der Schantak kennt den Weg zu seinem Bestimmungsort.

Verteidigung teilen (ÜF) Ein Schantak kann seine Fähigkeit Keine Atmung und seine Immunität gegen Kälte mit einer Freien Aktion mit einer einzelnen Kreatur teilen, die ihn berührt. Er kann seinen Schutz mit einer Freien Aktion wieder entziehen.

Schadenspunkte, um widerzuspiegeln, dass er an Stärke verliert, weil mehrere Zecken sich am Opfer festbeißen. Eine Kreatur, an der sich Zecken festbeißen, erleidet im Ende ihres Zuges in jeder Runde Schwarmschaden. Mit einer Vollen Aktion und einem Reflexwurf gegen SG 20 kann die Kreatur sich von den Zecken befreien. Sollte die Kreatur wenigstens 10 Schadenspunkte durch einen beliebigen Flächeneffekt nehmen, zerstört dies ebenfalls alle sich festbeißenden Zecken. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Geschicklichkeit.

Krankheit (AF) Beulenpest: Biss – Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 21; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 Konstitutionsschaden, 1 CH-Schaden, Erschöpfung; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe.

Zeckenschwarm

HG 9

EP 6.400

N Mini Ungeziefer (Schwarm)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 23, **Berührung** 20, auf dem falschen Fuß 21 (+2 GE, +8 Größe, +3 natürlich)

TP 120 (16W8+48)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +13

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, **Klettern** 9 m

Nahkampf Schwarm (4W6 plus Ablenkung, Blut saugen und Krankheit)

SPIELWERTE

ST 1, **GE** 14, **KO** 16, **IN** –, **WE** 11, **CH** 1

GAB +13; **KMB** -; **KMV** -

Fertigkeiten Klettern +10; **Volksmodifikatoren** nutzt GE bei Würfeln auf Klettern

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (3-6)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blut saugen (AF) Wenn ein Zeckenschwarm einen Gegner in einen Ringkampf verwickelt hat, saugt er am Ende seines Zuges dessen Blut und verursacht Konstitutionsschaden.

Zeckenbiss (AF) Wenn eine Kreatur das Feld eines Zeckenschwarms verlässt, erleidet der Schwarm 1W6