

Web-Erweiterung zu Kadaverkrone #5 „Asche im Morgengrauen“
Ausblick auf einige Monster des Monsterhandbuch II

Hexenfeuer**HG 9****EP 6.400**

CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16**VERTEIDIGUNG****RK** 24, **Berührung** 24, auf dem falschen Fuß 17 (+7

Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE)

TP 115 (10W8+70) **REF** +11, **WIL** +10, **ZÄH** +10**Immunitäten** Feuer, wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**

Hexenflamme, Körperlos

ANGRIFF**Bewegungsrate** 15 m (perfekt)**Nahkampf** Körperlose **Berührung** +13 (8W6 Feuer plus Hexenflamme)**Fernkampf** Hexenflammengeschoß +13 (8W6 Feuer plus Hexenflamme)**Zauberähnliche Fähigkeiten** (ZS 9)

Beliebig oft – Feuerwerk (SG 18), Geisterhaftes Geräusch (SG 17), Schwächestrahle (SG 18), Selbstverkleidung, Tanzende Lichte, Unsichtbarkeit

1/Tag – Herbeizaubern (Grad 4, 2 Irrlichter, 50%)

SPIELWERTE**ST** –, **GE** 22, **KO** –, **IN** 17, **WE** 16, **CH** 25**GAB** +7; **KMB** +13; **KMV** 31**Talente** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative**Fertigkeiten** Bluffen +17, Einschüchtern +20, Fliegen +22, Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +11, **Wahrnehmung** +16, Wissen (zwei beliebige) +13**Sprachen** Aural, Gemeinsprache, Riesisch**Besondere Eigenschaften** Geräusche nachahmen (Tiergeräusche)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Sümpfe oder bewaldetes Gelände**Organisation** Einzelgänger oder Zirkel (3 Hexenfeuer und Vetteln)**Schätze** Standard**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Geräusche nachahmen (Tiergeräusche) (AF)*: Ein Hexenfeuer imitiert perfekt Tiergeräusche. Dabei legt es einen Wurf auf Bluffen gegen Motiv erkennen des Zuhörers ab, ob dieser erkennt, dass es sich um eine Nachahmung handelt. Sollte der Zuhörer mit dem nachgeahmten Tier nicht vertraut sein, erhält er einen Malus von -8 auf seinen Wurf auf Motiv erkennen. Das Hexenfeuer besitzt einen Volksbonus von +8 bei seinen Würfen auf Bluffen, um Geräusche nachzuahmen, sofern es diesen für wenigsten 10 Minuten gelauscht hat. Es kann nicht die Effekte magischer Fähigkeiten wie z.B. den Gesang einer Harpie kopieren, wohl aber die Töne solcher Fähigkeiten. Diese Fähigkeit erlaubt Hexenfeuern nicht, Sprachen zu verstehen oder zu sprechen, die sie nicht kennen.

Hexenflamme (ÜF) Jede Kreatur, die durch die körperlose **Berührung** eines Hexenfeuers oder seines Geschossangriffs im Fernkampf Schaden nimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 22 bestehen oder wird in kränkliches grünes Feuer gehüllt. Diese geisterhaften Flammen verursachen keinen zusätzlichen Schaden, jedoch leuchtet die Kreatur wie unter Feenfeuer und beginnt zu kränkeln. Unter der Auswirkung der Hexenflamme erhält das Opfer Empfindlichkeit gegen Feuer und erleidet +50% Schaden durch Feuerangriffe jeder Art. Der Effekt hält für 10 Minuten an. Vorher können die Flammen nur durch Fluch brechen, Verzauberung brechen, Wunder oder Wunsch gelöscht werden – die effektive Zauberstufe eines Hexenfeuers entspricht den Trefferwürfeln

des Hexenfeuers (meistens ZS 10). Jede Kreatur, die dasselbe Feld betritt wie ein Hexenfeuer oder es mit einem Nahkampfangriff trifft, muss einen Willenswurf gegen 22 bestehen oder beginnt in einer Hexenflamme zu brennen, selbst wenn der Angriff das Hexenfeuer aufgrund seiner Körperlosigkeit nicht verletzt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Kopflöser Reiter**HG 7****EP 3.200**

RB Mittelgroßer Untoter

INI +2; **Sinne** Blindsicht 18 m; **Wahrnehmung** +16**Aura** Unheimliche Ausstrahlung (9 m, SG 19)**VERTEIDIGUNG****RK** 21, **Berührung** 11, auf dem falschen Fuß 20 (+1 GE, +10 Rüstung)**TP** 85 (10W8+40); **Schnelle Heilung** 5**REF** +5, **WIL** +12, **ZÄH** +7**Immunitäten** wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten**Resistenz gegen Fokussieren +4; **ZR** 18**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m (6 m in Rüstung)**Nahkampf** Langschwert der Schärfe +1, +14/+9 (1W8+6/17-20 plus 1W6 Kälteschaden)**Besondere Angriffe** Kalte Klinge, Reittier herbeizaubern, Todesruf**SPIELWERTE****ST** 20, **GE** 14, **KO** –, **IN** 14, **WE** 16, **CH** 18**GAB** +7; **KMB** +12; **KMV** 24**Talente** Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, Eiserner Wille, Niederreiten, Waffenfokus (Langschwert)**Fertigkeiten** Einschüchtern +17, Heimlichkeit +10, Mit Tieren umgehen +14, Reiten +7, **Wahrnehmung** +16, Zauberkunde +15**Sprachen** Gemeinsprache, Sylvanisch**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebig**Organisation** Einzelgänger**Schätze** Doppelt (Ritterrüstung +1, Langschwert +1, andere Schätze)**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Kalte Klinge (ÜF) Ein Kopflöser Reiter ist geübt im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen, die Hiebsschaden verursachen. Wenn er eine Hiebswaffe benutzt, verursacht die Klinge zusätzlich +1W6 Punkte Kälteschaden und erhält die Eigenschaft Schärfe.

Reittier herbeizaubern (ÜF) Mit einer Standard-Aktion kann ein Kopflöser Reiter ein Schweres Streitross mit der Schablone für Infernalische Kreaturen herbeizaubern. Dieses Pferd bleibt, bis es getötet oder vom Kopflösen Reiter fortgeschickt wird. Ein Kopflöser Reiter kann stets immer nur ein solches Pferd in seinen Diensten haben.

Todesruf (ÜF) Ein Kopflöser Reiter kann einmal am Tag mit einer Standard-Aktion ein Ziel innerhalb von 18 m mit einem Todesruf belegen (Zähigkeitswurf SG 22, keine Wirkung). Falls der Kopflöse Reiter den Namen des Zieles kennt und ihn ausspricht, erleidet das Ziel einen Malus von -2 auf diesen Rettungswurf. Während der nächsten 24 Stunden (oder bis der Kopflöse Reiter vernichtet wird) werden alle Kritischen Treffer gegen das Opfer automatisch bestätigt. Außerdem scheitert das Opfer automatisch bei allen Konstitutionswürfen um sich zu stabilisieren, wenn es im Sterben liegen sollte. Dies ist ein geistesbeeinflussender Flucheffect. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

* Diese Allgemeine Monsterregel aus dem Anhang des MHB II wurde für diese Web-Erweiterung an an die Besonderheiten des Hexenfeuers angepasst.