

Web-Erweiterung zu Kadaverkrone #3 „Zerbrochener Mond“
Ausblick auf einige Monster des Monsterhandbuch II

Galgenbaum**HG 7****EP 3.200**

NB Riesige Pflanze

INI +3; **Sinne** Blindsight 18 m; Wahrnehmung +11**VERTEIDIGUNG****RK** 20, Berührung 7, auf dem falschen Fuß 20

(-1 GE, -2 Größe, +13 natürlich)

TP 84 (8W8+48)**REF** +3, **WIL** +5, **ZÄH** +12**Immunitäten** wie Pflanzen; ZR 18**Schwächen** Empfindlich gegen Elektrizität**ANGRIFF****Bewegungsrate** 3 m**Nahkampf** 3 Ranken +11 (1W6+7 plus Ergreifen undZiehen) **Angriffsfläche** 4,50 m; **Reichweite** 4,50 m**Besondere Angriffe** Halluzinogene Sporen, Knebeln,

Ranken, Würgen (1W6+7), Verschlingen (2W6+7

Säureschaden, RK 16, 7 TP), Ziehen (Ranke, 1,50 m)

SPIELWERTE**ST** 25, **GE** 8, **KO** 23, **IN** 7, **WE** 12, **CH** 10**GAB** +6; **KMB** +15 (Ringn +19); **KMV** 24**Talente** Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,

Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Heimlichkeit -2, Wahrnehmung +11**Sprachen** Sylvanisch**LEBENSWEISE****Umgebung** Gemäßigte Wälder**Organisation** Einzelgänger oder Paar**Schätze** Standard**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Halluzinogene Sporen (AF) Ein Galgenbaum kann einmal am Tag mit einer Standard-Aktion eine Sporenwolke ausstoßen, die einen Bereich mit einem Radius von 15 m um ihn herum einnimmt. Wesen in diesem Bereich müssen einen Willenswurf gegen SG 20 bestehen oder glauben, dass der Galgenbaum ein ganz gewöhnlicher Baum ist – oder schlimmer noch: ein Baumhirte oder ein anderes freundliches Baumwesen. Ein betroffenes Wesen ist für 2W6 Minuten passiv und weigert sich in dieser Zeit, den Galgenbaum anzugreifen. Einem betroffenen Wesen steht jede Runde ein neuer Willenswurf zu, falls der Galgenbaum einen Verbündeten angreift. Sollte der Baum ein betroffenes Wesen angreifen, erhält dieses auf seinen Wurf einen Bonus von +4, um die Halluzination zu durchschauen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangseffekt. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Konstitution.

Knebeln (AF) Ein Gegner, der von einem Galgenbaum in einen Ringkampf verstrickt wurde, kann nicht sprechen oder Zauber mit verbalen Komponenten wirken.

Ranken (AF) Bei den Rankenangriffen handelt es sich um Primärangriffe, welche Wuchtschaden verursachen. Wenn ein Galgenbaum einen Gegner mit seinen Ranken in einen Ringkampf verstrickt, gilt der Baum selbst nicht als in den Ringkampf verstrickt. Wenn der Galgenbaum Verschlingen einsetzt, zerrt er eine verstrickte Kreatur mit einer Ranke in das Innere seines Stammes.

Bei der Riesenkrabbelhand in *Zerbrochener Mond* handelte es sich um eine noch nicht finale Bezeichnung eines neuen Monsters aus dem *Monsterhandbuch II*. Die endgültige Bezeichnung lautet „Riesige kriechende Hand“. Hier sind die Spielwerte:

Riesige kriechende Hand**HG 5****EP 1.600**

NB Mittelgroßer Untoter

INI +2; **Sinne** Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m;

Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG**RK** 19, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 16

(+1 Ausweichen, +2 GE, +6 natürlich)

TP 52 (7W8+21)**REF** +6, **WIL** +6, **ZÄH** +4**Immunitäten** wie Untote**ANGRIFF****Bewegungsrate** 9 m**Nahkampf** Klaue +11 (1W6+7 plus Ergreifen)**Besondere Angriffe** Beute markieren, Eiterexplosion**SPIELWERTE****ST** 21, **GE** 15, **KO** –, **IN** 2, **WE** 13, **CH** 14**GAB** +5; **KMB** +10 (+14 Ringkampf); **KMV** 23**Talente** Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Waffenfokus (Klaue)**Fertigkeiten** Akrobatik +3, Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +7; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4**Sprachen** Gemeinsprache (kann nicht sprechen)**LEBENSWEISE****Umgebung** Beliebige Land oder unterirdisch**Organisation** Einzelgänger oder Gruppe (2-5)**Schätze** Keine**BESONDERE FÄHIGKEITEN**

Beute markieren (ÜF) Eine Kriechende Hand wird einer bestimmten Beute zugewiesen, indem sie mit einem Blutstropfen der Beute benetzt 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.

Eiterexplosion (ÜF) Verletzt oder beschädigt ein Angreifer die Hand durch eine Stich- oder Hiebwaffe, wird er von einem Regen bössartigen Eiters getroffen, sofern ihm kein Reflexwurf gegen SG 15 gelingt. Waffen mit Reichweite schützen den Angreifer vor der Eiterexplosion. Wesen, die vom Eiter getroffen werden, leiden für 1W3 Runden unter Übelkeit und nehmen 2W6 Punkte negativen Energieschaden. Der SG des Rettungswurfes basiert auf Charisma.