

Ausblick auf einige Monster des Monsterhandbuch II

Kriechende Hand HG ½ EP 200

NB Winziger Untoter

INI +0; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +4

VERTEIDIGUNG

RK 14, **Berührung** 14, auf dem falschen Fuß 14 (+4 Größe)

TP 9 (1W8+5)

REF +0, **WIL** +2, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Untote

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, **Klettern** 12 m

Nahkampf Klaue +5 (1W1+1 plus Ergreifen)

Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

Besondere Angriffe Beute markieren, Knebeln (Siehe Würger, MHB, S. 260)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 11, **KO** -, **IN** 2, **WE** 11, **CH** 14

GAB +0; **KMB** -4 (+0 Ringen); **KMV** 7

Talente Abhärtung

Fertigkeiten Heimlichkeit +12, **Klettern** +9, **Überlebenskunst** +4,

Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Überleben +4

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger oder Gruppe (2-5)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ergreifen (AF) Eine Kriechende Hand kann mit ihrer Fähigkeit Ergreifen Wesen bis zur Größenkategorie Mittelgroß ergreifen.

Beute markieren (ÜF) Eine Kriechenden Hand wird einer bestimmten Beute zugewiesen, indem sie mit einem Tropfen Blut der Beute betröpfelt wird. Sollte der Kriechenden Hand gegenwärtig keine Beute zugewiesen sein, wird das nächste Wesen, welches sie verletzt, automatisch zu ihrer Beute. Sobald sie mit einem Ziel verbunden ist, kann sie seinen Aufenthaltsort feststellen, als würde sie dauerhaft *Kreatur aufspüren* nutzen. Die Hand erhält einen Bonus von +1 auf alle Angriffs-, Schadens- und Fertigkeitwürfe, um ihre Beute zu finden und zu vernichten. Die Fähigkeit Beute markieren hält an, bis entweder die Hand oder ihr Ziel getötet wird.

Poltergeist HG 2 EP 600

RB Mittelgroßer Untoter (Körperlos)

INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **Wahrnehmung** +9

VERTEIDIGUNG

RK 12, **Berührung** 12, auf dem falschen 11 (+1 Ablenkung, +1 GE)

TP 16 (3W8+3)

REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +2

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Natürliche Unsichtbarkeit, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 6 m (perfekt)

Besondere Angriffe Furchtsäer, Telekinese

SPIELWERTE

ST -, **GE** 13, **KO** -, **IN** 5, **WE** 12, **CH** 12

GAB +2; **KMB** -; **KMV** -

Talente Fertigungsfokus (Furcht), Wachsamkeit

Fertigkeiten Fliegen +5, **Wahrnehmung** +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Ortsgebunden

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebig

Organisation Einzelgänger oder Heimsuchung (2-7)

Schätze Gelegentlich

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Furchtsäer (ÜF) Einmal in der Minute kann ein Poltergeist mit einer Standard-Aktion seine natürliche Unsichtbarkeit aufheben und sich selbst als skelettierten, geisterhaften Humanoiden zu erkennen geben. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1W4 Runden verängstigt zu sein. Der Poltergeist wird mit einer Freien Aktion am Ende seines Zuges wieder unsichtbar. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für die nächsten 24 Stunden gegen den Furchteffekt dieses Poltergeistes immun. Sollte die natürliche Unsichtbarkeit des Polter-

geistes auf andere Weise aufgehoben werden, kann er diese Fähigkeit nicht benutzen. Ebenso sind Kreaturen, die unsichtbare Kreaturen sehen können, gegen diesen besonderen Angriff immun. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Ortsgebunden (AF) Ein Poltergeist kann sich nicht mehr als 36 m von dem Ort entfernen, an dem er entstanden ist.

Telekinese (ÜF) Ein Poltergeist hat keine andere Möglichkeit, jemanden anzugreifen, außer seiner Telekinese. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Zauber *Telekinese* mit einem ZS entsprechend dem Trefferwürfel des Poltergeistes (in der Regel ZS 3). Ein typischer Poltergeist hat einen Fernkampfangriffsbonus von +3, wenn er Telekinese einsetzt, um Gegenstände oder Kreaturen zu schleudern, welche bis zu 75 Pfund wiegen können. Sollte ein Poltergeist versuchen, mit dieser Fähigkeit eine Kreatur zu schleudern, kann die Kreatur mit einem erfolgreichen Willenswurf gegen SG 12 widerstehen. Der SG dieses Rettungswurfes basiert auf Charisma.

Wiederkehr (ÜF) Wenn ein Poltergeist zerstört wird, entsteht er nach 2W4 Tagen am Ort seiner Zerstörung voll geheilt neu. Man kann ihn nur zerstören, wenn man den Grund seiner Existenz herausfindet und richtig stellt, was ihn davon abhält, seine Ruhe zu finden. Dies variiert von Geist zu Geist und könnte einige Nachforschungen erfordern – der SL sollte den Grund und die Methode, den Geist zur Ruhe zu legen, für jeden Poltergeist bzw. jede Gruppe von Poltergeistern individuell ausarbeiten.

Verführerranke HG ½ EP 200

N Kleine Pflanze

INI +1; **Sinne** Dämmerlicht, Erschütterungssinn 9 m; **Wahrnehmung** +1

VERTEIDIGUNG

RK 12, **Berührung** 12, auf dem falschen Fuß 10 (+1 GE, +1 Größe)

TP 8 (1W8+4)

REF +1, **WIL** +1, **ZÄH** +6

Immunitäten Säure, wie Pflanzen

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m

Nahkampf 2 Stacheln +0 (1W3-1 plus 1W2 Säure)

Besondere Angriffe Schlafpollen, Zehren

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 19, **IN** -, **WE** 12, **CH** 11

GAB +0; **KMB** -2; **KMV** 9 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige Land

Organisation Einzelgänger, Paar, Gebüsch (3-5) oder Garten (6-12)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Schlafpollen (AF) Mit einer Standard-Aktion kann eine Verführerranke Pollen in die Luft abgeben, welche Schlaf hervorrufen. Jede Kreatur in einem 3 m-Explosionsradius, dessen Zentrum die Verführerranke ist, muss einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen, um nicht für 1W3 Minuten einzuschlafen. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist für 24 Stunden gegen die Pollen dieser Verführerranke immun. Eine eingeschlafene Kreatur kann aufgeweckt werden, indem sie mit einer Standard-Aktion stark schüttelt oder verletzt wird. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schlafeffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Zehren (AF) Während sich eine Kreatur unter dem Effekt der Schlafpollen der Verführerranke befindet, kann die Pflanze mit einer Vollen Aktion dasselbe Feld wie die schlafende Kreatur besetzen und ihr langsam das Leben aussaugen. In jeder Runde, in der die Verführerranke diese Fähigkeit einsetzt, muss die betroffene Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen oder sie erleidet 1W2 KO-Schaden. Der Vorgang ist interessanterweise schmerzlos und reicht nicht aus, um einen durch die Pflanze in Schlaf versetzten Gegner zu wecken. In jeder Runde, in der die Pflanze sich an ihm nährt, kann das schlafende Opfer einen neuen Willenswurf gegen SG 14 versuchen, um aufzuwachen. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.