

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 Dämmsicht, 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 Fertigungsfokus (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)	