

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** Dämmerlicht, 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)