

MONSTER 260

BLUTRANKE

VON SIEGFRIED „SIG072“ CORDES



Die Blutränke ist weit verbreitet, aber durch ihre an die Umgebung angepasste Aussehen nicht leicht zu erkennen (Bemerkungen -4). Sie wächst fast überall, am besten jedoch auf blutgetränktem Boden und besonders gut auf ehemaligen Kampfschauplätzen. Oft kann man im Erdreich unter einer Blutränke einen Toten finden. Manchmal hat dabei auch Waffen und Gold entdeckt - oder sein Leben verloren.

Die Äste der Blutränke können ihr Opfer aus einer Entfernung von bis zu sechs Metern treffen und dessen Blut absaugen, so dass es Blut verliert. Kommt Schaden durch, verliert das Opfer 1 Punkt KÖR, max. 1 pro Runde bzw. 2 bei einem Immersieg. Allerdings funktioniert es bei bis zu drei Gegnern, werden unterschiedliche Ziele gewählt.

Die Blutränke regeneriert durch Blut im Boden oder das erbeutete Blut ihrer Angriffe Lebenskraft zurück. Erleidet ihr Opfer Schaden, regeneriert die Blutränke aktionsfrei LP in Höhe eines PW:KÖR.



Dungeonslayers ist © Christian Kennig und wird unter der CC BY-NCSA 3.0 Lizenz verwendet.

 BLUTRANKE					
KÖR:	12	AGI:	6	GEI:	0
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
     					
Bewaffnung			Panzerung		
Ranke WB+2			Holzborke (PA+1)		
	Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer und Säure.				
	Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zaubern, die mit  gekennzeichnet sind.				
	Mehrere Angriffe: Kann zusätzliche 2 Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzen gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde in der sie Schaden verursacht aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <i>Befreien:</i> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
GH:	12	GK:	no	EP:	112