



RN SEHR KLEIN AION BEOBACHTER UNVERMEIDBARER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht, Unvermeidbaren aufspüren, *Gesinnung entdecken* (nur Chaotisch)

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Utopisch

Fertigkeiten Akrobatik +9, Kenntnis (Axis) +5, Diplomatie +6, Heimlichkeit +9

ST +1, GE +4, KO +2, IN +0, WE +2, CH +1

Unvermeidbaren aufspüren Ein Schlichter spürt stets, in welcher Richtung sich der nächste Unvermeidbare auf der Ebene befindet, bei dem es sich nicht um einen anderen Schlichter handelt. Er kann aber nicht die Entfernung bestimmen.

Gegenstände Kurzschwert

RK 16; **REF** +7, **WIL** +7, **ZÄH** +5; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 22; **Immunitäten** Bewusstlosigkeit, Gefühle, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Schwächen** Chaotisch 3; **Resistenzen** Elektrizität 3

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

Nahkampf → Kurzschwert +9 (Agil, Finesse, Magisch, Rechtschaffen, Vielseitig H),

Schaden 1W6+1 Stichschaden plus 1W4 Rechtschaffener Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4.** Vorzeichen; **1.** Ausbessern (×3), Befehl, *Gesinnung erkennen* (beliebig oft, nur Chaotisch)

Stromstoß → (Elektrizität, Göttlich, Hervorrufung) Der Schlichter setzt einen Stromstoß aus seinem Leib frei, welcher 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 17). Im Anschluss erhält er für 24 Stunden den Zustand Betäubt.



RN MITTELGROSS AION BEOBACHTER

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht

Sprachen Abyssal, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Utopisch

Fertigkeiten Akrobatik +16, Kenntnis (Axis) +17, Diplomatie +15, Handwerkskunde +21, Okkultismus +17, Religionskunde +17

ST +5, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +5, **WE** +5, **CH** +3

Gegenstände Hervorragendes Handwerkszeug, +1 *Kriegshammer des Schadens*

RK 26; **REF** +16, **WIL** +18, **ZÄH** +13; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 155; **Immunitäten** Furcht, Gefühle, Krankheit; **Schwächen** Chaotisch 10, **Resistenzen** Elektrizität 10, Mental 10

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust + 17 (Agil, Magisch, Rechtschaffen), **Schaden** 1W8+5 Wuchtschaden plus 1W6 Rechtschaffener Schaden

Nahkampf ♦ Kriegshammer +20 (Fortstoßen, Magisch, Rechtschaffen), **Schaden** 2W8+11 Wuchtschaden plus 1W6 Rechtschaffener Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 27, Angriff +17; **5.** Telekinetischer Transport; **4.** Blitzstrahl (×3), Göttlicher Zorn (Rechtschaffen), Magie bannen; **3.** Hast (×3), Kreatur lähmen; **2.** Telekinetisches Kampfmanöver; **1.** Zielsicherer Schlag (beliebig oft); **Zaubertricks (4.)** Telekinetisches Geschoss

Kristallstaubgestalt ♦ (Gestaltwandel) Der Axiomit wechselt zwischen seiner humanoiden Gestalt und der eine Wolke aus Kristallstaub, in welcher seltsamen Symbole und Gleichungen aufblitzen. In dieser Form erlangt er eine Bewegungsrate für Fliegen von 12 m kann selbst sehr kleine Öffnungen passieren (wie *Gasförmige Gestalt*). Er kann in diesem Zustand Zauber wirken, aber keine Nah- oder Fernkampfangriffe ausführen. Er kann sich in seine humanoide Gestalt zurückverwandeln, indem der diese Aktion in seiner Kristallstaubgestalt nutzt.



RN MITTELGROSS AION BEOBACHTER UNVERMEIDBARER

Wahrnehmung +23 (Lügen entdecken +27); Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Infernalisch, Utopisch; Wahre Sprache

Fertigkeiten Akrobistik +22, Athletik +27, Kenntnis (Axis) +22, Diplomatie +20, Täuschung +20, Überlebenskunst +22

ST +7, GE +4, KO +5, IN +1, WE +4, CH +2

Wahre Sprache Ein Kolyarut kann mit jeder Kreatur sprechen, verstanden werden und sie verstehen, sofern sie über eine Sprache verfügt.

Gegenstände +1 Bastardschwert des Schadens

RK 34; **REF** +24, **WIL** +22, **ZÄH** +23; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 215, Regeneration 15 (deaktiviert durch Chaotischen Schaden); **Immunitäten** Bewusstlosigkeit, Gefühl, Gift, Krankheit, Todeseffekte; **Schwächen** Chaotisch 15

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Bastardschwert +26 (Magisch, Rechtschaffen, Zweihändig W12), **Schaden** 2W8+13 Hiebschaden plus 1W6 Rechtschaffener Schaden

Nahkampf ♦ Faust + 23 (Agil, Magisch, Rechtschaffen), **Schaden** 1W10+11 Wuchtschaden plus 1W6 Rechtschaffener Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 32; **8.** Aufspüren; **5.** Befehl; **4.** Einflüsterung (×2), Verkleidende Illusion (beliebig oft); **3.** Kreatur lähmen (×2); **2.** Unsichtbarkeit (nur selbst); **1.** Befehl (beliebig oft)

Göttliche Rituale SG 32; Geas



RN GROSS AION BEOBACHTER

Wahrnehmung +37; Dunkelsicht, Lebensgespür 36 m, *Wahrer Blick*

Sprachen Gedankenbild

Fertigkeiten Akrobistik +33, Arkane Künste +38, Täuschung +34, Diplomatie +34, Okkultismus +38, Religionskunde +39, Heimlichkeit +35

ST +6, **GE** +7, **KO** +6, **IN** +8, **WE** +9, **CH** +6

Gedankenbild Pleromas verspüren nicht den Wunsch, mit anderen Kreaturen zu kommunizieren, doch wenn sie es tun müssen, vermitteln sie Informationen wortlos in einer Reihe mentaler Projektionen. Dies funktioniert wie Telepathie mit 30 m Reichweite, kann aber von allen Kreaturen verstanden werden, selbst wenn sie keine Sprache besitzen. Für Nichtaionen sind diese Botschaften eher vage und oftmals mysteriös. Ein Aion kann diese Fähigkeit nutzen, um perfekt mit jedem anderen Aion auf derselben Ebene zu kommunizieren.

RK 45; **ZÄH** +32, **REF** +31, **WIL** +37; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 335, Regeneration 20 (deaktiviert durch Chaotischen Schaden); **Immunitäten** Negative Energie, Positive Energie; **Schwächen** Chaotisch 20

Realitätsverzerrung ↳ **Auslöser** Der Pleroma erzielt bei einem Rettungswurf einen Kritischen Fehlschlag. **Effekt** Der Kritische Fehlschlag wird zu einem normalen Fehlschlag.

Bewegungsrate Fliegen 12 m; *Bewegungsfreiheit*

Nahkampf ↳ **Hauch der Ebenen** (Agil, Magisch, Rechtschaffen) +36, **Schaden** 5W8+18 Positiver oder Negativer Energieschaden plus 1W6 Rechtschaffener Schaden

Fernkampf ↳ **Sphäre der Auslöschung** +37 (Magisch), **Effekt** siehe Sphäre der Auslöschung

Immanente Göttliche Zauber SG 47, Angriff +37; **10.** Realität verändern; **9.** Klingensbarriere, Magischen Gegenstand stören, Überwältigende Ausstrahlung, Verbannung; **8.** Auflösung (x2), Durchdringende Observierung; **7.** Ebenenwechsel, Retrokognition; **5.** Erschaffung (beliebig oft); **4.** Nahrung erschaffen (beliebig oft), Stein formen (beliebig oft); **3.** Hyperkognition (beliebig oft); **2.** Gesinnung entdecken (beliebig oft), Holz formen (beliebig oft); **1.** Wasser erschaffen (beliebig oft); **Ständig (8.) Wahrer Blick;** **(4.) Bewegungsfreiheit**

Hauch der Ebenen Die Berührung eines Pleromas verursacht Positiven oder Negativen Energieschaden nach seiner Wahl, kann damit aber keine Kreatur heilen.

Sphäre der Auslöschung ↳ (Kampfunfähig, Magisch) Ein Pleroma kann dreimal am Tag eine 0,60 m durchmessende Sphäre aus absoluter Dunkelheit erschaffen, (Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

die über seiner rechten Hand schwebt. Er kann die Sphäre auf dieselbe Weise kontrollieren und bewegen wie eine Sphäre der Schöpfung (s.u.). Die Sphäre ist reine Leere, die für 1 Minute besteht, ehe sie in sich zusammenfällt und aus der Realität verschwindet. Eine manifestierte Sphäre kann als Fernkampfangriff genutzt werden, allerdings endet ihre Existenz nach Abwicklung des Angriffes. Ein besitzloser Gegenstand, welcher die Leere berührt, wird hineingesogen und völlig zerstört. Größere Gegenstände wie Schiffe oder Gebäude werden mit einer Geschwindigkeit von einem Würfel mit 3 m Seitenlänge pro Runde Kontakt zerstört. Die Sphäre kann die Angriffsfläche einer Kreatur betreten; der Effekt ähnelt dem einer Sphäre der Schöpfung, verursacht aber Negativen Schaden (und dies selbst bei Untoten) bei einem Fehlschlag und löscht die Kreatur aus, statt sie zu einem Teil von sich zu machen. Solch eine zerstörte Kreatur kann nur mit einem Zauber des 10. Grades wiederhergestellt werden.

Sphäre der Schöpfung ➡ (Kampfunfähig, Magisch)

(Kampfunfähig, Magisch) Ein Pleroma kann dreimal am Tag eine 0,60 m durchmessende Sphäre aus weißer Energie manifestieren, die über seiner linken Hand schwebt. Mit einer einzelnen Aktion, welche der Kategorie Konzentration angehört, kann der Pleroma die Sphäre bis zu 3 m weit fliegen lassen. Die Sphäre kann sich in jede Richtung bewegen und ignoriert Schwieriges Gelände, kann sich aber nicht weiter als 90 m vom Pleroma entfernen. Auf ihrem Weg hinterlässt die Sphäre einen 1,50 m breiten Pfad aus neuer Materie. Auf diese Weise kann sie entweder neues Gelände erschaffen (der Pleroma wählt dabei zwischen normalem Gelände, Schwierigem Gelände oder Sehr schwierigem Gelände) oder eine feste Barriere mit 1,50 m Seitenlänge aus einer einzelnen natürlichen Substanz wie Holz, Lehm oder Stein. Die Sphäre kann die Angriffsfläche einer Kreatur betreten; in diesem Fall muss die Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 43 ablegen, bei einem Fehlschlag wird sie von der Sphäre absorbiert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Kreatur auf ein Feld nach Wahl des SL von der Sphäre fortgestoßen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 20W6 Punkte Positiven Energieschaden (selbst wenn sie ein Lebewesen sein sollte) und wird wie bei einem Erfolg fortgestoßen. Bei einem Kritischen Fehlschlag (oder sollte eine Kreatur durch den Schaden eines Fehlschlages auf 0 TP reduziert werden) wird die Kreatur eins mit dem neuen Material und kann nur mit einem Zauber des 10. Grades wiederhergestellt werden. Ein Pleroma kann stets nur über eine Sphäre der Schöpfung verfügen; die Sphäre verschwindet automatisch nach 1W4 Minuten in einem blendenden Lichtblitz. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung zur Sphäre der Schöpfung müssen in diesem Fall einen Zähigkeitswurf gegen SG 43 ablegen; bei Misslingen erhält eine Kreatur permanent den Zustand Blind.



UNGEWÖHNLICH RB RIESIG ABERRATION AQUATISCH

Wahrnehmung +17; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Alghollthu, Aqual, Finsterländisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +16, Einschüchtern +15, Kenntnis (eine beliebige Unterart) +14, Okkultismus +16, Täuschung +15

ST +5, **GE** +1, **KO** +6, **IN** +3, **WE** +5, **CH** +4

Schleimwolke (Aura, Krankheit) 1,50 m. Unter Wasser gibt ein Aboleth eine Wolke aus durchsichtigem Schleim ab. Eine luftatmende, zu einem Abolethen angrenzende Kreatur muss jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen; bei Misserfolg verliert sie die Fähigkeit zum Atmen von Luft und erlangt stattdessen für 3 Stunden die Fähigkeit zum Wasseratmen.

RK 23; **REF** +10, **WIL** +16, **ZÄH** +15

TP 135

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf ♦ Tentakel + 16 (Agil, Magisch, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+10 Wuchtschaden plus Schleim

Immanente Okkulte Zauber SG 25; **7. Projiziertes Ebenbild** (beliebig oft), **Schleier** (beliebig oft); **6. Kreatur beherrschen** (x3), **Szenisches Trugbild** (beliebig oft); **5. Scheinobjekt** (beliebig oft); **4. Scheingelände** (beliebig oft); **3. Hypnotisches Muster** (beliebig oft)

Schleim (Ausgeprägt, Fluch, Okkult) **RW** ZÄH, SG 25; **Phase 1** nichts (1 Runde);

Phase 2 Die Haut des Opfers wird weich, es erhält den Zustand Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 3** Die Haut des Opfers verwandelt sich in eine durchsichtige, schleimige Membran; das Opfer erhält Ausgelaugt 2, bis der Flucht endet.

Der Zustandswert für Ausgelaugt steigt jede Stunde permanent um 1, wenn die Membran nicht befeuchtet wird. *Krankheit kurieren* kann diesen Fluch brechen, Immunität gegen Krankheit bietet keinen Schutz.



ALGHOLLTHU, GESICHTSLOSER

KREATUR 4

CB MITTELGROSS ABERRATION

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Alghollthu, Aqual, Gemeinsprache; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +12, Athletik +12, Diebeskunst +9, Heimlichkeit +13, Täuschung +13

ST +4, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +3

Gegenstände Langschwert, Beschlagene Lederrüstung

RK 21; **REF** +9, **WIL** +12, **ZÄH** +9; Statusbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen hör- und sichtbare Effekte

TP 60; **Resistenzen** Wuchtschaden 5

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +1 2 (Agil), **Schaden** 2W6+6 Hiebschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Langschwert +14 (Vielseitig S), **Schaden** 1W8+6 Hiebschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 19; **Ständig (5.)** Zungen

Blutsauger ♦ Der Gesichtslose nutzt seine mit drei Spitzen ausgestattete Zunge, um das Blut einer angrenzenden Kreatur zu trinken; die Kreatur muss den Zustand Bewusstlos oder Gebunden besitzen. Die Kreatur erhält den Zustand Ausgelaugt 1.

Gestalt annehmen (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung) Der Gesichtslose wendet Minuten auf, um die Gestalt eines beliebigen Humanoiden der Größenkategorie Klein ein oder Mittelgroß anzunehmen. Er erhält einen Situationsbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Täuschung, um als diese Kreatur durchzugehen.

Hinterhältiger Angriff Der Gesichtslose fügt einer auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreatur zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Urgestalt annehmen ♦ **Anforderungen** Der Gesichtslose hat eine andere Gestalt angenommen. **Effekt** Der Gesichtslose nimmt seine wahre Gestalt an. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erlangt er einen Zustandsbonus von +2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.

Verdichten Nutzt der Gesichtslose erfolgreich Verdichten, bewegt er sich mit voller Bewegungsrate durch die Engstelle. Schmale Bereiche zählen für ihn nicht als Schwieriges Gelände.



ALGHOLLTHU, ABSCHEULICHER

KREATUR 2

RB MITTELGROSS **AMPHIBIE** **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Alghollthu, Finsterländisch

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +7

ST +4, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +0, **CH** -2

Gegenstände Dreizack

RK 16; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 40; **Resistenzen** Kälte 5

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Dreizack + 10, **Schaden** 1W8+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue + 10 (Agil), **Schaden** 1W6+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Zähne + 10, **Schaden** 2W4+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Dreizack + 7 (Geworfen 6 m), **Schaden** 1W8+3 Stichschaden



ALGHOLLHU, VERBORGENER HERRSCHER KREATUR 14

SELTEN RB GROSS ABERRATION AQUATISCH

Wahrnehmung +25; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Alghollthu, Aqual, Finsterländisch, Gemeinsprache; Zungen

Fertigkeiten Arkane Künste +27, Athletik +24, Einschüchtern +26, Gesellschaftskunde +27, Heimlichkeit +24, Kenntnis (eine beliebige Unterart) +29, Okkultismus +29, Täuschung +28

ST +6, **GE** +6, **KO** +8, **IN** +7, **WE** +5, **CH** +6

Schleimwolke (Aura, Krankheit) Wie beim Alghollthu-Meister, aber mit SG 36, 9 m Radius und 24 Stunden Wirkungsdauer

RK 34; **REF** +22, **WIL** +24, **ZÄH** +26; Statusbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 270; **Immunitäten** Elektrizität, Gesteuert, Mental; **Resistenzen** Kälte 20

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf ♦ Klaue + 30 (Agil, Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W10+12 Hiebschaden plus Schleim

Nahkampf ♦ Tentakel + 28 (Agil, Angriffsradius 6 m, Elektrizität, Magisch), **Schaden** 7W6 Elektrizität plus Gedankenlanze

Nahkampf ♦ Zähne +28 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch, Vielseitig H), **Schaden** 3W8+12 Stichschaden plus Schleim und Erinnerungen verzehren

Immanente Okkulte Zauber SG 37; **9.** Projiziertes Ebenbild (beliebig oft); **8.** Szenisches Trugbild (beliebig oft), Einflüsterung (x3); **7.** Schleier (beliebig oft); **6.** Kreatur beherrschen (x3); **5.** Dimensionstür (x3), Scheingelände (beliebig oft), Scheinobjekt (beliebig oft); **3.** Hypnotisches Muster (beliebig oft), Schweben (beliebig oft), Gedanken lesen (beliebig oft), Verborgene Seite (beliebig oft); **Ständig (5.)** Zungen

Okkulte Rituale SG 37; Geas (5.)

Erinnerungen verzehren (Mental, Okkult) Führt ein Verborgener Herrscher einen Angriff mit seinen Zähnen gegen eine Kreatur aus, kann er einige Erinnerungen des Ziels rauben. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 37 ablegen, bei einem Misserfolg erhält es den Zustand Benommen 1, während der Verborgene Herrscher 5 Trefferpunkte zurückerlangt und zudem einige Erinnerungen der Kreatur erfährt (nach Maßgabe des SL).

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Gedankenlanze (Fluch, Okkult, Verzauberung) Eine Kreatur, welche von den Tentakeln des Verborgenen Herrschers berührt wird (egal ob sie dabei Schaden erleidet), muss einen Willenswurf gegen SG 34 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Verlangsam 1 (bzw. Verlangsam 2 bei einem Kritischen Fehlschlag). Mit Ende des Zuges der betroffenen Kreatur sinkt ihr Zustandswert für Verlangsam um 1.

Gestalt wechseln ◇ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung)

Ein Verbogener Herrscher kann einmal pro Runde das Aussehen eines Humanoiden der Größenkategorie Groß, Mittelgroß oder Klein annehmen oder zu seiner wahren Gestalt zurückkehren. In humanoider Gestalt besitzt der Verbogene Herrscher eine Bewegungsrate am Boden von 9 m und verliert er seine Bewegungsrate für Schwimmen und seine Schleimwolke-Aura. Sofern die angenommene Gestalt nicht der Kategorie Aquatisch angehört, verliert auch der Verbogene Herrscher diese Kategorie. In humanoider Gestalt kann der Verbogene Herrscher Waffen verwenden und die Angriffe ausführen, welche wie sein Tentakelangriff funktionieren, aber den Angriffsradius seiner gegenwärtigen Gestalt nutzen. Sollte die angenommene Gestalt über einen Klauen- oder Zähneangriff verfügen, kann der Verbogene Herrscher entsprechende Angriffe ausführen, welche aber nicht die Effekte seines Schleims verursachen.

Prügelnde Tentakel ◀▶ Der Verbogene Herrscher führt einen peitschenden Angriff mit allen Tentakeln. Führe einen Tentakelangriff gegen jede Kreatur im Angriffsradius aus. Würfe dabei aber nur jeweils einmal für den Angriff und den Schaden.

Schleim (Ausgeprägt, Fluch, Okkult) Wie beim Alghollthu-Meister, aber gegen SG 36.

Verzögerte Einflüsterung (Okkult, Verzauberung) Wirkt ein Verbogener Herrscher erfolgreich *Kreatur beherrschen* auf eine Kreatur, wird mit Ende der Wirkungsdauer dieses Effektes zudem der Zauber *Einflüsterung* ausgelöst. Dieser zweite Effekt veranlasst die Kreatur in der Regel, zum Verbogenen Herrscher zurückzukehren, damit er sie erneut unter seine Herrschaft zwingen kann. Ein Verbogener Herrscher kann aber natürlich auch andere Anweisungen in der *Einflüsterung* verankern.



NG MITTELGROSS CELESTISCH ENGEL

Wahrnehmung +26; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +24, Diplomatie +26, Einschüchtern +28, Religionskunde +24

ST +8, **GE** +4, **KO** +5, **IN** +4, **WE** +4, **CH** +6

Gegenstände +2 Kriegshammer des Schadens

RK 36; **REF** +26, **WIL** +22, **ZÄH** +27; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 285; **Schwächen** Böses 15

Aura des Reisenden (Aura, Bannmagie, Göttlich) 6 m. Kreaturen innerhalb der Aura sind vor ambienten Umgebungsschaden der gegenwärtigen Ebene geschützt, dies umfasst Hitze und Kälte und noch exotischere Gefahren. Der Astrale Deva besitzt gegenüber Kreaturen innerhalb seiner Aura niemals den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Schutz des Reisenden (Bannmagie, Göttlich) Ein Astraler Deva, welcher eine Botschaft überbringt, ist dauerhaft vom Effekt von Zuflucht (SG 32) geschützt. Sollte der Deva den Effekt selbst brechen, lebt er 10 Minuten, nachdem der Deva die Feindseligkeit eingestellt hat, erneut auf.

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 22,50 m

Nahkampf ♦ Heiliger Kriegshammer +30 (Fortstoßen, Gutes, Magisch), **Schaden** 2W8+22 Wuchtschaden plus 1W6 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 36, Angriff +28; **7.** Fluch brechen, Furchtbannen, Göttlicher Zorn, Göttliches Machtwort, Heilung, Klingenbarriere, Krankheit kurieren; **4.** Lügen erkennen (beliebig oft); **2.** Unsichtbarkeit (beliebig oft, nur selbst); **1.** Gesinnung erkennen (beliebig oft, nur Böses); **Zaubertricks (7.) Licht;** **Ständig (5.)** Zungen

Göttliche Rituale SG 36; Engelsbote

Betäubender Angriff ♦ **Anforderungen** Der Astrale Deva hat zuvor einen Gegner mit einem Waffenangriff getroffen. **Effekt** Der Astrale Deva führt einen weiteren Angriff mit einer Waffe gegen den Gegner aus. Trifft er, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 34 ablegen; bei misslungenem Rettungswurf erhält das Ziel den Zustand Betäubt 1 (bzw. Betäubt 2 bei einem Kritischen Fehlschlag).

Göttliche Waffen (Göttlich, Hervorrufung) Jede Waffe in Händen eines Astralen Devas erhält die Effekte der Eigenschaftsrune *Heilig*.





NG MITTELGROSS CELESTISCH ENGEL

Wahrnehmung +18 (Lügen und Illusionen entdecken +20); Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +14, Diplomatie +17, Religionskunde +18

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +6, **CH** +5

Gegenstände +1 *Krummsäbel des Schadens*

RK 26; **REF** +12, **WIL** +18, **ZÄH** +16

; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 145; **Resistenzen** Feuer 15; **Schwächen** Böses 10

Aura des Beichtvaters (Aura, Göttlich, Mental, Verzauberung) 6 m. Kreaturen innerhalb der Aura unterliegen *Zone der Wahrheit* (SG 23). Sollten diese Kreaturen sich entscheiden, ihre widerstreitenden Gefühle ehrlich auszudrücken, erleichtert es ihnen die Aura, diese Gefühle in Worte zu fassen.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ➔ *Flammender Krummsäbel* +20 (Durchschlagend, Dynamisch, Feuer, Gutes, Magisch), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden plus 1W6 Feuer- und 1W6 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 26; **4. Fluch brechen**, Göttlicher Zorn, Heilung, Krankheit kurieren, Kreatur lähmen; **3. Furcht bannen** (beliebig oft) **2. Unsichtbarkeit** (beliebig oft, nur selbst) **1. Gesinnung entdecken** (beliebig oft, nur Böses)

Göttliche Rituale SG 26; Buße, Geas, Engelsbote

Anleitender Engel ➔ (Göttlich, Verwandlung) Siehe MHB, Seite 129

Flammende Waffen (Göttlich, Hervorrufung) Jede Waffe in Händen eines Balisse erhält den Effekt der Eigenschaftsrune *Flammend*.

Mal der Unbußfertigen ➔ (Flucht, Göttlich, Hervorrufung) **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Effekt** Der Balisse zeichnet eine Kreatur Böser Gesinnung innerhalb seiner Aura des Beichtvaters als unläuterbar. Dies ist ihm nur nach einem gescheiterten Versuch möglich, die Kreatur zum Bereuen zu überzeugen. Die berührte Kreatur erleidet einen Zustandsmalus von -1 auf ihre RK und Rettungswürfe, reduziert ihre Resistenzen um 2 und erhält Schwäche 2 gegen Guten Schaden. Die Wirkungsdauer hängt von Ausgang eines Willenswurfes des Ziels gegen SG 26 ab:

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Wirkungsdauer beträgt 1 Runde.

Fehlschlag Die Wirkungsdauer beträgt 1 Tag.

Kritischer Fehlschlag Die Wirkungsdauer ist Permanent.



NG SEHR KLEIN CELESTISCH ENGEL

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Fertigkeiten Akrobatik +6, Diplomatie +6, Heimlichkeit +6, Religionskunde +6

ST -1, GE +1, KO +2, IN -1, WE +1, CH +1

RK 18; Statusbonus von +1 gegen böse Kreaturen; **REF** +6, **WIL** +4, **ZÄH** +7; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen böse Kreaturen

TP 20; **Resistenzen** Feuer 3, Kälte 3; **Schwächen** Böses 3

Schutz verleihen Eine nichtböse Kreatur kann einen dazu bereiten Cassios als Helm tragen. Der Cassios kann dann selbst nicht handeln, überträgt aber seinen Zustandsbonus von +1 auf die RK und Rettungswürfe gegen böse Kreaturen auf seinen Träger. Der Cassios kann sich jeder Zeit als eine Aktion von seinem Träger lösen.

Bewegungsrate Fliegen 12 m

Nahkampf ➡ Kopfstoß +6 (Agil, Finesse, Gutes, Magisch), **Schaden** 1W6-1 Wuchtschaden plus 1W4 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 16; **4.** Vorzeichen; **1.** Gesinnung entdecken (beliebig oft, nur Böses), Heilung; **Zaubertricks (1.)** Licht, Richtung wissen

Archiv des Wissens Ein Cassios ist zwar nicht sonderlich intelligent, erinnert sich aber perfekt an alles, was er sieht oder hört. Dies ermöglicht ihm Fertigkeitswürfe für Kenntnisfertigkeiten aller Art, sofern er mit dem fraglichen Thema schon einmal zu tun hatte (nach Maßgabe des SL). Sein begrenzter Intellekt hindert ihn oft daran, selbstständig dieses Wissen zu nutzen, so dass er eine bessere Wissensquelle als Handlungsbeauftragten abgibt.

Augenstrahlen ➡ (Göttlich, Hervorrufung, Konzentration) Der Cassios verschießt Hitze- oder Kältestrahlen aus seinen Augen und verursacht 2W6 Punkte Feuer- oder Kälteschaden (SG 17, einfacher REF) bei allen Kreaturen auf einer 4,50 m-Linie. Alle 1W4 Runden einsetzbar

Gestalt wechseln ➡ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Ein Cassios kann das Aussehen einer Taube, eines geflügelten Humanoiden, eines Hundes oder eines Fisches annehmen. Dies verändert normalerweise seine Bewegungsrate oder seine Boni auf Angriffe und Schaden nicht; es könnte aber die Schadensart verändern (meistens zu Wuchtschaden). Alle weiteren Anpassungen wären:

- **Fisch** Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m
- **Hund** Größenkategorie Klein; Geruchssinn (ungenau) 9 m, Bewegungsrate 12 m; **Nahkampf** Biss +7, **Schaden** 1W6+2 Stichschaden plus Niederwerfen



NG KLEIN CELESTISCH ENGEL

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +12, Darbietung +17, Diplomatie +15, Religionskunde +14

ST +1, GE +4, KO +2, IN +3, WE +4, CH +5

RK 24; **REF** +14, **WIL** +16, **ZÄH** +10; Statusbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 100; **Resistenzen** Schall 5; **Schwächen** Böses 5

Aura des Akkords (Aura, Göttlich, Hervorrufung, Schall) 6 m. Verbündete im Wirkungsbereich erhalten einen Zustandsbonus von +2 auf schallbasierende Schadenswürfe und einen Zustandsbonus von +1 auf ihre RK und alle Rettungswürfe gegen hörbare und Schalleffekte. Gegner im Wirkungsbereich erleiden einen Zustandsmalus von -2 auf schallbasierende Schadenswürfe und einen Zustandsmalus von -1 auf ihre RK und alle Rettungswürfe gegen hörbare und Schalleffekte.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Faust + 14 (Agil, Finesse, Gutes, Magisch), **Schaden** 3W6+1 Wuchtschaden plus 1W6 Gutes

Fernkampf ♦ Durchdringender Choral +17 (Gutes, Magisch, Reichweite 27 m, Schall), **Schaden** 4W6 Schallschaden plus 1W6 Guter Schaden und Ohrenbetäubende Arie

Immanente Göttliche Zauber SG 23, Angriff +13; **3. Fluch brechen, Furcht bannen** (beliebig oft), **Geräuschexplosion**, Heilung, Krankheit kurieren; **2. Geräuschexplosion** (beliebig oft), **Unsichtbarkeit** (beliebig oft, nur selbst); **1. Rettende Darbietung** (beliebig oft; Fokuszauber); **Zaubertricks (3.)** Geisterhaftes Geräusch, Lied des Erfolges (Fokuszauber), Lied des Mutes (Fokuszauber); **Ständig (5.)** Zungen

Göttliche Rituale SG 23; Engelsbote

Akkord ♦ Der Chorengele stärkt die Aura des Akkords eines verbündeten Chorengeles. Der Verbündete kann während seines nächsten Zuges Gefühle besänftigen oder Heldenmut anstelle seiner **Geräuschexplosion** des 3. Grades wirken oder seine **Geräuschexplosion** des 3. Grades um 1 Grad erhöhen. Sollten mehrere Chorengele diese Fähigkeit auf denselben verbündeten Chorengele wirken, kann dieser **Göttliches Machtwort** anstelle seiner **Geräuschexplosion** des 3. Grades wirken.

Ohrenbetäubende Arie Erzielt der Durchdringende Choral einen Kritischen Treffer, erhält das Ziel für 1 Minute den Zustand Taub.



BELEBTER GEGENSTAND, RÜSTUNG KREATUR 2

N MITTELGROSS GEISTLOS KONSTRUKT

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +9

ST +3, GE -3, KO +4, IN -5, WE +0, CH -5

RK 17 (Beschädigt 13); Konstruktpanzerung; **REF** +3, **WIL** +4, **ZÄH** +10

TP 20; **Härte** 9; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Kränkelnd, Krankheit, Lähmung, Mental, Nekromantie, Nicht-tödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht

Konstruktpanzerung Wie normale Gegenstände besitzt auch eine Belebte Rüstung Härte. Erleidet sie Schaden, wird dieser um den Härtewert reduziert. Wird eine Belebte Rüstung unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert oder erleidet sie durch einen Kritischen Treffer Schaden, so bricht ihre Konstruktpanzerung und wird ihre Rüstungsklasse auf 13 reduziert.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Glefe + 11 (Angriffsradius 3 m, Dynamisch, Gefährlich 1W8, Magisch), **Schaden** 1W8+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Panzerhandschuh + 9 (Agil, Integriert, Magisch), **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden



BELEBTER GEGENSTAND, BESEN

KREATUR -1

N KLEIN GEISTLOS KONSTRUKT

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +5

ST +0, **GE** +1, **KO** +0, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

RK 16 (Beschädigt 14); Konstruktpanzerung; **REF** +6, **WIL** +3, **ZÄH** +3

TP 6; **Härte** 2; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Kränkelnd, Krankheit, Lähmung, Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht

Konstruktpanzerung Wie normale Gegenstände besitzt auch ein Belebter Besen

Härte. Erleidet er Schaden, wird dieser um den Härtewert reduziert. Wird ein Belebter Besen unter die Hälfte seiner Trefferpunkte reduziert oder erleidet er durch einen Kritischen Treffer Schaden, so bricht seine Konstruktpanzerung und wird seine Rüstungsklasse auf 14 reduziert.

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf ♦ Borsten + 6 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4 Wuchtschaden plus Staub

Staub Wird eine Kreatur von den Borsten eines Belebten Besens getroffen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; misslingt der Rettungswurf, verbraucht sie ihre nächste Aktion mit Husten (mehrere erfolgreiche Staubangriffe sind diesbezüglich nicht kumulativ; zum Aushusten des Staubes ist insgesamt nur 1 Aktion erforderlich). Eine nichtatmende Kreatur ist gegen diesen Effekt immun.



BELEBTER GEGENSTAND, STATUE KREATUR 3

N MITTELGROSS ERDE GEISTLOS KONSTRUKT

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +11

ST +4, GE -2, KO +5, IN -5, WE +0, CH -5

RK 19 (Beschädigt 15); Konstruktpanzerung; **REF** +5, **WIL** +5, **ZÄH** +12

TP 35; **Härte** 6; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Kränkelnd, Krankheit, Lähmung, Mental, Nekromantie, Nicht-tödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht

Konstruktpanzerung Wie normale Gegenstände besitzt auch eine Belebte Statue Härte. Erleidet sie Schaden, wird dieser um den Härtewert reduziert. Wird eine Belebte Statue unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert oder erleidet sie durch einen Kritischen Treffer Schaden, so bricht ihre Konstruktpanzerung und wird ihre Rüstungsklasse auf 15 reduziert.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust + 11 (Magisch), **Schaden** 1W8+6 Wuchtschaden plus Erreichen



BELEBTER GEGENSTAND, RIESIGE STATUE

KREATUR 7

N RIESIG ERDE GEISTLOS KONSTRUKT

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +17

ST +6, GE -1, KO +6, IN -5, WE +0, CH -5

RK 26 (Beschädigt 22); Konstruktpanzerung; **REF** +10, **WIL** +9, **ZÄH** +17

TP 100; **Härte** 10; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Kränkelnd, Krankheit, Lähmung, Mental, Nekromantie, Nicht-tödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht

Konstruktpanzerung Wie normale Gegenstände besitzt auch eine Belebte Riesige Statue Härte. Erleidet sie Schaden, wird dieser um den Härtewert reduziert. Wird eine Belebte Riesige Statue unter die Hälfte ihrer Trefferpunkte reduziert oder erleidet sie durch einen Kritischen Treffer Schaden, so bricht ihre Konstruktpanzerung und wird ihre Rüstungsklasse auf 22 reduziert.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Steinfaust +19 (Magisch), **Schaden** 2W12+6 Wuchtschaden plus Ergreifen

Fernkampf ♦ Glühende Kohlen +12 (Entfernungseinheit 24 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 2W6+6 Wuchtschaden und 2W8 Feuerschaden

Kohlebecken Die Statue trägt ein breites Kohlebecken voller glühender Kohlen. Um mit Glühenden Kohlen oder Lebendig verbrennen angreifen zu können, muss die Statue das Kohlebecken in einer Hand halten oder anderweitig in ihrem Angriffsradius haben. Eine Kreatur kann das Kohlebecken direkt angreifen anstelle der Statue; es hat dieselbe RK und dieselben Rettungswürfe wie die Statue. Werden dem Kohlebecken 15 Punkte Kälteschaden zugefügt oder werden wenigstens 8 l Wasser hineingegossen, so löscht dies die Kohlen. Ist das Kohlebecken derart gelöscht, kann die Statue nicht länger Lebendig verbrennen nutzen und ihre Fernkampfangriffe mit (den nicht länger) Glühenden Kohlen verursachen nicht mehr 2W8 Punkte Feuerschaden.

Lebendig verbrennen ♦ (Feuer) Die Statue stößt eine gegriffene Kreatur in die glühenden Kohlen ihres Kohlebeckens. Das Ziel erleidet 3W8 Punkte Feuerschaden und 1W8 Punkte anhaltenden Feuerschaden.



N GROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +11, Heimlichkeit +8

ST +4, **GE** +1, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +0, **CH** -2

RK 20; **REF** +8, **WIL** +7, **ZÄH** +12

TP 40

Bewegungsrate 7,50 m, Graben 6 m

Nahkampf ♦♦ Mandibeln +13 (Säure), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden plus 1W6 Säureschaden

Fernkampf ♦♦ Säure speien + 10 (Reichweite 9 m, Säure), **Schaden** 3W6 Säureschaden

Rüstungzerfetzender Biss ♦♦ Der Ankhrav führt einen Angriff mit seinen Mandibeln aus; trifft er, erleidet die Rüstung des Ziels den Schaden und umgeht der Säureschaden die Härte der Rüstung.

Säure speien ♦♦ (Säure) **Häufigkeit** Einmal pro Stunde; **Effekt** Der Ankhrav speit Säure in einem 9 m-Kegel; dies verursacht 3W6 Säureschaden und 1W6 Punkte anhaltenden Säureschaden (einfacher REF, SG 20).



UNGEWÖHNLICH

N

RIESIG

TIER

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 27 m

Fertigkeiten Akrobatik +13, Athletik +20, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +16

ST +6, **GE** +1, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 29; **REF** +15, **WIL** +14, **ZÄH** +18

TP 120

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m, Graben 6 m

Nahkampf ➡ Mandibeln +20 (Säure), **Schaden** 2W8+6 Stichschaden plus 2W6 Säureschaden

Fernkampf ➡ Säure speien + 17 (Reichweite 9 m, Säure), **Schaden** 5W6 Säureschaden

Rasereipheromon ➡ Die Schwarmmutter setzt ein Pheromon frei, welches allen anderen Ankhraven innerhalb einer 30 m-Ausstrahlung bis zum Beginn des nächsten Zuges der Schwarmmutter den Zustand Beschleunigt 1 verleiht. Betroffene Ankhraven können diese zusätzliche Aktion für die Aktionen Angriff, Graben oder Laufen nutzen. Die Schwarmmutter kann dieses Pheromon alle 1W4 Runden freisetzen.

Rüstungzerfetzender Biss ➡ Die Schwarmmutter führt einen Angriff mit ihren Mandibeln aus; trifft sie, erleidet die Rüstung des Ziels den Schaden und umgeht der Säureschaden die Härte der Rüstung.

Säure speien ➡ (Säure) Die Schwarmmutter speit Säure in einem 18 m-Kegel; dies verursacht 8W6 Säureschaden und 1W6 Punkte anhaltenden Säureschaden (einfacher REF, SG 26). Die Schwarmmutter kann alle 1W4 Runden Säure speien.



AFFE, GORILLA

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +8; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +11, Heimlichkeit +7

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 19; **REF** +9, **WIL** +6, **ZÄH** +12

TP 45

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Biss + 11 (Angriffsradius 1,50 m), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Faust + 11 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+4 Wuchtschaden

Furchterweckende Darbietung ♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Der Gorilla trommelt sich auf der Brust. Kreaturen innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen. Solange eine Kreatur durch diese Fähigkeit den Zustand Verängstigt besitzt, besitzt sie gegenüber dem Gorilla zudem den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Kritischer Erfolg Kein Effekt und vorübergehend immun für 1 Minute.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 1.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2.



N GIGANTISCH TIER

Wahrnehmung +15; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +19

ST +7, **GE** +2, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +2

RK 26; **REF** +16, **WIL** +13, **ZÄH** +19

TP 150

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦♦ Biss + 21 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+10 Stichschaden

Nahkampf ♦♦ Faust + 21 (Agil, Angriffsradius 6 m), **Schaden** 2W8+10 Wuchtschaden

Furchterweckende Darbietung ♦♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Der Megaprimate trommelt sich auf die Brust und brüllt dabei. Kreaturen innerhalb von 15 m müssen einen Willenswurf gegen SG 27 ablegen. Solange eine Kreatur durch diese Fähigkeit den Zustand Verängstigt besitzt, besitzt sie gegenüber dem Megaprimaten und Gorillas zudem den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Kritischer Erfolg Kein Effekt und vorübergehend immun für 1 Minute.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 1.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2 und Fliehend bis zum Ende ihres nächsten Zuges.

Übel zurichten ♦♦ Ein Megaprimate führt zwei Angriffe mit der Faust gegen dasselbe Ziel aus. Treffen beide Angriffe, erleidet das Ziel zusätzliche 2W6 Punkte Wuchtschaden, erhält den Zustand Auf dem Falschen Fuß und einen Zustandsmalus von -6 m auf alle Bewegungsraten bis zum Ende seines nächsten Zuges.



BAUMHIRTE, HERRSCHER

KREATUR 8

NG RIESIG PFLANZE

Wahrnehmung +18; Dämmersicht

Sprachen Baumhirtisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen*

Fertigkeiten Athletik +19, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +11 (im Wald +21), Naturkunde +18

ST +7, **GE** -1, **KO** +6, **IN** +1, **WE** +4, **CH** +2

RK 26; **REF** +11, **WIL** +16, **ZÄH** +20

TP 150; **Resistenzen** Stichschaden 5, Wuchtschaden 5; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Äxte, Feuer 10

Empfindlichkeit gegen Äxte Der Baumhirtenherrscher erleidet zusätzliche 5 Schadenspunkte durch Äxte.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Ast +19 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W12+7 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Wurzel +19 (Zu Fall bringen), **Schaden** 2W8+7 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Felsen +19 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W10+7 Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 26; **Ständig** *Mit Pflanzen sprechen*

Baum erwecken ♦ (Konzentration, Naturmagie) Der Baumhirtenherrscher lässt einen Baum innerhalb von 54 m sich entwurzeln und als Scherben kämpfen (nutze die Spielwerte eines Erweckten Baumes). Der Baumhirtenherrscher kann bis zu zwei Erweckte Bäume zugleich kontrollieren und beiden als dieselbe Aktion Befehle geben; diese Aktion besitzt die Kategorien Hörbar und Konzentration.

Felsen werfen ♦

Gegenstand zerschmettern Fügt ein Baumhirtenherrscher einem Gegenstand oder einem Bauwerk Schaden zu, fügt er dem Ziel zusätzliche 2W10 Schadenspunkte zu.



BAUMHIRTE, WÄCHTER

KREATUR 4

NG GROSS PFLANZE

Wahrnehmung +11; Dämmersicht

Sprachen Baumhirtisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +9 (im Wald +14)

ST +5, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +1

Gegenstände Großer Rindenschild (Härte 3, Trefferpunkte 20, BW 10), Steinernes Langschwert

RK 20 (mit gehobenem Schild 22); **REF** +9, **WIL** +11, **ZÄH** +13

TP 75; **Resistenzen** Stichschaden 5, Wuchtschaden 5; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Äxte, Feuer 10

Empfindlichkeit gegen Äxte Ein Baumhirtenwächter erleidet zusätzliche 5 Schadenspunkte durch Äxte.

Gelegenheitsangriff ↗

Schildblock ↘

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Steinernes Langschwert +13 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+10 Wuchtschaden

Nahkampf ♦♦ Schildschlag +13, **Schaden** 1W6+10 Wuchtschaden

Schildstoß ♦♦♦ Der Baumhirtenwächter nutzt Laufen und dann Angriff zum Schildschlag. Sollte der Angriff treffen, wird das Ziel um 3 m weggestoßen.



BAUMHIRTE, ERWECKTER BAUM

KREATUR 6

N RIESIG PFLANZE

Wahrnehmung +13; Dämmersicht

Sprachen Baumhirtisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Athletik +14, Heimlichkeit +9 (im Wald +14)

ST +6, **GE** -1, **KO** +6, **IN** -5, **WE** +3, **CH** +0

RK 22; **REF** +9, **WIL** +13, **ZÄH** +16

TP 100; **Resistenzen** Stichschaden 5, Wuchtschaden 5; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Äxte, Feuer 10

Empfindlichkeit gegen Äxte Ein Erweckter Baum erleidet zusätzliche 5 Schadenspunkte durch Äxte.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Ast +16 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+6 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Wurzel +16 (Zu Fall bringen), **Schaden** 2W6+6 Wuchtschaden



RG MITTELGROSS ARCHON CELESTISCH

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; **Zungen**

Fertigkeiten Akrobatik +12, Heimlichkeit +10, Naturkunde +11, Religionskunde +9, Überlebenskunst +11 (Spuren folgen +15)

ST +3, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +1

Gegenstände Kompositlangbogen (20 Pfeile)

RK 22; **ZÄH** +11, **REF** +10, **WIL** +11; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 65; **Schwächen** Böses 5

Bedrohlicher Wächter Siehe MHB, Seite 23.

Vergeltender Angriff ↗ Ein Hirscharchon kann mit seinem Kompositlangbogen zudem einen Vergeltenden Angriff wie ein Paladin ausführen.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Geweih + 11 (Magisch), **Schaden** 2W8+3 Stichschaden plus 1W6 Guter Schaden und Stoßen.

Fernkampf ♦ Kompositlangbogen +14 (Ballistisch, Entfernungseinheit 30 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden plus 1W6 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 21; **4.**, Dimensionstür (x3); **2.** Tierbote (x3); **1.** Kreatur bezaubern (nur Tiere; x3), Zielsicherer Schlag (x3); **Zaubertricks (2.)** Tanzende Lichter; **Ständig (5.)** Zungen

Archontentür Einmal am Tag kann ein Archon, welcher sieht, wie eine andere Kreatur Dimensionstür nutzt, innerhalb von 1 Runde eine immanente, auf den 5. Grad erhöhte Dimensionstür wirken, um der Kreatur zu folgen. Sofern die Dimensionstür des Archonten weit genug reicht, erscheint er in derselben Entfernung und Richtung zur Kreatur wie vor Nutzung der Dimensionstüren.

Barmherzige Berührung ♦ (Handhaben, Heilung, Nekromantie) Ein Hirscharchon kann eine andere Kreatur berühren, um deren Wunden zu übernehmen; auf diese Weise transferiert er bis zu 30 TP auf die berührte Kreatur. Er kann nicht mehr TP transferieren, als er gegenwärtig besitzt.



RG KLEIN ARCHON CELESTISCH

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch

Fertigkeiten Akrobistik +8, Diplomatie +6, Religionskunde +6

ST -5, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +1

RK 16; **REF** +10, **WIL** +4, **ZÄH** +6

TP 20; **Resistenzen** Feuer 3; **Schwächen** Böses 3

Vergeltender Angriff ↘ Ein Lichtarchon kann mit seinem Lichtstrahl einen Ver-geltenden Angriff durchführen wie ein Paladin.

Bewegungsrate Fliegen 12 m

Fernkampf ♦ Lichtstrahl +8 (Agil, Feuer, Gutes, Magisch, Reichweite 9 m),

Schaden 1W4 Feuer- plus 1W4 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4.** Vorzeichen; **1.** Gesinnung entdecken (be-liebig oft; nur Böses), Heilung; **Zaubertricks (1.) Licht**

Licht der Hoffnung ♦ (Göttlich, Konzentration, Mental, Verzauberung) Der Licht-archon erstrahlt als Leuchtfeuer der Hoffnung. Verbündete guter Gesinnung innerhalb von 9 m erhalten einen Zustandsbonus von +1 auf Schadenswürfe und auf ihre Rettungswürfe gegen *Tiefe Verzweiflung*.

Lichtkrieger ♦♦♦ (Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Neun Licht-archonten können zusammen diese Fähigkeit nutzen, um eine gemeinsame Gestalt für 7 Runden anzunehmen. Hierzu müssen alle Beteiligten die Aktivität innerhalb 1 Runde nutzen. Das Ergebnis ist ein strahlender Krieger aus Licht mit den Grundspielwerten eines Legionsarchonten (RK, RW, Angriffe, Fertigkeiten, Bewegungsraten usw.), aber den Zauber und besonderen Fähigkeiten eines Lichtarchonten. Der Lichtkrieger verfügt zudem über den Fern-kampfangriff Lichtstrahl (Angriff +18, **Schaden** 3W4 Feuer- und 3W4 Guter Schaden) und sein Bonus aus der Fähigkeit Licht der Hoffnung steigt auf +3. Wenn der Lichtkrieger sich wieder in die Lichtarchonten aufspalten, die ihn bilden, werden seine verbliebenen Trefferpunkte gleichmäßig auf die Licht-archonten aufgeteilt. Sollte er weniger als 9 TP besitzen, sterben einige der Lichtarchonten.



RG MITTELGROSS ARCHON CELESTISCH

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; **Zungen**

Fertigkeiten Akrobatik +13, Athletik +14, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Religionskunde +13, Überlebenskunst +14

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +5

Gegenstände Ritterrüstung

RK 27; **REF** +11, **WIL** +15, **ZÄH** +17; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 100; **Resistenzen** Feuer 15; **Schwächen** Böses 10

Bedrohlicher Wächter (Aura, Göttlich, Verzauberung) Wie beim Hirscharton (MHB, S. 23), aber SG 23.

Vergeltender Angriff ↳ Ein Legionsarchon kann einen Vergeltender Angriff mit seiner Flamme der Gerechtigkeit ausführen.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Flamme der Gerechtigkeit +18 (Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 2W10+5 Hiebschaden plus 1W6 Feuer- und 1W6 Guter Schaden

Fernkampf ♦ Flamme der Gerechtigkeit +15 (Entfernungseinheit 9 m, Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 2W10+5 Hiebschaden plus 1W6 Feuer- und 1W6 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 24; **4. Dimensionstür** (beliebig oft); **1. Zielsicherer Schlag** (x3); **Zaubertricks (4.)** Botschaft, Licht; **Ständig (5.)** Zungen

Archontentür Wie beim Hirscharton (MHB, S. 23).

Flamme der Gerechtigkeit (Göttlich, Hervorrufung) Der Geist der Rechtschaffenheit eines Legionsarchonten manifestiert sich in seinen Händen als mächtiger Zweihänder, der auch als Flamme der Gerechtigkeit bezeichnet wird. Er kann diese Waffe als Fernkampfwaffe werfen. Sollte die Flamme der Gerechtigkeit seine Hand verlassen, verschwindet sie, nachdem sie den Boden berührt oder Schaden verursacht hat, um augenblicklich wieder in seinen Händen zu erscheinen. Bei einem Kritischen Treffer verursacht der Feuerschaden der Waffe maximalen Schaden (6 auf W6), ehe der Schaden für den Kritischen Treffer verdoppelt wird; das Ziel erleidet ferner 1W10 Punkte anhaltenden Feuerschaden.



RG GROSS ARCHON CELESTISCH

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; **Zungen**

Fertigkeiten Athletik +21, Diplomatie +19, Einschüchtern +19, Religionskunde +19, Überlebenskunst +17

ST +5, **GE** +1, **KO** +7, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +3

Gegenstände +1 Ritterrüstung

Wandelbare Hände ♦ Siehe MHB, Seite 25.

RK 31 (mit gehobenem Schild 33); **REF** +15, **WIL** +19, **ZÄH** +23; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 125; **Schwächen** Böses 10

Bedrohlicher Wächter (Aura, Göttlich, Verzauberung) Wie beim Hirscharton (MHB, S. 23), aber SG 27.

Lebender Schild Der Schild eines Schildarchonten ist der Fokus seines Mutes und seiner Seele. Er zählt stets als gehoben, ohne dass der Archon darauf Aktionen verwenden muss. Der Schildarchon kann Schildblock als Freie Aktion statt als Reaktion nutzen, der Schild besitzt Härte 10 und 80 TP. Ein Schildarchon kann seine Freie Aktion Schildblock auslösen, wenn ein maximal 3 m entfernter Verbündeter zum Ziel eines Angriffes wird; hierbei reduziert er den Schaden, den der Verbündete erleiden würde, ansonsten folgt die Handlung den normalen Regeln für Schildblock.

Vergeltender Angriff ↘

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Heiliger Speer des Schadens +22 (Magisch, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+10 Stichschaden plus 1W6 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 27; **4.** Dimensionstür (beliebig oft); **2.** Andere schützen (x3); **1.** Zielsicherer Schlag (x3); **Zaubertricks (5.)** Botschaft; **Ständig (5.)** Zungen

Archontentür Wie beim Hirscharton.

Dimensionsrochade Wenn ein Schildarchon seinen immanenten Zauber Dimensionstür nutzt, kann er sich entscheiden, mit einem dazu bereiten Verbündeten innerhalb der Reichweite den Platz zu tauschen. In diesem Fall erscheint jeder auf der freiwerdenden Fläche, als hätten beide zugleich Dimensionstür gewirkt.



CG MITTELGROSS AZATA CELESTISCH

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; **Zungen**

Fertigkeiten Athletik +9, Darbietung +14, Diplomatie +13, Heimlichkeit +11, Religionskunde +9, Täuschung +13

ST +1, GE +5, KO +3, IN +2, WE +1, CH +5

Gegenstände Silbernes Rapier, Virtuose Silberflöte

RK 21; REF +13, WIL +11, ZÄH +9

TP 75; Schwächen Böses 5, Kaltes Eisen 5

Empfindlichkeit gegenüber Rauch Die Lungen eines Gancanaghs ertragen keinen Rauch. Ein Gancanagh erleidet einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die eine Art von Rauch erzeugen.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Silberrapier +13 (Entwaffnen, Finesse, Gefährlich 1W10, Gutes, Magisch), **Schaden** 1W6+7 Stichschaden plus 1W4 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 23; **4. Einflüsterung**; **3. Heldenmut**; **2. Heilung**, **Spiegelbilder** (beliebig oft); **1. Kreatur bezaubern** (beliebig oft); **Ständig (5.) Zungen**

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Gancanagh kann das Aussehen eines beliebigen Humanoiden der Größen-kategorie Klein oder Mittelgroß annehmen. Dies verändert weder seine Bewegungsrate noch seinen Angriffs- und Schadensbonus beim Angriff, könnte sich aber auf die Art des Schadens auswirken (meistens ist es dann Wucht-schaden).

Kräftigende Leidenschaft ♦ (Gefühl, Göttlich, Mental, Verzauberung) Der Gancanagh umarmt oder küsst eine dazu bereite Kreatur und erfüllt sie mit seiner Leidenschaft. Die Kreatur erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe und 10 Temporäre Trefferpunkte für jeweils 10 Minuten. Nach diesen 10 Minuten muss die Kreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen; scheitert dieser Rettungswurf, erhält sie für 10 Minuten den Zustand Erschöpft.



CG MITTELGROSS AZATA CELESTISCH

Wahrnehmung +25; Dunkelsicht, Unsichtbares sehen

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +27, Athletik +26, Diplomatie +26 Heimlichkeit +21, Kriegskunst +26, Naturkunde +23, Religionskunde +23

ST +7, **GE** +4, **KO** +5, **IN** +3, **WE** +4, **CH** +5

Gegenstände +1 Zweihänder

RK 34; **REF** +20, **WIL** +23, **ZÄH** +26

TP 235; **Resistenzen** Energie 15 (siehe Schwäche wählen); **Schwächen** Böses 15, Kaltes Eisen 15

Freie Klinge ♦ **Auslöser** Zum Ende seines Zuges ist der Ghaele nicht imstande zu handeln oder kann mit seinem Zweihänder nur Angriffe ausführen, welche einem Situations- oder Zustandsmalus unterliegt. **Effekt** Die Klinge eines Ghaele lässt sich im Freiheitskampf nicht zähmen und kann jeden Effekt überwinden, welcher sie behindern würde. Der Ghaele versucht, jedem Effekt entgegenzuwirken, der ihn davon abhalten würde, mit einem Zweihänder anzugreifen, einem Angriff mit einem Zweihänder einen Malus auferlegt oder ihn anderweitig am Handeln hindern würde. Der Ghaele kann diese Fähigkeit selbst dann nutzen, wenn er ansonsten handlungsunfähig ist.

Lichtgestalt Der Körper eines Ghaele ist nur teilweise greifbar und besteht zum Teil aus Licht, dessen Farbe der elementaren Energie entspricht, die gegenwärtig durch seine Klinge strömt (siehe Schwäche wählen). Er kann sich durch feste Objekte bewegen, seine Fortbewegung aber nicht in einem festen Objekt beenden.

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 30 m

Nahkampf ♦ +2 **Heiliger Zweihänder des Schadens** +28 (Gutes, Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 2W12+13 Hiebschaden plus 1W6 Guter und 1W6 anderer Schaden (siehe Schwäche wählen)

Fernkampf ♦ **Lichtstrahl** + 25 (Chaotisch, Gutes, Licht, Reichweite 90 m), **Schaden** 1W12 Chaotischer plus 1W12 Guter plus 2W6+6 anderer Schaden (siehe Schwäche wählen)



(Fortsetzung)

Immanente Göttliche Zauber SG 33; **7.** Farbwand, Heilung, Magie bannen, Regenbogenspiel; **6.** Szenisches Trugbild; **5.** Verbannung; **4.** Heilung (x4), Unsichtbarkeit (beliebig oft; nur selbst), Genesung; **3.** Gedanken lesen; **2.** Dauerhafte Flamme (beliebig oft), Magie bannen (beliebig oft); **1.** Gesinnung entdecken (beliebig oft; nur Böses), Kreatur bezaubern, Verkleidende Illusion (beliebig oft); **Zaubertricks (7.)** Licht, Magie entdecken, Tanzende Lichter; **Ständig (7.)** Unsichtbares sehen; **(5.)** Zungen

Göttliche Rituale SG 33; Auferstehung

Ghaeleblick ♦ (Göttlich, Hervorrufung, Sichtbar) Richtet ein Ghaele seinen Blick auf eine Kreatur nichtguter Gesinnung, erleidet die Kreatur die Effekte von *Göttliches Machtwort* (WIL, SG 33). Sofern die Kreatur überlebt, ist sie im Anschluss für 1 Minute vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

Heilige Klinge (Göttlich, Hervorrufung) Jede Waffe wird in den Händen eines Ghaeles zu einer +2 Heilige Waffe des Schadens.

Schwäche wählen ♦ (Erkenntnis, Göttlich, Handhaben, Hervorrufung, Konzentration) Ein Ghaele legt einen Fertigkeitswurf zum Wissen abrufen hinsichtlich eines Gegners ab, der ihm gegenübersteht. Bei Erfolg kann er den Elementarschaden seines Zweihänders und seines Lichtstrahls zu Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall ändern (meistens passend zur Schwäche des Gegners). Er kann ebenfalls seine Energieresistenz gegen eine dieser Energiearten ändern (dies kann eine andere Energieart als bei seinen Angriffen sein). Die Entscheidung währt, bis er diese Fähigkeit erneut einsetzt.



CG GROSS AZATA CELESTISCH

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; *Mit Pflanzen sprechen, Mit Tieren sprechen, Zungen*

Fertigkeiten Akrobatik +14, Darbietung +20, Diplomatie +18, Naturkunde +14, Religionskunde +14, Täuschung +16, Überlebenskunst +12

ST +4, **GE** +3, **KO** +5, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +5

Gegenstände +1 Langschwert, Virtuose Harfe

RK 25; **ZÄH** +14, **REF** +16, **WIL** +16

TP 145; **Schwächen** Böses 10, Kaltes Eisen 10

Redefreiheit Die hörbaren und Schalleffekte einer Lillend versuchen, jedem Effekt entgegenzuwirken, welcher sie direkt kontrollieren, manipulieren oder daran hindern würde, sich frei auszudrücken (wie es z.B. bei *Stille* der Falle wäre). Sie kann zudem eine Aktion aufwenden, um nachdrücklich zu sprechen und solchen Effekten entgegenzuwirken; die Aktion erhält die Kategorie Konzentration.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 13,50 m

Nahkampf ♦ Langschwert +18 (Chaotisch, Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 1W8+10 Hiebschaden plus 1W6 Chaotischer und 1W6 Guter Schaden

Nahkampf ♦ Schwanz +18 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W6+10 Wuchtschaden plus 1W6 Chaotischer und 1W6 Guter Schaden plus Ergreifen

Immanente Göttliche Zauber SG 26; **4.** Einflüsterung, Geräuschexplosion, Heilung, Lied des Heldenmuts, Rettende Darbietung, Scheingelände; **3.** Schlaf, **2.** Dunkelheit, Unsichtbarkeit; **1.** Kreatur bezaubern; **Zaubertricks (4.)** Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Licht, Lied des Erfolges, Lied des Mutes, Magie entdecken; **Ständig (5.)** Zungen; **(4.)** Mit Pflanzen sprechen; **(2.)** Mit Tieren sprechen



CG SEHR KLEIN AZATA CELESTISCH

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Fertigkeiten Akrobistik +9, Darbietung +8, Diplomatie +6, Religionskunde +6, Heimlichkeit +7

ST -2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +3

RK 17; **REF** +7, **WIL** +6, **ZÄH** +4

TP 25; **Schwächen** Böses 3, Kaltes Eisen 3

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Faust +9 (Agil, Chaotisch, Finesse, Gut, Magisch), **Schaden** 1W4-2
Wuchtschaden plus 1 Chaotischer und 1 Guter Schaden

Fernkampf ♦ Sternenlichtstrahl +9 (Chaotisch, Gut, Licht, Reichweite 3 m),
Schaden 1W4 Chaotischer und 1W4 Guter Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4.** Vorzeichen; **1.** Gesinnung entdecken (beliebig oft; nur Böses), Heilung, Scheinobjekt; **Zaubertricks (1.)** Benommenheit, Magie entdecken, Tanzende Lichter; **Ständig (4.)** Bewegungsfreiheit

Sternenlichtexplosion ♦ (Chaotisch, Gut, Licht) Der Lyrakien entfesselt eine Explosion heiligen Sternenlicht mit einem Explosionsradius von 1,50 m um sich herum. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Chaotischen und 1W6 Punkte Guten Schaden (einfacher REF, SG 17). Der Lyrakien kann seine Sternenlichtexplosion oder seinen Sternenlichtstrahl erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen.



UNGEWÖHNLICH CB MITTELGROSS GEIST KÖRPERLOS UNTOTER

Wahrnehmung +32; Herzschlag hören (ungenau) 18 m, Dunkelsicht

Sprachen Elfish, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobatik +31, Einschüchtern +32, Okkultismus +25

ST -5, **GE** +6, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +7, **CH** +7

Herzschlag hören Die Todesfee kann im Umkreis von 18 m Herzschläge hören (ungenau).

Machtlos im Sonnenlicht Wenn die Todesfee direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist, hat sie den Zustand Verlangsamt 1 und keine Aktionen der Kategorie Offensiv nutzen.

RK 39; **REF** +29, **WIL** +32, **ZÄH** +25

TP 250, Negative Heilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzision; **Resistenzen** jeder Schaden 12 (außer Kraftschaden, Positiver Energieschaden oder Geisterhafte Berührung; verdoppelte Resistenz gegen nichtmagischen Schaden)

Boshafte Rache ↘ (Hervorrufung, Okkult); **Auslöser** Ein Gegner fügt der Todesfee einen Kritischen Treffer zu oder die Todesfee erzielt einen Kritischen Fehlschlag bei einem Rettungswurf gegen einen Schadenseffekt eines Gegners.

Effekt Die Todesfee schlägt nach ihrem Peiniger und verursacht 4W10+14 Punkte Mentalen Schaden (einfacher WIL, SG 38) plus die Effekte von Furchteinflößende Berührung (nutze das Ergebnis des vorangegangenen Willenswurfs).

Bewegungsrate Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Hand +32 (Finesse, Magisch), **Schaden** 4W10+14 Negativer Schaden plus Furchteinflößende Berührung

Furchteinflößende Berührung (Furcht, Gefühl, Okkult, Verzauberung) Erleidet eine Kreatur durch die Berührung der Todesfee Schaden und besitzt sie noch nicht den Zustand Verängstigt, muss sie einen Willenswurf gegen SG 38 ablegen (SG 43 im Falle eines Kritischen Treffers). Scheitert der Rettungswurf, erhält die Kreatur den Zustand Verängstigt 2 (plus im Fall eines Kritischen Fehlschlages Betäubt 4 und die Kreatur kauert sich vor Furcht hin). Sollte die Kreatur durch einen Zauber oder magischen Gegenstand vor Furcht geschützt sein, versucht die Berührung der Todesfee zuerst, dem Schutzeffekt entgegenzuwirken (wie Magie bannen des 9. Grades).

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Spektrale Verwerfung Läuft eine Todesfee wenigstens 3 m weit, erhält sie bis zum Beginn ihres nächsten Zuges den Zustand Verborgen.

Wehgeschrei  (Hörbar, Konzentration, Nekromantie, Okkult, Tod) Die Todesfee entfesselt ein markenschüchterndes Wehgeschrei der Todesfee (SG 38). Dieses Wehgeschrei überwindet *Stille* und ähnliche Effekte des maximal 5. Grades. Die Todesfee kann alternativ drei Aktionen für das Wehgeschrei aufwenden, um Effekte des maximal 8. Grades zu überwinden.

Das Wehgeschrei hält 1 Runde lang nach. Jede Kreatur, die während dieses Zeitraumes den Wirkungsbereich betritt, muss einen Rettungswurf gegen den Effekt ablegen. Eine Kreatur kann von demselben Wehgeschrei nur einmal betroffen werden. Die Todesfee kann ihr Wehgeschrei erst nach 1W4 Runden erneut nutzen.



CN GIGANTISCH ABERRATION AQUATISCH

Wahrnehmung +34; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 24 m

Sprachen Aklo

Fertigkeiten Athletik +41, Heimlichkeit +31, Überlebenskunst +37

ST +10, **GE** +2, **KO** +8, **IN** -3, **WE** +6, **CH** +1

RK 48; **REF** +30, **WIL** +34, **ZÄH** +36

TP 315; **Resistenzen** Körperlich 10

Gelegenheitsangriff ↗

Mentales Störfeld (Aura, Erkenntnis, Mental, Okkult) 36 m. Mit Ausnahme von Aberrationen erleiden alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb des Wirkungsbereiches beginnen, 5W6 Punkte Mentalen Schaden.

Rundumsicht

Zusätzlicher Gelegenheitsangriff Ein Baomal erhält eine zusätzliche Reaktion jede Runde, welche er nur zu einem Gelegenheitsangriff nutzen kann. Jede Reaktion muss mit einem anderen Kopf erfolgen und auf einem anderen Auslöser basieren.

Zwei Köpfe Jede Fähigkeit, welche einen Kopf eines Baomals abtrennen würde (z.B. ein Kritischer Treffer einer Henkerswaffe o.ä.), trennt einen zufällig bestimmten Kopf ab. Der Verlust eines Kopfes tötet einen Baomal nicht, er kann aber mit dem verlorenen Kopf nicht mehr angreifen und verliert Angriff mit zwei Köpfen und Zusätzlicher Gelegenheitsangriff.

Bewegungsrate 15 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf ♦ Biss + 38 (Angriffsradius 6 m), **Schaden** 4W12+18 Stichschaden plus Verbessertes Ergreifen

Fernkampf ♦ Wasserstrahl +38 (Reichweite 150 m, Brutal), **Schaden** 4W10+18 Wuchtschaden plus Stoßen 12 m

Angriff mit zwei Köpfen ♦♦ Der Baomal führt mit jedem Kopf einen Bissangriff aus. Jeder Bissangriff hat dabei eine andere Kreatur als Ziel. Hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe zähnen diese beiden Bissangriffe als ein Angriff; der Malus steigt erst nach Abschluss der beiden Angriffe.



Meeresatem ♦ (Offensiv) Ein Baomal kann gewaltige Mengen an Wasser einatmen und zieht dabei alles im Meer zu sich heran. Alle Kreaturen und Gegenstände im Wasser innerhalb von 18 m Entfernung zum Baomal (Schiffe eingeschlossen) werden zum Baomal hingezogen. Eine Kreatur muss einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 42 ablegen, bei einem Fehlschlag wird sie um bis zu 6 m auf den Baomal zugezogen (bzw. 12 m bei einem Kritischen Fehlschlag). Schiffe nutzen die Segelkunde (oder vergleichbares) des Kapitäns anstelle von Athletik. Nicht am Leib oder in Händen getragene Gegenstände werden automatisch zum Baomal hingezogen.

Zerreißende Stacheln ♦ (Bewegung) Wenn der Baomal neben einer Kreatur oder dem Rumpf eines Schiffes läuft oder schwimmt, fügt er dieser oder diesem mit seinem dicken Stacheln Schaden zu. Eine Kreatur oder ein Schiff, welche oder welches während der Bewegung zum Baomal angrenzend ist, erleidet 6W6+10 Punkte Hieb- und Stichschaden (einfacher REF, SG 42). Bei Schiffen ignorieren die Stacheln 5 Punkte Härte und erzeugen Splitterexplosionen, die allen Kreaturen innerhalb von 3 m Entfernung zur Schiffswand 3W6+5 Schadenspunkte zufügen (einfacher REF, SG 42).



CB MITTELGROSS **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Abyssal, Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobistik +10, Diplomatie +9, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +10, Täuschung +12, Überlebenskunst +8

ST +5, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +3

RK 21; **REF** +12, **WIL** +8, **ZÄH** +11

TP 50; **Resistenzen** Feuer 5, Körperlich 5 (außer Magisch)

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss + 13, **Schaden** 2W8+5 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue + 13 (Agil), **Schaden** 2W6+5 Hiebschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 21; **4. Äthersprung** (beliebig oft), *Dimensions-tür* (nur selbst), *Verwirrung*; **3. Schweben** (beliebig oft); **1. Kreatur bezaubern**

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Barghest nimmt die Gestalt eines Goblinoiden (Goblin, Grottenschrat oder Hobgoblin) oder eines Wolfes an oder verwandelt sich in seine wahre Gestalt zurück. In der Gestalt eines Goblinoiden verliert der Barghest seinen Biss- und Klauenangriff; als Goblin erhält er die Größenkategorie Klein und seine Bewegungsrate verändert sich auf 6 m. In Wolfsgestalt steigt seine Bewegungsrate am Boden auf 12 m und sein Biss erhält den Zusatzeffekt Niederwerfen. Jeder Barghest besitzt jeweils nur eine Goblinoiden- und Wolfsgestalt.

Verzehren Einmal pro Monat kann ein Barghest 1 Minute aufwenden, um eine Leiche zu verzehren. Dies verleiht ihm einen permanenten Zustandsbonus von +1 auf seine Würfe und SG. Mit jedem weiteren Verzehren steigt dieser Bonus um 1. Wenn der Barghest zum vierten Mal diese Fähigkeit genutzt hat, mutiert er zu einem Höheren Barghest und wirft dabei seine alte Haut ab; zugleich endet der Zustandsbonus.



BARGHEST, HÖHERER BARGHEST

KREATUR 7

UNGEWÖHNLICH CB GROSS MUTANT SCHEUSAL

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Abyssal, Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobistik +15, Athletik +15, Diplomatie +14, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +15, Täuschung +18, Überlebenskunst +14

ST +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +3, **CH** +5

RK 25; **REF** +15, **WIL** +12, **ZÄH** +17

TP 105; **Resistenzen** Feuer 10, Körperlich 10 (außer Magisch); **Schwächen** Gutes 5, Rechtschaffenes 5

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf ♦ Biss +17, **Schaden** 2W10+6 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +17 (Agil), **Schaden** 2W8+6 Hiebschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 25; **4. Äthersprung** (beliebig oft), Verwirrung, Dimensionstür, Kreatur vergrößern; **3. Schweben** (beliebig oft); **2. Unsichtbarkeit** (beliebig oft); **1. Kreatur bezaubern**

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Wie ein Barghest

Mutationen Wenn ein Barghest Leichen verzehrt, um sich zu einem Höheren Barghest zu entwickeln, kommt es zu seltsamen und unvorhersehbaren körperlichen Veränderungen. Ein Höherer Barghest weist eine Mutation auf, die meisten aus den folgenden Optionen gewählt wird:

- **Flügel** Der Barghest verfügt über missgestaltete Flügel, die aus seinem Rücken wachsen. Er erhält eine Bewegungsrate für Fliegen von 7,50 m.
- **Giftiger Atem** ♦ (Gift, Göttlich, Hervorrufung) Der Barghest atmet eine Giftgaswolke aus, welche allen Kreaturen in einem 9 m-Kegel 8W6 Punkte Giftschaden zufügt (einfacher ZÄH, SG 25). Dies ist ihm alle 1W4 Runden möglich.
- **Verkümmter Armangriff** ♦ **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Auslöser** Der Barghest führt einen Angriff aus. **Effekt** Der Barghest führt einen Klauenangriff mit einem verschrumpelten dritten Arm aus, der ihm aus dem Leib wächst. Dieser Angriff zählt nicht hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe und unterliegt auch nicht diesem Malus.
- **Zähne** (Gift) Dem Barghest wachsen lange, giftige Fänge. Sein Biss verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Giftschaden und 1W6 Punkte anhaltenden Giftschaden.



BASILISK

KREATUR 5

N MITTELGROSS BESTIE

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +8

ST +4, GE -1, KO +5, IN -3, WE +2, CH +1

RK 22; REF +8, WIL +11, ZÄH +14

TP 75

Verlangsamender Blick ↘ (Arkan, Aura, Sichtbar, Verwandlung); **Auslöser**

Eine Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung, welche der Basilisk sehen kann, beginnt ihren Zug. **Effekt** Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen erhält die Kreatur für 1 Minute den Zustand Verlangsamt 1, da sich ihr Körper versteift.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Biss + 15, **Schaden** 2W8+4 Stichschaden

Versteinernder Blick ⇢ (Arkan, Kampfunfähig, Konzentration, Sichtbar, Verwandlung); Der Basilisk starrt eine maximal 9 m weit entfernte Kreatur an, welche er sehen kann. Die Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen. Sollte der Rettungswurf misslingen und die Kreatur noch nicht durch Verlangsamender Blick oder diese Fähigkeit den Zustand Verlangsamt erhalten haben, erhält sie den Zustand Verlangsamt 1. Sollte die Kreatur bereits durch Verlangsamender Blick oder diese Fähigkeit den Zustand Verlangsamt erhalten haben, erhält sie permanent den Zustand Versteinert. Sollte eine derart versteinerte Kreatur mit dem frischen Blut eines maximal 1 Stunde toten Basiliken bestrichen (und nicht nur bespritzt) werden, wird sie augenblicklich entsteinert. Ein Basilisk enthält genug Blut, um 1W3 Mittelgroße Kreaturen auf diese Weise zu bestreichen.



FLEDERMAUS, RIESENFLEDERMAUS KREATUR 2

N GROSS TIER

Wahrnehmung +11; Echolot (genau) 12 m, Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +8, Heimlichkeit +8

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +3, **CH** -2

Echolot Eine Fledermaus kann ihr Gehör als genauen Sinn mit der aufgeführten Reichweite nutzen.

RK 18; **REF** +8, **WIL** +7, **ZÄH** +9

TP 30

Flügelschlag ↘ **Auslöser** Ein angrenzender Gegner fügt der Riesenfledermaus Schaden zu. **Effekt** Die Fledermaus führt einen oder zwei Flügelangriffe gegen die auslösende Kreatur und eine weitere angrenzende Kreatur aus.

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Flügel +10 (Agil), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Zähne +10, **Schaden** 1W10+4 Hiebschaden

FLEDERMAUS, VAMPIRFLEDERMAUSSCHWARM KREATUR 1

N GROSS SCHWARM TIER

Wahrnehmung +10; Echolot (genau) 6 m, Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +4 (Klettern +7), Heimlichkeit +7

ST +1, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +3, **CH** -3

Echolot Ein Fledermausschwarm kann sein Gehör als genauen Sinn mit der aufgeführten Reichweite nutzen.

RK 15; **REF** +9, **WIL** +6, **ZÄH** +6

TP 11; **Immunitäten** Präzision, Schwarmbewusstsein; **Resistenzen** Hiebschaden 3, Stichschaden 6, Wuchtschaden 6; **Schwächen** Flächenschaden 3

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 9 m

Blutmahl ♦ Jeder Gegner innerhalb der Angriffsfläche des Fledermausschwarmes erleidet 1W4 Punkte Stichschaden (einfacher REF, SG 16). Mislingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, erleidet sie zudem 1 Punkt anhaltenden Blutungsschaden.



BÄR, GRIZZLYBÄR

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +10; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +11, Überlebenskunst +8

ST +4, **GE** +1, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 19; **REF** +6, **WIL** +8, **ZÄH** +12

TP 45

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 2W8+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +11 (Agil), **Schaden** 1W10+4 Hiebschaden plus Ergreifen

Ansturm ♦♦ Der Grizzlybär nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Während des Laufens erhält der Grizzlybär einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

Zerfleischen Der Grizzlybär erhält einen Situationsbonus von +2 auf Schadenswürfe gegen von ihm gegriffene Kreaturen.

BÄR, HÖHLENBÄR

KREATUR 6

N GROSS TIER

Wahrnehmung +13; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +16, Überlebenskunst +11

ST +6, **GE** +1, **KO** +6, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -1

RK 24; **REF** +11, **WIL** +13, **ZÄH** +16

TP 95

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +16, **Schaden** 2W10+6 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +16 (Agil), **Schaden** 2W8+6 Hiebschaden plus Ergreifen

Ansturm ♦♦ Der Höhlenbär nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Während des Laufens erhält der Höhlenbär einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

Zerfleischen Der Höhlenbär erhält einen Situationsbonus von +4 auf Schadenswürfe gegen von ihm gegriffene Kreaturen.



KÄFER, BLITZKÄFER

KREATUR -1

N KLEIN TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobistik +6, Athletik +4

ST +1, GE +3, KO +2, IN -5, WE +1, CH -2

RK 16; **REF** +8, **WIL** +4, **ZÄH** +5

TP 6

Lumineszenz-Aura (Aura, Licht) 3 m. Die biolumineszenten Organe des Blitzkäfers erfüllen den Wirkungsbereich mit hellem Licht.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 4,50 m

Nahkampf ♦♦ Mandibeln +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+1 Stichschaden

Lichtblitz ♦♦ (Konzentration, Licht) Der Blitzkäfer erzeugt einen grellen Lichtblitz. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich der Lumineszenz-Aura müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen; misslingt der Rettungswurf, erhält die Kreatur den Zustand Geblendet für 1 Minute. Das Leuchten des Blitzkäfers erlischt sodann; die Lumineszenz-Aura funktioniert für 24 Stunden nicht, in dieser Zeit kann er Lichtblitz nicht nutzen.

RIESENHIRSKÄFER

KREATUR 4

N GROSS TIER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobistik +9, Athletik +13

ST +5, GE +1, KO +5, IN -5, WE +2, CH -1

RK 22; **REF** +9, **WIL** +8, **ZÄH** +13

TP 55

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 6 m

Nahkampf ♦♦ Fuß +11, **Schaden** 1W10+5 Wuchtschaden

Nahkampf ♦♦ Mandibeln +13, **Schaden** 2W8+5 Stichschaden

Trampeln ♦♦♦ Maximal Mittelgroß, Fuß, SG 21



BLUTMÜCKE

KREATUR -1

N SEHR KLEIN TIER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +6

ST -4, **GE** +3, **KO** +0, **IN** -5, **WE** +1, **CH** -2

RK 16; **REF** +8, **WIL** +4, **ZÄH** +5

TP 6

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Widerhakenbesetztes Bein +8 (Finesse), **Effekt** Festklammern

Blut saugen ♦ **Anforderungen** Die Blutmücke hat sich an eine Kreatur festgeklammert. **Effekt** Die Blutmücke nutzt ihren Saugrüssel, um bei der Kreatur Blut zu saugen. Dies verursacht 1W4 Schadenspunkte und verleiht der Blutmücke Temporäre Trefferpunkte in Höhe des verursachten Schadens. Eine Kreatur, die auf diese Weise Schaden erleidet, erhält den Zustand Ausgelaugt 1, bis sie Heilung erhält (die Höhe der Heilung ist egal).

Festklammern Wenn eine Blutmücke ein Ziel trifft, welches größer ist als sie selbst, klammert sie sich mit ihren an Widerhaken erinnernden, borstenbesetzten Beinen an dieser Kreatur fest. Dies ähnelt Ergreifen, allerdings bewegt sich die Blutmücke mit der Kreatur statt sie auf der Stelle festzuhalten. Eine sich festklammernde Blutmücke besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Sollte eine Blutmücke getötet oder losgerissen werden, während sie sich festklammert und von einer Kreatur Blut saugt, erleidet diese Kreatur 1 Punkte anhaltenden Blutungsschaden. Sollte die Blutmücke auf andere Weise entfernt oder die Festklammerung gelöst werden, verursacht dies keinen Blutungsschaden.



WILDSCHWEIN

KREATUR 2

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +8; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +8, Überlebenskunst +8

ST +4, **GE** +1, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -3

RK 18; **REF** +5, **WIL** +8, **ZÄH** +10

TP 30

Wildheit ↘

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Hauer +10, **Schaden** 2W6+4 Stichschaden

Wildschweinsturmangriff ♦♦ Das Wildschwein nutzt zweimal Laufen und führt dann einen Hauerangriff aus. So lange es sich wenigstens 6 m weit fortbewegt, erhält es einen Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf.

WILDSCHWEIN, DAEODON

KREATUR 4

N GROSS TIER

Wahrnehmung +12; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +12, Überlebenskunst +10

ST +6, **GE** +0, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 21; **REF** +9, **WIL** +10, **ZÄH** +13

TP 60

Wildheit ↘

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Hauer +14, **Schaden** 2W8+6 Stichschaden

Daeodonsturmangriff ♦♦ Das Daeodon nutzt zweimal Laufen und führt dann einen Hauerangriff aus. So lange es sich wenigstens 6 m weit fortbewegt, erhält es einen Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf. Eine getroffene Kreatur der Größenkategorie Mittelgroß oder kleiner muss einen Reflexwurf gegen SG 19 ablegen. Misssingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie aufgrund der Wucht des Treffers den Zustand Liegend.



BOGGARDSPÄHER

KREATUR 1

CB MITTELGROSS AMPHIBIE BOGGARD HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Boggard, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +8, Heimlichkeit +7 (im Wasser +9)

ST +3, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +0

Gegenstände Lederrüstung, Morgenstern, Schleuder (10 Schleuderkugeln)

RK 16; **REF** +5, **WIL** +7, **ZÄH** +9

TP 24

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 7,50 m; Sumpfgänger

Nahkampf ♦ Morgenstern +8 (Vielseitig S), **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Zunge +8 (Angriffsradius 3 m), **Effekt** Zupackende Zunge

Fernkampf ♦ Schleuder +7 (Entfernungseinheit 15 m, Geschoss, Nachladen 1),
Schaden 1W6+1 Punkte Wuchtschaden

Furchteinflößendes Quaken ♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Der Boggardspäher stößt ein furchterweckendes Quaken aus. Jeder Nichtboggard innerhalb von 9 m muss einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; schlägt der Rettungswurf fehl, erhält die Kreatur den Zustand Verängstigt 1; im Falle eines Kritischen Erfolges ist die Kreatur für 1 Minute vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

Sumpfläufer Ein Boggardspäher ignoriert Schwieriges Gelände, welches allein aus den Eigenschaften sumpfigen Geländes resultiert.

Zupackende Zunge Trifft der Boggardspäher eine Kreatur mit seiner Zunge, erhält die Kreatur den Zustand Gegriffen. Im Gegensatz zum normalen Erreichen ist die Kreatur aber nicht bewegungsunfähig, sie kann den Angriffsradius der Zunge aber nicht verlassen, als wäre sie an eine Leine gelegt worden. Eine Kreatur kann die Zunge durchtrennen, indem sie ihr wenigstens 2 Punkte Hiebschaden zufügt (RK 13). Dies fügt dem Boggard selbst zwar keinen Schaden zu, hindert ihn für 1 Woche aber am Einsatz seiner Zunge, bis sie nachgewachsen ist.



CB MITTELGROSS AMPHIBIE BOGGARD HUMANOIDER

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Boggard, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +8, Darbietung +8, Einschüchtern +8, Heilkunde +9, Naturkunde +11, Religionskunde +9

ST +3, **GE** +0, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +4, **CH** +3

Gegenstände Kampfstab

RK 18; **REF** +7, **WIL** +11, **ZÄH** +9

TP 40

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 7,50 m; Sumpfläufer

Nahkampf ♦ Kampfstab +10 (Beidhändig W8), **Schaden** 1W4+6 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Zunge +10 (Angriffsradius 3 m), **Effekt** Zupackende Zunge

Vorbereite Naturzauber SG 21, Angriff +11; **2.** Säurepfeil, Verhüllender Nebel; 1. Furcht, Shillelagh, Springen; **Zaubertricks (2.)** Kältestrahl, Säurespritzer, Tanzende Lichter, Verstrickende Ranke

Furcheinflößendes Quaken ♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Wie beim Boggardspäher (MHB; S. 42), der SG beträgt aber 19.

Sumpfläufer Wie beim Boggardspäher.

Übertönendes Quaken ♦ (Hörbar, Mental) **Auslöser** Der Boggardsumpfseher oder ein Verbündeter innerhalb von 18 m muss einen Rettungswurf gegen einen hörbaren und/oder einen Schalleffekt ablegen. **Effekt** Der Sumpfseher stößt ein Quaken aus, welches andere Geräusche übertönt. Er legt einen Fertigkeitswurf für Darbietung ab; er und seine Verbündeten innerhalb des Wirkungsbereiches können zwischen dem Ergebnis ihrer eigenen Resistenzwürfe oder dem Wurf für Darbietung wählen, um den Effekten des hörbaren und/oder Schalleffektes zu widerstehen.

Zerörerisches Quaken ♦ (Schall) Der Sumpfseher stößt ein mächtiges Quaken aus, dass allen Nichtboggards innerhalb einer Ausstrahlung mit 4,50 m 4W6 Punkte Schallschaden zufügt (einfacher ZÄH, SG 19); eine Kreatur mit dem Zustand Verängstigt erhält zusätzlichen Schaden in Höhe des doppelten Zustandwertes. Der Boggard kann diese Fähigkeit nur alle 1W4 Runden nutzen.

Zupackende Zunge Wie beim Boggardspäher, aber 4 TP und RK 15.



BOGGARDKRIEGER

KREATUR 2

CB MITTELGROSS AMPHIBIE BOGGARD HUMANOIDER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Boggard

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +6 (im Wasser +8)

ST +4, **GE** +0, **KO** +4, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Beschlagene Lederrüstung, Keule, Wurfspeer (3)

RK 17; **REF** +5, **WIL** +8, **ZÄH** +10

TP 38

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 7,50 m; Sumpfläufer

Nahkampf ♦ Keule +10, **Schaden** 1W6+6 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Zunge +10 (Angriffsradius 3 m), **Effekt** Zupackende Zunge

Fernkampf ♦ Keule +6 (Geworfen 3 m), **Schaden** 1W6+6 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +6 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Furchteinflößendes Quaken ♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Der Boggard stößt ein furchterweckendes Quaken aus. Jeder Nichtboggard innerhalb von 9 m muss einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen; schlägt der Rettungswurf fehl, erhält die Kreatur den Zustand Verängstigt 1; im Falle eines Kritischen Erfolges ist die Kreatur für 1 Minute vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

Sumpfläufer Ein Boggard ignoriert Schwieriges Gelände, welches allein aus den Eigenschaften sumpfigen Geländes resultiert.

Zupackende Zunge Trifft der Boggard eine Kreatur mit seiner Zunge, erhält die Kreatur den Zustand Gegriffen. Im Gegensatz zum normalen Ergreifen ist die Kreatur aber nicht bewegungsunfähig, sie kann den Angriffsradius der Zunge aber nicht verlassen, als wäre sie an eine Leine gelegt worden. Eine Kreatur kann die Zunge durchtrennen, indem sie ihr wenigstens 3 Punkte Hiebschaden zufügt (RK 15). Dies fügt dem Boggard selbst zwar keinen Schaden zu, hindert ihn für 1 Woche aber am Einsatz seiner Zunge, bis sie nachgewachsen ist.



UNGEWÖHNLICH CB GROSS ABERRATION

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Proteanisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +17, Arkane Künste +18, Athletik +16, Heimlichkeit +17, Kenntnis (alle Unterkategorien) +18, Okkultismus +21

ST +6, GE +3, KO +5, IN +4, WE +4, CH +3

RK 26; **REF** +13, **WIL** +18, **ZÄH** +15; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 140; Immunitäten Verwirrt; **Schwächen** Gehirnverlust

Gehirnblasen Ein Gehirnsammler verfügt über sieben blasenartige Taschen auf seinem Rücken, in denen er gestohlene Gehirne unterbringt. Ein Gehirnsammler mit leeren Blasen erhält den Zustand Benommen mit einem Wert gleich der Anzahl der leeren Blasen.

Gehirnverlust Erleidet ein Gehirnsammler durch einen Kritischen Treffer 30 Schadenspunkte oder erleidet er 25 Punkte Mentalen Schaden, muss er einen Rettungswurf gegen SG 26 ablegen (ZÄH bei einem Kritischen Treffer, WIL bei Mentalem Schaden); bei Misslingen wird eine seiner Gehirnblasen zerstört.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Biss +20, **Schaden** 2W12+6 Stichschaden plus Gehirnsammlergift

Nahkampf ♦ Klaue +20 (Agil), **Schaden** 2W8+6 Hiebschaden

Spontane Okkultes Zauber SG 26, Angriff +18; **4.** (2 Zauberplätze) Tödliches Phantom, Verwirrung; **3.** (3 Zauberplätze) Hast, Kreatur lähmen, Magie bannen; **2.** (4 Zauberplätze) Humanoide Gestalt, Paranoia, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit; **1.** (4 Zauberplätze) Gedankenverbindung, Schwächerstrahl, Unauflässiger Diener, Zielsicherer Schlag; **Zaubertricks (4.)** Magie entdecken, Magierhand, Tanzende Lichter, Zaubertrick

Gehirn sammeln ♦ (Handhaben) Der Gehirnsammler entnimmt das Gehirn einer maximal 1 Minute toten Kreatur. Mittels Interagieren kann er das Gehirn sodann in einer seiner leeren Gehirnblasen unterbringen.

Gehirnsammlergift (Gift); **RW** ZÄH, SG 26; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Punkte Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Punkte Giftschaden, Kraftlos 1 und Verlangsam 1 (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Punkte Giftschaden, Kraftlos 2 und Verlangsam 1 (1 Runde)



GOTTENSCHRATSCHLÄGER

KREATUR 2

NB MITTELGROSS GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +7, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +6

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Bastardschwert, Lederrüstung, Wurfspeer (3)

RK 17; **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +9

TP 34

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Bastardschwert +10 (Beidhändig W12), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Faust +10 (Agil, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+4 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +8 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Überfallen ♦ Der Grottenschratschläger läuft bis zu 3 m und versucht dann, eine Kreatur zu ergreifen, der gegenüber er den Zustand Unentdeckt besitzt. Bei Erfolg fügt er dieser Kreatur zudem den Schaden seines Faustangriffes zu.

Zerfleischen Der Grottenschrat erhält einen Situationsbonus von +3 auf Schadenwürfe gegen von ihm gegriffene Kreaturen.



GROTTENSCHRATFOLTERKNECHT KREATUR 3

NB MITTELGROSS GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +9, Diebeskunst +8, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +8

ST +4, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Dolch, Kettenhemd, Sichel (2)

RK 20; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +9

TP 44

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Dolch +11 (Agil, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+6 Stichschaden

Nahkampf ♦ Sichel +11 (Agil, Finesse, Zu Fall bringen), **Schaden** 1W4+6 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Dolch +10 (Agil, Wurfwaffe 3 m, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+6 Stichschaden

Hinterhältiger Angriff Der Grottenschratfolterknecht fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Zwillingsfinte ♦♦ Der Grottenschratfolterknecht führt eine blitzschnelle Reihe von Angriffen mit zwei Waffen aus; dabei soll der erste Angriff den Gegner von kommenden zweiten Angriff ablenken. Der Grottenschrat führt mit einer seiner beiden Nahkampfwaffen einen Angriff gegen dasselbe Ziel aus. Das Ziel ist gegenüber dem zweiten Angriff automatisch auf dem Falschen Fuß betroffen. Die Angriffe unterliegen normal dem Malus für Mehrfachangriffe.



N RIESIG TIER**Wahrnehmung** +16; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m**Fertigkeiten** Akrobatik +16, Athletik +21**ST +7, GE +2, KO +6, IN -4, WE +2, CH -2****RK** 30; **REF** +16, **WIL** +14, **ZÄH** +20**TP** 120**Bewegungsrate** 12 m, Graben 9 m; Kraftvoller Springer**Nahkampf** ♦ Biss +21, **Schaden** 2W10+10 Stichschaden**Nahkampf** ♦ Klaue +21 (Agil), **Schaden** 2W8+10 Hiebschaden

Bevorzugte Beute Ein Landhai erhält einen Situationsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit seinem Biss gegenüber seiner Bevorzugten Beute (sofern nicht anders vermerkt, sind Halblinge die Bevorzugte Beute eines Landhais; Elfen sind niemals die Bevorzugte Beute).

Kraftvoller Springer Ein Landhai springt mit einem erfolgreichen Hochsprung 3 m in die Höhe (6 m bei einem Kritischen Erfolg).

Springender Sturmangriff ►► Der Landhai führt einen Hoch- oder Weitsprung aus. Befindet er auf dem höchsten Punkt seines Hochsprunges oder am Ende seines Weitsprunges zu einem Gegner angrenzend, kannst er zu diesem Zeitpunkt einen Klauenangriff gegen diesen Gegner ausführen. Sofern er wenigstens 1,50 m hoch oder 6 m weitspringt, kann er stattdessen zwei Klauenangriffe ausführen. Der Malus für Mehrfachangriffe steigt erst nach Ausführung aller Klauenangriffe, die als Teil eines Springenden Sturmangriffes erfolgen.



N MITTELGROSS AQUATISCH TIER

Wahrnehmung +10; Blut wittern, Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 30 m

Fertigkeiten Athletik +11, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +8

ST +4, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -1

Blut wittern Der Bunyip kann Blut im Wasser über bis zu 1,5 km hinweg wittern

RK 19; **REF** +12, **WIL** +6, **ZÄH** +9

TP 45

Aquatischer Gelegenheitsangriff ↗ Wie Gelegenheitsangriff, aber der Bunyip und die auslösende Kreatur müssen beide im Wasser sein.

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ↗ Biss +11, **Schaden** 1W10+4 Stichschaden plus 1W6 anhaltenden Blutung

Nahkampf ↗ Schwanz +11 (Agil), **Schaden** 1W8+4 Wuchtschaden

Blutrausch ↗ **Anforderungen** Der Bunyip befindet sich noch nicht im Blutrausch und hat auch nicht den Zustand Erschöpfung. **Auslöser** Der Bunyip fügt einer lebenden Kreatur Blutungsschaden zu. **Effekt** Der Bunyip verfällt für 1 Minute in Blutrausch. Im Blutrausch erhält er einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe mit seinem Bissangriff, erleidet einen Malus von -2 auf seine RK und gewinnt für die Dauer des Blutrausches 8 Temporäre Trefferpunkte.

Gebrüll ↗ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Konzentration, Mental, Natur, Verzauberung)

Der Bunyip stößt ein lautes, furchteinflößendes Gebrüll aus. Andere Kreaturen innerhalb von 30 m Entfernung müssen einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; bei misslungenem Rettungswurf erhält eine Kreatur den Zustand Verängstigt 2 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Verängstigt 3), bei gelungenem Rettungswurf erhält die Kreatur den Zustand Verängstigt 1 (bzw. ist sie unbetroffen im Fall eines Kritischen Erfolges). Im Anschluss ist die Kreatur für 1 Minute gegen diesen Effekt immun.

Gestaltanpassung ↗ (Formwandel, Natur, Verwandlung) Ein Bunyip kann seine Gestalt leicht verändern, um einen Vorteil zu erlangen und schwerer erkannt zu werden. Hierbei schrumpfen seine Zähne und sein Bissangriff verliert den Anhaltenden Blutungsschaden. Er kann wählen, einen langen Schlangenschwanz zu erhalten, mit dem er Schwanzangriffe mit Angriffsradius 3 m und Ergreifen durchführen kann, oder gedrungene Krokodilbeine, welche seine Bewegungsrate an Land auf 6 m erhöhen. Er kann mittels dieser Fähigkeit entweder in seine normale Gestalt zurückkehren oder zwischen der Schlangenschwanz- und der Krokodilbeinegestalt wechseln.



CALIGNIKRIECHER

KREATUR 2

CN **KLEIN** **CALIGNI** **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +8; Blindheit durch Licht, Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Calignisch

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +4, Diebeskunst +8, Heimlichkeit +10

ST +0, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Dolch, Schwarze Schmiere Gift (3 Anwendungen; siehe MHB, S. 47)

RK 19; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +9

TP 30, Todesblitz

Todesblitz (Licht) Stirbt der Kriecher, verbrennt sein Körper in einem weißen Lichtblitz. Alle Kreaturen innerhalb einer Ausstrahlung von 3 m Radius müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen erhält eine Kreatur für 1W6 Runden den Zustand Blind. Sollte die Kreatur die Schwäche Blindheit durch Licht besitzen, erhält sie auch bei einem gelungenen Rettungswurf für 1 Runde den Zustand Blind. Die Ausrüstung und Schätze des Kriechers liegen auf einem Haufen, wo er gestorben ist. Da dies kein magischer Effekt ist, hat das Licht innerhalb magischer Dunkelheit keine Wirkung.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Dolch +10 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+4 Stichschaden plus Schwarze Schmiere (siehe unten)

Fernkampf ♦ Dolch +10 (Agil, Vielseitig H, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 1W4 Stichschaden plus Schwarze Schmiere (siehe unten)

Immanente Okkulte Zauber SG 15; **2. Dunkelheit** (beliebig oft); **Zaubertricks (1.) Magie entdecken**

Hinterhältiger Angriff Der Calignikriecher fügt einer auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreatur zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



CALIGNITÄNZER

KREATUR 1

CN **KLEIN** **CALIGNI** **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +6; Blindheit durch Licht, Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Calignisch

Fertigkeiten Akrobistik +7, Darbietung +6, Diebeskunst +7, Heimlichkeit +7

ST +0, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +3

Gegenstände Dolch, Schlagstock (Leichte Keule)

RK 17; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 18, Todeslicht

Rettende Kapriolen ♦ (Glück, Handhaben) **Auslöser** Ein Verbündeter innerhalb von 3 m Entfernung zum Tänzer legt einen Rettungswurf einen Effekt der Kategorie Illusion oder Mental ab. **Effekt** Der fragliche Verbündete kann den Rettungswurf zweimal ablegen und das bessere Ergebnis nutzen.

Todeslicht (Licht) Stirbt der Tänzer, verbrennt sein Körper in weißem Licht. Alle Kreaturen innerhalb einer Ausstrahlung von 3 m Radius müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen erhält eine Kreatur für 1W4 Runden den Zustand Geblendet. Mislingt der Rettungswurf einem Caligni, erhält er zudem den Zustand Verängstigt 1. Die Ausrüstung und Schätze des Tänzers liegen auf einem Haufen, wo er gestorben ist. Da dies kein magischer Effekt ist, hat das Licht innerhalb magischer Dunkelheit keine Wirkung.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Dolch +9 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schlagstock +9 (Agil, Finesse, Fortstoßen), **Schaden** 1W4 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Dolch +9 (Agil, Wurfwaffe 3 m, Vielseitig H), **Schaden** 1W4 Stichschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 16; **Zaubertricks (1)** Lied des Mutes (Fokuszauber), Rettende Darbietung (nur Sichtbar; Fokuszauber)

Hinterhältiger Angriff Der Calignitanzer fügt einer auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreatur zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Tänzers Fluch ♦ (Fluch, Mental, Okkult, Verzauberung) Der Calignitanzer berührt einen Gegner und verflucht ihn. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen; mislingt ihm der Rettungswurf, erhält es die Zustände Benommen 1 und Unbeholfen 1. In Anschluss ist es gegen diese Fähigkeit für 24 Stunden immun. Diese Zustände währen, bis der Fluch aufgehoben wird. Das Opfer kann einmal pro Stunde einen neuen Willenswurf gegen SG 18 ablegen, um den Fluch zu brechen.



CN MITTELGROSS CALIGNI HUMANOIDER

Wahrnehmung +10; Blindheit durch Licht, Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Caligni, Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobistik +13, Athletik +8, Diebeskunst +11, Heimlichkeit +13

ST +2, **GE** +5, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Kurzschwert (2) Lederrüstung, Schwarze Schmiere Gift (6 Anwendungen; siehe MHB, S. 47)

RK 21; **REF** +13, **WIL** +8, **ZÄH** +10

TP 60, Todesflamme

Todesflamme (Licht) Stirbt der Pirscher, verbrennt sein Körper in einem glühendweißen Flammenblitz. Alle Kreaturen innerhalb eines Explosionsradius von 6 m erleiden 5W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 21). Die Ausrüstung und Schätze des Pirschers erleiden keinen Schaden und liegen auf einem Haufen, wo er gestorben ist.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦♦ Kurzschwert +13 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+7 Stichschaden plus Schwarze Schmiere (siehe unten)

Immanente Okkulte Zauber SG 19; **2. Dunkelheit** (beliebig oft), **Verhüllender Nebel** (beliebig oft); **Zaubertricks (2.) Magie entdecken**

Doppelschnitt ♦♦ Der Calignipirscher führt mit seinen beiden Kurzschwertern zwei Angriffe gegen dasselbe Ziel aus. Trifft er mit beiden Angriffen, addiert er den Schaden, ehe Resistenzen und Schwächen des Ziels angerechnet werden (Präzisionsschaden wird wie üblich nur einmal hinzugaddiert). Beide Angriffe zählen gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Pirschers, allerdings steigt der Malus erst nach beiden Angriffen.

Einkreisen! ♦ (Hörbar) Jeder Calignikriecher innerhalb von 9 m Entfernung zum Pirscher kann einen Schritt ausführen. Ein Kriecher kann von dieser Fähigkeit nur einmal pro Runde profitieren.

Hinterhältiger Angriff Der Calignipirscher fügt einer auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreatur zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



RAUBKATZE, LEOPARD

KREATUR 2

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +7, Heimlichkeit +8 (im Unterholz +11)

ST +3, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 18; **REF** +10, **WIL** +5, **ZÄH** +8

TP 30

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf ♦ Biss +10 (Finesse), **Schaden** 1W10+3 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Klaue +10 (Agil, Finesse); **Schaden** 1W6+3 Hiebschaden

Anspringen ♦ Der Leopard nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Sollte der Leopard zu Beginn dieser Aktion den Zustand Versteckt besitzen, behält er ihn, bis sein Angriff abgewickelt wurde.

Hinterhältiger Angriff Der Leopard fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W4 Punkte Präzisionsschaden zu.

Reißen ♦ Der Leopard führt zwei Klauenangriffe gegen eine von ihm gegriffene Kreatur aus. Beide Angriffe zählen gegen den Malus für Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst nach beiden Angriffen.



RAUBKATZE, LÖWE

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +9; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +11, Heimlichkeit +10

ST +4, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 19; **REF** +10, **WIL** +7, **ZÄH** +9

TP 45

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W10+6 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Klaue +11 (Agil); **Schaden** 1W8+6 Hiebschaden

Anspringen ♦ Der Löwe nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Sollte der Löwe zu Beginn dieser Aktion den Zustand Versteckt besitzen, behält er ihn, bis sein Angriff abgewickelt wurde.

Hinterhältiger Angriff Der Löwe fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Rudelangriff Der Löwe fügt jeder Kreatur zusätzliche 1W4 Schadenspunkte zu, die sich im Angriffsradius von wenigstens zweien seiner Verbündeten befindet.



RAUBKATZE, SMILODON

KREATUR 6

N GROSS TIER

Wahrnehmung +14; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Akrobatik +12, Athletik +16, Heimlichkeit +12

ST +6, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

RK 23; **REF** +12, **WIL** +10, **ZÄH** +15

TP 110

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Klaue +16 (Agil), **Schaden** 2W8+6 Hiebschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Reißzähne +16, **Schaden** 2W10+6 Stichschaden plus Ergreifen

Anspringen ♦ Der Smilodon nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Sollte der Smilodon zu Beginn dieser Aktion den Zustand Versteckt besitzen, behält er ihn, bis sein Angriff abgewickelt wurde.

Hinterhältiger Angriff Der Smilodon fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Rüstung durchbohren ♦ Der Smilodon führt mit seinen Reißzähnen einen Angriff gegen eine von ihm gegriffene Kreatur aus. Trifft der Angriff, erhält die Kreatur den Zustand Liegend; sollte sie eine Rüstung mit maximal Härte 10 tragen, erhält die Rüstung den Zustand Beschädigt. Sollte dieser Angriff die Rüstung einer Kreatur beschädigen oder einer Kreatur Schaden zufügen, die keine oder eine beschädigte Rüstung trägt, erleidet die Kreatur zudem 2W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden. Dieser Angriff fügt keiner Rüstung weiteren Schaden zu, die bereits den Zustand Beschädigt besitzt.



N GROSS TIER

Wahrnehmung +12; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +13, Heimlichkeit +13

ST +5, **GE** +3, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 21; **REF** +11, **WIL** +8, **ZÄH** +13

TP 60

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Biss +13, **Schaden** 1W10+7 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Klaue +13 (Agil), **Schaden** 1W8+7 Hiebschaden

Anspringen ♦ Der Tiger nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Sollte der Tiger zu Beginn dieser Aktion den Zustand Versteckt besitzen, behält er ihn, bis sein Angriff abgewickelt wurde.

Hinterhältiger Angriff Der Tiger fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Niederringen ♦ Der Tiger führt einen Klauenangriff gegen eine von ihm geöffnete Kreatur aus; trifft der Angriff, erhält diese Kreatur den Zustand Liegend.



AMURRUNREISENDER

KREATUR 1

CG MITTELGROSS AMURRUN HUMANOIDER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht

Sprachen Amurrun, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +6, Heimlichkeit +7, Naturkunde +4, Überlebenskunst +4

ST +3, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +1

Gegenstände Lederrüstung, Speer (3), Zweihandaxt

RK 17; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +6

TP 19

Katzenglück ↘ (Glück) **Auslöser** Dem Reisenden misslingt ein Reflexwurf.

Häufigkeit Einmal am Tag. **Effekt** Wiederhole den Rettungswurf und behalte das bessere Ergebnis

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Dolch +9 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Zweihandaxt +8 (Durchschlagend), **Schaden** 1W12+3 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Dolch +9 (Agil, Vielseitig H, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 1W4 +3 Stichschaden

Plötzlicher Sturmangriff ♦♦ Der Reisende nutzt Laufen und legt dabei bis zum Doppelten seiner Bewegungsrate am Boden zurück. Sofern er sich am Ende seiner Fortbewegung im Nahkampfangriffsradius zu wenigstens einem Gegner befindet, kann er einen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner ausführen.



N MITTELGROSS BESTIE

Wahrnehmung +22; Gedankengespür (ungenau) 18 m

Sprachen Sylvanisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Athletik +24, Heimlichkeit +25

ST +6, **GE** +4, **KO** +7, **IN** -3, **WE** +2, **CH** +0

Gedankengespür (Erkenntnis, Mental, Okkult) Der Cauthooj kann mentale Essensen innerhalb der aufgeführten Reichweite spüren.

RK 33; **REF** +20, **WIL** +18, **ZÄH** +25

TP 215; **Resistenzen** Schall 15

Hüpftendes Ausweichen ↘ (Bewegung) **Auslöser** Der Cauthooj ist das Ziel eines Nahkampfangriffes und zu einem anderen Gegner angrenzend, welcher sich ebenfalls im Angriffsradius des Nahkampfangriffes befindet. **Effekt** Der Cauthooj hüpfst behände zur Seite und lenkt den auslösenden Angriff auf den angrenzenden Gegner um. Dabei nutzt er Laufen mit maximal seiner halben Bewegungsrate; diese Bewegung löst keine Reaktionen aus.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ➡ Schnabel +26 (Agil, Angriffsradius 3 m, Gefährlich 1W12), **Schaden** 2W12+12 Stichschaden

Beeinflussendes Trällern ➡➡ (Hörbar, Kampfunfähig, Mental, Natur) Der Cauthooj stößt einen seltsamen, ululierenden Schrei aus, welcher nahe Kreaturen unkontrolliert um sich schlagen lässt. Jede Kreatur innerhalb einer 36 m-Ausstrahlung, welche den Cauthooj hören kann, muss einen Willenswurf gegen SG 32 ablegen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und für 1 Minute vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verwirrt.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Verwirrt und greift sich augenblicklich selbst an (auf die normale Weise, wenn sich eine verwirzte Kreatur selbst angreift). Dieser Angriff ermöglicht der Kreatur aber keinen Einfachen Wurf, um sich von der Verwirrung zu erholen.



(Fortsetzung)

Verwirrendes Trällern ♦ (Mental, Natur, Schall) Mit subtilen Variationen der Tonhöhe und -lage dirigiert der Cauthooj eine durch sein Beeinflussendes Trällern in den Zustand Verwirrt versetzte Kreatur dazu jemanden anzugreifen. Dies funktioniert wie andere Angriffe verwirrter Kreaturen, nur wählt der Cauthooj das Ziel. Sollte sich kein Ziel innerhalb des Angriffsradius oder der Reichweite seines Opfers befinden oder sollte das Opfer aus anderen Gründen nicht zu einem Angriff imstande sein, so hat diese Fähigkeit keine Wirkung.



HÖHLENWURM, AZURWURM

KREATUR 15

UNGEWÖHNLICH N GIGANTISCH AMPHIBIE TIER

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 30 m

Fertigkeiten Athletik +33, Heimlichkeit +20 (im Wasser +25)

ST +10, **GE** -1, **KO** +8, **IN** -5, **WE** -1, **CH** -1

RK 35; **REF** +20, **WIL** +23, **ZÄH** +32

TP 320

Effekt abschütteln ↗ Wie beim Purpurwurm.

Unerbittlich Wie beim Purpurwurm.

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf ♦ Biss +31 (Angriffsradius 4,50 m, Gefährlich 2W10), **Schaden** 3W12+16 Stichschaden plus Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Körper +29 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+14 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Stachel +31 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Gift), **Schaden** 4W6+16 Stichschaden plus Azurwurmgift

Azurwurmgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 37, **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 3W6 Giftschaden und Unbeholfen 2 (1 Runde); **Phase 2** 4W6 Giftschaden und Unbeholfen 2 (1 Runde); **Phase 3** 6W6 Giftschaden und Unbeholfen 2 (1 Runde)

Dreschen ➡ Der Wurm führt einen Angriff gegen jede Kreatur in seinem Angriffsradius aus. Er kann dabei maximal einmal mit seinem Biss, maximal einmal mit seinem Stachel und beliebig oft mit seinem Körper angreifen. Jeder Angriff zählt gegen seinen Malus für Mehrfachangriffe, allerdings steigt der Malus erst nach dem letzten dieser Angriffe.

Aus dem Wasser schnellen ➡ Der Azurwurm schwimmt mit maximal seiner Bewegungsrate für Schwimmen und springt dann vertikal bis zu 9 m aus dem Wasser; auf dem Höhepunkt seines Sprunges führt er einen Angriff gegen eine Kreatur innerhalb von 13,50 m Entfernung zur Wasseroberfläche. Nach dem Angriff kracht er wieder ins Wasser zurück. Bei diesem Angriff kann er Verbessertes Ergreifen nutzen und dem Schnellen Verschlüpfen folgen lassen.

Schnelles Verschlüpfen ↗ **Auslöser** Der Wurm ergreift eine Kreatur. **Effekt** Der Wurm nutzt Verschlüpfen.

Verschlüpfen ♦ Riesig, 3W8 +10 Wuchtschaden, Befreien 27



HÖHLENWURM, KARMESINWURM KREATUR 18

SELTEN N GIGANTISCH BESTIE FEUER

Wahrnehmung +25; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 30 m

Fertigkeiten Athletik +38

ST +10, **GE** -1, **KO** +9, **IN** -3, **WE** -1, **CH** -1

RK 40; **REF** +25, **WIL** +27, **ZÄH** +36

TP 410; Feuerheilung; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Kälte 15

Effekt abschütteln ↗ Wie beim Purpurwurm (MHB, S. 174).

Feuerheilung So lange ein Karmesinwurm sich im Kontakt mit einem Feuer oder einem Magmasee befindet, der wenigstens so groß ist wie er selbst, erlangt er Schnelle Heilung 20. Sollte er von einem magischen Feuereffekt getroffen werden, der nicht von ihm selbst ausgeht, erlangt ein Karmesinwurm Trefferpunkte zurück in Höhe der Hälfte des Feuerschadens, der ihm normalerweise zugefügt werden würde.

Unerbittlich Wie beim Purpurwurm.

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Biss +36 (Angriffsradius 6 m, Feuer, Gefährlich 3W10), **Schaden** 3W10+18 Stichschaden plus 2W6 Feuerschaden und Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Körper +34 (Angriffsradius 4,50 m, Feuer), **Schaden** 2W10+16 Wuchtschaden plus 2W6 Feuerschaden

Nahkampf ♦ Stachel +36 (Agil, Angriffsradius 6 m, Feuer, Gift), **Schaden** 2W12+18 Stichschaden plus 2W6 Feuerschaden und Karmesinwurmgift

Dreschen ♦↗ Wie beim Purpurwurm.

Herauswürgen Wie beim Purpurwurm.

Karmesinwurmgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 41, **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden und Ausgelaugt 1 (1 Runde), **Phase 2** 2W6 Giftschaden und Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Giftschaden und Ausgelaugt 2 (1 Runde).

Odemwaffe ♦↗ (Feuer, Hervorrufung, Natur) Der Karmesinwurm atmet einen 18 m-Flammenkegel aus, der 18W6 Punkte Feuerschaden bei allen Kreaturen im Wirkungsbereich verursacht (einfacher REF, SG 41). Er kann diese Fähigkeit alle 1W4 Runden nutzen.

Schnelles Verschlingen ↗ **Auslöser** Der Wurm ergreift eine Kreatur. **Effekt** Der Wurm nutzt Verschlüsse.

Verschlüsse ♦ Riesig, 3W10+10 Wuchtschaden plus 2W6 Feuerschaden, Befreien 36



HÖHLENWURM, PURPURWURM KREATUR 13

N GIGANTISCH TIER

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 30 m

Fertigkeiten Athletik +30

ST +9, **GE** -1, **KO** +7, **IN** -5, **WE** -1, **CH** -1

RK 32; **REF** +21, **WIL** +21, **ZÄH** +28

TP 270

Effekt abschütteln ↗ **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Auslöser** Der Purpurwurm wäre von einem Zustand oder widrigen Effekt (z.B. Böswillige Verwandlung) betroffen. **Effekt** Der Purpurwurm vereitelt den auslösenden Zustand oder Effekt. Dies gilt nur für Effekte, die nicht von Artefakten, Gottheiten oder ähnlich mächtigen Quellen ausgehen.

Unerbittlich Der Purpurwurm erholt sich am Ende seines Zuges von den Zuständen Betäubt, Lähmung und Verlangsamt. Er ist zudem immun gegen Mali auf seine Bewegungsraten und den Zustand Bewegungsunfähig. Er ignoriert außerdem Schwieriges Gelände und Sehr Schwieriges Gelände.

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Biss +28 (Angriffsradius 4,50 m, Gefährlich 2W10), **Schaden** 3W10+15 Stichschaden plus Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Körper +26 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 1W10+13 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Stachel +28 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Gift), **Schaden** 2W12+15 Stichschaden plus Purpurwurmgift

Fernkampf ♦ Herauswürgen +26 (Brutal, Entfernungseinheit 18 m), **Schaden** Variiert (Siehe Fähigkeit)

Dreschen ♦♦ Der Wurm führt einen Angriff gegen jede Kreatur in seinem Angriffsradius aus. Er kann dabei maximal einmal mit seinem Biss, maximal einmal mit seinem Stachel und beliebig oft mit seinem Körper angreifen. Jeder Angriff zählt gegen seinen Malus für Mehrfachangriffe, allerdings steigt der Malus erst nach dem letzten dieser Angriffe.



Herauswürgen Der Purpurwurm kann eine verschlungene Kreatur oder einen Felsen gewaltsam Herauswürgen, um sie oder ihn als Fernkampfangriff auszuspeien. Dieser Fernkampfangriff verursacht Wuchtschaden in Abhängigkeit von der Größenkategorie des Geschosses: Winzig - 2W6+13, Klein - 3W6+13, Mittelgroß - 4W6+13, Groß - 5W6+13 und Riesig - 6W6+13. Eine hochgewürgte Kreatur erleidet Sturzschaden von der Höhe des Ziels oder von 6 m Höhe, so dies höher ist. Felsbrocken belegen im Magen des Wurmes Platz wie eine Kreatur entsprechender Größe; Purpurwürmer haben oft mehrere Felsen verschlungen. Ein Purpurwurm kann als einzelne Aktion einen neuen Felsen verschlingen.

Purpurwurmgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 32, **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 5W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde), **Phase 2** 6W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde); **Phase 3** 8W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde).

Schnelles Verschlungen ↗ **Auslöser** Der Purpurwurm ergreift eine Kreatur.
Effekt Der Wurm nutzt Verschlungen.

Tunnelgräber Ein Purpurwurm kann sich mit einer Bewegungsrate von 6 m durch festes Gestein graben. So er wünscht, hinterlässt er einen Tunnel (dies ist der Normalfall).

Verschlungen ♦ Riesig, 3W6 +9 Wuchtschaden, Befreien 24



N GROSS BESTIE

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Athletik +11, Diplomatie +6, Einschüchtern +6, Naturkunde +7, Überlebenskunst +7

ST +4, **GE** +2, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Brustplatte, Langschwert, Speer (3), Stahlschild (Härte 5, 20 TP, BW 10)

RK 20 (mit gehobenem Schild 22); **REF** +9, **WIL** +9, **ZÄH** +8

TP 40

Schildblock ↗

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Huf +9 (Agil), **Schaden** 1W10+4 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Langschwert +11 (Vielseitig S), **Schaden** 1W8+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Speer +11, **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Speer +9 (Geworfen 6 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Trampeln ➤➤ Mittelgroß oder kleiner, Huf, SG 18



TAUSENDFÜSSLER, RIESENTAUSENDFÜSSLER

KREATUR -1

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobistik +6, Athletik +2, Heimlichkeit +6

ST -1, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -5, **WE** +1, **CH** -4

RK 15; **REF** +6, **WIL** +2, **ZÄH** +7

TP 8

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Mandibel +6 (Finesse), **Schaden** 1W4-1 Stichschaden plus Gift eines Riesentausendfüßlers

Riesentausendfüßlergift (Gift); **RW** ZÄH, SG 14; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Punkte Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 1W8 Punkte Giftschaden und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde) **Phase 3** 1W12 Punkte Giftschaden, Unbeholfen 1 und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde)

TAUSENDFÜSSLERSCHWARM

KREATUR 3

N GROSS SCHWARM TIER

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +9, Athletik +7, Heimlichkeit +9

ST +2, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -4

RK 18; **REF** +11, **WIL** +5, **ZÄH** +8,

TP 30; **Immunitäten** Präzision, Schwarmbewusstsein; **Schwächen** Flächen-schaden 5; **Resistenzen** Hiebschaden 2, Stichschaden 5, Wuchtschaden 5

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Beißender Schwarm ♦ Jeder Gegner innerhalb der Angriffsfläche des Schwarmes erleidet 1W8 Punkte Stichschaden (einfacher REF, SG 20) plus Gift eines Tausendfüßlerschwarms.

Gift eines Tausendfüßlerschwams (Gift); **RW** ZÄH, SG 20; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Punkte Giftschaden und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 2** 1W8 Punkte Giftschaden, Unbeholfen 1, und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde)



WECHSELBALGEXILANT

KREATUR 3

CN MITTELGROSS HUMANOIDER MENSCH WECHSELBALG

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Heilkunde +9, Heimlichkeit +8, Naturkunde +11, Täuschung +9, Überlebenskunst +9

ST +4, **GE** +1, **KO** +0, **IN** +0, **WE** +4, **CH** +2

Gegenstände Kampfstab, Lederrüstung

RK 19; **REF** +8, **WIL** +11, **ZÄH** +7; Situationsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Schlaf und Traumeffekte

TP 45

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kampfstab +11 (Beidhändig W8), **Schaden** 1W4+4 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Klauen +11 (Agil), **Schaden** 1W4+4 Hiebschaden

Druidenordenszauber SG 21; **2.** (1 Fokuspunkt) *Shillelagh, Wilde Gestalt, Wildnisaspekt*

Vorbereitete Naturzauber SG 21, Angriff +11; **2.** Dunkelheit, Humanoide Gestalt, **1.** Bauchreden, Brennende Hände, Shillelagh; **Zaubertricks (2.)** Flammen erzeugen, Magische Aura lesen, Tanzende Lichter, Verstrickende Ranke



UNGEWÖHNLICH CB GROSS BESTIE

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +18, Heimlichkeit +18

ST +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -3, **WE** +2, **CH** +0

RK 27; **REF** +16, **WIL** +14, **ZÄH** +18

TP 135

Dreifacher Gelegenheitsangriff Eine Chimäre erhält jede Runde 2 zusätzliche Reaktionen, die sie aber nur für Gelegenheitsangriffe nutzen kann. Sie nutzt für jede Reaktion einen anderen Kopf und kann auf jeden Auslöser nur jeweils einmal reagieren. Sollte sie einen ihrer Köpfe verlieren, verliert sie auch eine dieser zusätzlichen Reaktionen.

Dreiköpfig Jede Fähigkeit, welche einen Chimärenkopf abtrennen würde (z.B. ein Kritischer Treffer mit einer *Henkerswaffe*) trennt einen zufällig bestimmten Kopf ab. Solange sie danach noch wenigstens einen Kopf hat, tötet dies die Chimäre nicht, beraubt sie aber der Möglichkeit, mit dem verlorenen Kopf Angriffe auszuführen oder die assoziierte Odemwaffe zu nutzen.

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ➔ Drachenbiss +20, **Schaden** 2W6+9 Stichschaden plus 2W6 Energieschaden (siehe Drakonischer Biss)

Nahkampf ➔ Klaue +2 0 (Agil), **Schaden** 2W6+9 Hiebschaden

Nahkampf ➔ Löwenbiss +20, **Schaden** 2W10+9 Stichschaden

Nahkampf ➔ Ziegenhörner +20, **Schaden** 2W10+9 Stichschaden

Dreiköpfiger Angriff ➔ Die Chimäre greift mit dem Drachenbiss, dem Löwenbiss und den Ziegenhörnern an. Jeder der drei Angriffe unterliegt einem Malus von -2 und hat eine andere Kreatur zu Ziel. Hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe zählen diese Angriffe als nur ein Angriff; der Malus steigt erst, nachdem alle drei Angriffe erfolgt sind.

Drakonischer Biss Der Drachenkopf einer Chimäre verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte passend zur Farbe des Drachen (siehe Odemwaffe).



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Arkan, Hervorrufung) Die Chimäre stößt einen Kegel oder eine Linie aus; alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 9W6 Schadenspunkte (einfacher RW, siehe unten, SG 26). Die Farbe des Drachenkopfes bestimmt den Wirkungsbereich, die Art des Schadens und die Art des Rettungswurfs. Die Chimäre kann ihre Odemwaffe alle 1W4 Runden nutzen.

- **Blau** 18 m-Linie, Elektrizität (REF)
- **Grün** 9 m-Kegel, Gift (ZÄH)
- **Rot** 9 m-Kegel, Feuer (REF)
- **Schwarz** 18 m-Linie, Säure (REF)
- **Weiß** 9 m-Kegel, Kälte (REF)



CB **GROSS** **ABERRATION** **AMPHIBIE**

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Aklo, Gemeinsprache (oder Finsterländisch bei den Finsterland-varianten)

Fertigkeiten Athletik +17, Heimlichkeit +14, Naturkunde +13, Überlebens-kunst +13

ST +6, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +2, **CH** -1

RK 28; **REF** +15, **WIL** +12, **ZÄH** +18

TP 100; **Immunitäten** Gift

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 9 m; Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Klauen +19 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+9 Wuchtschaden plus Ergreifen

Lähmgift (Gift, Kampfunfähig) **RW** ZÄH, SG 25; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** Lähmung (1 Runde).

Mandibeln ♦ **Anforderungen** Eine Kreatur ist von den Tentakeln des Chuuls gegriffen und gelähmt. **Effekt** Die Kreatur erleidet 3W6 Stichschaden.

Tentakelgriff ♦ **Anforderungen** Der Chuul hat eine Kreatur gegriffen. **Effekt** Der Chuul bewegt die Kreatur aus seinen Klauen zu seinen Tentakeln oder umgekehrt. Eine Kreatur kommt mit dem Lähmgift des Chuuls in Kontakt, wenn sie zu den Tentakeln bewegt wird, und zu Beginn jedes Zuges des Chuuls, bei dem sie von den Tentakeln gegriffen ist.

Würgen ♦ 1W8 +9 Wuchtschaden, SG 25 (wenn nur von den Klauen gegriffen)



CN **GROSS** **ABERRATION**

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Finsterländisch

Fertigkeiten Heimlichkeit +14, Religionskunde +12, Täuschung +14 (einen Umhang, ein Bettlaken oder einen Rochen nachahmen +16)

ST +5, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +1

Schattenverschiebung Mantler besitzen bei Dämmerlicht selbst gegenüber Kreaturen mit Dämmersicht und Dunkelsicht Tarnung.

RK 22; **REF** +12, **WIL** +12, **ZÄH** +13

TP 80

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Biss +14, **Schaden** 1W10+7 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +14 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+7 Hiebschaden

Infraschallheulen ♦ (Gefühl, Hörbar, Mental) Der Mantler stößt ein Heulen im Infraschallbereich aus, welches einen der unten aufgeführten Effekte entfaltet. Kreaturen im Wirkungsbereich steht ein Willenswurf gegen SG 22 gegen diese Fähigkeit zu; im Anschluss an den Rettungswurf ist eine Kreatur für 1 Stunde gegen das Heulen immun. Die meisten Kreaturen bemerken die Infraschallquelle ihres Leidens nicht, wenn sie noch nicht vom Mantler wissen.

- **Benommenheit** Der Mantler richtet sein Heulen gegen eine einzelne, maximal 9 m entfernte Kreatur. Die Kreatur erhält für 1 Minute die Zustände Benommen 1 und Unbeholfen 1.
- **Furcht** (Furcht, Kampfunfähig) Jede Kreatur innerhalb einer Ausstrahlung mit 9 m-Radius erhält den Zustand Verängstigt 1 (oder bei einem Kritischen Fehlschlag Verängstigt 2 und Fliehend bis zum Ende ihres nächsten Zuges).
- **Übelkeit** Jede Kreatur innerhalb einer Ausstrahlung mit 9 m-Radius erhält die Zustände Liegend und Kränkelnd 2.

Umhüllen ♦ (Kampfunfähig, Offensive) Der Mantler führt einen Angriffswurf mit einem Bonus von +14 gegen den REF-SG einer angrenzenden Kreatur. Bei Erfolg umhüllt er das Ziel, welches den Zustand Gebunden erhält. Angriffe, welche eine umhüllte Kreatur treffen, fügen dem Mantler und der Kreatur jeweils die Hälfte des Schadens zu. Siehe auch MHB, Seite 209.



N KLEIN BESTIE

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +11

ST -2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -3, **WE** +1, **CH** -1

RK 19; **REF** +11, **WIL** +6, **ZÄH** +8,

TP 45; **Immunitäten** Kalzifikation

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Schnabel +13 (Finesse, Magisch), **Schaden** 1W8-2 Stichschaden plus Kalzifikation

Kalzifikation (Kampfunfähig, Natur, Verwandlung) Ein Schnabelhieb eines Schreckhahnes verhärtet das Fleisch der getroffenen Kreatur. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen erhält es den Zustand Verlangsam 1 (bzw. Verlangsam 2 bei einem Kritischen Fehlschlag). Weitere misslungene Rettungswürfe gegen diese Fähigkeit erhöhen den Zustandswert von Verlangsam 1. Sobald eine Kreatur so aufgrund von Verlangsam 1 nur noch 0 Aktionen besitzt, erhält sie den Zustand Versteinert.

Einem derart versteinerten Opfer steht alle 24 Stunden ein Zähigkeitswurf gegen SG 20 zu, um sich zu erholen. Bei Erfolg wird sie wieder zu Fleisch, besitzt aber für die nächsten 24 Stunden den Zustand Verlangsam 1 (bei einem Kritischen Erfolg entfällt der Zustand Verlangsam 1). Bei einem Fehlschlag bleibt die Kreatur versteinert, kann aber nach 24 Stunden einen neuen Rettungswurf ablegen. Bei einem Kritischen Fehlschlag wird die Versteinerung permanent und der Kreatur stehen keine weiteren Rettungswürfe zu.



KROKODIL

KREATUR 2

N GROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht

Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +7 (im Wasser +11)

ST +4, **GE** +1, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +1, **CH** -4

RK 18; **REF** +7, **WIL** +5, **ZÄH** +9

TP 30

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +10, **Schaden** 1W10+4 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schwanz +10 (Agil), **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden

Aquatischer Hinterhalt ♦ 7,50 m

Kräftige Lungen Das Krokodil kann seinen Atem für gut 2 Stunden anhalten.

Todesrolle ♦ (Offensiv) **Anforderungen** Das Krokodil muss eine Kreatur gegriffen haben. **Effekt** Das Krokodil legt die Beine an und rollt sich rasch mit dem Opfer im Maul herum. Es führt einen Bissangriff mit einem Situationsbonus von +2 auf den Angriffswurf gegen die gegriffene Kreatur aus. Bei einem Treffer fügt es der Kreatur zudem den Zustand Liegend zu; ansonsten lässt es die Kreatur los.

KROKODIL, DEINOSUCHUS

KREATUR 9

N RIESIG TIER

Wahrnehmung +17; Dämmersicht

Fertigkeiten Athletik +20, Heimlichkeit +16 (im Wasser +20)

ST +7, **GE** +3, **KO** +5, **IN** -5, **WE** +2, **CH** -4

RK 26; **REF** +16, **WIL** +15, **ZÄH** +20

TP 175

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +22 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+13 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schwanz +20 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 1W10+11 Wuchtschaden

Aquatischer Hinterhalt ♦ 15 m

Kräftige Lungen Ein Deinosuchus kann gut 2 Stunden lang den Atem anhalten.

Verschlungen ♦ (Offensiv) Groß, 2W8+7 Wuchtschaden, Befreien 18



UNGEWÖHNLICH NB GROSS HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +12; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun, Zyklopisch

Fertigkeiten Athletik +14, Einschüchtern +10, Überlebenskunst +12, Wahr-sagen +13

ST +5, **GE** -1, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +3, **CH** -1

Gegenstände Fellrüstung, Schwere Armbrust (10 Bolzen), Zweihandaxt

RK 21; **REF** +8, **WIL** +12, **ZÄH** +13

TP 80

Geistesblitz ♦ (Erkenntnis, Glück, Okkult) **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Auslöser**

Der Zyklop würfelt mit einem W20. **Effekt** Der Zyklop erhält Einblick in eine Fülle möglicher Zukünfte. Er muss nicht würfeln. Sein Wurf wird als Erfolg gewertet (nicht aber als Kritischer Erfolg).

Wildheit ↘

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Zweihandaxt +14 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend), **Schaden** 1W12+9 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Schwere Armbrust +8 (Entfernungseinheit 36 m, Nachladen 2), **Schaden** 1W10+4 Stichschaden

Durchschlagender Angriff ➡ (Anstrengend) Der Zyklop führt einen Nahkampfangriff gegen die RK von bis zu zwei Gegnern aus, die zueinander angrenzend sein und sich innerhalb seines Angriffsradius befinden müssen. Würfe den Schaden nur einmal und nutze das Ergebnis gegen jede getroffene Kreatur. Diese Fähigkeit zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe.



ZYKLOP, GROSSER ZYKLOP

KREATUR 12

UNGEWÖHNLICH CB RIESIG HUMANOIDER MUTANT RIESE

Wahrnehmung +22; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun, Zyklopisch

Fertigkeiten Athletik +25, eine Kenntnis +18, Überlebenskunst +22

ST +7, **GE** +1, **KO** +6, **IN** -2, **WE** +4, **CH** -1

Gegenstände Fellrüstung, Zweihandkeule

RK 32; **REF** +19, **WIL** +22, **ZÄH** +25

TP 235

Brutale Inspiration ♦ (Erkenntnis, Glück, Okkult) **Häufigkeit** Einmal am Tag, und setzt sich zurück, wenn der Höhere Zyklop Wildheit nutzt; **Auslöser** Dem Großen Zyklopen gelingt ein Angriffswurf. **Effekt** Der Angriff zählt als Kritischer Erfolg.

Felsen fangen ↗

Wildheit ↗

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Faust +25 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 3W4+13 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Horn +25 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+13 Stichschaden

Nahkampf ♦ Zweihandkeule +25 (Angriffsradius 4,50 m, Fortstoßen, Schwung), **Schaden** 3W10+13 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Felsen +23 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 4W6+7 Wuchtschaden

Felsen werfen ♦

Mächtiger Sturmangriff ♦♦ Der Große Zyklop nutzt zweimal Laufen und führt dann einen Hornangriff aus. Sofern er sich wenigstens 6 m weit bewegt hat, steigt der Hornschaden auf 3W10+20.



NB GROSS DAIMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +28; Dunkelsicht, Lebensgespür 9 m, *Wahrer Blick*

Sprachen Daimonisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobistik +28, Einschüchtern +33, Heimlichkeit +28, Religionskunde +26, Überlebenskunst +26

ST +5, GE +6, KO +7, IN +2, WE +4, CH +7

RK 39; **REF** +30, **WIL** +26, **ZÄH** +27; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 240; **Immunitäten** Negativ, Todeseffekte; **Schwächen** Gut 15

Seelenzehrer (Aura, Göttlich, Kraft, Nekromantie) 9 m. Ein Astradaimon zieht Macht aus den Seelen derer, die kürzlich getötet wurden. Stirbt ein Lebewesen der Größenkategorie Klein oder größer innerhalb dieser Aura, erhält der Astradaimon 1 Runde lang 5 Temporäre Trefferpunkte sowie einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Dies gilt nicht, wenn die Kreatur von der Fähigkeit Seele verschlingen des Astradaimons getötet wurde. Körperlose Untote und lebende Geister, die sich außerhalb ihres Körpers bewegen, erleiden durch den spirituellen Sog, den der Astradaimon auf die Fragmente ihrer Seele ausübt, jeder Runde 1W8 Punkte Kraftschaden, solange sie sich in dieser Aura aufhalten.

Standort vortäuschen (Göttlich, Illusion, Sichtbar) Ein Astradaimon krümmt das Licht und wirkt, als befände er sich nicht an seiner wahren Position, wenn auch auf derselben Angriffsfläche. Kreaturen, die den Astradaimonen als Ziel auswählen, muss ein Einfacher Wurf (SG 11) gelingen, als ob der Astradaimon Versteckt wäre, auch wenn er Beobachtet sein sollte. Effekte wie die des Talents Blind kämpfen und das Volksmerkmal Scharfe Augen von Halblingen, die auf Einfache Würfe gegen Versteckte Gegner anwendbar sind, treten auch gegen einen Astradaimonen unter dem Effekt von Körpertäuschung in Kraft.

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Biss +32 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W8+9 Stichschaden plus 1W6 Böse, Ergreifen und Lebenskraftentzug

Nahkampf ♦ Klaue +32 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W6+9 Hiebschaden plus 1W6 Böse und Lebenskraftentzug

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Nahkampf ♦ Schwanz +32 (Angriffsradius 4,50 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W10+9 Wuchtschaden plus 1W6 Böse und Lebenskraftentzug

Immanente Göttliche Zauber SG 37; **8.** Aufspüren, Finger des Todes; **7.** Ebenenwechsel (×2), **5.** Dimensionstür; **4.** Dimensionstür (beliebig oft), **1.** Gesinnung entdecken (beliebig oft; nur Gut); **Ständig (6.) Wahrer Blick**

Lebenskraftentzug (Göttlich, Negativ, Nekromantie) Wenn ein Astradaimon mit einem Biss-, Klauen- oder Schwanzangriff trifft, entzieht er dem Ziel seine spirituellen und Lebensessenzen. Das Ziel erleidet 2W10 Punkte Negativen Energieschaden und der Astradaimon erhält eine entsprechende Anzahl von Trefferpunkten zurück. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 37 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält es die Zustände Ausgelaugt 1 und Todgeweiht 1. Hatte das Ziel diese Zustände bereits, so erhöhe deren Zustandswerte um jeweils 1 bis zu einem Maximum von 4.

Seele verschlingen ♦ (Göttlich, Kampfunfähig, Nekromantie) **Anforderungen**

Der Astradaimon hat in dieser Runde noch keine Aktion der Kategorie Angriff ausgeführt. **Effekt** Der Astradaimon saugt die Seele einer lebendigen Kreatur, die er ergriffen hat, heraus und verschlingt sie. Die Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 35 ablegen. Bei einem Fehlschlag stirbt sie augenblicklich. Stirbt sie, so erhält der Astradaimon 1 Minute lang 10 Temporäre Trefferpunkte sowie einen Zustandsbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Diese Vorteile halten 1 Tag lang an, wenn das Opfer die 15. Stufe oder höher erreicht hatte. Eine so getötete Kreatur kann mit den gewohnten Methoden ins Leben zurückgeholt werden. Eine Kreatur, die überlebt, ist 1 Minute lang temporär immun.



NB WINZIG DAIMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Daimonisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobistik +8, Heimlichkeit +8, Religionskunde +6, Täuschung +5

ST +0, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +2

RK 16; **REF** +8, **WIL** +6, **ZÄH** +7

TP 22; **Immunitäten** Todeseffekte; **Schwächen** Gut 3

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +20 (Agil, Böse, Finesse, Krankheit, Magisch)

Schaden 1W8 Stichschaden plus 1W4 Böser Schaden und Cacodaimonie

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4. Mächtige Vorahnung**; **2. Unsichtbarkeit**

(beliebig oft, nur auf sich selbst); **1. Furcht, Gesinnung entdecken** (beliebig oft, nur Gut); **Zaubertricks (1.) Magie entdecken** (beliebig oft)

Cacodaimonie (Krankheit) Der Cacodaimon kann mit der angesteckten Kreatur über beliebige Entfernungen auf derselben Ebene telepathisch Kontakt aufnehmen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 17; **Phase 1** Überträger (1 Tag); **Phase 2** Benommen 1 (1 Tag); **Phase 3** Benommen 2 (1 Tag)

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung)

- **Eidechse** Bewegungsrate 6 m; **Nahkampf** Biss +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W8+1 Stich
- **Oktopus** Größenkategorie Klein; Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m; **Nahkampf** Tentakel +8, **Schaden** 1W8+1 Wucht plus Ergreifen; **Nahkampf** Schnabel +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6 Stich plus 2 Punkte Giftschaden
- **Skorpion** Größenkategorie Klein; Bewegungsrate 9 m; **Nahkampf** Schere +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+1 Wucht plus Ergreifen; **Nahkampf** Stachel +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+1 Stich plus 1W4 Punkte Giftschaden



(Fortsetzung)

Seele einsperren ➤➤➤ (Göttlich, Nekromantie, Tod) Ein Cacodaimon kann einmal am Tag die Seele einer intelligenten Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung aufsaugen, die innerhalb der vergangenen Minute gestorben ist. Tut er dies, wächst in seinen Eingeweiden ein faustgroßer Seelenstein (Härte 2, 8 TP). Er kann diesen jederzeit mit einer Aktion zum Interagieren herauswürgen. Die Zerstörung des Seelensteins befreit die Seele, aber die verstorbene Kreatur kehrt nicht ins Leben zurück. Zauberwirker, die eine Kreatur ins Leben zurückrufen wollen, deren Seele in einem Seelenstein eingesperrt ist, müssen einen Fertigkeitswurf für Religionskunde gegen SG 30 ablegen. Bei einem Erfolg zerbricht der Seelenstein und die Kreatur wird wie gewohnt durch den Zauber wiedererweckt.

Ein Scheusal kann mit einer Aktion zum Interagieren einen Seelenstein, den es hält, verschlingen und die darin befindliche Seele auf seine Heimat-ebene verdammen. Das Scheusal erhält dadurch 1 Minute lang Schnelle Heilung 5.



CEUSTODAIMON (WÄCHTERDAIMON) KREATUR 6

NB GROSS DAIMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht, *Unsichtbares sehen*

Sprachen Daimonisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Einschüchtern +13, Heimlichkeit +12, Täuschung +15, Überlebenskunst +10

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +3

RK 23; **REF** +12, **WIL** +12, **ZÄH** +16

TP 130; **Immunitäten** Todeseffekte; **Schwächen** Gut 10

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +16 (Angriffsradius 3 m, Böses), **Schaden** 2W10+5 Stichschaden plus 1W6 Böse und Schreckliche Wunden

Nahkampf ♦ Klaue +16 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 2W6+5 Hiebschaden plus 1W6 Böse und Schreckliche Wunden

Immanente Göttliche Zauber SG 23; **7. Fliegen**, **4. Dimensionstür** (beliebig oft), **3. Kreatur lähmen**, *Magie bannen* (×2), **1. Gesinnung entdecken** (beliebig oft; nur Gut); **Ständig (2.) Unsichtbares sehen**

Dienstbar Beschwört man einen Ceustodaimon mittels Effekten wie denen der Rituale *Bindender Ruf* oder *Verbündeter aus den Ebenen* auf eine andere Ebene, sinken die SG für Primären und Sekundären Wurf um 5. Außerdem verlangt der Ceustodaimon nur die Hälfte der gewohnten Kosten für seine Dienste.

Odemwaffe ♦ (Feuer, Göttlich, Hervorrufung) Der Ceustodaimon speit Flammen in einem Kegel von 9 Metern aus. Darin befindliche Kreaturen erleiden 7W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 24). Der Ceustodaimon und alle Kreaturen, deren Reflexwürfe fehlschlagen, entflammen und erhalten 2W6 Punkte Anhaltenden Feuerschaden. Die Odemwaffe kann 1W4 Runden lang nicht wieder verwendet werden.

Schreckliche Wunden Bei einem erfolgreichen Angriff mit Biss oder Klaue reißt der Ceustodaimon schreckliche Wunden, während gleichzeitig ähnliche Wunden an seinem Körper erscheinen. Das Ziel erleidet zusätzlich 1W6 Punkte Schaden; der Ceustodaimon erleidet denselben Schaden. Sollte der zusätzliche Schaden des Ziels verdoppelt werden (wie durch einen Kritischen Treffer), dann erleidet auch der Ceustodaimon doppelten Schaden.



NB GROSS DAIMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Seuchengespür 18 m

Sprachen Daimonisch, Gemeinsprache; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +18, Einschüchtern +18, Heilkunde +20, Heimlichkeit +18, Religionskunde +20, Überlebenskunst +16

ST +6, **GE** +5, **KO** +1, **IN** +3, **WE** +5, **CH** +3

Gegenstände +1 Kompositlangbogen des Schadens (50 Pfeile)

Seuchengespür Ein Leukodaimon spürt alle Kreaturen mit einer Krankheit; er kennt die Art und die derzeitige Phase aller Krankheiten von allen Kreaturen in Reichweite.

RK 28; **REF** +21, **WIL** +19, **ZÄH** +15; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 155; **Immunitäten** Krankheiten, Todeseffekte; **Schwächen** Gut 10

Ansteckende Aura (Aura, Krankheit) 9 m. Leukodaimonen strahlen Infektion aus. Alle Kreaturen innerhalb 9 m Reichweite von einem Leukodaimon erhalten einen Zustandsmalus von -2 auf Rettungswürfe gegen Krankheitseffekte. Steckt sich eine Kreatur in Reichweite mit einer Krankheit an oder schreitet diese fort, werden alle angrenzenden Kreaturen derselben Krankheit ausgesetzt, zum selben SG.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +21 (Angriffsradius 3 m, Böse, Krankheit, Magisch), **Schaden** 2W12+9 Stichschaden plus 1W6 Böses und Daimonenpest

Nahkampf ♦ Klaue +21 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böses, Krankheit, Magisch), **Schaden** 2W8+9 Hiebschaden plus 1W6 Böse und Daimonenpest

Fernkampf ♦ *Kompositlangbogen* +21 (Ballistisch 9 m, Böse, Entfernungseinheit 30 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Krankheit, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 2W8+9 Stichschaden plus 1W6 Böse und Daimonenpest

Immanente Göttliche Zauber SG 26; **5. Dimensionstür**; **4. Dimensionstür** (beliebig oft), **Magie bannen** (x2); **1. Gesinnung entdecken** (beliebig oft; nur Gut)



(Fortsetzung)

Beschleunigte Inkubationszeit ♦ (Göttlich, Manipulieren, Nekromantie) Der Leukodaimon bringt eine Krankheit dazu, vollständig in Kraft zu treten. Er wählt ein Ziel innerhalb seiner Infektionsaura aus, das bereits mit einer Krankheit angesteckt ist. Diese Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen die Krankheit ausführen, als ob der Zeitraum der derzeitigen Phase der Krankheit abgelaufen wäre.

Daimonenpest (Krankheit) Der Leukodaimon kann mit der angesteckten Kreatur über beliebige Entfernungen auf derselben Ebene telepathisch Kontakt aufnehmen; **Rettungswurf** ZÄH, SG 28; **Phase 1** Überträger (1 Tag); **Phase 2** Ausgelaugt 1 (1 Tag); **Phase 3** Ausgelaugt 2 (1 Tag); **Phase 4** Ausgelaugt 2 (1 Tag); **Phase 5** Ausgelaugt 3 (1 Woche); **Phase 6** Tot

Odemwaffe ♦ (Göttlich, Hervorrufung) Der Leukodaimon atmet eine Wolke aus aufgedunsenen schwarzen und beißenden Fliegen in einem Kegel von 6 m aus. Kreaturen im Kegel erleiden 4W8 Punkte Stichschaden (Einfacher REF, SG 28). Schlägt der Rettungswurf einer Kreatur fehl, so erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Kränkelnd 2).



TIEFENGНОМSTEINHÜTER

KREATUR 5

N KLEIN GNOM HUMANOIDER

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gnomisch, Terral

Fertigkeiten Diplomatie +11, Handwerkskunst +9, Heimlichkeit +9, Naturkunde +14

ST +1, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +5, **CH** +2

Gegenstände Fellrüstung, Naturmagiefokus, Schleuder (10 Kugeln), *Schriftrolle: Unauffindbarkeit, Streithacke*

RK 22; **REF** +9, **WIL** +14, **ZÄH** +12

TP 63

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf ➔ Streithacke +10 (Tödlich W10), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Fernkampf ➔ Schleuder +11 (Entfernungseinheit 15 m, Geschoss), **Schaden** 1W6 Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 21; **1.** Verkleidende Illusion

Vorbereitete Naturzauber SG 24, Angriff +14; **3.** Blindheit verursachen, Mit Stein verschmelzen; **2.** Säurepfeil, Spinnenklettern, Taubheit verursachen; **1.** Ameisenstärke, Bauchreden, Schockgriff; **Zaubertricks (3.)** Flammen erzeugen, Magie entdecken, Magische Aura lesen, Säurespritzer, Zaubertrick



TIEFENGNOMSPÄHER

KREATUR 1

N KLEIN GNOM HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gnomisch

Fertigkeiten Akrobistik +7, Heimlichkeit +7 (Unterirdisch +10), Naturkunde +5, Überlebenskunst +5

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** -1

Gegenstände Leichte Streithacke, Schleuder (20 Kugeln)

RK 17; **REF** +9, **WIL** +5, **ZÄH** +7

TP 18

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Leichte Streithacke +7 (Agil, Tödlich W8), **Schaden** 1W4+2 Stichschaden

Fernkampf ♦ Schleuder +9 (Entfernungseinheit 15 m, Geschoss, Nachladen 1), **Schaden** 1W6+1 Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 14; **1. Verkleidende Illusion**

Verdeckte Bewegung Beginnt ein Tiefengnomspäher seinen Zug für eine Kreatur Unentdeckt oder Versteckt, dann gilt diese bis zum Ende des Zuges gegen die Angriffe des Spähers als Auf dem Falschen Fuß betroffen.



TIEFENGНОМКRIEGER

KREATUR 2

N KLEIN GNOM HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gnomisch

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +5

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +1, **CH** -1

Gegenstände Beschlagene Lederrüstung, Schwere Armbrust (20 Bolzen), Speer, Stahlschild (Härte 5, TP 20, BW 10)

RK 18 (20 mit gehobenem Schild); **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +9

TP 34

Gelegenheitsangriff ↗

Schildblock ↗

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Speer +10, **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Schwere Armbrust +8 (Entfernungseinheit 36 m, Nachladen 2),
Schaden 1W10 Stichschaden

Immanente Naturzauber SG 15; **1.** Verkleidende Illusion



DÄMON, BALOR

CB GROSS DÄMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +36; Dunkelsicht, Wahrer Blick

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobistik +35, Athletik +37, Diplomatie +32, Einschüchtern +38, Gesellschaftskunde +32, Heimlichkeit +33, Religionskunde +32, Täuschung +36

ST +9, **GE** +7, **KO** +9, **IN** +6, **WE** +6, **CH** +8

Gegenstände Langschwert

RK 45; **REF** +35, **WIL** +34, **ZÄH** +39; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 480; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Gutes 20, Kälte 20, Kaltes Eisen 20

Flammenaura (Aura, Feuer, Göttlich, Hervorrufung) 6 m. Ein Gegner, der seinen Zug innerhalb der Aura beginnt, nimmt 3W6+10 Feuerschaden oder 6W6+20, falls er vom Balor gegriffen oder gebunden ist. Eine Kreatur, die den Balor mit einem Waffenlosen Angriff trifft, nimmt 3W6+10 Feuerschaden, ebenso Waffen, die den Balor treffen.

Gelegenheitsangriff ↳ Balori können zusätzlich zum gewohnten Auslöser Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn eine Kreatur in ihrem Angriffsradius eine Aktion der Kategorie Konzentration anwendet. Sie können so auslösende Konzentrations-Aktionen unterbrechen – und zwar bei jedem Treffer, nicht nur bei Kritischen Treffern.

Todeszuckungen (Feuer, Göttlich, Hervorrufung, Tod) Wenn ein Balor stirbt, explodiert sein Körper in einem Radius von 30 m mit intensivem, dämonischen Feuer. Alle Kreaturen und Objekte in Reichweite erleiden 16W10 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 45). Da die Flammen mit abyssaler Energie durchsetzt sind, wenden Kreaturen im Wirkungsbereich nur die Hälfte ihrer Feuerresistenz auf diesen Schaden an. Kreaturen mit Feuerimmunität behandeln das Resultat um einen Grad besser, als ihr Würfelwurf ergeben hat, anstatt die gewohnten Vorteile der Immunität zu erhalten. Die Körper von Kreaturen, deren Trefferpunkte von den Todeszuckungen eines Balor auf 0 reduziert werden, zerfallen zu feiner Asche.

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 21 m

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Nahkampf ♦ *Enthauptendes Langschwert aus Kaltem Eisen und Silber +40 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch, Vielseitig S), Schaden 4W8+17 Hiebschaden plus 1W6 Böse*

Nahkampf ♦ *Flammenpeitsche aus Kaltem Eisen und Silber +40 (Angriffsradius 6 m, Böse, Entwaffnen, Feuer, Magisch, Zu Fall bringen), Schaden 4W6+17 Feuer plus 1W6 Böse, Verbessertes Ergreifen und Zerrende Peitsche*

Immanente Göttliche Zauber SG 44; **10.** Dimensionstür, Göttliches Machtwort (x2); **8.** Magie bannen (beliebig oft); **6.** Kreatur beherrschen (beliebig oft); **5.** Dimensionstür (beliebig oft); **Zaubertricks (10.)** Telekinetisches Projektil; **Ständig (6.)** Wahrer Blick

Göttliche Rituale SG 44; Dämonenpakt

Dimensionstanz Ein Balor kann seine Dimensionstür des 5. Grades mit einer einzigen Aktion wirken.

Lebenskrafttrinker ♦ (Göttlich, Heilung, Nekromantie) **Auslöser** Der Balor tötet eine Kreatur der mindestens 15. Stufe. **Effekt** Der Balor saugt die Lebenskraft des Ziels auf und erhält 10W8+80 Trefferpunkte zurück.

Magiebannender Schlag ♦ **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Auslöser** Der Balor trifft eine Kreatur, ein Objekt oder einen Zaubereffekt mit einem Waffenangriff. **Effekt** Der Balor wirkt seinen Immanenten Zauber *Magie bannen* auf das Ziel des auslösenden Angriffs.

Waffenmacht (Göttlich, Hervorrufung) Jede von einem Balor geführten Waffe wird zu einer +3 *Enthauptenden Waffe des Mächtigen Schadens* aus Kaltem Eisen und Silber. Eine Waffe, auf die eine *Rune der Enthauptung* nicht angewendet werden kann, erhält diese Effekte nicht. Ein Balor kann den Bösen Schaden in Chaotischen verwandeln, wenn er angreift. Er kann mit einer Interagieren-Aktion eine Flammenpeitsche beschwören. Diese Peitsche erhält dieselben Vorteile wie alle anderen vom Balor geführten Waffen.

Zerrende Peitsche Wenn ein Balor eine Kreatur mit einem Peitschenangriff Ergreift, darf er sie auf ein beliebiges Feld innerhalb des Angriffsradius bewegen. Der Balor kann dies tun, ohne den Zustand Gegriffen zu beenden, solange die Kreatur innerhalb des Angriffsradius der Peitsche bleibt. Der Dämon kann die Kreatur mit einer Interagieren-Aktion auf ein anderes beliebiges Feld innerhalb des Angriffsradius der Peitsche bewegen.



CB RIESIG **DÄMON** SCHEUSAL

Wahrnehmung +24; Dunkelsicht, Wahrer Blick

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m, Zungen

Fertigkeiten Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Gesellschaftskunde +22, Heimlichkeit +21, Religionskunde +22, Täuschung +28

ST +7, **GE** +2, **KO** +7, **IN** +3, **WE** +3, **CH** +7

RK 34; **REF** +19, **WIL** +24, **ZÄH** +26; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 280; **Schwächen** Gut 10, Kaltes Eisen 10

Schwäche gegen Wahrheit Die Lügen eines Glabrezus ernähren ihn und die Wahrheit kann ihn vernichten. Wenn ein Offenbarungseffekt einer der Illusionen des Glabrezus entgegenwirkt oder sie enthüllt, oder der Rettungswurf eines Glabrezus gegen einen Effekt fehlschlägt, der ihn vom Lügen abhält (wie *Zone der Wahrheit*), erleidet der Dämon 3W6 Punkte Mentalen Schaden. Er erleidet diesen Schaden nur einmal pro Effekt, selbst wenn dieser mehrere Illusionen enthüllt oder mehrere Lügen verhindert.

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Schere +27 (Angriffsradius 4,50 m, Böse, Gefährlich 2W10, Magisch) **Schaden** 3W10+13 Wuchtschaden plus 1W6 Böse und Ergreifen

Nahkampf ♦ Klaue +27 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W6+13 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Nahkampf ♦ Biss +27 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W12+13 Stichschaden plus 1W6 Böse

Immanente Göttliche Zauber SG 34; **7.** Schwerkraft umkehren, Verkleidende Illusion (beliebig oft); **6.** Magie bannen (beliebig oft); **5.** Dimensionstür; **4.** Dimensionstür (beliebig oft), Verwirrung (beliebig oft); **2.** Spiegelbilder (beliebig oft); **Zaubertricks (7.)** Telekinetisches Geschoss; **Ständig (6.)** Wahrer Blick; **(5.)** Zungen

Göttliche Rituale SG 34; Dämonenpakt

Plötzlicher Verrat Ein Glabre zu darf immer Täuschung verwenden, wenn er für Initiative würfelt, solange er sich vor dem Würfeln der Anwesenheit wenigstens eines Gegners bewusst ist. Wendet der Glabre zu diese Fähigkeit an, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf seinen Täuschungswurf.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Standhaftes Zauberwirken Wenn eine Reaktion den Zauber eines Glabrezus unterbrechen sollte, darf der Dämon einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg wird der Zauber nicht unterbrochen.

Trügerischer Schleier Die Verkleidende Illusion eines Glabrezus erlaubt es ihm, als Kreatur beliebiger Größe zu erscheinen.

Verzerrte Begierde (Erkenntnis, Göttlich) Ein Glabre zu kann einmal am Tag einem sterblichen Humanoiden die Effekte eines von einem abyssalen Schutzherrn gewährten Wunders zukommen lassen. Der Glabre zu pervertiert dieses Wunder jedoch immer gemäß seiner verräterischen Natur.

Zerfetzende Umarmung ♦ Anforderungen Eine Kreatur ist mit den Scheren des Glabrezus gegriffen. **Effekt** Der Glabre zu zieht die gegriffene Kreatur 1,50 m an sich heran und führt dann zwei Klauenangriffe gegen sie aus. Diese Angriffe gelten hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Täuscherdämons als 1 Angriff und dieser Malus steigt erst, wenn beide Angriffe ausgeführt wurden.



CB GROSS **DÄMON** **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Wahrer Blick

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +33, Diplomatie +30, Einschüchtern +32, Heimlichkeit +29, Kenntnis (Kriegskunst) +31, Religionskunde +29, Täuschung +30

ST +8, **GE** +6, **KO** +6, **IN** +4, **WE** +4, **CH** +7

Gegenstände Langschwert (x6)

RK 40; **REF** +29, **WIL** +27, **ZÄH** +31; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 380; **Schwächen** Gutes 15, Kaltes Eisen 15

Aura der Befehlsgewalt (Aura, Göttlich, Verzauberung) 30 m. Von Marilithen befehligte oder mit ihnen verbündete Kreaturen böser Gesinnung innerhalb der Aura, deren Stufe niedriger ist als die des Marilithen, erhalten einen Situationsbonus von +1 auf Angriffs-, Fertigkeits-, Rettungs- und Schadenswürfe sowie auf ihre RK.

Gelegenheitsangriff ↳ Eine Marilith erhält pro Runde 5 zusätzliche Reaktionen, die sie nur zum Ausführen von Gelegenheitsangriffen verwenden kann. Der Dämon darf außerdem nicht mehr als eine dieser Reaktionen pro auslösender Aktion verwenden, auch wenn eine Kreatur mehrere Felder innerhalb des Angriffsradius der Marilith verlässt. Die Marilith muss für jeden Gelegenheitsangriff eine andere Waffe benutzen.

Schwäche gegen Fehlschläge Die Kraft von Marilithen erwächst aus ihrem Stolz, sodass der Stachel eines Fehlschlags sie verletzt. Wirkt eine Marilith während ihres Zuges einen Schadenzauber oder führt sie einen Angriff aus, ohne Schaden zu verursachen, erleidet sie am Ende ihres Zuges 3W6+10 Punkte Mentalen Schaden. Außerdem deaktiviert sich ihre Aura der Befehlsgewalt bis zum Ende ihres nächsten Zuges.

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m (durch Fliegen)

Nahkampf ↳ *Langschwert aus Kaltem Eisen und Silber* +35 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 3W8+16 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Nahkampf ↳ Schwanz +33 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W12+16 Wuchtschaden plus 1W6 Punkte Böser Schaden und Ergreifen

(Weiter auf der nächsten Karte)



Immanente Göttliche Zauber SG 38; **9.** Angriffssturm (×2), Klingenbarriere (×2);

5. Dimensionstür; **4.** Dimensionstür (beliebig oft); **Ständig (6.)** Wahrer Blick; **(4.)** Fliegen

Göttliche Rituale SG 38; Dämonenpakt

Defensive Offensive ➡➡ Die Marilith führt zwei Angriffe mit einer jeweils anderen Waffe aus und benutzt die restlichen, um sich zu schützen. Der Dämon erhält 1 Runde lang einen Situationsbonus auf seine RK, der der Anzahl der nicht für Angriffe verwendeten Waffen entspricht. Sollte die Marilith eine dieser Waffen später für Angriffe benutzen (einschließlich von Gelegenheitsangriffen), dann sinkt der Bonus auf die RK um 1 pro verwendeter Waffe.

Klingensturm ➡➡ Die Marilith führt bis zu sechs Langschwertangriffe aus, jeden gegen ein anderes Ziel. Diese Angriffe zählen hinsichtlich ihres Malus für Mehrfachangriffe, doch dieser Malus erhöht sich nicht, bis sie diese Angriffe ausgeführt hat.

Konzentrierte Offensive ➡➡ Die Marilith greift ein einziges Ziel mit allen Waffen an, die sie in ihren Händen führt. Sie überwältigt so das Ziel mit mehreren Angriffen und lässt ihm keinen Platz zum Ausweichen. Der Dämon führt einen Langschwertangriff aus. Bei einem Treffer fügt die Marilith dem Ziel den üblichen Schaden zu plus zusätzlich 1W8 pro Langschwert, das sie über das erste hinaus führt (meistens 5W8 zusätzlicher Schaden). Auch bei einem fehlgeschlagenen Angriff erleidet das Ziel Schaden durch ein Langschwert, bei einem Kritischen Fehlschlag jedoch keinen. Diese Angriffe zählen hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe der Marilith entsprechend der Anzahl von ihr geführter Langschwerter.

Mächtiges Würgen ➡ 2W12+13 Wuchtschaden, SG 39

Waffenmacht (Göttlich, Hervorrufung) Alle von einer Marilith geführten Waffen werden zu +2 *Waffen des Starken Schadens* aus Kaltem Eisen und Silber. Eine Marilith kann den Bösen Schaden in Chaotischen verwandeln, wenn sie angreift.



CB WINZIG DÄMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache; Telepathie (Berührung)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Arkane Künste +4, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +7, Religionskunde +5, Täuschung +7

ST -1, GE +4, KO +0, IN +1, WE +2, CH +2

Wissen über den Abyss Wenn ein Quasit anbietet, bei einem Wurf für Arkane Künste oder Religionskunde zu Jemand anderem zu helfen, erzielt er bei einem Erfolg einen Kritischen Erfolg und bei einem Fehlschlag einen Kritischen Fehlschlag.

RK 17; REF +10, WIL +7, ZÄH +4

TP 25; Schwächen Gut 3, Kaltes Eisen 3

Tugendaversion Quasiten entstehen aus einer Verbindung zu einer sterblichen Seele; dies stellt eine Schwäche dar. Eine Kreatur kann einmal pro Runde als Interagieren-Aktion ein Objekt präsentieren, das etwas Gutes oder Tugendhaftes im Leben des Erschaffers des Quasiten repräsentierte (etwa die Puppe einer geliebten Tochter). Dies fügt dem Quasiten automatisch 2W6 Punkte Mentalen Schaden zu.

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 10,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +9 (Agil, Böse, Finesse, Gift, Magisch), **Schaden** 1W6-1 Hiebschaden plus 1W4 Böse und Quasitgift

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4. Vorzeichen;** **2. Gesinnung** entdecken (beliebig oft; nur Gutes), **Unsichtbarkeit** (beliebig oft, nur selbst); **1. Furcht;** **Zaubertricks (1.) Magie** entdecken

Abyssale Heilung ♦ (Göttlich, Heilung, Konzentration, Nekromantie); **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Effekt** Der Quasit heilt sich selbst 1W6 TP

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Siehe MHB, Seite 56.

Quasitgift (Gift) **RW** ZÄH SG 17; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1**

1W6 Gift (1 Runde); **Phase 2** Wie Phase 1; **Phase 3** 1W6 Gift und Verlangsamung 1 (1 Runde)



CB GIGANTISCH DÄMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Wahrer Blick

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Athletik +31, Einschüchtern +27, Heilkunde +28, Religionskunde +30, Täuschung +25

ST +9, **GE** +5, **KO** +7, **IN** +0, **WE** +6, **CH** +3

RK 39; **REF** +26, **WIL** +27, **ZÄH** +32; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 350; **Schwächen** Gutes 15, Kaltes Eisen 15

Lähmender Blick (Aura, Göttlich, Sichtbar, Verzauberung) 9 m. Eine nichtböse Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Aura beendet, muss einen Zähigkeitswurf (SG 35) ausführen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur 1 Runde lang den Zustand Verlangsam 1, bei einem Kritischen Fehlschlag erhält sie 1 Runde lang den Zustand Gelähmt.

Peitschender Schwanz ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Schemhaziers verlässt ein Feld während einer ihrer Bewegungsaktionen. **Effekt** Der Schemhazier versucht, die auslösende Kreatur zu Fall zu bringen. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur außerdem Schaden, als hätte sie der Dämon mit einem Angriff mit seinem Schwanz getroffen. Fliegt die Kreatur zu diesem Zeitpunkt, so fällt sie um 9 m.

Schwäche gegen Heilung Die Verstümmelungen eines Schemhaziers sind Teil seines Wesens und er kann nicht ertragen, wenn sie rückgängig gemacht werden. Das erste Mal, wenn eine Kreatur in einer Runde Schaden heilt, den der Schemhazier während seines letzten Zuges verursacht hat, erleidet der Dämon 3W6 Punkte Mentalen Schaden.

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 10,50 m (durch Fliegen), Klettern 6 m

Nahkampf ♦ Biss +33 (Angriffsradius 6 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W12+17 Stichschaden plus 1W6 Böse und Schwächender Biss

Nahkampf ♦ Klaue +33 (Agil, Angriffsradius 6 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W8+17 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Nahkampf ♦ Schere +33 (Angriffsradius 6 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W8+17 Wuchtschaden plus 1W6 Böse und Verbessertes Ergreifen

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Nahkampf ♦ Schwanz +33 (Angriffsradius 9 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W6+17 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Immanente Göttliche Zauber SG 37; **8.** Göttliches Machtwort (nur Böse); **5.** Aus-spähende Augen ($\times 3$), Dimensionstür; **4.** Dimensionstür (beliebig oft), Hell-sehen ($\times 3$); **2.** Unsichtbarkeit (beliebig oft); **Ständig (7.)** Fliegen, Wahrer Blick

Göttliche Rituale SG 36; *Dämonenpakt*

Konzentrierter Blick ♦ (Göttlich, Kampfunfähig, Konzentration, Sichtbar, Verzauberung)

Der Schemhazier konzentriert seinen Blick auf eine nicht böse Kreatur innerhalb von 9 m Entfernung, die er sehen kann. Ist die Kreatur nicht bereits durch den Lähmenden Blick des Schemhaziers Verlangsamt, so muss sie einen Rettungswurf gegen den Lähmenden Blick ablegen. Besitzt die Kreatur jedoch bereits den Zustand Verlangsamt, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 35 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie für 1 Runde lang den Zustand Gelähmt. Der Schemhazier kann diese Fähigkeit nicht mehr als einmal pro Runde gegen dieselbe Kreatur anwenden.

Schwächender Biss (Göttlich, Nekromantie) Trifft der Schemhazier eine Kreatur mit seinem Biss, erhält das Ziel den Zustand Kraftlos 3. Das Ziel darf einen Zähigkeitswurf gegen SG 37 ablegen, um den Zustandswert auf 1 zu reduzieren (bei einem Kritischen Erfolg ist es nicht betroffen)

Zerreißen ♦ Klaue



CB MITTELGROSS DÄMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, drei zusätzliche Sprachen der Sterblichen; Telepathie 30 m, Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +14, Täuschung +18, Diplomatie +20, Einschüchtern +16, Gesellschaftskunde +15, Heimlichkeit +14, Religionskunde +13

ST +2, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +4, **WE** +2, **CH** +7

RK 23; **REF** +14, **WIL** +17, **ZÄH** +15; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 100; **Schwächen** Gutes 5, Kaltes Eisen 5

Schwäche gegen Zurückweisung Da Sukkuben Wesen purer Lust sind, können Kreaturen, die ihre Lust zurückweisen, sie dadurch metaphysisch verletzen. Schlägt der Fertigkeitswurf für Diplomatie eines Sukkubus zur Umarmung oder zum Erbitten fehl oder erzielt eine Kreatur bei einem Rettungswurf gegen einen Mentalen Zauber oder Fähigkeit eines Sukkubus einen Erfolg, erleidet der Sukkubus 2W6 Punkte Mentalen Schaden. Die Kreatur kann 1 Stunde lang, nachdem sie dem Sukkubus auf diese Weise Mentalen Schaden zugefügt hat, weitere 2W6 Punkte Mentalen Schaden zufügen, indem sie den Dämon unter Verwendung der Zurückweisung erfolgreich demoralisiert.

Verführerische Ausstrahlung (Aura, Bezauberung, Gefühl, Mental) 3 m. Alle in der Aura befindlichen Kreaturen, die den Sukkubus sexuell attraktiv finden könnten, erhalten einen Situationsmalus von -2 auf Würfe und SG zum Widerstand gegen die Mentalen Zauber sowie gegen Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Täuschung des Sukkubus.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 10,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +16 (Agil, Böse, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W8+8 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Immanente Göttliche Zauber SG 26; **6. Kreatur beherrschen;** **5. Dimensionstür;** **4. Dimensionstür** (beliebig oft), **Einflüsterung** (beliebig oft); **3. Gedanken lesen** (beliebig oft); **2. Gesinnung entdecken** (beliebig oft); **1. Kreatur bezaubern** (beliebig oft) **Ständig (5.) Zungen**

Göttliche Rituale SG 26; **Dämonenpakt**

(Weiter auf der nächsten Karte)



Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Sukkubus kann die Gestalt eines Kleinen oder Mittelgroßen Humanoiden annehmen. Dies ändert nichts an seiner Bewegungsrate oder den Angriffs- und Schadensmodifikatoren seiner Angriffe, möglicherweise aber die Schadensart seiner Angriffe (meist zu Wuchtschaden).

Leidenschaftlicher Kuss ♦ (Gefühl, Göttlich, Mental, Verzauberung) **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Effekt** Ein Sukkubus kann einer Kreatur, die er in einer Umarmung oder in einem anderen leidenschaftlichen Akt ergriffen hat, Lebenskraft aussaugen. Der Kuss verleiht der Kreatur den Zustand Ausgelaugt 1 oder erhöht diesen Zustand um einen Grad (maximal 4. Grad). Die Kreatur erleidet 3W6 Punkte Negativen Energieschaden. Der Sukkubus erhält Trefferpunkte in derselben Höhe zurück. Das Ziel muss einen Willenswurf gegen SG 26 ablegen; bei Misslingen steht es unter dem Effekt von *Einflüsterung*, sich weiteren Akten der Leidenschaft hinzugeben, anstatt zu entkommen zu versuchen.

Umarmung ♦ (Offensiv) Der Sukkubus führt eine Aktion zum Ergreifen aus, indem er seinen Diplomatiebonus anstatt seines Athletikbonus verwendet. Fügt sich die Zielkreatur bereitwillig, so ergreift der Sukkubus sie automatisch.

Unheilige Gabe ♦♦ (Göttlich, Mental, Verzauberung); **Häufigkeit** Einmal am Tag. **Effekt** Der Sukkubus kann einem bereitwilligen Humanoiden eine Unheilige Gabe schenken. Diese Kreatur erhält einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Solange die Gabe anhält, kann der Sukkubus telepathisch mit dem Ziel über beliebige Distanz kommunizieren, durch dessen Sinne sehen und es über die telepathische Verbindung mit einer *Einflüsterung* beeinflussen. Wenn das Ziel einen Rettungswurf gegen eine solche *Einflüsterung* des Sukkubus ablegt, zählt das Resultat als um einen Grad schlechter.

Ein Humanoider kann nicht gleichzeitig von mehr als einer Unheiligen Gabe profitieren und ein Sukkubus kann höchstens eine Unheilige Gabe gleichzeitig verleihen. Das Aufheben einer Unheiligen Gabe erfordert die Durchführung eines *Buße-Rituals*. Der Sukkubus kann seine Gabe mit einer Freien Aktion entfernen, wodurch das Ziel dauerhaft den Zustand Benommen 3 erhält. Nur mit einem *Genesungs-Zauber* des 4. Grades kann dieser Zustandswert um 1 reduziert werden.

Ein beschworener Sukkubus ist nicht imstande, eine Unheilige Gabe zu verschenken.



CB **GROSS** **DÄMON** **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +18, Darbietung +18, Einschüchtern +18, Heimlichkeit +18, Religionskunde +18, Überlebenskunst +16

ST +6, GE +3, KO +5, IN +2, WE +3, CH +3

RK 28; **REF** +18, **WIL** +15, **ZÄH** +20; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 185; **Resistenzen** Elektrizität 10; **Schwächen** Gutes 10, Kaltes Eisen 10

Gelegenheitsangriff ↳ Wenn eine Kreatur einen Gelegenheitsangriff durch einen Vrock auslöst, während dieser fliegt, darf der Vrock 2 Angriffe mit seinen Krallen gegen diese Kreatur ausführen anstatt nur 1 Angriff.

Schwäche gegen Friedfertigkeit Der Zorn eines Vrocks stellt den Kern seines Wesens dar. Schlägt einer seiner Rettungswürfe gegen *Gefühle besänftigen* oder einen ähnlichen Effekt fehl, der ihn zur Friedfertigkeit zwingt, erleidet er 4W6 Punkte Mentalen Schaden.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 10,50 m

Nahkampf ♦ Schnabel +21 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W8+9 Stichschaden plus 1W6 Böse

Nahkampf ♦ Klaue +21 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 3W6+9 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Nahkampf ♦ Kralle +19 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Immanente Göttliche Zauber SG 26; **5. Dimensionstür**; **4. Dimensionstür** (beliebig oft); **2. Spiegelbilder**

Göttliche Rituale SG 26; *Dämonenpakt*

Betäubendes Kreischen ♦ (Göttlich, Hörbar, Kampfunfähig, Schall) **Häufigkeit** Einmal pro Minute. **Effekt** Der Vrock stößt einen schrillen Schrei aus. Jede nichtdämonische Kreatur innerhalb eines Explosionsradius von 9 m muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält die Kreatur den Zustand **Betäubt** 2, bei einem Kritischen Fehlschlag **Betäubt** 3.



Sporenwolke ♦ (Gift, Krankheit) Der Vrock stößt eine Wolke aus Sporen aus seinem Körper aus, durch die allen angrenzenden Kreaturen 2W8 Punkte Giftschaden erleiden. Alle dadurch verletzten Kreaturen müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie 2W8 Punkte Anhaltenden Stichschaden, da die Sporen ihre Haut durchdringen und daraus dicke grüne Ranken sprießen. Das Wachstum der Ranken endet nach 10 Runden und sie verrotten innerhalb von 1W4 Tagen, wenn man sie vorher nicht abrasiert. Die Ranken können zerstört werden, wenn die davon befallene Kreatur Ziel eines Zaubers der Kategorie Gut wird oder wenn sie mit *Heiligem Wasser* behandelt wird (dies erfordert eine Aktion der Kategorie Interagieren). Hat ein Vrock eine Sporenwolke ausgestoßen, kann er diese Fähigkeit erst 1W6 Runden später wieder nutzen.

Tanz des Untergangs ➤➤➤ (Bewegung, Elektrizität, Göttlich, Handhaben, Hervorrufung) Der Vrock singt und tanzt im Flug, um eine vernichtende Explosion aus Elektrizität zu erzeugen. Wenn weitere Vrocks innerhalb von 9 m Entfernung sich dem Tanz anschließen wollen, so kann der Vrock den Beginn des Tanzes verzögern, um auf sie zu warten. In diesem Fall tritt der Effekt des Tanzes ein, wenn der letzte Vrock diese Fähigkeit anwendet oder einer der Vrocks sich dafür entscheidet, diese Runde des Tanzes abzuschließen. Alle nicht-dämonischen Kreaturen in einer Ausstrahlung von 6 Metern von einem der tanzenden Vrocks erleiden 2W12 Punkte Elektrizitätsschaden (einfacher REF, SG 28). Für jeden Vrock, der zusätzlich am Tanz teilnimmt, erhöht sich der Schaden um 1W12 und der SG des Rettungswurfs um 1 (bis zu einem Maximum von vier Vrocks, die 5W12 Punkte Schaden mit einem SG von 31 verursachen). Die Vrocks können den Tanz bis zu 3 Runden lang fortsetzen, indem weiterhin diese Fähigkeit einsetzen. In jeder Runde erweitert sich der Radius der Ausstrahlung um 6 m und der Schaden steigt jede Runde um 1W12 pro Vrock.



UNGEWÖHNLICH CB KLEIN DERO HUMANOIDER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Finsterländisch

Fertigkeiten Handwerkskunst +12, Heilkunde +8, Heimlichkeit +11, Okkultismus +12

ST +1, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +3, **WE** -1, **CH** +5

Gegenstände Aklys (MHB, S. 65)

RK 22, **ZÄH** +10, **REF** +13, **WIL** +10

TP 65; **Immunitäten** Verwirrung; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht Ein Deromagister erleidet 10 Punkte Schaden pro Stunde, die er Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Aklys +10 (Zu Fall bringen), **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Aklys +13 (Einhobar, Zu Fall bringender Fernkampfangriff, Wurfwaffe 6 m), **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 24; **4.** Erinnerung verändern; **2.** Dunkelheit (beliebig oft), Geräuschexplosion; **Zaubertricks (1.)** Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch

Okkult Spontane Zauber SG 24; **3.** (3 Zauberplätze) Blindheit verursachen, Vampirgriff; **2.** (4 Zauberplätze) Fürchterlicher Lachanfall, Geisterhand, Hauch des Stumpfsinns, Paranoia; **1.** (4 Zauberplätze) Balsam, Finstere Tentakel, Magisches Geschoss, Phantomschmerz; **Zaubertricks (3.)** Beistand, Botschaft, Eiskalte Berührung, Magie entdecken, Tanzende Lichter

Cytillesch-Blick ♦ (Kampfunfähig, Konzentration, Mental, Sichtbar) **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Effekt** Der Magister konzentriert seinen Blick auf eine Kreatur innerhalb von 9 m, die er sehen kann. Das Ziel ist 1 Runde lang Geblendet und muss einen Willenswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält es für 1 Runde lang den Zustand Verwirrt.



DEROPIRSCHER

KREATUR 2

CB KLEIN DERO HUMANOIDER

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobistik +8, Diebeskunst +8, Heilkunde +3, Heimlichkeit +8

ST +2, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +0, **WE** -1, **CH** +1

Gegenstände Aklys (MHB, S. 65), Handarmbrust (20 Bolzen), Riesentausendfüßlergift (4 Dosen)

RK 19; **REF** +10, **WIL** +3, **ZÄH** +7

TP 30; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

Behändes Ausweichen ↗ **Anforderungen** Der Deropirscher ist nicht Belastet.

Auslöser Eine Kreatur wählt den Dero zum Ziel eines Angriffs und der Dero kann den Angreifer sehen. **Effekt** Der Dero weicht dem Angriff aus. Er erhält einen Situationsbonus von +2 gegen den auslösenden Angriff.

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht Deropirscher erleiden 4 Punkte Schaden pro Runde, in der sie dem Sonnenlicht ausgesetzt sind.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Aklys +8 (Zu Fall bringen), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Aklys +10 (Einhobar, Zu Fall bringender Fernkampfangriff, Wurfwaffe 6 m; nächste Seite), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +10 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6 Stichschaden plus Riesentausendfüßlergift

Immanente Okkulte Zauber SG 17; **Zaubertricks (1)** Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch

Hinterhältiger Angriff Ein Deropirscher verursacht bei Auf dem falschen Fuß betroffenen Kreaturen 1W6 Punkte zusätzlichen Präzisionsschaden.



DEROWÜRGER

KREATUR 3

CB KLEIN DERO HUMANOIDER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Finsterländisch

Fertigkeiten Athletik +11, Einschüchtern +7, Heilkunde +4, Heimlichkeit +10

ST +4, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +0, **WE** -1, **CH** +2

Gegenstände Aklys (MHB, S. 65), Handarmbrust (10 Bolzen), Lethargiegift (5 Dosen), Seil (15 m)

RK 19; **REF** +8, **WIL** +6, **ZÄH** +10

TP 45; **Immunitäten** Verwirrung; **Schwächen** Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht

Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht Wie Deropirscher, aber 8 Punkte Schaden.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Aklys+11 (Zu Fall bringen; siehe S. 65), **Schaden** 1W6+6 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Aklys +10 (Einhobar, Zu Fall bringender Fernkampfangriff, Wurfwaffe 6 m), **Schaden** 1W6+6 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +10 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6+2 Stichschaden plus Lethargiegift

Immanente Okkulte Zauber SG 19; **2. Dunkelheit** (beliebig oft), **Geräuschexplosion**; **Zaubertricks (2.)** Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch

Erdrosseln ♦ (Angriff, Nichttödlich) **Anforderungen** Der Dero muss zwei Hände frei haben oder eine Aklys führen und eine Hand frei haben. **Effekt** Der Dero führt mit einem Situationsbonus von +2 einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Ergreifen aus. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel 1W6+6 Punkte Wuchtschaden. Bei einem Kritischen Erfolg verdoppelt sich der Schaden.



RB MITTELGROSS SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +13; Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobistik +11, Athletik +13, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +11, Religionskunde +11

ST +4, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Glefe

RK 22; **REF** +11, **WIL** +11, **ZÄH** +15; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 60; **Immunitäten** Feuer; **Resistenzen** Gift 10, Körperlich 5 (außer Silber); **Schwächen** Gutes 5

Gelegenheitsangriff ↘

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Glefe +15 (Angriffsradius 3m, Böse, Dynamisch, Gefährlich 1W8, Magisch), **Schaden** 1W8+7 Hiebschaden plus 2W6 Böse und Höllische Wunde

Nahkampf ♦ Klaue +15 (Agil, Böse, Magisch), **Schaden** 2W6+7 Hiebschaden plus 1W6 Böse

Nahkampf ♦ Bart +15 (Magisch), **Schaden** 1W6+7 Stichschaden plus Avernusieber

Immanente Göttliche Zauber SG 19; **5. Dimensionstür**; **4. Dimensionstür** (beliebig oft)

Rituale SG 19; Teufelspakt

Avernusieber (Krankheit); **Rettungswurf** ZÄH, SG 23; **Phase 1** Überträger ohne Symptome (1 Tag); **Phase 2** Kraftlos 1 (1 Tag); **Phase 3** Kraftlos 2 (1 Tag)

Höllische Wunde (Göttlich, Nekromantie) Der Glefenangriff eines Bartteufels verursacht zusätzlich 1W6 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden, der allen Versuchen der Heilung widersteht. Der Einfache Wurf zum Stillen der Blutung beginnt bei SG 20. Der SG wird nur dann auf 15 reduziert, wenn die blutende Kreatur oder einer ihrer Verbündete erfolgreich bei der Erholung assistiert.

Der SG zum Leisten von Erster Hilfe bei einer Kreatur mit einer Höllischen Wunde erhöht sich um 5. Ein Zauberkundiger oder ein Gegenstand, der magische Heilung bei einer Kreatur mit einer Höllischen Wunde auszuführen versucht, muss einen Wurf zum Entgegenwirken gegen SG 21 ablegen. Bei einem Fehlschlag wird die blutende Kreatur nicht geheilt.



(Fortsetzung)

Versetzen ◊ **Auslöser** Der Teufel trifft eine Kreatur mit einem Glefenangriff.

Effekt Der Teufel bewegt die Kreatur 1,50 m in eine beliebige Richtung. Das Zielfeld muss innerhalb des Angriffsradius der Glefe liegen. Diese Bewegung löst keine Reaktionen aus.

Zuckender Bart ◊ **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Effekt** Der Barbazu führt einen Bartangriff aus. Dieser Angriff ignoriert den Malus für mehrfache Angriffe und zählt nicht zu diesem hinzu.



TEUFEL, ERINNYE

KREATUR 8

RB MITTELGROSS SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +18; Mächtige Dunkelsicht, *Wahrer Blick*

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +17, Diplomatie +15, Einschüchtern +19, Handwerkskunst +14, Heimlichkeit +17, Religionskunde +16, Täuschung +19

ST +5, **GE** +5, **KO** +5, **IN** +2, **WE** +4, **CH** +5

Gegenstände Brustplatte, +1 Kompositlangbogen des Schadens (60 Pfeile), Langschwert, 30 m Seil aus Erinnynenhaaren

RK 27; **REF** +19, **WIL** +16, **ZÄH** +17; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 120; **Immunitäten** Feuer; **Resistenzen** Gift 10, Körperlich 5 (außer Silber); **Schwächen** Gutes 5

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦♦ *Flammendes Langschwert* +19 (Böse, Feuer, Magisch, Vielseitig S),

Schaden 1W8+8 Hiebschaden plus 1W6 Böser und 1W6 Feuerschaden

Fernkampf ♦♦ *Flammender Kompositlangbogen* +20 (Ballistisch 9 m, Böse, Entfernungseinheit 30 m, Feuer, Gefährlich 1W10, Geschoss, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 2W8+4 Stichschaden plus 1W6 Böser und 1W6 Feuerschaden

Fernkampf ♦♦ Seil +19 (Entfernungseinheit 9 m, Magisch), **Effekt** Fesselndes Seil

Immanente Göttliche Zauber SG 26; **5. Dimensionstür**; **4. Dimensionstür** (beliebig oft), *Göttlicher Zorn, Vergeltende Pein* (Grundregelwerk, S. 396); **3. Furcht** (beliebig oft), **2. Scheinobjekt, Verkleidende Illusion** (beliebig oft); **Ständig (6.) Wahrer Blick**

Rituale SG 26; Teufelspakt

Fesselndes Seil Siehe MHB, Seite 301

Flammende Wut Alle von einer Erinnye gehaltenen Waffen erhalten die Effekte einer *Flammenden Rune*.

Wütende Salve ♦♦♦ Die Erinnye schwebt auf der Stelle, wenn sie fliegt, und schießt auf eine beliebige Anzahl von Kreaturen innerhalb eines Kegels von 9 m jeweils einen Pfeil. Jeder Angriff wird separat ausgewürfelt. Dies gilt hinsichtlich des Malus für mehrfache Angriffe der Erinnye als ein Angriff.



TEUFEL, GELUGON

KREATUR 13

RB GROSS SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +26; Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobistik +22, Athletik +23, Diplomatie +25, Einschüchtern +23, Gesellschaftskunde +25, Heimlichkeit +22, Kenntnis (Kriegskunst) +30, Religionskunde +26, Täuschung +25

ST +6, **GE** +5, **KO** +5, **IN** +8, **WE** +5, **CH** +4

Gegenstände +1 Langspeer des Schadens

RK 34; **REF** +24, **WIL** +26, **ZÄH** +24; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 215; **Immunitäten** Feuer, Kälte; **Schwächen** Gut 10; **Resistenzen** Gift 10, Körperlich 10 (außer Silber)

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Göttlich, Gefühl, Mental, Verzauberung) 3 m, SG 31

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 10,50 m (durch *Fliegen*)

Nahkampf ♦ Frost-Langspeer +28 (Angriffsradius 4,50 m, Böse, Kälte, Magisch), **Schaden** 2W8+12 Stichschaden plus 1W6 Böse, 1W6 Kälte und Verlangsamender Frost

Nahkampf ♦ Schwanz +25 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Kälte, Magisch), **Schaden** 2W6+12 Wuchtschaden plus 1W6 Böse, 2W6 Kälte und Verlangsamender Frost

Fernkampf ♦ Frost-Langspeer +27 (Kälte, Magisch, Wurfwaffe 6 m), **Schaden** 2W8+12 Stichschaden plus 1W6 Kälte

Immanente Göttliche Zauber SG 33; **7.** Kältekegel (×2); **6.** Szenisches Trugbild; **5.** Dimensionstür, Eiswand (×3); **4.** Dimensionstür (beliebig oft); **Zaubertricks** (**7.** Kältestrahl; **Ständig** (**4.**) Fliegen)

Rituale SG 33; Teufelspakt



(Fortsetzung)

Cocytus-Taktiken ♦ (Konzentration) Der Verstand eines Eisteufels entwirft geniale Taktiken, wobei er auf ein perfektes Gedächtnis zurückgreifen kann. Der Teufel kann eine taktische Neupositionierung telepathisch an seine Verbündeten senden, so dass alle angewiesenen oder verbündeten bösen Kreaturen in Reichweite seiner Telepathie augenblicklich Laufen dürfen (bzw. Fliegen, Graben, Klettern oder Schwimmen, wenn sie eine entsprechende Bewegungsrate haben).

Verlangsamender Frost (Göttlich, Hervorrufung, Kälte) Ein Eisteufel leitet die extreme Kälte seines Körpers durch seine Gliedmaßen und Waffen. Eine Kreatur, die von einer Waffe oder einem Waffenlosem Angriff eines Eisteufels getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 32 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie für 1W4 Runden den Zustand Verlangsam 1. Von Eisteufeln gehaltene Waffen erhalten die Effekte einer Frostrune. Der Gelugon kann eine solche Waffe auch werfen (Entfernungseinheit 6 m), wobei sie kleine Eisstücke hinter sich in der Luft lässt.



RB WINZIG SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +7; Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie (Berührung)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Arkane Künste +6, Religionskunde +5, Täuschung +7

ST -1, GE +4, KO +0, IN +1, WE +2, CH +2

RK 17; REF +9, WIL +7, ZÄH +5

TP 15; Immunitäten Feuer; **Resistenzen** Gift 5, Körperlich 3 (außer Silber); **Schwächen** Gut 3

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Stachel +9 (Agil, Böse, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4-1 Stichschaden plus 1W4 Böse und Impgift

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4. Vorzeichen**; **2. Unsichtbarkeit** (beliebig oft, nur selbst); **1. Gesinnung entdecken** (beliebig oft, nur Gutes), Kreatur bezaubern; **Zaubertricks (1.) Magie entdecken**

Diabolische Heilung ♦ (Heilung, Göttlich, Konzentration, Nekromantie); **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Effekt** Der Imp erhält 1W6 Trefferpunkte zurück.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung)

- **Eber** Mittelgroß; Geruchssinn (ungenau) 9 m; **Bewegungsrate** 12 m; **Nahkampf** Hauer +9 (Finesse), **Schaden** 1W10-1 Stichschaden
- **Rabe** Geruchssinn; **Bewegungsrate** 3 m, Fliegen 12 m; **Nahkampf** Schnabel +9 (Finesse), **Schaden** 1 Stichschaden
- **Ratte** Geruchssinn; **Bewegungsrate** 6 m; **Nahkampf** Biss +9 (Agil, Finesse), **Schaden** 1 Stichschaden
- **Riesenspinne** Mittelgroß; **Bewegungsrate** 7,50 m, Klettern 7,50 m; **Nahkampf** Zähne +9 (Finesse, Gift), **Schaden** 1W6-1 Stichschaden plus 1W4 Gift

Impgift (Gift); **Rettungswurf** ZÄH, SG 16; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden und Unbeholfen 1 (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden, Unbeholfen 1 und Verlangsamung 1 (1 Runde)

Infernalische Versuchung ♦ (Böse, Glück, Göttlich, Konzentration, Verzauberung);

Häufigkeit Einmal am Tag. **Effekt** Der Imp bietet einer Kreatur innerhalb von 4,50 m, bei der es sich nicht um einen anderen Imp handelt, eine Abmachung an. Die Belohnung für eine Kreatur, wenn diese annimmt, besteht in der Gabe großen Glücks. Diese Gabe hält 1 Runde lang an. Stirbt die Kreatur, während der Effekt der Gabe besteht, wird ihre Seele in die Hölle geschickt, wo sie für alle Ewigkeit gefangen ist und nicht ins Leben zurückgeholt werden kann (außer durch Wunsch oder ähnliche Magie). Die Kreatur darf einmal pro Runde einen Angriffs- oder Rettungswurf zweimal ausführen und das höhere Resultat verwenden.





TEUFEL, LEMUR

KREATUR O

RB MITTELGROSS GEISTLOS SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +0; Mächtige Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +5

ST +2, **GE** +0, **KO** +3 **IN** -5, **WE** +0, **CH** -3

RK 13; **REF** +5, **WIL** +3, **ZÄH** +10

TP 20; **Immunitäten** Feuer, Mental; **Resistenzen** Gift 5, Körperlich 3 (außer Silber); **Schwächen** Gutes 3

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Klaue +7 (Böse, Magisch), **Schaden** 1W4+2 Hiebschaden plus 1 Böse

Unterwürfig Lemuren besitzen kaum eigenen Motivation, aber andere Teufel können ihnen Befehle erteilen. Ein Teufel, bei dem es sich nicht um einen Lemur handelt, darf allen Lemuren innerhalb von 18 m mit einer Aktion der Kategorien Hörbar und Konzentration einen Befehl geben. Der Teufel kann eines der folgenden Kommandos auswählen, welches die Lemuren verstehen können müssen, woraufhin sie es befolgen. Sowohl der Befehl als auch dessen Effekt enden, wenn der Befehlsgeber sich außer Sichtweite eines Lemuren befindet, vom selben oder einem anderen Teufel ein neuer Befehl erteilt wird oder der Lemur stirbt.

- **Arbeiten** Der Lemur verrichtet eine vom Befehlsgeber verlangte einfache Arbeit.
- **Holen** Der Lemur erhält einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate und versucht, ein Objekt oder eine Person zu holen, die der Befehlsgeber auswählt. Er greift alles und jeden an, der sich in seinem Weg befindet.
- **Töten** Der Lemur greift ein vom Befehlsgeber ausgewähltes Ziel an und erhält gegen dieses Ziel einen Situationsbonus von +1 auf seine Angriffe.
- **Verteidigen** Der Lemur umkreist den Befehlsgeber und greift alle sich diesem nähernnden Kreaturen an. Er erhält einen Situationsbonus von +1 auf RK und Rettungswürfe.



RB MITTELGROSS SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +21; Mächtige Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m, Zungen

Fertigkeiten Arkane Künste +19, Diplomatie +21, Einschüchtern +21, Gesellschaftskunde +19, Heimlichkeit +18, Kenntnis (Recht) +25, Religionskunde +19, Täuschung +23

ST +3, **GE** +4, **KO** +4, **IN** +7, **WE** +5, **CH** +5

RK 30; **REF** +18, **WIL** +23, **ZÄH** +18; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 150; **Immunitäten** Feuer, Geschützter Kontrakt; **Resistenzen** Gift 10, Körperlich 10 (außer Silber); **Schwächen** Gutes 10

Geschützter Kontrakt Ein von einem lebendigen Paktteufel getragener, unterschriebener Kontrakt ist immun gegen Schaden von allen Kreaturen außer diesem Paktteufel (auch, wenn er diesen auf seinen Hörnern trägt). Ein Paktteufel ist immun gegen Mentale Effekte, die ihn dazu bewegen können, einen Kontrakt zu annullieren, zu verändern oder zu zerstören.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Bindender Kontrakt +23 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Entwaffnen, Magisch, Zu Fall bringen), **Schaden** 3W6+11 Hiebschaden plus 1W6 Böse, Ergreifen und Höllische Wunde

Nahkampf ♦ Horn +21 (Magisch), **Schaden** 3W10+11 Stichschaden und Höllische Wunde

Immanente Göttliche Zauber SG 31; **10. Ausspähung** (beliebig oft, siehe Infernale Investition); **7. Ebenenwechsel**; **5. Blitzstrahl, Dimensionstür, Feuerball, Gedankensonde, Gegenstand aufspüren, Szenisches Trugbild, Verständigung** (beliebig oft); **4. Dimensionstür** (beliebig oft), Stille, Undurchschaubare Zuflucht; **3. Gedanken lesen** (beliebig oft); **Zaubertricks (7.) Magie entdecken; Ständig (5.) Zungen**

Rituale SG 31; Teufelspakt

Höllische Wunde (Göttlich, Nekromantie) Wie beim Barbazu, nur dass der Anhaltende Blutungsschaden 3W6 Punkte und der Entgegenwirken-SG zur Anwendung von Heilungsmagie 29 beträgt.

(Weiter auf der nächsten Karte)



Infernale Investition Ein Paktteufel kann beliebig oft *Ausspähung* als immanenten Zauber des 10. Grades wirken, jedoch nur auf ein Ziel, mit dem er einen Pakt eingegangen ist. Der Rettungswurf des Ziels ein automatischer Kritischer Fehlschlag.

Kontrakt aufsetzen  (Beschwörung, Göttlich, Handhaben) Der Paktteufel verfasst einen infernalischen Kontrakt für einen lebendigen Sterblichen. Dieser Kontrakt kann eine Vielzahl von Effekten und Fähigkeiten gewähren, ähnlich einem Zauber *Wunsch*, der aber vom Teufel buchstabengetreu erfüllt werden muss. Sterbliche müssen den Kontrakt freiwillig mit ihren wahren Namen unterschreiben, um Vorteile daraus ziehen zu können. Zu diesem Zeitpunkt binden sie ihre Seele an den Paktteufel und an die Hölle.

Solange der Kontrakt gültig ist, kann das Opfer außer durch *Wunsch* oder ähnliche Magie nicht mehr ins Leben zurückgeholt werden. Sollte es auf diese Weise wieder auferstehen, weiß der Paktteufel 1 Jahr lang, welcher Sterbliche dies geschafft hat und wo sich die Kreatur oder Kreaturen befinden, die ihn ins Leben zurückgerufen haben. Dies funktioniert wie der Zauber *Gegenstand aufspüren* mit unbegrenzter Reichweite. Es ist schwierig und häufig gefährlich, die Bedingungen eines infernalischen Kontrakts zu vermeiden.

Höllische Wunde (Göttlich, Nekromantie) Wie beim Barbazu, nur dass der Anhaltende Blutungsschaden 3W6 Punkte und der Entgegenwirken-SG zur Anwendung von Heilungsmagie 29 beträgt.

Infernale Investition Ein Paktteufel kann beliebig oft *Ausspähung* als immanenten Zauber des 10. Grades wirken, jedoch nur auf ein Ziel, mit dem er einen Pakt eingegangen ist. Der Rettungswurf des Ziels ein automatischer Kritischer Fehlschlag.



TEUFEL, HÖLLENSCHLUNDTEUFEL KREATUR 20

RB GROSS SCHEUSAL TEUFEL

Wahrnehmung +37; Mächtige Dunkelsicht, *Wahrer Blick*

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobistik +34, Arkane Künste +32, Athletik +33, Diplomatie +34, Einschüchtern +39, Gesellschaftskunde +36, Heimlichkeit +34, Religionskunde +37, Täuschung +39

ST +9, **GE** +8, **KO** +9, **IN** +8, **WE** +9, **CH** +8

RK 46; **REF** +32, **WIL** +35, **ZÄH** +37; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 335, Regeneration 30 (von Gut deaktiviert); **Immunitäten** Feuer; **Resistenzen** Gift 15, Körperlich 15 (außer Silber); **Schwächen** Gutes 15

Aura der Befehlsgewalt (Aura, Göttlich, Verzauberung) 30 m. Von Höllenschlundteufeln befehlte oder mit ihnen verbündete, böse gesinnte Kreaturen innerhalb der Aura, deren Stufe niedriger ist als die des Höllenschlundteufels, erhalten einen Situationsbonus von +1 auf Angriffs-, Fertigkeits-, Rettungs- und Schadenswürfe sowie auf ihre RK.

Gelegenheitsangriff ↗ Höllenschlundteufel können zusätzlich zum gewohnten Auslöser Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn eine Kreatur in ihrem Angriffsradius eine Aktion der Kategorie Konzentration anwendet. Sie können so auslösende Konzentrations-Aktionen unterbrechen – und zwar bei jedem Treffer, nicht nur bei Kritischen Treffern.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Göttlich, Mental, Verzauberung) 6 m, SG 42

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Biss +40 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch, Gift), **Schaden** 4W10+17 Stichschaden plus 2W6 Punkte Böser Schaden und Höllenschlundteufelsgift

Nahkampf ♦ Klaue +38 (Agil, Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 4W6+17 Hiebschaden plus 2W6 Böse

Nahkampf ♦ Schwanz +36 (Angriffsradius 3 m, Böse, Magisch), **Schaden** 4W10+17 Wuchtschaden plus 2W6 Böse und Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Flügel +36 (Angriffsradius 4,50 m, Böse, Magisch), **Schaden** 4W6+17 Hiebschaden plus 2W6 Böse

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Immanente Göttliche Zauber SG 42; **10.** Meteoritenschwarm, Wort der Macht: Betäubung, Wunder (einmal pro Jahr); **9.** Seelenfalle (beliebig oft); **8.** Ausspähung, Feuerball (beliebig oft), Feuerwand (beliebig oft), Göttliches Machtwort (beliebig oft), Magie bannen (beliebig oft); **5.** Dimensionstür; **4.** Dimensionstür (beliebig oft); **Ständig [8.] Wahrer Blick**

Rituale SG 42; Teufelspakt

Fliegender Flügelschlag ♦ Das Höllenschlundteufel Fliegt und führt während seiner Bewegung einen Flügelangriff aus.

Höllenschlundteufelsgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 43; **Maximaldauer** 10 Runden; **Phase 1** 6W6 Giftschaden und Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 2** 7W6 Giftschaden und Ausgelaugt 2 (1 Runde); **Phase 3** 8W6 Giftschaden und Ausgelaugt 3 (1 Runde)

Meisterhafter Schneller Zauber ♦ (Konzentration); **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Effekt** Besteht die nächste Aktion des Höllenschlundteufels darin, einen Immanenten Zauber des 8. Grades oder niedriger zu wirken, so reduziere die Anzahl der dazu erforderlichen Aktionen um 1 (mindestens 1 Aktion).

Teufel erschaffen Siehe MHB, S. 304

Würgen ♦ 2W10+17 Wuchtschaden plus 2W6 Böse, SG 43



N MITTELGROSS PFLANZE

Wahrnehmung +18; Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobatik +21, Athletik +19, Heimlichkeit +21 (in Sümpfen und Wäldern +24)

ST +5, **GE** +7, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 30; **REF** +21, **WIL** +16, **ZÄH** +17

TP 130, Regeneration 15 (durch Feuer deaktiviert); **Resistenzen** Säure 20

Gestank (Aura, Riechbar) 9 m. Eine die Aura betretende Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Kränkelnd 1, bei einem Kritischen Fehlschlag zusätzlich den Zustand Verlangsam 1. Die Kreatur erhält in der Aura außerdem einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe, um sich vom Zustand Kränkelnd zu erholen. Gelingt ihr ein solcher Rettungswurf, ist die Kreatur 1 Minute lang temporär immun gegen den Effekt.

Bewegungsrate 7,50 m; Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Ranke +21 (Agil, Säure), **Schaden** 3W6+8 Wuchtschaden plus 3W6 Säureschaden und Ergreifen

Fernkampf ♦ Säurebatzen +23 (Reichweite 9 m, Säure), **Schaden** 4W8 Säureschaden plus Amnesiegift

Amnesiegift (Gift, Mental); **RW** ZÄH, SG 29 ; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 2** Auf dem Falschen Fuß und Unbeholfen 1 (1 Runde); **Phase 3** Auf dem Falschen Fuß, Unbeholfen 2 und Verwirrt (1 Runde).

Verwurzeln ♦ (Konzentration) Bis zu ihrer nächsten Aktion scheint die Dezullon eine normale Kannenpflanze zu sein. Die Resultate ihrer Fertigkeitswürfe für Täuschung liegen automatisch bei 41 (bzw. 44 in Sümpfen und Wäldern), ebenso der SG, um als normale Pflanze durchzugehen.

Würgen ♦ 2W6+2 Punkte Wuchtschaden



NB MITTELGROSS DHAMPIR HUMANOIDER MENSCH

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobistik +7, Arkane Künste +8, Einschüchtern +5, Gesellschaftskunde +8, Heimlichkeit +7, Kenntnis (Vampire) +8, Täuschung +5

ST +2, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +4, **WE** +0, **CH** +1

Gegenstände Dolch, Kampfstab, Zauberbuch mit vorbereiteten Zaubern

RK 17; **REF** +7, **WIL** +6, **ZÄH** +4; Situationsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Krankheit

TP 22, Heilung durch Negative Energie

Vermächtnis der Nacht Beim Zustand Ausgelaugt werden für einen Dhampir die Mali und die Reduktion der Trefferpunkte behandelt als sei der Zustandswert um 1 niedriger.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Dolch +7 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Kampfstab +6 (Zweihändig W8), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Faust +7 (Agil, Finesse, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Dolch +7 (Agil, Wurfwaffe 3 m, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+2 Stichschaden

Vorbereitete Arkane Zauber SG 18, Angriff +8; **1. Befehl, Finstere Tentakel** (×2), Magisches Geschoss; **Zaubertricks (1.)** Eiskalte Berührung, Kältestrahl, Magie entdecken, Schild, Zaubertrick



DINOSAURIER, ANKYLOSAURUS

KREATUR 6

N RIESIG DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +12; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +17

ST +7, **GE** +0, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 26; **REF** +10, **WIL** +12, **ZÄH** +16

TP 90

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Schwanz +17 (Angriffsradius 4,50 m, Schwung), **Schaden** 2W8+7
Wuchtschaden plus Betäubender Schwanzschlag

Nahkampf ♦ Fuß +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+7 Wuchtschaden

Betäubender Schwanzschlag Trifft der Ankylosaurus ein Kreatur mit dem Schwanzangriff, muss diese einen Zähigkeitswurf (SG 24) ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges den Zustand Verlangsam 1. Bei einem Kritischen Fehlschlag ist sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges Betäubt.

Trampeln ♦♦♦ Mittelgroß oder kleiner, Fuß, SG 24



DINOSAURIER, BRONTOSAURUS

KREATUR 10

N GIGANTISCH DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +16; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +23

ST +9, **GE** +0, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +1

RK 28; **REF** +14, **WIL** +16, **ZÄH** +21

TP 220

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Schwanz +23 (Angriffsradius 6 m, Durchschlagend), **Schaden** 2W10+13 Wuchtschaden plus Verbessertes Niederwerfen

Nahkampf ♦ Fuß +23 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+13 Wuchtschaden

Schwanzstreich ♦♦ Der Brontosaurus führt einen Schwanzangriff aus und vergleicht das Ergebnis mit der RK von bis zu drei Gegnern, die sich alle innerhalb des Angriffsradius des Schwanzes und angrenzend zu mindestens einem anderen Ziel befinden müssen. Der Dinosaurier würfelt nur einmal für Schaden und verursacht diesen bei jeder getroffener Kreatur. Ein Schwanzstreich zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für mehrfache Angriffe.

Trampeln ♦♦♦ Riesig oder kleiner, Fuß, SG 29



DINOSAURIER, DEINONYCHUS

KREATUR 2

N MITTELGROSS DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +7 Athletik +9 (+12 zum Springen), Heimlichkeit +7

ST +3, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +2

RK 19; **REF** +9, **WIL** +5, **ZÄH** +10

TP 30

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Biss +9, **Schaden** 2W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Kralle +9 (Agil), **Schaden** 1W6+3 Hiebschaden plus 1W4 Blutung

Raubtiervorteil Blutende Kreaturen gelten gegen Deinonychus als Auf dem falschen Fuß betroffen.

Schnellender Angriff ♦ Deinonychus Läuft bis zu 3 m weit und führt dann einen Angriff aus. Alternativ kann er auch erst einen Angriff ausführen und dann bis zu 3 m weit Laufen.



DINOSAURIER, STEGOSAURUS

KREATUR 7

N RIESIG DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +15; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +20

ST +7, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

RK 23; **REF** +13, **WIL** +13, **ZÄH** +17

TP 125

Rückenschildblock ↗ **Auslöser** Stegosaurus wird Ziel eines Nahkampfangriffs.

Effekt Stegosaurus neigt seine Rückenplatten in Richtung des auslösenden Angriffs und erhält einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen diesen Angriff. Schlägt der Angriff fehl, darf Stegosaurus danach einen Schritt ausführen.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Schwanz +18 (Angriffsradius 4,50 m, Durchschlagend), **Schaden** 2W8+9 Stichschaden

Nahkampf ♦ Fuß+18 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+9 Wuchtschaden

Trampeln ➤➤➤ Groß oder kleiner, Fuß, SG 25



DINOSAURIER, TRICERATOPS

KREATUR 8

N RIESIG DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +16; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +21

ST +7, **GE** +0, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 26; **REF** +12, **WIL** +14, **ZÄH** +18

TP 140

Schützender Nackenschild ↘ Auslöser Der Reiter wird Ziel eines Angriffs. **Anforderungen** Eine Kreatur muss auf dem Triceratops reiten. **Effekt** Triceratops

fängt den auslösenden Angriff mit seinem Nackenschild ab. Der Reiter erhält einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen diesen Angriff.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Hörner +19 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+9 Stichschaden plus Niederwerfen

Nahkampf ♦ Fuß +19 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+9 Wuchtschaden

Blutiges Aufspießen Triceratops verursacht mit seinen Hörnern zusätzlich 2W6 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden bei Zielen, die sich auf dem Boden liegend befinden.

Schwerfälliger Sturmangriff ♦ Triceratops läuft bis zu 3 m und führt dann einen Angriff aus.

Trampeln ♦♦ Großer oder kleiner, Fuß, SG 26



DINOSAURIER, TYRANNOsaURUS KREATUR 10

N GIGANTISCH DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +19; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +15, Athletik +24

ST +8, **GE** +1, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +3, **CH** +0

RK 29; **REF** +15, **WIL** +19, **ZÄH** +21

TP 180

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +22 (Gefährlich 1W12, Angriffsradius 6 m), **Schaden** 2W12+12 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Fuß +22 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+12 Wuchtschaden

Beute festhalten ♦ **Auslöser** Tyrannosaurus trifft einen Großen oder kleineren Gegner Kritisch mit einem Fußangriff. **Effekt** Die vom Fuß getroffene Kreatur erhält den Zustand Liegend und wird von Tyrannosaurus auf dem Boden festgehalten. Solange Tyrannosaurus sich nicht von seiner Position fortbewegt, gilt die festgehaltene Kreatur als Gegriffen. Tyrannosaurus erhält einen Situationsbonus von +2 auf Angriffe gegen die so festgehaltene Kreatur, kann sie aber nicht verschlingen, bis er seinen Biss zum Ergreifen der Kreatur verwendet.

Beute schleudern ♦ **Anforderungen** Eine Kreatur wird vom Biss des Tyrannosaurus Ergriffen. **Effekt** Tyrannosaurus wirft die Kreatur bis zu 3 m hoch und 6 m weit in die Luft. Sie fällt 7,50 m tief (angenommen der Tyrannosaurus wirft sie so hoch er kann) und erleidet entsprechend Sturzschaden. Landet die geworfene Kreatur auf einer anderen, so darf letztere einen Einfachen Reflexwurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie Wuchtschaden in derselben Höhe.

Verschlingen ♦ (Offensiv) Mittelgroß, 3W6+8 Wuchtschaden, Befreien 26

Trampeln ♦♦♦ Riesig oder kleiner, Fuß, SG 29



DINOSAURIER, VELOCIRAPTOR

KREATUR 1

N KLEIN DINOSAURIER TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +5 (Springen +8), Heimlichkeit +6

ST +0, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +1

RK 16; **REF** +7, **WIL** +4; **ZÄH** +5

TP 20

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +8 (Finesse), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Kralle +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+3 Hiebschaden

Rudelangriff Velociraptor verursacht 1W4 Punkte zusätzlichen Schaden bei allen Kreaturen, die sich innerhalb des Angriffsradius von mindestens 2 seiner Verbündeten befinden.

Springender Sturmangriff ♦ Velociraptor Läuft bis zu 3 m weit, wobei er Schwieriges Gelände ignoriert, da er Hindernisse überspringt. Er führt dann einen Krallenangriff aus, der einen Situationsbonus von +1 auf den Angriffs-wurf erhält.



HUND, REITHUND

KREATUR 1

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +7, Überlebenskunst +5

ST +2, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 16; **REF** +5, **WIL** +5, **ZÄH** +7

TP 20

Buckeln ↗ SG 17

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +7, **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Rudelangriff Der Hund verursacht 1W4 Punkte zusätzlichen Schaden bei allen Kreaturen, die sich innerhalb des Angriffsradius von mindestens 2 Verbündeten des Hundes befinden.

HUND, WACHHUND

KREATUR -1

N KLEIN TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +4, Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +4

ST +1, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -1

RK 15; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +5

TP 8

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Biss +6, **Schaden** 1W4+1 Stichschaden

Rudelangriff Der Hund verursacht 1W4 Punkte zusätzlichen Schaden bei allen Kreaturen, die sich innerhalb des Angriffsradius von mindestens 2 Verbündeten des Hundes befinden.



DOPPELGÄNGER

KREATUR 3

UNGEWÖHNLICH N MITTELGROSS HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, zwei andere Sprachen

Fertigkeiten Diplomatie +11, Gesellschaftskunde +8, Heimlichkeit +8, Täuschung +11

ST +3, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +4

RK 18; **REF** +10, **WIL** +11, **ZÄH** +5

TP 50

Ende der Scharade ↘ (Offensiv); **Auslöser** Der Doppelgänger hat mit Gestalt wechseln eine andere Gestalt angenommen. Eine andere Kreatur bewegt sich auf ein angrenzendes Feld oder führt eine feindselige Handlung gegen ihn aus. **Effekt** Der Doppelgänger nimmt seine natürliche Gestalt an und kann einen Angriff gegen die auslösende Kreatur ausführen. War dieser Kreatur nicht bewusst, dass der Doppelgänger sich verkleidet hatte, dann wird er von seinem Angriff auf dem falschen Fuß betroffen.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +10 (Agil), **Schaden** 2W6+5 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 21; **3. Gedanken lesen** (beliebig oft)

Gestalt wechseln ♦ (Arkan, Gestaltwandel, Konzentration, Verwandlung) Der Doppelgänger nimmt die Gestalt eines bestimmten Kleinen oder Mittelgroßen Humanoiden an, den er gesehen hat und an dessen Aussehen er sich erinnert. Dies ändert nichts an der Bewegungsrate sowie den Angriffs- und Schadensboni seiner Angriffe, kann aber die Schadensart seiner Angriffe ändern (für gewöhnlich zu Wuchtschaden).



DRACHE, ERWACHSENER SCHWARZER DRACHE

KREATUR 7

CB **GROSS** **AMPHIBIE** **DRACHE** **SÄURE**

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Jotun

Fertigkeiten Akrobistik +18, Arkane Künste +19, Athletik +24, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +20, Täuschung +20

ST +7, **GE** +3, **KO** +5, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +3

RK 31; **REF** +18, **WIL** +21, **ZÄH** +23; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 215; **Immunitäten** Lähmung, Säure, Schlaf

Schwanzhieb ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Drachen verwendet eine Aktion zum Angreifen oder Ablegen eines Fertigkeitswurfs; **Effekt** Der Drache greift die auslösende Kreatur mit seinem Schwanz mit einem Malus von -2 an. Trifft er, so erhält die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf den auslösenden Wurf.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 28

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 40 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf ↘ Biss +25 (Angriffsradius 3 m, Magisch, Säure), **Schaden** 2W12+13 Stichschaden plus 2W6 Säure

Nahkampf ↘ Klaue +25 (Agil, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Hiebschaden

Nahkampf ↘ Schwanz +23 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W12+11 Wuchtschaden

Nahkampf ↘ Hörner +23 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 1W10+11 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber (SG 37); **2. Dunkelheit** (beliebig oft)

Drakonische Raserei ↗ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Hörnerangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ↗ (Arkan, Hervorrufung, Säure); Der Drache spuckt eine 24 m lange Linie aus Säure aus, die 12W6 Punkte Säureschaden verursacht (einfacher REF, SG 30). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Wasser verderben ↗ (Arkan, Konzentration, Nekromantie). Siehe MHB.



DRACHE, ERWACHSENER BLAUER DRACHE KREATUR 13

RB **RIESIG** **DRACHE** **ELEKTRIZITÄT**

Wahrnehmung +24; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobistik +22, Arkane Künste +25, Diplomatie +26, Einschüchtern +24, Ge-
sellschaftskunde +23, Heimlichkeit +20, Täuschung +26, Überlebenskunst +22

ST +6, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +4, **WE** +3, **CH** +5

Geräusche imitieren Der Drache kann jedes Geräusch reproduzieren, das er einmal ge-
hört hat. Dazu muss ihm ein Täuschungswurf mit einem Situationsbonus von +4 ge-
lingen.

RK 34; **REF** +23, **WIL** +23, **ZÄH** +24; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe
gegen Magie

TP 260; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Abwehrender Flügel ➡ **Auslöser** Der Drache ist das Ziel eines Angriffs. **Effekt** Der
Drache hebt seinen Flügel, wodurch er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK
gegen den auslösenden Angriff erhält. Fliegt der Drache zu diesem Zeitpunkt, sinkt er
um 3 m ab, nachdem er den Angriff ausgeführt hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 32

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m, Fliegen 45 m

Nahkampf ♦ Biss +27 (Angriffsradius 4,50 m, Elektrizität, Magisch), **Schaden** 3W8+12
Stichschaden plus 1W12 Elektrizität

Nahkampf ♦ Klaue +27 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W8+12
Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +25 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W8+10 Wucht-
schaden

Nahkampf ♦ Hörner +25 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W8+10 Stich-
schaden

Immanente Arkane Zauber SG 33; **6. Bauchreden** (beliebig oft), Scheinkreatur, Schein-
objekt; **1. Wasser erschaffen** (beliebig oft; siehe Wasser zu Sand); **Zaubertricks (6.)**
Geisterhaftes Geräusch

Drakonische Raserei Wie Junger Blauer Drache

Drakonischer Schwung Wie Junger Blauer Drache

Odemwaffe ➡ (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung); Der Drache spuckt eine 30 m lange
Linie aus Elektrizität aus, die 9W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher
REF, SG 33). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Wasser zu Sand (Arkan, Verwandlung); Wie Junger Blauer Drache, nur mit SG 32.



DRACHE, ERWACHSENER MESSINGDRACHE KREATUR 11

CG GROSS DRACHE FEUER

Wahrnehmung +21; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Sylvanisch; Mit Tieren sprechen

Fertigkeiten Akrobatik +20, Athletik +23, Diplomatie +20, Gesellschaftskunde +19, Täuschung +20

ST +6, GE +3, KO +5, IN +2, WE +4, CH +3

RK 31, **REF** +20, **WIL** +21, **ZÄH** +22; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 215; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf

Abwehrender Flügel ➔ **Auslöser** Der Drache ist das Ziel eines Angriffs. **Effekt** Der Drache hebt seinen Flügel, wodurch er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff erhält. Fliegt der Drache zu diesem Zeitpunkt, sinkt er um 3 m ab, nachdem er den Angriff ausgeführt hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 28

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 40 m, Graben 9 m

Nahkampf ➔ Biss +24 (Angriffsradius 3 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 2W10+12 Stichschaden plus 2W6 Feuer

Nahkampf ➔ Klaue +24 (Agil, Magisch), **Schaden** 2W10+12 Hiebschaden

Nahkampf ➔ Flügel +22 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 1W12+10 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 30; **Ständig (2.)** Mit Tieren sprechen

Drakonische Raserei Wie Junger Messingdrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Messingdrache

Odemwaffe ➔ (Arkan, Feuer, Hervorrufung); Der Drache spuckt eine 24 m lange Linie aus Feuer aus, die 12W6 Punkte Feuerschaden verursacht (einfacher REF, SG 32). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Wüstenwind ➔ (Arkan, Hervorrufung, Konzentration, Luft) **Häufigkeit** Drei-mal am Tag. **Effekt** Der Drache beschwört den Wüstenwind herauf. Dies hat denselben Effekt wie Windstoß (ZÄH, SG 30), aber in einem Kegel von 18 m. Eine Kreatur, deren Rettungswurf fehlschlägt, erhält bis zum Ende ihres nächsten Zuges außerdem den Zustand Blind (bzw. 1 Minute lang bei einem Kritischen Fehlschlag).



DRACHE, ERWACHSENER BRONZEDRACHE KREATUR 13

CG RIESIG AMPHIBIE DRACHE WASSER

Wahrnehmung +23; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache, Elfisch, Gnomisch, Zwergisch; Mit Tieren sprechen

Fertigkeiten Akrobatik +22, Arkane Künste +28, Athletik +24, Diplomatie +23, Einschüchtern +23, Gesellschaftskunde +22, Heimlichkeit +22, Okkultismus +24

ST +7, GE +3, KO +4, IN +5, WE +4, CH +4

RK 34; **REF** +23, **WIL** +26, **ZÄH** +24; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 260; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Aura der Elektrizität (Aura, Elektrizität) 3 m, 1W12 Elektrizitätsschaden; Der Bronzedrache kann diese Aura mit einer Aktion mit der Kategorie Konzentration an- und abschalten. Er kann sich auch entscheiden, dass die Aura keinen Effekt auf Verbündete darin hat.

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 31

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 42 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf ♦ Biss +28 (Angriffsradius 4,50 m, Elektrizität, Magisch), **Schaden** 2W12+15 Stichschaden plus 1W12 Elektrizität

Nahkampf ♦ Klaue +28 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W10+15 Hieb

Nahkampf ♦ Schwanz +26 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 1W10+13 Schaden

Immanente Arkane Zauber SG 33; **2.** Verhüllender Nebel (beliebig oft); **Ständig (2.)** Mit Tieren sprechen

Drakonische Raserei Wie Junger Bronzedrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Bronzedrache

Odemwaffe ♦ Die Odemwaffe des Bronzedrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

- **Blitzstrahl** (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung); Der Drache speit Elektrizität in einer Linie von 24 m aus, die 8W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 33)
- **Furcheinflößendes Gas** (Arkan, Bannmagie, Kampfunfähig, Mental); Der Drache atmet eine Linie von 24 m aus furcheinflößendem Gas aus. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf (SG 33) ausführen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie 1 Runde lang den Zustand Fliehend 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag 2 Runden).

Wasserherrschaft Wie Junger Bronzedrache, nur dass die Wirkungsdauer bis zu 60 Minuten pro Tag beträgt.



DRACHE, ERWACHSENER KUPFERDRACHE KREATUR 12

CG GROSS DRACHE ERDE

Wahrnehmung +23; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch

Fertigkeiten Akrobatik +21, Athletik +24, Darbietung +23, Gesellschaftskunde +22, Handwerkskunst +22, Heimlichkeit +21, Täuschung +21

ST +6, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +4, **WE** +3, **CH** +5

RK 33; **REF** +22, **WIL** +22, **ZÄH** +23; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 235; **Immunitäten** Lähmung, Säure, Schlaf

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Gefühl, Furcht, Mental) 27 m, SG 29

Zuckender Schwanz ➔ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Drachen verwendet eine Bewegungsaktion oder verlässt während der eigenen Bewegungsaktion ein Feld. **Effekt** Der Drache führt mit einem Malus von -2 einen Schwanzangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Trifft er, so unterbricht er die Aktion der Kreatur.

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 42 m; Felsen erklettern 12 m

Nahkampf ➔ Biss +26 (Angriffsradius 3 m, Magisch, Säure), **Schaden** 3W8+12 Stichschaden plus 2W8 Säure

Nahkampf ➔ Klaue +26 (Agil, Magisch), **Schaden** 3W8+12 Hiebschaden

Nahkampf ➔ Schwanz +24 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W8+10 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 33; **4.** Fürchterlicher Lachanfall (beliebig oft), Stein formen; **1.** Schmieren (beliebig oft)

Drakonische Raserei ➔ Wie Junger Kupferdrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Kupferdrache

Felsen erklettern Wie Junger Kupferdrache

Odemwaffe ➔ Die Odemwaffe des Bronzedrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

- **Säure** (Arkan, Hervorrufung, Säure); Der Drache speit Säure in einer Linie von 24 m aus, die 13W6 Punkte Schaden verursacht (einfacher ZÄH, SG 32).

- **Verlangsamungsgas** (Arkan, Verwandlung); Der Drache atmet eine Linie von 24 m aus Verlangsamungsgas aus. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 32 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält eine Kreatur für 1 Runde den Zustand Verlangsamt 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Verlangsamt 2).



DRACHE, ERWACHSENER GOLDDRACHE

KREATUR 15

RG RIESIG DRACHE FEUER

Wahrnehmung +29; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch, Zwergisch

Fertigkeiten Akrobistik +22, Arkane Künste +24, Athletik +28, Diplomatie +29,

Gesellschaftskunde +26, Heilkunde +27, Religion +29

ST +7, GE +3, KO +6, IN +5, WE +6, CH +4

RK 38; **REF** +25, **WIL** +28, **ZÄH** +28; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 330; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kälte 15

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Goldenes Glück ↗ **Auslöser** Ein Rettungswurf des Golddrachen schlägt fehl.

Effekt Der Drache verbessert das Resultat des auslösenden Rettungswurfs um einen Schritt, so dass ein Fehlschlag zu einem Erfolg bzw. ein Kritischer Fehlschlag zu einem gewöhnlichen Fehlschlag wird. Er kann diese Fähigkeit danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 33

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 54 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf ↗ Biss +30 (Angriffsradius 4,50 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 3W12+15 Stichschaden plus 3W6 Feuer

Nahkampf ↗ Klaue +30 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ↗ Schwanz +28 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W10+13 Hiebschaden

Nahkampf ↗ Hörner +28 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W12+13 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 35; **7. Sonnenfeuer;** **3. Gegenstand aufspüren** (nur Edelsteine); **1. Gesinnung entdecken** (nur Böse)

Drakonische Raserei ↗ Wie Junger Golddrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Golddrache

Odemwaffe ↗ Wie Junger Golddrache, nur mit einem Kegel von 12 m, SG 37, Feuerschaden von 15W6 Punkten und das Schwächezgas des Drachen verleiht den Zustand Kraftlos 2 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Kraftlos 3).



DRACHE, ERWACHSENER GRÜNER DRACHE KREATUR 12

RB **RIESIG** **AMPHIBIE** **DRACHE**

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +19, Arkane Künste +22, Athletik +24, Diplomatie +23, Einschüchtern +23, Gesellschaftskunde +22, Heimlichkeit +21, Naturkunde +20, Okkultismus +24, Täuschung +19

ST +6, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +4, **WE** +4, **CH** +5

RK 34; **REF** +22, **WIL** +23, **ZÄH** +20; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 215; **Immunitäten** Gift, Lähmung, Schlaf

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 31

Zuckender Schwanz ↘ Wie Junger Grüner Drache

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 148 m, Schwimmen 12 m; Spurloser Schritt, Unterholz durchqueren

Nahkampf ♦ Biss +26 (Angriffsradius 4,50 m, Gift, Magisch), **Schaden** 3W10+12 Stichschaden plus 3W4 Gift

Nahkampf ♦ Klaue +26 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W8+12 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +24 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W8+10 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Horn +24 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W8+10 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 32; **4.** Einflüsterung; **2.** Verstricken (×2); **Beliebig oft** Kreatur bezaubern

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt zwei Klauen- und einen Hörnerangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

Drakonischer Schwung Wie Junger Grüner Drache

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Gift, Hervorrufung) Der Drache atmet eine giftige Gaswolke aus, die in einem Kegel von 15 m 13W6 Punkte Giftschaden verursacht (SG 31; einfacher ZÄH). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Spurloser Schritt Der Drache profitiert in natürlicher Umgebung immer von Spuren verwischen, auch wenn er sich mit voller Bewegungsrate bewegt.

Unterholz durchqueren Wie Junger Grüner Drache



DRACHE, ERWACHSENER ROTER DRACHE

KREATUR 14

CB RIESIG DRACHE FEUER

Wahrnehmung +26; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Rauchsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch

Fertigkeiten Akrobistik +23, Arkane Künste +25, Athletik +29, Diplomatie +25,

Einschüchtern +27, Heimlichkeit +23, Täuschung +25

ST +7, **GE** +3, **KO** +6, **IN** +3, **WE** +4, **CH** +5

Rauchsicht Wie Junger Roter Drache

RK 37; **REF** +25, **WIL** +26, **ZÄH** +28; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 305; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kälte 15

Drachenhitze (Arkan, Aura, Feuer, Hervorrufung); 1,50 m, 3W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 30)

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 33

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 50 m

Nahkampf ♦ Biss +29 (Angriffsradius 4,50 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 3W12+15 Stichschaden plus 2W6 Feuer

Nahkampf ♦ Klaue +29 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +27 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W12+13 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Flügel +27 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 35; **4. Einflüsterung**; **Zaubertricks (6.) Magie entdecken, Magische Aura lesen**

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt zwei Klauen- und einen Flügelangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

Drakonischer Schwung Wie Junger Roter Drache

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Feuer, Hervorrufung) Der Drache speit Flammen, die in einem Kegel von 15 m 15W6 Punkte Feuerschaden verursachen (einfacher REF, SG 36). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.



DRACHE, ERWACHSENER SILBERDRACHE KREATUR 14

RG RIESIG DRACHE KÄLTE

Wahrnehmung +26; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Nebelsicht

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Fertigkeiten Akrobistik +21, Athletik +27, Diplomatie +25, Einschüchtern +27,

Gesellschaftskunde +20, Heilkunde +24, Religionskunde +24

ST +7, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +4, **CH** +5

Nebelsicht Wie Junger Silberdrache

RK 37; **REF** +23, **WIL** +28, **ZÄH** +26; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 295; **Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 10

Abwehrender Flügel ↗ Wie Junger Silberdrache

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 33

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 42 m; Auf Wolken gehen

Nahkampf ♦ Biss +29 (Angriffsradius 4,50 m, Kälte, Magisch), **Schaden** 3W10+13 Stichschaden plus 3W6 Kälte

Nahkampf ♦ Klaue +29 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W8+13 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +27 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W10+11 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 33; **1. Gesinnung entdecken** (nur Böse)

Auf Wolken gehen Wie Junger Silberdrache

Drakonische Raserei Wie Junger Silberdrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Silberdrache

Odemwaffe ♦♦ Wie Junger Silberdrache, nur mit einem Kegel von 12 m, SG 35, Kälteschaden von 15W6 Punkten und das Lähmende Gas des Drachen verleiht 1 Runde lang den Zustand Verlangsam 2 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag 2 Runden lang den Zustand Verlangsam).



DRACHE, ERWACHSENER WEISSE DRACHE KREATUR 10

CB **GROSS** **DRACHE** **KÄLTE**

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Schneesicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +16, Arkane Künste +15, Athletik +23, Einschüchtern +19,

Heimlichkeit +18

ST +7, **GE** +2, **KO** +5, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +1

Schneesicht Wie Junger Weißen Drache.

RK 29; **REF** +19, **WIL** +17, **ZÄH** +22; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 215; **Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 10

Gefrierendes Blut ↗ (Arkan, Kälte); Wie Junger Weißen Drache, aber 2W6 Kälteschaden.

Kälteaura (Arkan, Aura, Hervorrufung, Kälte); 1,50 m, 2W6 Kälteschaden (einfacher REF, SG 27)

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 27

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 40 m; Eiskletterer 9 m

Nahkampf ♦ Biss +23 (Angriffsradius 3 m, Kälte, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Stichschaden plus 2W6 Kälte

Nahkampf ♦ Klaue +23 (Agil, Magisch), **Schaden** 2W8+13 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +22 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W6+11 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 27; **2. Verhüllender Nebel** (beliebig oft); **1. Windstoß** (beliebig oft)

Drakonische Raserei Wie Junger Weißen Drache

Drakonischer Schwung Wie Junger Weißen Drache

Eis formen ♦ (Arkan, Verwandlung, Wasser) Wie Junger Weißen Drache

Eiskletterer Wie Junger Weißen Drache

Odemwaffe ♦ (Arkan, Hervorrufung, Kälte) Der Drache atmet eine Wolke aus Frost aus, die in einem Kegel von 12 m 11W6 Punkte Kälteschaden verursacht (einfache REF, SG 24).

Zermalmender Körper ♦ Wie Junger Weißen Drache, nur mit SG 29 und 3W6 Punkten Wuchtschaden.



DRACHE, EHRWÜRDIGER SCHWARZER DRACHE

KREATUR 16

CB RIESIG AMPHIBIE DRACHE SÄURE

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Jotun, Orkisch

Fertigkeiten Akrobatik +25, Arkane Künste +26, Athletik +32, Einschüchtern +29, Heimlichkeit +27, Täuschung +29

ST +8, **GE** +5, **KO** +6, **IN** +4, **WE** +5, **CH** +5

RK 39; **REF** +27, **WIL** +29, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 325; **Immunitäten** Lähmung, Säure, Schlaf

Schwanzhieb ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Drachen verwendet eine Aktion zum Angreifen oder Ablegen eines Fertigkeitswurfs; **Effekt** Der Drache greift die auslösende Kreatur mit seinem Schwanz mit einem Malus von -2 an. Trifft er, so erhält die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf den auslösenden Wurf.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 35

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 45 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf ♦ Biss +33 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch, Säure), **Schaden** 3W10+14 Stichschaden plus 2W6 Säure und 2W6 Anhaltende Säure

Nahkampf ♦ Klaue +33 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 3W8+14 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +31 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W10+12 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Hörner +31 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W10+12 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber (SG 37); **2. Dunkelheit** (beliebig oft)

Drakonische Raserei Wie Junger Schwarzer Drache.

Drakonischer Schwung Wie Junger Schwarzer Drache.

Odemwaffe ♦ (Arkan, Hervorrufung, Säure); Der Drache spuckt eine 30 m lange Linie aus Säure aus, die 17W6 Punkte Säureschaden verursacht (einfacher REF, SG 39). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Wasser verderben ♦ (Arkan, Konzentration, Nekromantie); Wie Erwachsener Schwarzer Drache, nur mit SG 35.



DRACHE, EHRWÜRDIGER BLAUER DRACHE KREATUR 18

UNGEWÖHNLICH RB RIESIG DRACHE ELEKTRIZITÄT

Wahrnehmung +31; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch, Jotun

Fertigkeiten Akrobatik +28, Arkane Künste +33, Diplomatie +35, Einschüchtern +33, Gesellschaftskunde +35, Heimlichkeit +28, Täuschung +35, Überlebenskunst +29

ST +7, **GE** +4, **KO** +6, **IN** +7, **WE** +5, **CH** +7

Geräusche imitieren Der Drache kann jedes Geräusch reproduzieren, das er einmal gehört hat. Dazu muss ihm ein Täuschungswurf mit einem Situationsbonus von +4 gelingen.

RK 42; **REF** +30, **WIL** +33, **ZÄH** +32; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 370; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Abwehrender Flügel ↗ Wie Junger Blauer Drache

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 39

Bewegungsrate 15 m, Graben 9 m, Fliegen 60 m

Nahkampf ♦ Biss +35 (Angriffsradius 6 m, Elektrizität, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Stichschaden plus 2W12 Elektrizität

Nahkampf ♦ Klaue +35 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +33 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 3W10+13 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Hörner +33 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 43; **8. Bauchreden** (beliebig oft), **Scheingelände** (beliebig oft), **Scheinkreatur** (beliebig oft), **Scheinobjekt** (beliebig oft); **7. Projiziertes Ebenbild** (siehe **Projizierte Odemwaffe**); **1. Wasser erschaffen** (beliebig oft; siehe Wasser zu Sand); **Zaubertricks (6.) Geisterhaftes Geräusch**

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt zwei Klauen- und einen Hörnerangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

Drakonischer Schwung Wie Junger Blauer Drache

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung); Der Drache spuckt eine 40 m lange Linie aus Elektrizität aus, die 12W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 40). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Jedes Mal, wenn der Drache seine Odemwaffe anwendet, erscheint eine Gewitterwolke mit einem Radius von 6 m in 24 m Höhe über dem Weg der Odemwaffe. Den genau Ort entlang der Linie legt der Drache fest. Diese Wolken bleiben 10 Minuten lang bestehen und erlauben dem Drachen die Anwendung von Sturmodem.

Projizierte Odemwaffe Wenn der Drache seine Odemwaffe anwendet, während das illusionäre Abbild seines Immanenten *Projizierten Ebenbild* besteht, dann darf er alternativ sein Abbild seine Odemwaffe speien lassen.

Sturmodem ➡ (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung, Konzentration); **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Anforderungen** Eine von der Odemwaffe erschaffene Gewitterwolke innerhalb von 45 m; der Drache muss die Wolke sehen können; **Effekt** Der Drache ruft einen Blitzstrahl aus der von seiner Odemwaffe erschaffenen Gewitterwolke herab. Dies erzeugt eine senkrechte Linie aus Elektrizität zum Boden, die bei allen Gegnern in ihrem Verlauf 6W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 40).

Wasser zu Sand (Arkan, Verwandlung); Wie Junger Blauer Drache, nur mit SG 37.



DRACHE, EHRWÜRDIGER MESSINGDRACHE KREATUR 16

UNGEWÖHNLICH CG RIESIG DRACHE FEUER

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Sphinx, Sylvanisch; Mit Tieren sprechen

Fertigkeiten Akrobatik +27, Athletik +31, Diplomatie +29, Gesellschaftskunde +28, Täuschung +27

ST +7, GE +5, KO +6, IN +4, WE +4, CH +5

RK 39; **REF** +29, **WIL** +30, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 325; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf

Abwehrender Flügel ↗ Wie Junger Messingdrache

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 35

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 50 m, Graben 12 m

Nahkampf ♦ Biss +32 (Angriffsradius 4,50 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Stichschaden plus 3W6 Feuer und 2W6 Anhaltenden Feuerschaden

Nahkampf ♦ Klaue +32 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Flügel +30 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W12+13 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 37; **Ständig (2.)** Mit Tieren sprechen

Drakonische Raserei Wie Junger Messingdrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Messingdrache

Odemwaffe ♦♦ Die Odemwaffe des Messingdrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

- **Flammen** (Arkan, Feuer, Hervorrufung); Der Drache speit Feuer in einer Linie von 30 m, die 16W6 Punkte Feuerschaden verursacht (einfacher REF, SG 39).
- **Schlafgas** (Arkan, Kampfunfähig, Schlaf, Verzauberung); Der Drache atmet Schlafgas in einem Kegel von 24 m aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Zähigkeitswurf (SG 39) ausführen. Bei einem Fehlschlag werden sie 1W6 Runden lang Bewusstlos (1 Minute bei einem Kritischen Fehlschlag).

Wüstenwind ♦♦ (Arkan, Hervorrufung, Konzentration, Luft) Wie Erwachsener Messingdrache, aber mit SG 37.



DRACHE, EHRWÜRDIGER BRONZEDRACHE KREATUR 18

UNGEWÖHNLICH RG GIGANTISCH AMPHIBIE DRACHE WASSER

Wahrnehmung +32; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 30 m

Sprachen Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache, Elfisch, Gnomisch, Zwergisch; *Mit Tieren sprechen*

Fertigkeiten Akrobatik +28, Arkane Künste +35, Athletik +34, Diplomatie +32, Einschüchtern +32, Gesellschaftskunde +33, Heimlichkeit +28, Okkultismus +33

ST +8, **GE** +4, **KO** +6, **IN** +7, **WE** +6, **CH** +6

RK 43; **REF** +30, **WIL** +34, **ZÄH** +32; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 360; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Aura der Elektrizität (Aura, Elektrizität) 4,50 m; wie Erwachsener Bronzedrache, nur mit 2W12 Elektrizitätsschaden

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Gefühl, Furcht, Mental) 27 m, SG 38

Wasserwirbel (Aura, Wasser); 12 m. Wasser in dieser Aura, das zum Gewässer gehört, in dem sich der Drache befindet, gilt für schwimmende Kreaturen ohne die Kategorie Wasser wie Schwieriges Gelände.

Wirbelsog ↗ (Wasser); **Auslöser** Eine Kreatur im Wasserwirbel des Drachen verwendet eine Aktion zum Schwimmen. **Effekt** Der Drache erzeugt eine Wasserströmung, welche die auslösende Kreatur dazu zwingt, einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Schwimmen gegen SG 40 auszuführen. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur 9 m in Richtung des Drachen gezogen und verliert die auslösende Aktion. Bei einem Erfolg kann die Kreatur wie gewohnt Schwimmen (indem sie das Ergebnis dieses Wurfs anwendet, sollte sie keine Bewegungsrate für Schwimmen haben).

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf ↘ Biss +35 (Angriffsradius 6 m, Elektrizität, Magisch), **Schaden** 3W12+16 Stichschaden plus 2W12 Elektrizität

Nahkampf ↘ Klaue +35 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 3W10+16 Hiebschaden

Nahkampf ↘ Schwanz +33 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W10+14 Wuchtschaden

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Immanente Arkane Zauber SG 40; **5.** Wasser kontrollieren (beliebig oft); **2.** Verhüllender Nebel (beliebig oft); **Ständig (2.)** Mit Tieren sprechen

Drakonische Raserei ➡➡ Der Drache führt zwei Klauen und einen Schwanzangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

Drakonischer Schwung Wie Junger Bronzedrache

Odemwaffe ➡➡ Wie Junger Bronzedrache, nur mit einer Linie von 30 m, SG 40 und der Elektrizitätsschaden beträgt 12W12 Punkte.

Wasserherrschaft Wie Junger Bronzedrache, nur dass die Wirkungsdauer bis zu 120 Minuten pro Tag beträgt.



DRACHE, EHRWÜRDIGER KUPFERDRACHE KREATUR 17

UNGEWÖHNLICH CG RIESIG DRACHE ERDE

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Zwergisch

Fertigkeiten Akrobatik +30, Athletik +31, Darbietung +31, Gesellschaftskunde +29, Handwerkskunst +31, Heimlichkeit +30, Täuschung +29

ST +8, **GE** +5, **KO** +5, **IN** +6, **WE** +5, **CH** +6

RK 41; **REF** +32, **WIL** +32, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 345; **Immunitäten** Lähmung, Säure, Schlaf

Aura der Verlangsamung (Arkan, Aura, Verzauberung) 3 m. Alle Kreaturen, die ihren Zug in der Aura beenden, müssen einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält eine Kreatur für 1 Runde den Zustand Verlangsam 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Verlangsam 2). Der Kupferdrache kann diese Aura mit einer Aktion mit der Kategorie Konzentration an- und ausschalten. Er kann sich auch entscheiden, dass die Aura keinen Effekt auf Verbündete hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 35

Windender Schwanz ➡ Wie Junger Kupferdrache

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 60 m; Felsen erklettern 15 m

Nahkampf ➡ Biss +33 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch, Säure), **Schaden** 3W10+16 Stichschaden plus 3W8 Säure

Nahkampf ➡ Klaue +33 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W10+16 Hiebschaden

Nahkampf ➡ Schwanz +31 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W10+14 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 39; **5. Fürchterlicher Lachanfall** (beliebig oft), Steinwand; **4. Stein formen** (beliebig oft); **1. Schmieren** (beliebig oft)

Drakonische Raserei ➡ Wie Junger Kupferdrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Kupferdrache

Felsen erklettern Wie Junger Kupferdrache

Massengelächter ➡ (Arkan, Gefühl, Mental, Verzauberung); **Häufigkeit** Einmal pro Tag. **Effekt** Der Kupferdrache erzählt einen fantastischen Witz. Alle Kreaturen in einer Ausstrahlung von 30 m müssen eine Willenswurf (SG 39) ausführen. Bei einem Fehlschlag erleiden sie 1 Minute lang die Effekte eines Zaubers **Fürchterlicher Lachanfall** des 9. Grades.

Odemwaffe ➡ Wie Junger Kupferdrache, nur mit einer Linie von 30 m, SG 38 und der Säureschaden beträgt 18W6 Punkte.



DRACHE, EHRWÜRDIGER GOLDDRACHE

KREATUR 20

UNGEWÖHNLICH RG GIGANTISCH DRACHE FEUER

Wahrnehmung +36; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 24 m

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Jotun, Sylvanisch, Zwerghisch

Fertigkeiten Akrobatik +29, Arkane Künste +31, Athletik +35, Diplomatie +35, Gesellschaftskunde +35, Heilkunde +36, Religion +36

ST +9, **GE** +5, **KO** +8, **IN** +7, **WE** +8, **CH** +5

RK 46; **REF** +34, **WIL** +39, **ZÄH** +37; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 450; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kälte 20

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Goldenes Glück ↗ Wie Erwachsener Golddrache

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 39

Zusatzreaktion Der Drache erhält in jeder Runde zu Beginn seines Zuges 2 Reaktionen.

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 60 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf ♦ Biss +38 (Angriffsradius 6 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 4W12+17 Stichschaden plus 4W6 Feuer

Nahkampf ♦ Klaue +38 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 4W10+17 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +36 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 4W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Hörner +36 (Agil, Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W12+15 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 41; **10. Sonnenfeuer**; **3. Gegenstand aufspüren** (nur Edelsteine); **1. Gesinnung entdecken** (nur Böse)

Drakonische Raserei ♦ Wie Junger Golddrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Golddrache

Odemwaffe ♦ Wie Junger Golddrache, nur mit einem Kegel von 15 m, SG 44, Feuerschaden von 20W6 Punkten und das Schwächegas des Drachen verleiht den Zustand Kraftlos 3 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Kraftlos 4).



DRACHE, EHRWÜRDIGER GRÜNER DRACHE KREATUR 17

UNGEWÖHNLICH RB GIGANTISCH AMPHIBIE DRACHE

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Jotun, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +25, Arkane Künste +32, Athletik +30, Diplomatie +31, Einschüchtern +31, Gesellschaftskunde +31, Heimlichkeit +29 (Camouflage), Naturkunde +28, Okkultismus +34, Täuschung +27

ST +7, **GE** +4, **KO** +5, **IN** +6, **WE** +5, **CH** +6

Tarnung Der Drache kann sich in natürlicher Umgebung verstecken, auch wenn er keine Deckung hat.

RK 41; **REF** +29, **WIL** +32, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 315; **Immunitäten** Gift, Lähmung, Schlaf

Miasma (Aura, Gift); 6 m. Nachdem der Drache seine Odemwaffe angewendet hat, dringt aus seinem Körper 1 weitere Runde lang eine Wolke aus Giftgas. Alle Kreaturen, die ihren Zug im Miasma beenden, erleiden 4W6 Punkte Giftschaden (einfacher ZÄH, SG 37). Kreaturen im Miasma sind Verborgen und behandeln andere Kreaturen, als seien diese ebenfalls Verborgen. Der Drache kann ungehindert durch das Miasma hindurchsehen.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 37

Zuckender Schwanz ↘ Wie Junger Grüner Drache

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 60 m, Schwimmen 15 m; Spurloser Schritt, Unterholz durchqueren

Nahkampf ♦ Biss +33 (Angriffsradius 6 m, Gift, Magisch), **Schaden** 3W12+15 Stichschaden plus 4W4 Gift

Nahkampf ♦ Klaue +33 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +31 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 3W10+13 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Horn +31 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 39; **6.** Kreatur beherrschen; **4.** Kreatur bezaubern (beliebig oft), Einflüsterung; **2.** Verstricken (beliebig oft)

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Drakonische Raserei ➡ Der Drache führt zwei Klauen- und einen Hörnerangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

Drakonischer Schwung Wie Junger Grüner Drache

Odemwaffe ➡ (Arkan, Gift, Hervorrufung) Der Drache atmet eine giftige Gaswolke aus, die in einem Kegel von 18 m 18W6 Punkte Giftschaden verursacht (einfacher ZÄH, SG 37). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Spurloser Schritt Wie Erwachsener Grüner Drache

Unterholz durchqueren Der Grüne Drache ignoriert schwieriges Gelände und sehr schwieriges Gelände, das auf nichtmagischem Blattwerk basiert.

Red Dragon



DRACHE, EHRWÜRDIGER ROTER DRACHE KREATUR 19

UNGEWÖHNLICH CB RIESIG DRACHE FEUER

Wahrnehmung +35; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Rauchsicht

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Jotun, Orkisch, Zwergisch

Fertigkeiten Akrobistik +30, Arkane Künste +35, Athletik +37, Diplomatie +35,

Einschüchtern +37, Heimlichkeit +33, Täuschung +35

ST +9, **GE** +5, **KO** +8, **IN** +5, **WE** +6, **CH** +7

Rauchsicht Wie Junger Roter Drache

RK 45; **REF** +32, **WIL** +35, **ZÄH** +35; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 425; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kälte 20

Drachenhitze (Arkan, Aura, Feuer, Hervorrufung); 3 m, 4W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 39)

Feuer umlenken ↗ (Arkan, Bannmagie); **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb von 30 m wirkt einen Feuerzauber oder ein Feuerzauber tritt auf andere Weise von einer Quelle innerhalb von 30 m in Effekt. **Effekt** Der Drache trifft alle Entscheidungen hinsichtlich Zielen, Zielort und anderen Effekten des Zauber, als sei er der Zaubervirker.

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 40

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 54 m

Nahkampf ♦ Biss +37 (Angriffsradius 6 m, Feuer, Magisch), **Schaden** 4W10+17 Stichschaden plus 3W6 Feuer

Nahkampf ♦ Klaue +37 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 4W8+17 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +35 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 4W10+15 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Flügel +35 (Agil, Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W8+15 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 42; **8. Feuerwand** (beliebig oft); **4. Einflüsterung** (beliebig oft); **Zaubertricks (9.)** Magie entdecken, Magische Aura lesen

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt zwei Klauen- und einen Flügelangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

(Weiter auf der nächsten Karte)

Red Dragon



(Fortsetzung)

Drakonischer Schwung Wie Junger Roter Drache

Flammen manipulieren ◀▶ (Arkan, Konzentration, Verwandlung); Der Rote Drache versucht, die Kontrolle über ein magisches Feuer oder einen Feuerzauber innerhalb von 30 m an sich zu reißen. Hat er mit einem Wurf zum Entgegenwirken Erfolg (Entgegenwirken Grad 10; Entgegenwirken-Modifikator +32), verliert der ursprüngliche Zauberwirker die Kontrolle über den Zauber oder das magische Feuer und der Drache übernimmt sie. Der Drache wird so behandelt, als habe er mit dieser Aktion den Zauber aufrechterhalten (wenn anwendbar). Der Drache darf sich entscheiden, den Zauber zu beenden, anstatt die Kontrolle darüber zu übernehmen.

Odemwaffe ◀▶ (Arkan, Feuer, Hervorrufung) Der Drache speit Flammen, die in einem Kegel von 18 m 20W6 Punkte Feuerschaden verursachen (einfacher REF, SG 42). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.



DRACHE, EHRWÜRDIGER SILBERDRACHE

KREATUR 19

UNGEWÖHNLICH RG GIGANTISCH DRACHE KÄLTE

Wahrnehmung +32; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Nebelsicht

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Sylvanisch, Zvergisch

Fertigkeiten Akrobatik +27, Athletik +38, Diplomatie +34, Einschüchtern +37, Gesellschaftskunde +30, Heilkunde +33, Religionskunde +32

ST +9, **GE** +4, **KO** +5, **IN** +5, **WE** +5, **CH** +7

Nebelsicht Wie Junger Silberdrache

RK 45; **REF** +31, **WIL** +34, **ZÄH** +34; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 410; **Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 15

Abwehrender Flügel ↗ Wie Junger Silberdrache

Aura der Kälte (Aura, Kälte) 4,50 m, 3W6 Kälteschaden. Der Silberdrache kann diese Aura mit einer Aktion mit der Kategorie Konzentration an- und ausschalten. Er kann sich auch entscheiden, dass die Aura keinen Effekt auf Verbündete hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 40

Zauber reflektieren ↗ **Auslöser** Der Silberdrache erzielt bei einem Rettungswurf gegen einen Zauber einen Kritischen Erfolg oder ein Zauberwirker erzielt einen Kritischen Fehlschlag bei einem Zauberangriffswurf gegen den Drachen. **Effekt** Der Zauber wird wie durch den Effekt von Zauber zurückwerfen auf den Zauberwirker reflektiert.

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 54 m; Auf Wolken gehen

Nahkampf ↘ Biss +37 (Angriffsradius 6 m , Kälte, Magisch), **Schaden** 4W10+17 Stichschaden plus 4W6 Kälte

Nahkampf ↘ Klaue +37 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 4W8+17 Hiebschaden

Nahkampf ↘ Schwanz +35 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 40; **1. Gesinnung entdecken** (nur Böse)

Auf Wolken gehen Wie Junger Silberdrache

Drakonische Raserei ↗ Wie Junger Silberdrache

Drakonischer Schwung Wie Junger Silberdrache

Odemwaffe ↗ Wie Junger Silberdrache, nur mit einem Kegel von 15 m, SG 42, Kälteschaden von 20W6 Punkten und das Lähmende Gas des Drachen verleiht 1 Runde lang den Zustand Gelähmt (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag 3 Runden lang).



DRACHE, EHRWÜRDIGER WEISSE DRACHE KREATUR 15

UNGEWÖHNLICH CB RIESIG DRACHE KÄLTE

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Schneesicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobistik +24, Arkane Künste +23, Athletik +31, Einschüchtern +28, Heimlichkeit +26

ST +8, **GE** +3, **KO** +7, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +3

Schneesicht Wie Junger Weißen Drache

RK 36; **REF** +26, **WIL** +24, **ZÄH** +30, Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 330; **Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 15

Gefrierendes Blut ↗ (Arkan, Kälte); Wie Junger Weißen Drache, aber 3W6 Kälteschaden.

Kälteaura (Arkan, Aura, Hervorrufung, Kälte); 3 m, 3W6 Kälteschaden (einfacher REF, SG 34)

Schneesturm (Arkan, Aura, Kälte); 15 m. Nachdem der Drache seine Odemwaffe angewendet hat, umgibt 1 Runde lang ein wilder, blendender Schneesturm seinen Körper. Das Gelände in diesem Bereich gilt für andere, auf dem Boden befindliche, fliegende oder kletternde Kreaturen als Schwieriges Gelände. Der wehende Schnee verleiht außerdem allen Kreaturen im Bereich den Zustand Verborgen. Während der Schneesturm anhält, vergrößert sich der Bereich der Kälteaura des Drachen auf die des Schneesturms.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 34

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 48 m; Eiskletterer 12 m

Nahkampf ♦ Biss +31 (Angriffsradius 4,50 m Kälte, Magisch), **Schaden** 3W12+16 Stichschaden plus 3W6 Kälte

Nahkampf ♦ Klaue +31 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W10+16 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +29 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W10+14 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 36; **6.** Eiswand (beliebig oft); **2.** Verhüllender Nebel (beliebig oft); **1.** Windstoß (beliebig oft)

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Drakonische Raserei ➡ Der Drache führt zwei Klauen- und einen Schwanzangriff in beliebiger Reihenfolge aus.

Drakonischer Schwung Wie Junger Weißer Drache

Eis formen ➡ (Arkan, Verwandlung, Wasser) Wie Junger Weißer Drache

Eiskletterer Wie Junger Weißer Drache

Odemwaffe ➡ (Arkan, Hervorrufung, Kälte) Der Drache atmet eine Wolke aus Frost aus, die in einem Kegel von 15 m 16W6 Punkte Kälteschaden verursacht (einfach REF, SG 36).

Zermalmender Körper ➡ Wie Junger Weißer Drache, nur mit SG 37 und 5W6 Punkten Wuchtschaden.



DRACHE, JUNGER SCHWARZER DRACHE

KREATUR 7

CB GROSS AMPHIBIE DRACHE SÄURE

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +14, Arkane Künste +12, Athletik +17, Einschüchtern +15,

Heimlichkeit +16, Täuschung +15

ST +6, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +2

RK 25; **REF** +12, **WIL** +15, **ZÄH** +17

TP 125; **Immunitäten** Lähmung, Säure, Schlaf

Schwanzhieb ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Drachen verwendet eine Aktion zum Angreifen oder Ablegen eines Fertigkeitswurfs; **Effekt** Der Drache greift die auslösende Kreatur mit seinem Schwanz mit einem Malus von -2 an. Trifft er, so erhält die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf den auslösenden Wurf.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 23

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 30 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +19 (Angriffsradius 3 m, Säure), **Schaden** 2W10+9 Stichschaden plus 1W6 Säure

Nahkampf ♦ Klaue +19 (Agil), **Schaden** 2W6+9 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +17 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+7 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Hörner +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+7 Stichschaden

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Hörnerangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Hervorrufung, Säure); Der Drache spuckt eine 18 m lange Linie aus Säure aus, die 8W6 Punkte Säureschaden verursacht (ein-facher REF, SG 25). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.



DRACHE, JUNGER BLAUER DRACHE KREATOR 9

RB GROSS DRACHE ELEKTRIZITÄT

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch

Fertigkeiten Akrobatik +15, Arkane Künste +16, Diplomatie +18, Einschüchtern +18, Gesellschaftskunde +16, Heimlichkeit +15, Täuschung +18, Überlebenskunst +16

ST +5, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +3

Geräusche imitieren Der Drache kann jedes Geräusch reproduzieren, das er einmal gehört hat. Dazu muss ihm ein Fertigkeitswurf für Täuschung mit einem Situationsbonus von +4 gelingen.

RK 28, **REF** +18, **WIL** +19, **ZÄH** +19

TP 170; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Abwehrender Flügel ↗ **Auslöser** Der Drache ist das Ziel eines Angriffs. **Effekt** Der Drache hebt seinen Flügel, wodurch er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff erhält. Fliegt der Drache zu diesem Zeitpunkt, sinkt er um 3 m ab, nachdem er den Angriff ausgeführt hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl. Mental) 27 m, SG 26

Bewegungsrate 9 m, Graben 4,50 m, Fliegen 30 m

Nahkampf ↘ Biss +21 (Angriffsradius 3 m, Elektrizität), **Schaden** 2W8+11 Stichschaden plus 1W12 Elektrizität

Nahkampf ↘ Klaue +21 (Agil), **Schaden** 2W8+11 Hiebschaden

Nahkampf ↘ Schwanz +19 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+9 Wuchtschaden

Nahkampf ↘ Hörner +19 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+9 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 28; **1.** Wasser erschaffen (beliebig oft; siehe Wasser zu Sand); **Zaubertricks (4.) Geisterhaftes Geräusch**

Drakonische Raserei ↗ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Hörnerangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡➡ (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung); Der Drache spuckt eine 24 m lange Linie aus Elektrizität aus, die 5W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 28). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Wasser zu Sand (Arkan, Verwandlung) Wenn der Drache Wasser erschaffen wirkt, darf er anstatt dessen versuchen, Flüssigkeit zu vernichten, wodurch er eine gleiche Menge Flüssigkeit in Sand verwandelt. Dies vernichtet auch flüssige magische und alchemistische Gegenstände, wenn ihre Stufe niedriger als die des Drachen ist. Eine Kreatur kann mit einem Willenswurf gegen SG 26 versuchen, die Flüssigkeiten in ihrem Besitz zu beschützen. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf die Flüssigkeiten im Körper einer Kreatur.



DRACHE, JUNGER MESSINGDRACHE KREATUR 7

CG GROSS DRACHE FEUER

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Sylvanisch; Mit Tieren sprechen

Fertigkeiten Akrobatik +13, Athletik +18, Diplomatie +15, Gesellschaftskunde +14, Täuschung +15

ST +5, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +1, **CH** +2

RK 25; **REF** +15, **WIL** +14, **ZÄH** +16

TP 125; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf

Abwehrender Flügel ↘ **Auslöser** Der Drache ist das Ziel eines Angriffs. **Effekt**

Der Drache hebt seinen Flügel, wodurch er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff erhält. Fliegt der Drache zu diesem Zeitpunkt, sinkt er um 3 m ab, nachdem er den Angriff ausgeführt hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 23

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 40 m, Graben 9 m

Nahkampf ♦ Biss +19 (Angriffsradius 3 m, Feuer), **Schaden** 2W6+8 Stichschaden plus 1W8 Feuer

Nahkampf ♦ Klaue +19 (Agil), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Flügel +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+7 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 25; **Ständig (2.)** Mit Tieren sprechen

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Bissangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Feuer, Hervorrufung); Der Drache speit Feuer in einer Linie von 18 m, die 6W6 Punkte Feuerschaden verursacht (einfacher REF, SG 26). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.



DRACHE, JUNGER BRONZEDRACHE KREATOR 9

RG GROSS AMPHIBIE DRACHE WASSER

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache, Elfisch, Zwergisch; *Mit Tieren sprechen*

Fertigkeiten Akrobatik +16, Arkane Künste +20, Athletik +18, Diplomatie +18, Einschüchtern +18, Gesellschaftskunde +16, Heimlichkeit +16, Okkultismus +18

ST +5, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +3, **WE** +3, **CH** +3

RK 28; **REF** +17, **WIL** +19, **ZÄH** +19; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 170; **Immunitäten** Elektrizität, Lähmung, Schlaf

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 26

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 40 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +21 (Angriffsradius 3 m, Elektrizität), **Schaden** 2W8+11 Stichschaden plus 1W12 Elektrizität

Nahkampf ♦ Klaue +21 (Agil), **Schaden** 2W8+11 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +19 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+9 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 28; **Ständig (2.)** *Mit Tieren sprechen*

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Schwanzangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ♦♦ Die Odemwaffe des Bronzedrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

- **Blitzstrahl** (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung); Der Drache speit Elektrizität in einer Linie von 18 m aus, die 6W12 Punkte Elektrizitätsschaden verursacht (einfacher REF, SG 28)

- **Furcheinflößendes Gas** (Arkan, Bannmagie, Kampfunfähig, Mental); Der Drache atmet eine Linie von 18 m aus furcheinflößendem Gas aus. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Willenswurf (SG 28) ausführen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie 1 Runde lang den Zustand Fliehend 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag 2 Runden).

Wasserherrschaft (Arkan, Verwandlung, Wasser) Der Drache und mit ihm verbündete Kreaturen und Vehikel innerhalb von 15 m können bis zu 30 Minuten pro Tag ihre Bewegungsraten im Wasser verdoppeln.



DRACHE, JUNGER KUPFERDRACHE KREATUR 8

CG GROSS DRACHE ERDE

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Gnomisch

Fertigkeiten Akrobatik +17, Athletik +17, Darbietung +16, Gesellschaftskunde +16, Handwerkskunst +14, Heimlichkeit +17, Täuschung +15

ST +5, GE +3, KO +2, IN +2, WE +2, CH +3

RK 27; **REF** +17, **WIL** +16, **ZÄH** +16; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 150; **Immunitäten** Lähmung, Säure, Schlaf

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 23

Zuckender Schwanz ➔ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Drachen verwendet eine Bewegungsaktion oder verlässt während der eigenen Bewegungsaktion ein Feld. **Effekt** Der Drache führt mit einem Malus von -2 einen Schwanzangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Trifft er, so unterbricht er die Aktion der Kreatur.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 40 m; Felsen erklettern 9 m

Nahkampf ➔ Biss +20 (Angriffsradius 3 m, Säure), **Schaden** 2W8+8 Stichschaden plus 1W8 Säure

Nahkampf ➔ Klaue +20 (Agil), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden

Nahkampf ➔ Schwanz +18 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 1W8+7 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 27; **1. Schmieren** (beliebig oft)

Drakonische Raserei ➔ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Schwanzangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Felsen erklettern Die Bewegungsrate für Klettern des Drachen wird nur angewendet, wenn er steinerne Oberflächen erklettert.

Odemwaffe ➔ Die Odemwaffe des Bronzedrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

- **Säure** (Arkan, Hervorrufung, Säure); Der Drache speit Säure in einer Linie von 18 m aus, die 8W6 Punkte Schaden verursacht (einfacher ZÄH, SG 26).

- **Verlangsamungsgas** (Arkan, Verwandlung); Der Drache atmet eine Linie von 18 m aus Verlangsamungsgas aus. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 26 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält eine Kreatur für 1 Runde den Zustand Verlangsamt 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Verlangsamt 2).



DRACHE, JUNGER GOLDDRACHE

KREATUR 11

RG GROSS DRACHE FEUER

Wahrnehmung +21; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +17, Arkane Künste +18, Athletik +23, Diplomatie +23, Gesellschaftskunde +18, Heilkunde +21, Religion +21

ST +6, GE +2, KO +4, IN +3, WE +4, CH +4

RK 32; **REF** +20, **WIL** +22, **ZÄH** +22; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 230; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kälte 10

Gelegenheitsangriff ↳ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 27

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 42 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +24 (Angriffsradius 3 m, Feuer), **Schaden** 2W10+12 Stichschaden plus 2W6 Feuer

Nahkampf ♦ Klaue +24 (Agil), **Schaden** 2W10+12 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +22 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+10 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Hörner +22 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W12+10 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 29; **3.** Gegenstand aufspüren (nur Edelsteine); **1.**

Gesinnung entdecken (nur Böse)

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Hörnerangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ♦♦ Die Odemwaffe des Golddrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

- **Flammen** (Arkan, Feuer, Hervorrufung); Der Drache speit Flammen in einem Kegel von 9 m, die 11W6 Punkte Feuerschaden verursachen (einfacher REF, SG 31).
- **Schwächegas** (Arkan, Nekromantie); Der Drache atmet Schwächegas in einem Kegel von 9 m aus. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 31 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie den Zustand Kraftlos 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Kraftlos 2).



DRACHE, JUNGER GRÜNER DRACHE KREATUR 8

RB GROSS AMPHIBIE DRACHE

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +13, Arkane Künste +16, Athletik +17, Diplomatie +16, Einschüchtern +16, Gesellschaftskunde +14, Heimlichkeit +15, Naturkunde +14, Okkultismus +17, Täuschung +14

ST +5, GE +1, KO +3, IN +2, WE +2, CH +4

RK 28; **REF** +16, **WIL** +17, **ZÄH** +16

TP 135; **Immunitäten** Gift, Lähmung, Schlaf

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 24

Zuckender Schwanz ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Drachen verwendet eine Bewegungsaktion oder verlässt während der eigenen Bewegungsaktion ein Feld. **Effekt** Der Drache führt mit einem Malus von -2 einen Schwanzangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Trifft er, so unterbricht er die Aktion der Kreatur.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 40 m, Schwimmen 9 m; Unterholz durchqueren

Nahkampf ♦ Biss +20 (Angriffsradius 3 m, Gift), **Schaden** 2W10+8 Stichschaden plus 2W4 Gift

Nahkampf ♦ Klaue +20 (Agil), **Schaden** 2W8+8 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +18 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+7 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Horn +18 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W12+7 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 26; **2. Verstricken; 1. Kreatur bezaubern** (×2)

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Hornangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Gift, Hervorrufung) Der Drache atmet eine giftige Gaswolke aus, die in einem Kegel von 12 m 9W6 Punkte Giftschaden verursacht (einfacher ZÄH, SG 25). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Unterholz durchqueren Der Drache ignoriert Schwieriges und Sehr Schwieriges Gelände, das von nicht-magischem Pflanzenwuchs verursacht wird.



DRACHE, JUNGER ROTER DRACHE KREATUR 10

CB GROSS DRACHE FEUER

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Rauchsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +15, Arkane Künste +17, Athletik +22, Diplomatie +19, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +17, Täuschung +19

ST +6, **GE** +1, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +3

Rauchsicht Rauch behindert die Sicht Roter Drachen nicht und sie können den Zustand Verborgen ignorieren, wenn er durch Rauch bedingt ist.

RK 30; **REF** +18, **WIL** +19, **ZÄH** +21

TP 210; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kälte 10

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 27

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 40 m

Nahkampf ♦ Biss +23 (Angriffsradius 3 m, Feuer), **Schaden** 2W12+12 Stichschaden plus 2W6 Feuer

Nahkampf ♦ Klaue +23 (Agil), **Schaden** 2W10+12 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +21 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W12+10 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Flügel +2 1 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W10+10 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 27; **Zaubertricks (4.) Magie entdecken, Magische Aura lesen**

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Flügelangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Feuer, Hervorrufung) Der Drache speit Flammen, die in einem Kegel von 12 m 11W6 Punkte Feuerschaden verursachen (einfacher REF, SG 30). Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.



DRACHE, JUNGER SILBERDRACHE KREATUR 10

RG GROSS DRACHE KÄLTE

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Nebelsicht

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +22, Diplomatie +18, Einschüchtern +20, Gesellschaftskunde +14, Heilkunde +20, Religionskunde +18

ST +6, **GE** +2, **KO** +3, **IN** +2, **WE** +4, **CH** +4

Nebelsicht Silberdrachen können den Zustand Verborgen ignorieren, wenn er durch Nebel und Wolken bedingt ist.

RK 31; **REF** +17, **WIL** +21, **ZÄH** +20

TP 200; **Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 10

Abwehrender Flügel ↘ **Auslöser** Der Drache ist das Ziel eines Angriffs. **Effekt**

Der Drache hebt seinen Flügel, wodurch er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff erhält. Fliegt der Drache zu diesem Zeitpunkt, sinkt er um 3 m ab, nachdem er den Angriff ausgeführt hat.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 28

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 30 m; Auf Wolken gehen

Nahkampf ♦ Biss +23 (Angriffsradius 3 m, Kälte), **Schaden** 2W10+12 Stichschaden plus 2W6 Kälte

Nahkampf ♦ Klaue +23 (Agil), **Schaden** 2W8+12 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +21 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 1W10+10 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 28; **1. Gesinnung entdecken** (nur Böse)

Auf Wolken gehen Der Silberdrache behandelt Nebel und Wolken als festen Boden.

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Schwanzangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.



Odemwaffe ➡ Die Odemwaffe des Silberdrachen nimmt eine von zwei Formen an. Er kann die Odemwaffe danach 1W4 Runden lang nicht anwenden

- **Frost** (Arkan, Hervorrufung, Kälte); Der Drache speit eine Wolke aus Frost in einem Kegel von 9 m aus, die 10W6 Punkte Kälteschaden verursacht (einfacher REF, SG 29).
- **Lähmendes Gas** (Arkan, Kampfunfähig, Verzauberung); Der Drache atmet eine Wolke aus lähmendem Gas aus. Alle Kreaturen in einem Kegel von 9 m müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ausführen. Bei einem Fehlschlag erhält eine Kreatur für 1 Runde den Zustand Verlangsam 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag 1 Runde lang den Zustand Gelähmt).



DRACHE, JUNGER WEISSE DRACHE KREATUR 6

CB GROSS DRACHE KÄLTE

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, Schneesicht

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobatik +10, Arkane Künste +7, Athletik +16, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +14

ST +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Schneesicht Schnee behindert die Sicht Weißer Drachen nicht und sie können den Zustand Verborgen ignorieren, wenn er durch Schnee bedingt ist.

RK 23; **REF** +14, **WIL** +11, **ZÄH** +16

TP 115; **Immunitäten** Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 5

Gefrierendes Blut ↗ (Arkan, Kälte); **Auslöser** Eine angrenzende Kreatur fügt dem Drachen Hieb- oder Stichschaden zu. **Effekt** Das Blut des Drachens bespritzt die Kreatur und verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden. Eine Kreatur, die auf diese Weise Kälteschaden erleidet, erhält für 1 Runde den Zustand Verlangsam 1.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 27 m, SG 20

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m; Eiskletterer 9 m

Nahkampf ♦ Biss +17 (Angriffsradius 3 m, Kälte), **Schaden** 2W8+9 Stichschaden plus 1W6 Kälte

Nahkampf ♦ Klaue +17 (Agil), **Schaden** 2W6+9 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +15 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 1W8+8 Wuchtschaden

Drakonische Raserei ♦♦ Der Drache führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Schwanzangriff aus.

Drakonischer Schwung Der Drache kann seine Odemwaffe augenblicklich wieder benutzen, wenn er mit einem Angriff einen Kritischen Erfolg erzielt.

Eis formen ♦♦ (Arkan, Verwandlung, Wasser) Der Drache gestaltet einen Würfel aus Eis oder Schnee mit einer Kantenlänge von bis zu 3 m, den er berührt. Alle Kreaturen, die auf diesem Bereich stehen, müssen einen Fertigkeitswurf für Akrobatik oder einen Reflexwurf gegen SG 15 ausführen. Bei einem Fehlschlag fallen sie auf dem Bereich zu Boden. Bei einem Kritischen Fehlschlag fallen sie von dem Bereich herunter und ebenfalls zu Boden.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Eiskletterer Ein Weißer Drache kann auf Eis klettern, als besäße er die angegebene Bewegungsrate für Klettern. Er ignoriert außerdem Schwieriges und Sehr Schwieriges Gelände aus Eis und Schnee. Er läuft kein Risiko, auf Eis auszurutschen.

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Hervorrufung, Kälte) Der Drache atmet eine Wolke aus Frost aus, die in einem Kegel von 9 m 7W6 Punkte Kälteschaden verursacht (einfacher REF, SG 24).

Zermalmender Körper ♦ Der Drache wirft sich auf den Boden. Er kann dies tun, wenn er sich auf dem Boden oder in bis zu 3 m Höhe fliegend über dem Boden befindet. Alle auf dem Boden befindlichen Kreaturen innerhalb von 3 m müssen einen Reflexwurf ablegen gegen SG 24. Bei einem Fehlschlag fallen sie zu Boden und erleiden 2W6 Punkte Wuchtschaden. Der Drache darf danach einen Schritt ausführen.



N RIESIG AMPHIBIE DRACHE

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprachen Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +21, Diplomatie +16, Einschüchtern +18, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +17

ST +6, **GE** +0, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +1

RK 29; **REF** +15, **WIL** +16, **ZÄH** +19

TP 140; **Immunitäten** Feuer, Lähmung, Schlaf

Blockierender Panzer ↘ **Auslöser** Eine zur Drachenschildkröte angrenzende Kreatur greift sie mit einem Nahkampfangriff an. **Effekt** Die Drachenschildkröte rollt ihren Panzer in Richtung der auslösenden Kreatur und erhält einen Situationsbonus von +2 auf ihre RK gegen den auslösenden Angriff.

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Biss ↗ +21 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W12+9 Stichschaden

Nahkampf Klaue ↗ +21 (Agil), **Schaden** 2W8+9 Hiebschaden

Drakonische Raserei ↗↗ Der Drachenschildkröte führt in beliebiger Reihenfolge zwei Klauen- und einen Bissangriff aus.

Kentern lassen ↗ (Bewegung, Offensiv) Die Drachenschildkröte versucht, ein an sie angrenzendes aquatisches Gefährt ihrer Größenkategorie oder kleiner umzustoßen. Sie muss dafür erfolgreich einen Fertigkeitswurf für Athletik ausführen (SG 30 oder der SG von Kenntnis (Seefahrt) des Steuermanns; der höhere Wert gilt).

Odemwaffe ↗↗ (Feuer, Luft, Naturmagie) Die Drachenschildkröte speit eine gewaltige Dampfwolke aus, die bei Kreaturen in einem Kegel von 15 m 10W6 Punkte Feuerschaden verursacht (einfacher REF, SG 27). Der Dampf trifft Kreaturen sowohl im wie auch außerhalb des Wassers. Die Drachenschildkröte kann ihren Odem erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen, sofern sie nicht vorher einen Kritischen Treffer erleidet.



N RIESIG FUNGUS

Wahrnehmung +17; Dunkelsicht, Sporensicht (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Akrobatik +15, Athletik +20, Heimlichkeit +17

ST +7, **GE** +2, **KO** +6, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

Sporensicht Der Drakauthix stößt eine Sporenwolke aus, die er zum Sehen verwendet. Dies ist ein Ungenauer Sinn, der nur in Gebieten ohne starke Luftströmungen funktioniert. Sporensicht wirkt nicht unter Wasser.

RK 25; **REF** +13, **WIL** +15, **ZÄH** +21

TP 190; **Schwächen** Feuer 10, Hiebschaden 10

Sporenebel Erleidet ein Drakauthix 10 oder mehr Punkte Hiebschaden, stößt er eine Wolke brauner Sporen aus, die 1 Minute lang den Effekt von *Verhüllender Nebel* repliziert. Der Drakauthix schwebt im Zentrum der Wolke, die sich jedoch nicht mit ihm mitbewegt und sich auch nicht durch seine Bewegung verlagert.

Bewegungsrate Fliegen 6 m

Nahkampf ♦ Tentakel +20 (Angriffsradius 9 m), **Schaden** 3W8+9 Stichschaden plus Verbessertes Ergreifen

Hakenwirbel ♦♦ Der Drakauthix wirbelt herum und schlägt nach um ihn herum befindlichen Kreaturen. Er führt gegen jede Kreatur in seinem Angriffsradius einen Tentakelangriff aus.

Heranziehen ♦ Der Drakauthix zieht alle von ihm gegriffenen Kreaturen 4,50 m zu sich heran.

Sporenhaltige Zilien ♦ Die Zilien, welche den Körper eines Drakauthix überziehen, strecken sich heraus und infizieren angrenzende Kreaturen. Diese erleiden 4W6 Punkte Giftschaden sowie 1W6 Punkte Anhaltenden Giftschaden. Betroffene Kreaturen können einen Einfachen Reflexwurf gegen SG 27 ablegen, um diesen Schaden zu reduzieren. Vom Drakauthix gegriffene Kreaturen erleiden jedoch einen Situationsmalus von -4 auf diesen Rettungswurf.



NB GROSS DRACHE ERDE

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +17, Athletik +18, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +15

ST +6, **GE** +3, **KO** +5, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +1

RK 27; **REF** +15, **WIL** +13, **ZÄH** +17

TP 135; **Immunitäten** Bewusstlos, Lähmung; **Resistenzen** Elektrizität 16

Abwehrender Flügel ↘ **Auslöser** Der Wüstendraka ist das Ziel eines Angriffs.

Effekt Der Draka hebt seinen Flügel, wodurch er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff erhält. Fliegt der Draka zu diesem Zeitpunkt, sinkt er um 3 m herab, nachdem er den Angriff ausgeführt hat.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m, Graben 6 m (nur durch Sand)

Nahkampf ↗ Zähne +20, **Schaden** 2W12+8 Stichschaden plus 1W6 Elektrizität

Nahkampf ↗ Schwanz +20 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+8 Wuchtschaden plus Stoßen 1,50 m

Drakonische Raserei ↗ Der Draka führt in beliebiger Reihenfolge zwei Zahn- und einen Schwanzangriff aus.

Geschwindigkeitsschub ↗ (Bewegung) Der Draka bewegt sich bis zu dreimal am Tag mit der doppelten Bewegungsrate.

Sandsturmmodem ↗ (Arkan, Hervorrufung, Elektrizität) Der Wüstendraka speit einen mit Elektrizität geladenen Sandball bis zu einer Entfernung von 18 m aus, der in einer Explosion von 4,50 m Radius birst und eine Wolke hinterlässt. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 9W6 Punkte Elektrizitätschaden (einfacher REF, SG 27). Die Wolke bleibt 1W4 Runden lang bestehen und verleiht allem darin den Zustand Verborgen. Der Wüstendraka kann diese Fähigkeit danach 1W6 Runden lang nicht anwenden.

Überraschungsangriff In der ersten Runde eines Kampfes werden Kreaturen, die noch nicht gehandelt haben, vom Wüstendraka Auf dem Falschen Fuß betroffen.



FLAMMENDRAKA

KREATUR 5

CB **GROSS** **DRACHE** **FEUER**

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m, Rauchsicht

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +10, Athletik +12, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +10

ST +5, **GE** +1, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +0

Rauchsicht Rauch behindert die Sicht von Flammendrakas nicht und sie können den Zustand Verborgen ignorieren, wenn er durch Rauch bedingt ist.

RK 22; **REF** +10, **WIL** +10, **ZÄH** +12

TP 75; **Immunitäten** Bewusstlos, Feuer, Lähmung; **Schwächen** Kälte 10

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Biss

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m

Nahkampf ↘ Zähne +14, **Schaden** 2W8+5 Stichschaden plus 1W6 Feuer

Nahkampf ↘ Schwanz +14 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+5 Wuchtschaden

Drakonische Raserei ↗ Der Draka führt in beliebiger Reihenfolge zwei Zähne und einen Schwanzangriff aus.

Feuerballodem ↗ (Arkan, Feuer, Hervorrufung) Der Flammendraka speit einen flammenden Ball mit einer Reichweite von 54 m, der in einer Explosion von 6 m Radius birst. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 22). Der Flammendraka kann seine Odemwaffe danach 1W6 Runden lang nicht anwenden.

Geschwindigkeitsschub ↗ (Bewegung) Der Draka bewegt sich bis zu dreimal am Tag mit der doppelten Bewegungsrate.



CB **GROSS** **DRACHE** **KÄLTE**

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m, Schneesicht

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +15, Athletik +17, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +15

ST +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +1

Schneesicht Schnee behindert die Sicht von Frostdrakas nicht und sie können den Zustand Verborgen ignorieren, wenn er durch Schnee bedingt ist.

RK 25; **REF** +15, **WIL** +14, **ZÄH** +17

TP 115; **Immunitäten** Bewusstlos, Kälte, Lähmung; **Schwächen** Feuer 10

Gegenangriff ↗ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Schwanzes des Drakas fügt dem Draka mit einem Angriff Schaden zu. **Effekt** Der Frostdraka führt einen Angriff mit seinem Schwanz aus. Trifft er, so verursacht er 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m, Graben 6 m (nur durch Schnee); Eiskletterer 6 m

Nahkampf ♦ Zähne +17, **Schaden** 2W12+8 Stichschaden plus 1W6 Kälte

Nahkampf ♦ Schwanz +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+8 Wuchtschaden

Drakonische Raserei ♦♦ Der Draka führt in beliebiger Reihenfolge zwei Zahn- und einen Schwanzangriff aus.

Eiskletterer Ein Frostdraka kann auf Eis klettern, als besäße er die angegebene Bewegungsrate für Klettern. Er ignoriert außerdem Schwieriges und Sehr Schwieriges Gelände aus Eis und Schnee. Er läuft kein Risiko, auf Eis auszurutschen.

Frostnebelodem ♦♦ (Arkan, Hervorrufung, Kälte) Der Frostdraka speit einen Ball aus Flüssigkeit bis zu einer Entfernung von 18 m, der in einer Explosion von 6 m Radius birst und eine Wolke aus eiskaltem Nebel hinterlässt. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 8W6 Punkte Kälteschaden (ein-facher REF, SG 25). Der Nebel überzieht alle Oberflächen mit rutschigem Eis, das den Bereich 2W4 Runden lang in Schwieriges Gelände verwandelt. Der Frostdraka kann diese Fähigkeit danach 1W6 Runden lang nicht anwenden.

Geschwindigkeitsschub ♦ (Bewegung) Der Draka bewegt sich bis zu dreimal am Tag mit der doppelten Bewegungsrate.



NB GROSS DRACHE ERDE

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +15, Athletik +13, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +11

ST +5, GE +3, KO +4, IN -1, WE +1, CH +1

RK 23; **REF** +13, **WIL** +11, **ZÄH** +17

TP 90; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung

Windender Schwanz ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Stachels des Drakas verwendet eine Bewegungsaktion oder verlässt während der eigenen Bewegungsaktion ein Feld. **Effekt** Der Draka führt einen Stachelangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Trifft er, so unterbricht er die Aktion der Kreatur.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m; Unterholz durchqueren

Nahkampf ➡ Zähne +17, **Schaden** 2W10+7 Stichschaden plus Beute mitschleifen

Nahkampf ➡ Stachel +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+7 Stichschaden plus Dschungeldrakagift

Beute mitschleifen Wie Ergreifen, nur dass das diese Fähigkeit die Bewegung des Drakas nicht beendet. Anstatt dessen trägt er die ergriffene Kreatur fort. Ein Dschungeldraka kann mit einer Ergriffenen Kreatur nicht Fliegen, es sei denn, die Kreatur kann ebenfalls Fliegen.

Drakonische Raserei ➡➡ Der Draka führt in beliebiger Reihenfolge einen Zahn- und zwei Schwanzangriffe aus.

Dschungeldrakagift (Gift); **RW** ZÄH, SG 24; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

Geschwindigkeitsschub ➡ (Bewegung) Der Draka bewegt sich bis zu dreimal am Tag mit der doppelten Bewegungsrate.

Gift spucken ➡ (Gift) Ein Dschungeldraka kann einen klebrigen Klumpen seines Gifts bis zu einer Reichweite von 15 m speien, der in einer Explosion von 3 m Radius birst. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Reflexwurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem Fehlschlag werden sie vom Gift des Dschungeldrakas betroffen. Der Dschungeldraka kann diese Fähigkeit danach 1W6 Runden lang nicht anwenden.

Unterholz durchqueren Der Draka ignoriert Schwieriges und Sehr Schwieriges Gelände, das von nichtmagischem Pflanzenwuchs verursacht wird.



NB MITTELGROSS AMPHIBIE DRACHE WASSER

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +11, Athletik +10, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +7

ST +3, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +2, **CH** -1

RK 19; **REF** +9, **WIL** +7, **ZÄH** +11

TP 45; **Immunitäten** Bewusstlos, Lähmung; **Resistenzen** Säure 10

Schwanzhieb ↗ **Auslöser** Eine Kreatur im Angriffsradius des Schwanzes des Flussdrakas verwendet eine Aktion zum Angreifen oder Ablegen eines Fertigkeitswurfs; **Effekt** Der Draka greift die auslösende Kreatur mit seinem Schwanz mit einem Malus von -2 an. Trifft er, so erhält die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf den auslösenden Wurf.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 15 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ➔ Zähne +12, **Schaden** 2W8+3 Stichschaden

Nahkampf ➔ Schwanz +12 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+3 Wuchtschaden

Ätzender Schleim ➔ (Arkan, Hervorrufung, Säure) Der Flussdraka speit einen Ball aus ätzendem Schleim bis zu 15 m weit, der in einer Explosion von 3 m birst. Darin befindliche Kreaturen erleiden 4W6 Punkte Säureschaden (ein-facher REF, SG 19). Bei einem Fehlschlag erleiden sie außerdem 1W6 Punkte Anhaltenden Säureschaden und erhalten einen Zustandsmalus von -1,50 m auf ihre Bewegungsrate. Diese Reduzierung der Bewegungsrate endet, wenn der Anhaltende Säureschaden endet. Der Flussdraka kann seine Odemwaffe danach 1W6 Runden lang nicht anwenden.

Drakonische Raserei ➔ Der Draka führt in beliebiger Reihenfolge einen Zahnschlag und zwei Schwanzangriffe aus.

Geschwindigkeitsschub ➔ (Bewegung) Der Draka bewegt sich bis zu dreimal am Tag mit der doppelten Bewegungsrate.



NB GROSS DRACHE

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +15, Heimlichkeit +12

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +3, **CH** +0

RK 24; **REF** +12, **WIL** +13, **ZÄH** +16

TP 95; **Immunitäten** Bewusstlos, Lähmung

Gelegenheitsangriff ↗

Reaktiver Stachelangriff ↗ **Auslöser** Der Fertigkeitswurf zum Entkommen einer von der Wyvern ergriffenen Kreaturen schlägt Kritisch fehl. **Effekt** Die Wyvern führt einen Stachelangriff gegen die auslösende Kreatur aus.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Zähne +17, **Schaden** 2W12+5 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +17, **Schaden** 2W8+5 Hiebschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Stachel +15 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+5 Stichschaden plus

Wyverngift

Beute abwerfen ♦ **Anforderungen** Die Wyvern hat während dieses Zuges mit ihrem Mächtigen Sturzangriff eine Kreatur Ergriffen. **Effekt** Die Wyvern kann mit halber Bewegungsrate Fliegen, während sie die Kreatur in ihren Klauen hält. Am Ende ihrer Bewegung lässt sie die Kreatur fallen. Alternativ kann die Wyvern die Kreatur auch mit ihrem Stachel und einem Situationsbonus von +2 angreifen.

Mächtiger Sturzangriff ➤ (Bewegung) Die Wyvern Fliegt bis zu ihrer Bewegungsrate weit und muss sich dabei wenigstens 6 m vorwärts und 3 m abwärts bewegen. Beendet sie die Bewegung innerhalb des Angriffsradius von mindestens einem Gegner ihrer Größenkategorie oder kleiner, so darf sie einen Klauenangriff gegen diesen ausführen. Trifft dieser Angriff, kann sie das Ziel entweder automatisch Ergreifen oder es zu Boden werfen.

Wyverngift (Gift); **RW** ZÄH, SG 22; **Maximale Wirkungsdauer** 6 Runden; **Phase 1** 5W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 6W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 3** 8W6 Giftschaden (1 Runde)



DUNKELELFENKÄMPFER

KREATUR 1

CB MITTELGROSS DUNKELELF ELF HUMANOIDER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobistik +7, Athletik +5, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +7

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Handarmbrust (10 Bolzen), Lederrüstung, Lethargiegift (x2; Pathfinder Grundregelwerk, Seite 552), Rapier

Blindheit durch Licht

RK 18; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +7; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie, Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Mentale Effekte

TP 18; **Immunitäten** Schlaf

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Rapier +9 (Entwaffnen, Finesse, Gefährlich 1W8), **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Linkshanddolch +9 (Agil, Entwaffnen, Finesse, Parade, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+2 Stichschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +9 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden plus Lethargiegift

Immanente Göttliche Zauber SG 14; **2. Dunkelheit** (beliebig oft), Feenfeuer (beliebig oft); **Zaubertricks (2.) Tanzende Lichter**

Durchbohren ♦ Der Dunklelfenkämpfer greift mit seinem Rapier an und erhält einen Situationsbonus von +1 auf seinen Angriffswurf. Eine von diesem Angriff verletzte Kreatur erleidet 1W6 Punkte Anhaltenden Blutungsschaden.

Schnelle Waffenbereitschaft ♦ Der Dunklelfenkämpfer benutzt eine Aktion zum Interagieren, um eine Waffe zu ziehen und sofort mit ihr anzugreifen.



CB MITTELGROSS DUNKELELF ELF HUMANOIDER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Elfisch, Finsterländisch

Fertigkeiten, Einschüchtern +8, Gesellschaftskunde +5, Heimlichkeit +7, Religionskunde +9, Täuschung +8

ST +1, **GE** +2, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +4, **CH** +1

Gegenstände Handarmbrust (10 Bolzen), Heiliges Symbol, Kettenrüstung, Lethargiegift (x4; *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 552), Rapier, Stahlschild (Härte 5, TP 20, BW 10)

Blindheit durch Licht

RK 20 (22 mit gehobenem Schild); **REF** +7, **WIL** +11, **ZÄH** +8; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie, Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Mentale Effekte

TP 39; **Immunitäten** Schlaf

Schildblock ↘

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Rapier +9 (Entwaffen, Finesse, Gefährlich 1W8), **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +9 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6 Stichschaden plus Lethargiegift

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **4.** Dunkelheit; **3.** Magie bannen, Schweben (x3); **2.** Dunkelheit (beliebig oft), Feenfeuer (beliebig oft); **1.** Befehl (beliebig oft); **Zaubertricks** **(4.)** Tanzende Lichter

Vorbereitete Göttliche Zauber SG 21; **2.** Leid (x3), Stille, Waffe des Glaubens; **1.** Befehl, Furcht, Segnen; **Zaubertricks** **(2.)** Göttliche Führung, Magie entdecken, Magische Aura lesen, Richtung wissen, Stabilisieren



CB MITTELGROSS **DUNKELELF** **ELF** **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobistik +8, Diebeskunst +8, Gesellschaftskunde +4, Heimlichkeit +10, Täuschung +7

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +0, **CH** +1

Gegenstände Beschlagene Lederrüstung, Handarmbrust (10 Bolzen), Kurzschwert, Lethargiegift (x2; *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 552)

Blindheit durch Licht

RK 19; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +6; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie, Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Mentale Effekte

TP 26; **Immunitäten** Schlaf

Behändes Ausweichen ↘ **Anforderungen** Ein Dunklelfenschurke kann diese Reaktion nicht anwenden, wenn er Belastet ist. **Auslöser** Der Dunklelfenschurke wird von einem Angriff getroffen oder Kritisch getroffen, der von einer Kreatur ausgeht, die er sehen kann. **Effekt** Der Dunklelfenschurke erhält einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen den auslösenden Angriff.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +10 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +10 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6 Stichschaden plus Lethargiegift

Immanente Göttliche Zauber SG 16; **2. Dunkelheit** (beliebig oft), **Feenfeuer** (beliebig oft); **Zaubertricks (2.) Tanzende Lichter**

Hinterhältiger Angriff Der Dunklelfenschurke verursacht bei Kreaturen, die ihm gegenüber Auf dem falschen Fuß betroffen sind, zusätzlich 1W6 Punkte Präzisionsschaden.

Schnelle Waffenbereitschaft ♦ Wie Dunklelfenkämpfer



RB MITTELGROSS DUERGAR HUMANOIDER ZWERG

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Fertigkeiten Akrobatik +6, Handwerkskunst +6, Heimlichkeit +6, Okkultismus +6, Überlebenskunst +4

ST +1, GE +3, KO +2, IN +3, WE +1, CH -1

Gegenstände Alchemistenausrüstung, Aufgeladene Reagenzien (x2), Aufgeladenes Schwaches Alchemistenfeuer (x2), Aufgeladene Schwache Säureflasche (x2), Beschlagene Lederrüstung, Kriegshammer

Aufgeladene Gegenstände Die Gegenstände eines Duergarbombenwerfers, die als Aufgeladen aufgeführt werden, halten 24 Stunden oder bis zum nächsten Zeitpunkt, an dem er seine täglichen Vorbereitungen vornimmt.

RK 18; REF +8, WIL +4, ZÄH +7; Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 20

Blindheit durch Licht

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Kriegshammer +4 (Fortstoßen), **Schaden** 1W8+1 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Bombe +8 (Entfernungseinheit 9 m, Flächenschaden), **Schaden** Je nach Bombe

Immanente Okkulte Zauber SG 17; **2. Kreatur vergrößern** (nur selbst), **Unsichtbarkeit** (nur selbst)

Alchemistische Formeln (1.) Schwaches Alchemistenfeuer, Schwache Säureflasche, Schwache Verstrickende Ranke

Schnelle Alchemie ♦ Der Duergarbombenwerfer erschafft einen einzigen alchemistischen Gegenstand aus seinem Formelbuch (siehe Alchemistische Formeln). Dieser Gegenstand gehört der Kategorie Aufgeladen, bleibt aber bis zum nächsten Zug des Grenadiers wirksam.

Schneller Bombenwerfer ♦ Der Duergar kann eine Aktion zum Interagieren verwenden, um einen Bombe zu ziehen und damit einen Angriff auszuführen.

Weitwurf Die Bomben eines Duergarbombenwerfer haben eine Entfernungseinheit von 9 m anstatt von 6 m.



RB MITTELGROSS DUERGAR HUMANOIDER ZWERG

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Fertigkeiten Athletik +3, Heimlichkeit +5

ST +1, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +2, **CH** -2

Gegenstände Armbrust (3 Bolabolzen und 10 Bolzen), Kettenhemd, Leichter Streitkolben

RK 17; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +7; Zustandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Magie

TP 16

Blindheit durch Licht

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Leichter Streitkolben +5 (Agil, Finesse, Fortstoßen), **Schaden** 1W4+1 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Armbrust +7 (Entfernungseinheit 40 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W8 Stichschaden oder Bolabolzen

Immanente Okkulte Zauber SG 12; **2.** Kreatur vergrößern (nur selbst), *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Bolabolzen Diese Art Munition verursacht keinen Schaden. Das Ziel muss bei einem Treffer einen Reflexwurf gegen SG 16 ausführen. Bei einem Fehlschlag wird es zu Boden geworfen und erhält den Zustand Bewegungsunfähig, bis es mit einem erfolgreichen Wurf auf Entkommen gegen SG 15 befreit wird. Dieser Wurf kann sowohl vom Ziel als auch von einer dem Ziel angrenzenden Kreatur ausgeführt werden.



RB MITTELGROSS DUERGAR HUMANOIDER ZWERG

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Fertigkeiten Athletik +7, Einschüchtern +7, Okkultismus +5, Religionskunde +6, Täuschung +7, Überlebenskunst +6

ST +2, **GE** +0, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +3

Gegenstände Heiliges Symbol, Kettenrüstung, Schlegel

RK 18; **REF** +4, **WIL** +8, **ZÄH** +8; Eiserner Verstand, Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 30

Eiserner Verstand Duergaraufseher zweifeln automatisch alle Illusionen des 1. oder niedrigeren Grades an.

Blindheit durch Licht

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Schlegel +8 (Fortstoßen), **Schaden** 1W12+2 Wuchtschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 18; **2. Kreatur vergrößern** (nur selbst), **Unsichtbarkeit** (nur selbst)

Vorbereitete Göttliche Zauber SG 18; **1. Furcht, Leid, Magische Waffe, Zaubertricks (1.) Magie entdecken, Schild**

Macht sie fertig! ♦ Der Duergaraufseher schlägt mit seinem Schlegel auf den Boden und ruft laut Droskars Namen aus, um seine Verbündeten anzureiben. Alle verbündeten Duergar derselben oder niedrigeren Stufe innerhalb von 6 m vom Aufseher erhalten bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Zustandsbonus von +1 auf ihre Angriff- und Schadenswürfe.



UNGEWÖHNLICH RB MITTELGROSS UNTOTER

Wahrnehmung +14; Lebensgespür 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Athletik +15, Einschüchtern +17, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +15

ST +6, **GE** +2, **KO** +2, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +4

Gegenstände +1 Kriegsbeil, +1 Langschwert, Ritterrüstung

RK 28; **REF** +15, **WIL** +17, **ZÄH** +13

TP 95, Schnelle Heilung 5; **Immunitäten** Bewusstlos, Furcht, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte; **Schwächen** Gut 5

Gelegenheitsangriff ↗

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 9 m, SG 23

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ➔ Scharfes *Langschwert* +18 (Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 1W8+10 Hiebschaden

Nahkampf ➔ Scharfes *Zurückkehrendes Kriegsbeil* +17 (Agil, Durchschlagend), **Schaden** 1W6+10 Hiebschaden

Nahkampf ➔ Faust +18 (Agil, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+10 Wuchtschaden

Fernkampf ➔ Scharfes *Zurückkehrendes Kriegsbeil* +14 (Agil, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 2W8+10 Hiebschaden

Köpfe ernten ➔ Der Kopflose Reiter köpft eine Kreatur in seinem Angriffsradius. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich der Unheimlichen Ausstrahlung des Reiters müssen einen neuen Rettungswurf ausführen, selbst wenn sie temporär immun sind.

Köpfende Waffen Alle vom Kopflosen Reiter geführten Hiebwaffen erhalten die Eigenschaft *Scharf*. Alle von ihm geführten Kriegsbeile erhalten die Eigenschaft *Zurückkehrend*. Tötet der Reiter eine Kreatur mit einem Kritischen Treffer einer Hiebwaffe, wird das Ziel geköpft, als hätte der Reiter die Fähigkeit *Kopfernte* angewendet. Diese Effekte bleiben nur solange bestehen, wie der Reiter die Waffen hält.

Ross beschwören ➔ (Beschwörung, Okkult) Der Kopflose Reiter beschwört ein Streitross (siehe Seite 236) mit Eliteanpassung (Seite 6) und der Kategorie Scheusal. Dieses Ross bleibt beschworen, bis es getötet wird, der Reiter es wegschickt oder er ein neues Ross beschwört.



ADLER

KREATUR -1

N KLEIN TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobatik +6

ST +0, GE +3, KO +1, IN -4, WE +1, CH +1

RK 16; REF +6, WIL +2, ZÄH +4

TP 6

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Kralle +6 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schnabel +6 (Finesse), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Sturzflug ♦♦ Der Adler legt hierfür maximal seine doppelte Bewegungsrate für Fliegen in gerader Linie zurück, sinkt dabei wenigstens 3 m nach unten und führt dann einen Krallenangriff aus.

RIESENADLER

KREATUR 3

NG GROSS BESTIE

Wahrnehmung +11; Dämmersicht

Sprachen Aural, Sylvanisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +8

ST +3, GE +4, KO +1, IN +0, WE +2, CH +2

RK 19; REF +11, WIL +9, ZÄH +6

TP 45

Entrinnen Gelingt einem Riesenadler ein Reflexwurf, zählt dies als Kritischer Erfolg.

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Kralle +12 (Agil), **Schaden** 1W10+5 Hiebschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schnabel +12, **Schaden** 2W8+5 Stichschaden

Schnappen Ein Riesenadler kann sich mit seiner halben Bewegungsrate für Fliegen fortbewegen, während er eine Kreatur mit seinen Krallen gegriffen oder gebunden hat. Dabei trägt er diese Kreatur mit sich fort.

Sturzflug ♦♦ Der Riesenadler legt hierfür maximal seine doppelte Bewegungsrate für Fliegen in gerader Linie zurück, sinkt dabei wenigstens 3 m nach unten und führt dann einen Krallenangriff aus.



N KLEIN AQUATISCH TIER

Wahrnehmung +4; Dämmersicht

Fertigkeiten Athletik +6, Heimlichkeit +7

ST +1, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -5, **WE** +1, **CH** -1

RK 16; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 18; **Resistenz** Elektrizität 7

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ♦ Biss +6, **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +6 (Agil), **Schaden** 1W4+1 Wuchtschaden plus 1W4 Elektrizität und Betäubender Stromstoß

Betäubender Stromstoß (Kampfunfähig) Erleidet eine Kreatur einen Kritischen Treffer durch den Schwanz eines Zitteraals, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Betäubt 1.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Betäubt 2.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Betäubt 3.



AAL, RIESEN MURÄNE

KREATUR 5

N GROSS AQUATISCH TIER

Wahrnehmung +11; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten

Akrobatik +9, Athletik +13, Heimlichkeit +13

ST +6, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 21; **REF** +13, **WIL** +9, **ZÄH** +14

TP 65; **Resistenzen** Stichschaden 5, Wuchtschaden 5

Hinterhalt ↗ **Auslöser** Eine Zielkreatur passiert das Versteck der Riesenmuräne innerhalb von 6 m Entfernung, ohne die Riesenmuräne zu entdecken. **Effekt** Die Riesenmuräne schießt aus ihrem Versteck hervor, nutzt Schwimmen, um sich in gerader Linie auf die Zielkreatur zuzubewegen, und führt dann einen Bissangriff gegen sie aus. Das Ziel gilt bei diesem Angriff als auf dem Falschen Fuß betroffen.

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +15 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+8 Stichschaden plus Ergreifen

Verschlüngen ♦ (Offensiv) Klein, 1W6+6 Wuchtschaden, Befreien 12

Verschlüngender Biss ♦♦ **Anforderungen** Die Riesenmuräne hat eine Kreatur mit ihrem Biss gegriffen. **Effekt** Die Riesenmuräne verfügt über einen zweiten, zahnbewehrten Kiefer, mit dem sie ihre Beute in ihren Schlund zieht. Der Aal fügt der gegriffenen Kreatur 1W6+4 Punkte Stichschaden zu und erlangt einen Situationsbonus von +2 auf Verschlüngen. Dieser Bonus wird auch auf den SG der Kreatur zum Entkommen angewendet. Dieser Effekt endet, sollte das Ziel entkommen oder von der Riesenmuräne verschlungen werden.



NB MITTELGROSS **FEE** **FEUER****Wahrnehmung** +14; Dunkelsicht**Sprache** Sylvanisch (kann keine Sprache sprechen)**Fertigkeiten** Akrobatik +14, Athletik +14, Überlebenskunst +14 (Spuren folgen +17)**ST** +4, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -3, **WE**+2, **CH** -2**RK** 24; **REF** +16, **WIL** +12, **ZÄH** +12**TP** 95; **Immunität** Feuer; **Schwäche** Kaltes Eisen 5**Ascheform** ↗ (Feuer, Natur, Verwandlung); **Häufigkeit** Einmal am Tag. **Auslöser**

Der Elananx nimmt durch eine feindselige Quelle Schaden. **Effekt** Der Elananx löst sich in einer Rauch- und Funkenwolke auf; diese füllt seine Angriffsfläche und eine Ausstrahlung mit 6 m Radius aus. In dieser Gestalt kann der Elananx nicht angegriffen oder ins Ziel genommen werden, zudem belegt er keine Fläche. Alles innerhalb dieser Wolke besitzt den Zustand Verbogen. Kreaturen, die ihren Zug innerhalb der Wolke beenden, erleiden 2W6 Punkte Feuerschaden. Zu Beginn seines Zuges nimmt der Elananx seine normale Gestalt wieder in einem von der Wolke bedeckten Feld an. Sollte der Elananx als erste Aktion nach der Rückkehr in seine normale Gestalt eine Kreatur angreifen, besitzt das Ziel den Zustand Auf dem Falschen Fuß und der Angriff verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden.

Bewegungsrate 9 m**Nahkampf** ↗ Biss +16 (Magisch), **Schaden** 2W6+8 Stichschaden und 1W6 Feuer**Nahkampf** ↗ Klaue +16 (Agil), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden**Anspringen** ↗ Der Elananx nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Sollte der Elananx zu Beginn dieser Aktion den Zustand Verbogen besessen haben, so behält er ihn bis nach dem Angriff.**Rudelangriff** Der Angriff des Elananx verursacht zusätzliche 1W6 Schadenspunkte bei Kreaturen, die sich im Angriffsradius von wenigstens zwei weiteren seiner Verbündeten aufhalten.



N KLEIN ELEMENTAR LUFT

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht

Sprache Aural

Fertigkeiten Akrobatik +7, Heimlichkeit +7

ST +1, **GE** +4, **KO** +0, **IN** -2, **WE** +0, **CH** +0

RK 16; **REF** +19, **WIL** +7, **ZÄH** +3

TP 12, Schnelle Heilung 2 (in der freien Luft); **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦♦ Klaue +9 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+1 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 17; **2.** Verschwimmen; **1.** Windstoß

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Luft) Der Luftphepit atmet einen 4,50 m-Kegel aus Sand und Schmiere aus, welcher jeder Kreatur im Wirkungsbereich 2W6 Punkte Hiebschaden zufügt (einfacher REF, SG 17). Der Luftphepit kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



ELEMENTAR, SALZhai

KREATUR 3

N MITTELGROSS AQUATISCH ELEMENTAR WASSER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +10, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +8

ST +3, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

RK 19; **REF** +11, **WIL** +6, **ZÄH** +9

TP 45; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenz** Feuer 5

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W12+7 Stichschaden plus Ergreifen

Tieftauchen ♦ Der Salzhai taucht in gerader vertikal Linie ins Wasser hinab und bewegt sich dabei mit maximal seiner doppelten Bewegungsrate. Er kann diese Fähigkeit nutzen, während er eine Kreatur gegriffen hat.



N KLEIN ELEMENTAR FEUER

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Rauchsicht

Fertigkeiten Akrobatik +10, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +9

ST +2, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

Rauchsicht Die Funkenratte ignoriert den Zustand Verborgen, insofern er aus Rauch resultiert.

RK 18; **REF** +12, **WIL** +6, **ZÄH** +9

TP 45; **Immunitäten** Blutung, Feuer, Gift, Lähmung, Schlaf; **Schwäche** Kälte 5

Stinkende Dämpfe (Aura, Feuer) 1,50 m. Betritt eine Kreatur die Aura oder beginnt sie darin ihren Zug, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erleidet sie den Zustand Kränkelnd 1. Alles innerhalb der Aura (die Funkenratte selbst eingeschlossen) erhält durch den Rauch den Zustand Verborgen.

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +10 (Finesse), **Schaden** 1W8+4 Feuer plus 1W4 anhaltender Feuerschaden



ELEMENTAR, ERDMEPHIT

KREATUR 1

N KLEIN ELEMENTAR ERDE

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m

Sprache Terral

Fertigkeiten Athletik +6, Heimlichkeit +2

ST +3, **GE** -1, **KO** +2, **IN** -2, **WE** +0, **CH** -1

RK 15; **REF** +4, **WIL** +3, **ZÄH** +8

TP 20, Schnelle Heilung 2 (unterirdisch); **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m, Fliegen 4,50 m

Nahkampf ♦ Faust +8, **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 17; **3.** Mit Stein verschmelzen; **2.** Kreatur vergrößern (nur selbst)

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Erde) Der Erdmephit atmet einen 4,50 m-Kegel aus Felsen aus, welcher jeder Kreatur im Wirkungsbereich 2W6 Punkte Wuchtschaden zufügt (einfacher REF, SG 17). Der Erdmephit kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



ELEMENTAR, ELEMENTARE LAWINE KREATUR 11

N RIESIG ELEMENTAR ERDE

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 27 m

Sprachen Terral

Fertigkeiten Athletik +24, Heimlichkeit +14

ST +7, GE -1, KO +8, IN +0, WE +3, CH -1

Erdgebunden Wenn ein Lebender Erdrutsch keinen Kontakt zu festem Boden hat, erhält er den Zustand Verlangsam 1, kann nicht Trampeln und keine Reaktionen nutzen.

RK 32; **REF** +17, **WIL** +21, **ZÄH** +26

TP 215; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Steindornen (Aura, Erde, Natur, Verwandlung) 3 m. Wie Steinreißer, aber 2W8 Stichschaden.

Zerbröckeln ↗ Wie der Lebende Erdrutsch.

Bewegungsrate 7,50 m, Graben 7,50 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf ➔ Faust +24 (Angriffsradius 6 m), **Schaden** 2W12+11 Wuchtschaden

Fernkampf ➔ Fels +24 (Brutal, Entfernungseinheit 24 m), **Schaden** 2W12+7 Wuchtschaden

Durch Erde gleiten Wie der Erdhund.

Trampeln ➔ Großer oder kleiner, Faust, SG 30



ELEMENTAR, ELEMENTARER ORKAN KREATUR 11

N RIESIG ELEMENTAR LUFT

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht

Sprache Aural

Fertigkeiten Akrobistik +24, Heimlichkeit +22

ST +6, GE +7, KO +4, IN +0, WE +3, CH +0

RK 32; **REF** +24, **WIL** +18, **ZÄH** +19

TP 140; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Starke Winde (Aura, Luft) 12 m. Wie beim Sturmfürsten.

Verwehen ➔ Wie beim Lebenden Wirbelwind, der Elementare Orkan formt sich aber innerhalb von 30 m neu.

Bewegungsrate Fliegen 30 m; Schnelligkeit

Nahkampf ♦ Windstoß +24 (Angriffsradius 6 m, Finesse), **Schaden** 2W10+12
Wuchtschaden plus Stoßen 3 m

Fernkampf ♦ Blitz +24 (Entfernungseinheit 22,50 m), **Schaden** 2W12+6
Elektrizität

Odemwaffe ♦ (Luft) Der Elementar atmet einen 9 m-Kegel aus Luft aus. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen; bei Misslingen wird eine Kreatur vom Elementar fortgestoßen. Sollte eine Kreatur gegen einen festen Gegenstand gestoßen werden, endet ihre Bewegung und erleidet die Kreatur 10W6 Punkte Wuchtschaden. Der Elementare Orkan kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder einsetzen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur wird 6 m weit gestoßen.

Fehlschlag Die Kreatur wird 12 m weit gestoßen.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur wird 12 m weit gestoßen und erhält den Zustand Liegend.

Schnelligkeit Die Bewegung des Elementaren Orkans löst keine Reaktionen aus.



ELEMENTAR, ELEMENTARES INFERNO KREATUR 11

N RIESIG ELEMENTAR FEUER

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht, Rauchsicht

Sprache Ignal

Fertigkeit Akrobatik +21

ST +6, **GE** +6, **KO** +5, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +0

Rauchsicht Der Elementare Inferno ignoriert den Zustand Verborgen, insofern er aus Rauch resultiert.

RK 31; **REF** +23, **WIL** +19, **ZÄH** +21

TP 210, Explosion; **Immunitäten** Blutung, Feuer, Gift, Lähmung, Schlaf; **Schwäche** Kälte 15

Explosion (Feuer) Wie beim Lebenden Steppenbrand, aber SG 30 und 7W6 Feuerschaden.

Intensive Hitze (Aura, Feuer) 3 m, 7W6 Feuer, einfacher REF, SG 28

Bewegungsrate 21 m

Nahkampf ♦ Flammenfinger +24 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+12
Feuer plus 3W8 anhaltender Feuerschaden

Fernkampf ♦ Feuerfunke +24 (Entfernungseinheit 18 m), **Schaden** 2W10+6
Feuer

blaue Flammen Erzielt das Elementare Inferno einen Kritischen Treffer, schießen blaue Flammen durch seinen Leib und erhöhen den Schaden seiner Fähigkeiten Intensive Hitze und Infernosprung bis zum Beginn seines nächsten Zuges um 3W6.

Infernosprung ♦ (Feuer) Das Elementare Inferno springt jeweils in die Höhe und die Weite mit maximaler Entfernung gleicht seiner Bewegungsrate. Während des Sprungs schießen Flammen in einer 9 m-Ausstrahlung aus ihm heraus, welche jeder Kreatur im Wirkungsbereich 12W6 Punkte Feuerschaden zufügen (einfacher REF, SG 30). Das Elementare Inferno kann erst nach 1W4 Runden erneut springen.



ELEMENTAR, ELEMENTARER TSUNAMI KREATUR 11

N RIESIG AQUATISCH ELEMENTAR WASSER

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht

Sprache Aqual

Fertigkeiten Athletik +23, Heimlichkeit +23

ST +6, **GE** +6, **KO** +6, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +0

Wassergebunden Wie der Lebende Wasserfall.

RK 31; **REF** +22, **WIL** +19, **ZÄH** +21

TP 195; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenz** Feuer 10

Wasserwirbel (Aura, Wasser) 15 m. Wie beim Lebenden Wasserfall.

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 30 m

Nahkampf Welle +24 ♦ (Angriffsradius 6 m), **Schaden** 2W12+12 Wuchtschaden plus Stoßen oder Ziehen 3 m

Löschen ♦ (Bannmagie, Natur, Wasser) Wie der Lebende Wasserfall, aber eine 6 m-Ausstrahlung und einem Modifikator von +20 zum Entgegenwirken.

Wasserstoß ♦♦ Der Elementare Tsunami dehnt rasch seine Angriffsfläche aus, um den Wirkungsbereich seines Wasserwirbels auszufüllen. Kreaturen innerhalb der Ausstrahlung des Wasserwirbels erleiden 5W12+6 Punkte Wuchtschaden (einfacher ZÄH, SG 31). Mislingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, wird sie 6 m weit gestoßen. Der Elementare Tsunami zieht sich dann wieder auf seine ursprüngliche Angriffsfläche zusammen. Der Elementare Tsunami kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



N KLEIN ELEMENTAR FEUER

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht, Rauchsicht

Sprache Ignal

Fertigkeiten Akrobatik +7, Täuschung +7

ST +0, **GE** +4, **KO** +0, **IN** -2, **WE** +0, **CH** +2

Rauchsicht Der Feuermephit ignoriert den Zustand Verborgen, insofern er aus Rauch resultiert.

RK 17; **REF** +9, **WIL** +7, **ZÄH** +3

TP 16, Schnelle Heilung 2 (bei Kontakt mit Feuer); **Immunitäten** Blutung, Feuer, Gift, Lähmung, Schlaf; **Schwäche** Kälte 3

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +9 (Finesse), **Schaden** 1W6 Stichschaden und 1W4 Feuer

Immanente Arkane Zauber SG 15; **Zaubertricks (1.)** Benommenheit, Licht

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Feuer) Der Feuermephit atmet einen 4,50 m-Kegel aus, welcher allen Kreaturen im Wirkungsbereich 2W4 Punkte Feuer- und 1W4 Punkte anhaltenden Feuerschaden zufügt (einfacher REF, SG 17). Der Feuermephit kann seine Odemwaffe nur alle 1W4 Runden nutzen.



N RIESIG ELEMENTAR FEUER

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Rauchsicht

Sprache Ignal

Fertigkeit Akrobistik +20

ST +5, **GE** +5, **KO** +4, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +0

Rauchsicht Der Feuerwurm ignoriert den Zustand Verborgen, insofern er aus Rauch resultiert.

RK 28; **REF** +20, **WIL** +15, **ZÄH** +18

TP 165, Explosion; **Immunitäten** Blutung, Feuer, Gift, Lähmung, Schlaf; **Schwäche** Kälte 10

Explosion (Feuer) Wie beim Lebenden Steppenbrand, aber der SG beträgt 28 und der Schaden 6W6 Feuer.

Intensive Hitze (Aura, Feuer) 3 m, 4W6 Feuer, einfacher REF, SG 25.

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf ♦ Schwanz +20 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+11 Feuer plus 2W8 anhaltender Feuerschaden

Fernkampf ♦ Feuerfunke +20 (Entfernungseinheit 18 m), **Schaden** 2W8+6 Feuer

Odemwaffe ♦♦ (Feuer, Hervorrufung, Natur) Der Feuerwurm atmet einen 9 m-Kegel aus Feuer aus, der jeder Kreatur im Wirkungsbereich 7W6 Punkte Feuer- und 2W8 Punkte anhaltenden Feuerschaden zufügt (einfacher REF, SG 28). Der Feuerwurm kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



ELEMENTAR, UNSICHTBARER PIRSCHER

KREATUR 7

N MITTELGROSS ELEMENTAR LUFT

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprache Aural

Fertigkeiten Akrobatik +16, Heimlichkeit +18, Überlebenskunst +15 (Spuren folgen +19)

ST +3, **GE** +6, **KO** +3, **IN** -2, **WE** +2, **CH** +0

RK 26; **REF** +18, **WIL** +11, **ZÄH** +14

TP 70; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Natürliche Unsichtbarkeit Der Unsichtbare Pirscher ist stets unsichtbar; sollte er eine feindselige Handlung ausführen, besitzt er bis zum Beginn seines nächsten Zuges den Zustand Versteckt statt Unentdeckt, da seine vagen Umrisse kurzfristig schwach sichtbar sind.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +18 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W10+5 Wuchtschaden

Hinterhältiger Angriff Der Unsichtbare Pirscher fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 2W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Schneller Spurenverfolger Der Unsichtbare Pirscher bewegt sich beim Spurenverfolgen mit voller Bewegungsrate.



ELEMENTAR, LEBENDER ERDRUTSCH KREATOR 5

N MITTELGROSS ELEMENTAR ERDE

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Terral

Fertigkeiten Athletik +14, Heimlichkeit +8

ST +5, **GE** -1, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +1, **CH** -1

Erdgebunden Wenn ein Lebender Erdrutsch keinen Kontakt zu festem Boden hat, erhält er den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 21; **REF** +8, **WIL** +10, **ZÄH** +15

TP 90; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Zerbröckeln ↳ **Auslöser** Der Lebende Erdrutsch erleidet Schaden aus einer feindseligen Quelle, während er Kontakt mit Felsen oder Erde hat. **Effekt** Der Lebende Erdrutsch zerbröckelt, wird eins mit dem Boden und gräbt sich 3 m in die Tiefe. Er kann diese Fähigkeit erst 1W4 Runden später wieder nutzen.

Bewegungsrate 7,50 m, Graben 7,50 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf ♦ Faust +16 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+8 Wuchtschaden

Durch Erde gleiten Der Elementar kann sich durch jede Art von Erde graben, Felsen eingeschlossen. In diesem Fall bewegt er sich mit seiner vollen Bewegungsrate für Graben und hinterlässt weder einen Tunnel noch andere Spuren seiner Passage.



ELEMENTAR, LEBENDER WASSERFALL KREATUR 5

N GROSS AQUATISCH ELEMENTAR WASSER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprache Aqual

Fertigkeiten Athletik +13, Heimlichkeit +12

ST +4, **GE** +3, **KO** +3, **IN** -2, **WE** +1, **CH** +0

Wassergebunden Wenn der Lebende Wasserfall keinen Kontakt mit Wasser hat, erhält er den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 20; **REF** +12, **WIL** +10, **ZÄH** +14

TP 90; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Feuer 5

Wasserwirbel (Aura, Wasser) 9 m. Wasser im Wirkungsbereich, welches sich im selben Gewässer befindet wie der Lebende Wasserfall, wird für schwimmende Kreaturen ohne die Kategorie Wasser Schwieriges Gelände.

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf ♦ Welle +15 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+7 Wuchtschaden plus Stoßen oder Ziehen 1,50 m

Löschen ♦ (Bannmagie, Natur, Wasser) Der Elementar löscht alle Feuer in einer 1,50 m-Ausstrahlung. Nichtmagische Feuer werden automatisch gelöscht. Magischen Feuern wirkt der Elementar mit einem Modifikator von +14 entgegen.



ELEMENTAR, LEBENDER WIRBELWIND

KREATOR 5

N MITTELGROSS ELEMENTAR LUFT

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Aural

Fertigkeiten Akrobistik +16, Heimlichkeit +14

ST +3, **GE** +5, **KO** +2, **IN** -2, **WE** +1, **CH** +0

RK 24; **REF** +16, **WIL** +10, **ZÄH** +9

TP 50; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Verwehen ➔ **Auslöser** Der Lebende Wirbelwind erleidet Schaden durch eine feindselige Handlung. **Effekt** Der Lebende Wirbelwind löst sich auf. Bis zum Ende des gegenwärtigen Zuges kann er nicht angegriffen oder ins Ziel genommen werden, belegt keine Angriffsfläche und alle von ihm ausgehenden Auren und Ausstrahlungen werden unterdrückt. Am Ende des Zuges bildet sich der Lebende Wirbelwind auf einem Feld innerhalb von 7,50 m von seinem Ausgangspunkt neu; Auren und Ausstrahlungen, deren Wirkungs-dauer nicht auslaufen ist, nehmen ihre Wirkung wieder auf.

Bewegungsrate Fliegen 15 m; Schnelligkeit

Nahkampf ♦ Windstoß +14 (Angriffsradius 3 m, Finesse), **Schaden** 2W6+7
Wuchtschaden plus Stoßen 1,50 m

Schnelligkeit Die Bewegung des Lebenden Wirbelwindes lösen keine Reaktionen aus.



ELEMENTAR, LEBENDER STEPPENBRAND

KREATUR 5

N MITTELGROSS ELEMENTAR FEUER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht, Rauchsicht

Sprache Ignal

Fertigkeit Akrobatik +13

ST +3, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -2, **WE** +3, **CH** +0

Rauchsicht Der Lebende Steppenbrand ignoriert den Zustand Verborgen, insoweit er aus Rauch resultiert.

RK 22; **REF** +15, **WIL** +10, **ZÄH** +11

TP 80, Explosion; **Immunitäten** Blutung, Feuer, Gift, Lähmung, Schlaf; **Schwäche** Kälte 5

Explosion (Feuer) Stirbt der Lebende Steppenbrand, explodiert er und fügt jeder Kreatur innerhalb einer 3 m-Ausstrahlung 3W6 Punkte Feuerschaden zu (einfacher REF, SG 19).

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf ♦ Flammenfinger +15 (Agil, Angriffsradius 3 m, Finesse), **Schaden** 2W6+6 Feuer plus 2W4 anhaltender Feuerschaden

Fernkampf ♦ Feuerfunke +15 (Entfernungseinheit 18 m), **Schaden** 2W6+3 Feuer



ELEMENTAR, QUATOID

KREATUR 7

RN KLEIN AQUATISCH ELEMENTAR WASSER

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +15, Diplomatie +12, Elementarkunde +17, Gesellschaftskunde +17, Heimlichkeit +13, Okkultismus +17

ST +4, **GE** +2, **KO** +0, **IN** +4, **WE** +3, **CH** +1

RK 25; **REF** +15, **WIL** +18, **ZÄH** +13

TP 120; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Feuer 5, Wuchtschaden 5

Besänftigende Biolumineszenz (Aura, Gefühl, Mental, Sichtbar) 9 m. Die Aura gibt Dämmerlicht ab. Kreaturen innerhalb der Ausstrahlung erhalten einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gefühlseffekte. Der Quatoid kann diese Aura als einzelne Aktion aktivieren oder deaktivieren; die Aktion erhält die Kategorie Konzentration.

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Tentakel +16 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W12+6 Wuchtschaden plus Ergreifen

Immanente Naturzauber SG 27, Angriff +17; **2. Wasserstrahl** (beliebig oft)

Würgen ♦ 1W12+6 Wuchtschaden, SG 25



N KLEIN ELEMENTAR ERDE

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Kristallgespür (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Athletik +11, Überlebenskunst +9 (Spuren folgen +11)

ST +4, GE -1, KO +3, IN -4, WE +2, CH -1

Kristallgespür Ein Erdhund kann Kristalle und Edelsteine innerhalb von 18 m so wahrnehmen, als würde er die Fähigkeit Geruchssinn nutzen.

RK 19; REF +6, WIL +7, ZÄH +12

TP 44; Immunitäten Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Bewegungsrate 9 m, Graben 6 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W10+6 Stichschaden plus Niederwerfen

Durch Erde gleiten Der Erdhund kann sich durch jede Art von Erde graben, Felsen eingeschlossen. In diesem Fall bewegt er sich mit seiner vollen Bewegungsrate für Graben und hinterlässt weder einen Tunnel noch andere Spuren seiner Passage.



N GROSS ELEMENTAR ERDE

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 24 m

Sprachen Terral

Fertigkeiten Athletik +21, Heimlichkeit +12

ST +6, **GE** -1, **KO** +7, **IN** -1, **WE** +3, **CH** -1

Erdgebunden Wenn ein Steinreißer keinen Kontakt zu festem Boden hat, erhält er den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 27; **REF** +15, **WIL** +19, **ZÄH** +23

TP 180; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Steindornen (Aura, Erde, Natur, Verwandlung) 1,50 m. Steinerne Dornen wachsen aus allen steinernen Oberflächen innerhalb der Ausstrahlung und erzeugen Schwieriges Gelände. Eine sich durch das Gelände bewegende Kreatur erleidet pro betretenem Stachelfeld 2W6 Punkte Stichschaden (eine Kreatur, deren Angriffsfläche mehrere Felder belegt, erleidet nur einmal Schaden pro Feld, in das sie sich bewegt). Kreaturen der Kategorie Erde ignorieren alle Effekte innerhalb des Wirkungsbereichs. Der Steinreißer kann diese Aura als einzelne Aktion mit der Kategorie Konzentration deaktivieren oder reaktivieren.

Zerbröckeln ↘ Wie beim Lebenden Erdrutsch, der Steinreißer sinkt aber 4,50 m in die Tiefe.

Bewegungsrate 7,50 m, Graben 7,50 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf ↘ Faust +21 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+10 Wuchtschaden plus Stoßen 3 m

Fernkampf ↘ Fels +21 (Brutal, Entfernungseinheit 24 m), **Schaden** 2W12+6 Wuchtschaden

Durch Erde gleiten Der Elementar kann sich durch jede Art von Erde graben, Felsen eingeschlossen. In diesem Fall bewegt er sich mit seiner vollen Bewegungsrate für Graben und hinterlässt weder einen Tunnel noch andere Spuren seiner Passage.



ELEMENTAR, STURMFÜRST

KREATUR 9

N GROSS LUFT ELEMENTAR

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprache Aural

Fertigkeiten Akrobatik +20, Heimlichkeit +18

ST +4, GE +7, KO +4, IN -1, WE +3, CH +0

RK 30; **REF** +20, **WIL** +16, **ZÄH** +15

TP 120; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Starke Winde (Aura, Luft) 6 m. Die Luft innerhalb der Ausstrahlung gilt für fliegende Kreaturen, die nicht der Kategorie Luft angehören, als Schwieriges Gelände.

Verwehen ↗ Wie beim Lebenden Wirbelwind, der Sturmfürst formt sich aber innerhalb von 15 m neu.

Bewegungsrate Fliegen 22,50 m; Schnelligkeit

Nahkampf ♦ Windstoß +20 (Angriffsradius 4,50 m, Finesse), **Schaden** 2W12+10 Wuchtschaden plus Stoßen 1,50 m

Fernkampf ♦ Blitz +20 (Entfernungseinheit 15 m), **Schaden** 2W12+4 Elektrizität

Schnelligkeit Die Bewegung des Sturmfürsten löst keine Reaktionen aus.



ELEMENTAR, GEZEITENHERRSCHER KREATUR 9

N GROSS AQUATISCH ELEMENTAR WASSER

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprache Aqual

Fertigkeiten Athletik +20, Heimlichkeit +19

ST +5, **GE** +5, **KO** +5, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +0

Wassergebunden Wie der Lebende Wasserfall.

RK 28; **REF** +21, **WIL** +15, **ZÄH** +18

TP 155; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenz** Feuer 10

Wasserwirbel (Aura, Wasser) 12 m. Wie beim Lebenden Wasserfall.

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 24 m

Nahkampf ♦ Welle +21 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W12+11 Wuchtschaden plus Stoßen oder Ziehen 3 m

Löschen ♦ (Bannmagie, Natur, Wasser) Wie der Lebende Wasserfall, aber eine 3 m-Ausstrahlung und einem Modifikator von +20 zum Entgegenwirken.



ELEMENTAR, WASSERMEPHIT

KREATUR 1

N KLEIN AQUATISCH ELEMENTAR WASSER

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht

Sprache Aqual

Fertigkeiten Athletik +6, Heimlichkeit +6

ST +1, GE +3, KO +1, IN -2, WE +0, CH +0

RK 16; REF +11, WIL +4, ZÄH +7

TP 20, Schnelle Heilung 2 (Unterwasser); **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Feuer 3, Säure 3

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +8 (Finesse), **Schaden** 1W6+1 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 17, Angriff +9; **2. Säurepfeil**

Löschen ♦ (Arkan, Bannmagie, Wasser) Der Wassermephit löscht alle Feuer innerhalb einer 1,50 m-Ausstrahlung. Der Mephit löscht automatisch alle nichtmagischen Feuer und versucht, magischen Feuern mit einem Modifikator von +7 entgegenzuwirken.

Odemwaffe ♦ (Arkan, Säure) Der Wassermephit atmet einen 4,50 m-Kegel aus Säure aus, der allen Kreaturen im Wirkungsbereich 2W6 Punkte Säureschaden zufügt (einfacher REF, SG 17). Der Wassermephit kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



N MITTELGROSS ELEMENTAR ERDE

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Fertigkeiten Athletik +17, Geologie +15, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +15

ST +6, **GE** +0, **KO** +5, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +0

RK 25, Rundumsicht; **REF** +11, **WIL** +13, **ZÄH** +18

TP 115; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5; **Schwäche** Wuchtschaden 5

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf ♦♦ Biss +18 (Gefährlich 1W10), **Schaden** 2W10+8 Stichschaden

Nahkampf ♦♦ Klaue +18 (Agil), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden

Durch Erde gleiten Der Elementar kann sich durch jede Art von Erde graben, Felsen eingeschlossen. In diesem Fall bewegt er sich mit seiner vollen Bewegungsrate für Graben und hinterlässt weder einen Tunnel noch andere Spuren seiner Passage.

Klauenhagel ♦♦ Der Xorn führt drei Klauenangriffe aus, von denen maximal zwei dasselbe Ziel haben können. Diese Angriffe zählen gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Xorns, der Malus steigt aber erst nach dem letzten dieser Angriffe.



ELEMENTAR, WINDFALKE

KREATUR 3

N KLEIN ELEMENTAR LUFT

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +13, Heimlichkeit +11

ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +0, **CH** +0

RK 21; **REF** +13, **WIL** +7, **ZÄH** +6

TP 36; **Immunitäten** Blutung, Gift, Lähmung, Schlaf

Bewegungsrate Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Flügel +11 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W8+4 Hiebschaden

Kreisender Angriff ♦♦ Der Windfalte nutzt Fliegen, um sich mit maximal seiner halben Bewegungsrate für Fliegen zu bewegen, führt dann zwei Flügelangriffe aus und nutzt noch einmal Fliegen, um sich mit maximal seiner halben Bewegungsrate für Fliegen zu bewegen und so an seinen Ausgangspunkt zurückzukehren. Die zweite Hälfte der Fortbewegung löst keine Reaktionen aus. Beide Angriffe zählen gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Windfalken; der Malus steigt aber erst nach Ausführung der beiden Angriffe an.



CB MITTELGROSS **ELEMENTAR** **FEUER**

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Fertigkeiten Akrobatik +12, Athletik +17, Einschüchtern +14, Gesellschaftskunde +13, Handwerkskunst +15 (Grobschmieden +17), Täuschung +12

ST +4, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände +1 Ranseur

RK 26; **REF** +16, **WIL** +13, **ZÄH** +15

TP 125; **Immunitäten** Blutung, Gift, Feuer, Lähmung, Schlaf; **Schwäche** Kälte 10

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Ranseur +18 (Angriffsradius 3 m, Entwaffnen, Magisch), **Schaden** 2W10+7 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +17 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+7 Wuchtschaden plus 1W6 Feuer und Ergreifen

Flammenrüstung ♦ Der Salamander facht seine inneren Flammen an. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erlangt er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK; sollte eine angrenzende Kreatur ihn berühren oder mit einem körperlichen Angriff treffen, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 25 ablegen, bei Misslingen erleidet diese Kreatur 2W6 Punkte anhaltenden Feuerschaden.

Würgen ♦ 1W8+4 Wuchtschaden plus 1W6 Feuer, SG 25



ELEFANT

KREATUR 7

N RIESIG TIER

Wahrnehmung +13; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +17, Überlebenskunst +15

ST +7, GE +0, KO +4, IN -4, WE +2, CH -2

RK 23; **REF** +11, **WIL** +13, **ZÄH** +18

TP 130

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Fuß +16 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+9 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Rüssel +18 (Angriffsradius 4,50 m), **Effekt** Greifender Rüssel

Nahkampf ♦ Stoßzahn +16 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 3W8+9 Stichschaden

Greifender Rüssel Eine maximal Mittelgroße Kreatur, die vom Rüssel des Elefanten getroffen wird, erhält den Zustand Gegriffen. Bewegt sich der Elefant, kann er die gegriffene Kreatur mitnehmen.

Trampeln ➤➤➤ Maximal Groß, Fuß, SG 24



ELEFANT, MAMMUT

KREATUR 10

N RIESIG TIER

Wahrnehmung +18; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +22, Überlebenskunst +19

ST +8, GE +1, KO +5, IN -4, WE +1, CH -2

RK 29; **REF** +15, **WIL** +18, **ZÄH** +21; Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Kälte

TP 190

Kälteanpassung Erleidet das Mammut Effekte durch kalte Umgebung, so werden die Effekte um eine Stufe reduziert.

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Fuß +22 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+12 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Rüssel +22 (Angriffsradius 4,50 m), **Effekt** Greifender Rüssel

Nahkampf ♦ Stoßzahn +22 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 3W8+12 Stichschaden

Doppelter Stoßzahnangriff ♦ Das Mammut führt zwei Stoßzahnangriffe aus, wobei jeder Angriff gegen eine andere Kreatur erfolgt. Dies zählt hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Mammuts als ein Angriff; der Malus steigt aber erst nach dem zweiten Angriff.

Greifender Rüssel Eine maximal Mittelgroße Kreatur, die vom Rüssel des Elefanten getroffen wird, erhält den Zustand Gegriffen. Bewegt sich der Elefant, kann er die gegriffene Kreatur mitnehmen.

Trampeln ➤➤➤ Maximal Groß, Fuß, SG 28



ÄTHERSPINNE

KREATUR 5

N GROSS ÄTHERISCH BESTIE

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprache Aklo

Fertigkeiten Athletik +12, Heimlichkeit +15

ST +5, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -2, **WE** +1, **CH** +7

RK 21; **REF** +15, **WIL** +10, **ZÄH** +12

TP 75

Bewegungsrate 12 m, Klettern 6 m

Nahkampf ♦ Zähne +15 (Magisch), **Schaden** 1W10+7 Stichschaden plus Ätherspinnengift und Ergreifen

Fernkampf ♦ Spinnennetz +14 (Entfernungseinheit 9 m, Magisch); **Effekt** Ätherspinnennetzfalle

Ätherschritt ♦ Die Ätherspinne wechselt auf die Ätherebene oder die Materielle Ebene über. Sie kann sich für unbegrenzte Zeit auf der Ätherebene ohne nachteilige Nebenwirkungen aufhalten. Von dort können sie klar mit einer Reichweite von 18 m in die Materielle Ebene blicken. Die Ätherspinne kann diese Fähigkeit in ihrem ersten Zug während einer Begegnung einmal als Freie Aktion nutzen.

Ätherspinnengift (Gift); **RW** ZÄH, SG 22; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Punkte Giftschaden und Unbeholfen 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W6 Punkte Giftschaden, Unbeholfen 2 und Verlangsam 1 (1 Runde); **Phase 3** 3W6 Punkte Giftschaden, Unbeholfen 3 und Verlangsam 2 (1 Runde)

Ätherspinnennetzfalle Wird eine Kreatur vom Spinnennetzangriff der Ätherspinne getroffen, erhält sie den Zustand Bewegungsunfähig und klebt an der nächsten Oberfläche fest (Entkommen SG 22).

Spinnennetzexplosion ♦♦ **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Effekt** Die Ätherspinne schleudert eine Fülle eingelagerter Spinnennetze in einem 9 m-Kegel. Diese Spinnennetze können zwischen der Materiellen Ebene und der Ätherebene wechseln. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf gegen SG 22 ablegen; misslingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, erhält sie den Zustand Bewegungsunfähig (wie bei der Ätherspinnennetzfalle).



CB GROSS HUMANOIDER **RIESE****Wahrnehmung** +16; Dämmersicht**Sprachen** Mischung aus Goblinisch, Jotun und Orkisch**Fertigkeiten** Athletik +16, Einschüchtern +10**ST** +6, **GE** -1, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +2, **CH** +0

Unabhängige Gehirne Jeder Kopf eines Ettins würfelt seine eigene Initiative aus und besitzt seinen eigenen Zug. Kein Kopf kann verzögern. Zu Beginn seines Zuges erhält ein Kopf 2 Aktionen und 1 Reaktion. Jedes Gehirn kontrolliert einen Arm des Ettins, doch beide können die Beine bewegen. Jede Fähigkeit, die einen Kopf des Ettins abtrennt (z.B. eine Henkerswaffe), tötet ihn nicht, solange er noch den anderen Kopf hat – der Ettin verliert aber die mit dem fraglichen Kopf assoziierten Aktionen und Reaktionen. Mentale Effekte, welche nur eine Kreatur betreffen, können nur einen der Köpfe des Ettins zum Ziel haben.

Gegenstände Streitflegel (2)**RK** 21; **REF** +11, **WIL** +12, **ZÄH** +16**TP** 110**Gelegenheitsangriff** ↗**Bewegungsrate** 10,50 m

Nahkampf ➔ Streitflegel +16 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend, Entwaffnen, Zu Fall bringen), **Schaden** 2W6+10 Wuchtschaden

Nahkampf ➔ Faust +16 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W6+10 Wuchtschaden



FEENDRACHE

KREATUR 2

UNGEWÖHNLICH CG WINZIG DRACHE

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Sylvanisch; Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +8, Diplomatie +8, Heimlichkeit +10, Naturkunde +4, Täuschung +8

ST -2, **GE** +4, **KO** +0, **IN** +2, **WE** +0, **CH** +2

RK 18; **REF** +12, **WIL** +11, **ZÄH** +5

TP 30; **Immunitäten** Lähmung, Schlaf

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 12 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦♦ Biss +10 (Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 21; **4.** Unsichtbarkeit (nur selbst)

Spontane Arkane Zauber SG 18, Angriff +10; **1.** (4 Zauberplätze) Scheinobjekt, Schlaf, Schmieren; **Zaubertricks** (**1.**) Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter, Telekinetisches Geschoss, Verstrickende Ranke, Zaubertrick

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Gift, Hervorrufung) Der Drache atmet einen 3 m-Kegel aus Lachgas aus. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; bei Misslingen erhält sie für 1W4 Runden (bzw. für 1 Minute im Fall eines Kritischen Fehlschlages) die Zustände Benommen 2 und Verlangsam 1. Der Feendrache kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



CB **GROSS** **ABERRATION**

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht

Sprachen Elfisch, Finsterländisch

Fertigkeiten Arkane Künste +14, Athletik +12, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +15, Religionskunde +13

ST +4, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +4

Gegenstände +1 Kompositlangbogen (20 Pfeile), Glefe

RK 24; **REF** +13, **WIL** +15, **ZÄH** +13; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 95; **Immunität** Schlaf

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

Nahkampf ♦ Glefe +16 (Angriffsradius 3 m, Dynamisch, Gefährlich 1W8),

Schaden 1W8+10 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Zähne +16, **Schaden** 1W6+10 Stichschaden plus Drinnengift

Fernkampf ♦ Kompositlangbogen +16 (Ballistisch 15 m, Entfernungseinheit 30 m, Gefährlich W10, Geschoss, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 1W8+8 Stichschaden

Fernkampf ♦ Spinnennetz +15 (Entfernungseinheit 9 m), **Effekt** Spinnennetzfalle

Immanente Arkane Zauber SG 20; **4.** Einflüsterung, Hellsehen; **3.** Hellhören, Magie bannen, Schweben; **2.** Dunkelheit (beliebig oft), Feenfeuer (beliebig oft); **Zaubertricks (3.)** Magie entdecken, Tanzende Lichter

Vorbereitete Arkane Zauber SG 24, Angriff +17; **3.** Feenball; **2.** Säurepfeil, Unsichtbarkeit; **1.** Magisches Geschoss (x2), Schwächerstrahl; **Zaubertricks (3.)** Geisterhaftes Geräusch, Kältestrahl, Magierhand

Drinnengift (Gift); **RW** ZÄH, SG 23; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W8 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde)

Spinnennetzfalle Eine Kreatur, die vom Spinnennetzangriff einer Drinne getroffen wird, erhält den Zustand Bewegungsunfähigkeit und klebt an der ihr nächsten Oberfläche fest (Entkommen SG 21).



N MITTELGROSS ABERRATION GEISTLOS

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +11

ST +4, **GE** -2, **KO** +4, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -3

RK 19; **REF** +5, **WIL** +7, **ZÄH** +11

TP 50; **Immunitäten** Mental, Säure

Elendes Stöhnen (Aura, Gefühl, Hörbar, Mental, Okkult) 18 m. Jeder Nichtgrothlut, der diese Aura betritt oder in ihrem Wirkungsbereich seinen Zug beginnt, muss einen Willenswurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen erhält er den Zustand Kränkelnd 1 (bzw. Kränkelnd 2 bei einem Kritischen Fehlschlag). Im Anschluss an den Rettungswurf ist die Kreatur für 1 Minute vorübergehend gegen diese Aura immun. Der Grothlut kann diese Aura als Freie Aktion mit der Kategorie Konzentration aktivieren oder deaktivieren. In der Regel beginnt er erst zu stöhnen, wenn er die Gegenwart eines Nichtgrothluten wahrnimmt, und hört erst auf, wenn er keine solchen Kreaturen mehr wahrnimmt.

Widerliche Todeszuckungen (Gift, Säure) Wird der Grothlut auf 0 Trefferpunkte reduziert, platzen seine Verdauungsorgane auf und setzen alchemistische Säure und Gift in einer 9 m-Ausstrahlung frei. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen; bei Misslingen erhält sie 2W6 Punkte Säureschaden und den Zustand Kränkelnd 1 (bzw. 4W6 Säureschaden und Kränkelnd 2 bei einem Kritischen Fehlschlag).

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Klaue +11 (Agil), **Schaden** 1W10+8 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Magensäure spucken +7 (Entfernungseinheit 4,50 m, Flächenschaden, Säure), **Schaden** 2W6 Säureschaden plus 1W6 Säureflächenschaden



FLIEGENFALLE, RIESENFLIEGENFALLE

KREATUR 10

N RIESIG GEISTLOS PFLANZE

Wahrnehmung +17; Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Athletik +23, Heimlichkeit +21 (im Unterholz +24)

ST +7, **GE** +5, **KO** +5, **IN** -5, **WE** +3, **CH** -2

RK 29; **REF** +17, **WIL** +15, **ZÄH** +21

TP 185; **Immunität** Mental; **Resistenz** Säure 10; **Schwäche** Feuer 10

Schnelles Einfangen ↗ Wie bei der Schnappfliegenfalle.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Blatt +23 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+7 Stichschaden plus 2W6 Säureschaden und Verbessertes Ergreifen

Hungriges Schnappen ♦♦ Wie bei der Schnappfliegenfalle, aber vier Blattangriffe statt zwei.

Verschlingen ♦ (Offensiv) Groß, 2W8+3 Wuchtschaden plus 2W6 Säureschaden, Befreien 17

Zielgerichteter Überfall ♦♦ Wie bei der Schnappfliegenfalle, aber vier Blätter.



FLIEGENFALLE, SCHNAPPFLIEGENFALLE

KREATUR 3

N GROSS GEISTLOS PFLANZE

Wahrnehmung +7; Erschütterungssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +11, Heimlichkeit +10 (im Unterholz +13)

ST +2, **GE** +3, **KO** +5 **IN** -5, **WE** +2, **CH** -2

RK 18; **REF** +8, **WIL** +7, **ZÄH** +12

TP 50; **Immunität** Mental; **Resistenz** Säure 5; **Schwäche** Feuer 5

Schnelles Einfangen ↗ **Auslöser** Eine Kreatur trifft oder berührt die Fliegenfalle. **Effekt** Die Fliegenfalle führt gegen die auslösende Kreatur einen Blattangriff aus. Bei Erfolg wickelt sie die Kreatur in dem Blatt ein und verleiht ihr den Zustand Gegriffen.

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf ♦ Blatt +11 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+2 Stichschaden plus 1W6 Säureschaden und Verbessertes Ergreifen

Hungriges Schnappen ♦♦ Die Fliegenfalle führt zwei Blattangriffe aus, jeweils gegen ein anderes Ziel und jeweils mit einem Malus von -2. Diese Angriffe zählen für den Malus bei Mehrfachangriffen, doch erhöht sich der Malus erst, wenn sie diese Angriffe durchgeführt hat.

Verschlingen ♦ (Offensiv) Mittelgroß, 1W8+1 Wuchtschaden plus 1W6 Säureschaden, Befreien 5

Zielgerichteter Überfall ♦♦ Die Fliegenfalle greift dasselbe Ziel mit all ihren Blättern an (meistens 2 Blätter). Sie führt einen Blattangriff aus. Bei Erfolg verursacht sie den Schaden eines Blattangriffs plus 1W8 Punkte zusätzlichen Schadens pro weiterem genutzten Blatt. Bei einem Fehlschlag verursacht sie den Schaden eines Blattangriffs, kann aber Verbessertes Ergreifen nicht nutzen (bzw. kein Schaden bei einem Kritischen Fehlschlag). Dies zählt gegen den Malus für Mehrfachangriffe der Fliegenfalle entsprechend einer Anzahl an Angriffen gleich der Anzahl an Blättern der Fliegenfalle.



CB MITTELGROSS BESTIE ERDE

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +9, Heimlichkeit +12

ST +3, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -2

RK 21; **REF** +10, **WIL** +10, **ZÄH** +13

TP 40; **Resistenzen** Körperlich 5 (außer Adamant)

Klaufenfüße ↗ (Offensiv); **Auslöser** Der Gargyl fliegt in der Luft und eine Kreatur bewegt sich in ein angrenzendes Feld unter ihm. **Effekt** Der Gargyl führt einen Klauenangriff gegen die auslösende Kreatur aus.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +13, **Schaden** 2W8+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +13 (Agil), **Schaden** 2W6+3 Hiebschaden

Statue ♦ (Konzentration) Bis zu seiner nächsten Handlung wirkt der Gargyl wie eine Statue. Seine Fertigkeitswürfe für Täuschung haben ein automatisches Ergebnis von 32 (dies ist auch der SG von Fertigkeitswürfen, um ihn zu entdecken).



GARGYL, KAPOACINTH

KREATUR 4

CB MITTELGROSS AQUATISCH BESTIE ERDE

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +9, Heimlichkeit +12

ST +3, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -2

RK 21; **REF** +10, **WIL** +10, **ZÄH** +13

TP 40; **Resistenzen** Körperlich 5 (außer Adamant)

Klaufenfüße ↗ (Offensiv); **Auslöser** Der Gargyl schwimmt und eine Kreatur bewegt sich in ein angrenzendes Feld unter ihm. **Effekt** Der Gargyl führt einen Klauenangriff gegen die auslösende Kreatur aus.

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +13, **Schaden** 2W8+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +13 (Agil), **Schaden** 2W6+3 Hiebschaden

Statue ♦ (Konzentration) Bis zu seiner nächsten Handlung wirkt der Gargyl wie eine Statue. Seine Fertigkeitswürfe für Täuschung haben ein automatisches Ergebnis von 32 (dies ist auch der SG von Fertigkeitswürfen, um ihn zu entdecken).



UNGEWÖHNLICH CG GROSS ELEMENTAR LUFT QARIN

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht, Magie entdecken

Sprachen Aural, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +14, Arkane Künste +11, Athletik +11, Diplomatie +13, Gesellschaftskunde +9, Handwerkskunst +9, Heimlichkeit +12, Täuschung +11

ST +4, **GE** +5, **KO** +2, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +4

Gegenstände Krummsäbel

RK 22; **REF** +14, **WIL** +11, **ZÄH** +9

TP 71; **Immunitäten** Säure; **Resistenzen** Mental 5, Schall 5

Wirbelwind (Arkan, Aura, Luft, Hervorrufung) 6 m. Alle Felder im Wirkungsbereich der Aura des Dschinns zählen für fliegende und laufende Kreaturen als Schwieriges Gelände. Kreaturen der Kategorie Luft sind gegen diese Fähigkeit immun.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Krummsäbel +15 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend, Dynamisch +1), **Schaden** 1W6+10 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Faust +16 (Agil, Angriffsradius 3 m, Finesse, Magisch, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+10 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Heftiger Wind +15 (Arkan, Entfernungseinheit 6 m, Hervorrufung, Luft), **Schaden** 1W8+6 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 23; **7. Ebenenwechsel** (beliebig oft; nur zur Astral-ebene, eine Elementarebene oder die Materielle Ebene); **4. Erschaffung, Gasförmige Gestalt**; **3. Scheinkreatur, Scheinobjekt**; **2. Festmahl** kreieren (beliebig oft), **Unsichtbarkeit** (beliebig oft; nur selbst); **Ständig (3.) Magie entdecken**

Orkanwind ♦ (Arkan, Hervorrufung, Luft); **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Effekt** Alle Kreaturen innerhalb der Wirbelwind-Aura des Dschinns werden 6 m zurückgestoßen oder gezwungen, sich alle um 6 m im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn zu bewegen. Jede betroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 21 ablegen; bei Erfolg wird sie nicht bewegt und bei einem Kritischen Fehlschlag erhält sie zusätzlich zur Bewegung den Zustand Liegend. Kreaturen der Kategorie Luft sind gegen diese Fähigkeit immun.



QARIN, IFRIT

KREATUR 9

UNGEWÖHNLICH RB GROSS ELEMENTAR FEUER QARIN

Wahrnehmung +17; Dunkelsicht, Magie entdecken

Sprachen Gemeinsprache, Ignal

Fertigkeiten Arkane Künste +14, Athletik +22, Diplomatie +17, Einschüchtern +19, Gesellschaftskunde +14, Handwerkskunst +14, Täuschung +19

ST +5, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +4

Gegenstände +1 Krummsäbel des Schadens, Brustplatte

RK 28; **REF** +17, **WIL** +20, **ZÄH** +18,

TP 175; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Kälte 10

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 10,50 m

Nahkampf ♦ Faust +20 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 1W4+11 Wuchtschaden plus 2W6 Feuer

Nahkampf ♦ Krummsäbel +21 (Angriffsradius 3 m, Feuer, Durchschlagend, Dynamisch +2, Magisch), **Schaden** 2W6+11 Hiebschaden plus 2W6Feuer

Immanente Arkane Zauber SG 29, Angriff +19; **7. Ebenenwechsel** (beliebig oft; nur zur Astralebene, eine Elementarebene oder die Materielle Ebene) **5.** Scheinobjekt; **4. Gasförmige Gestalt, Unsichtbarkeit** (x2); **Zaubertricks (5.) Flammen erzeugen; Ständig (5.) Magie entdecken**

Brennender Griff (Feuer) Packt der Ifrit einen Gegner, erleidet diese Kreatur 2W6 Punkte Feuerschaden und 2W6 Punkte Feuerschaden am Ende jedes Zuges, die sie gepackt bleibt.

Kämpferisches Ergreifen ♦ **Anforderungen** Der Ifrit hat eine freie Hand. **Effekt** Der Ifrit greift im Nahkampf an und behält eine Hand frei. Trifft sein Angriff, ergreift er das Ziel mit seiner freien Hand.

Größe verändern ♦ (Arkan, Gestaltwandel, Konzentration, Verwandlung); wie beim Dschann (SG 29).



Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, eine elementare Sprache (Aqual, Aural, Ignal oder Terral), eine planare Sprache (Abyssisch, Celestisch oder Infernalisch); Telepathie 30 m

Fertigkeiten Akrobatik +8, Arkane Künste +10, Handwerkskunst +8, Täuschung +7, Überlebenskunst +11

ST +4, **GE** +2, **KO** +2, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +1

Gegenstände Kompositkurzbogen (20 Pfeile), Krummsäbel

RK 20; **REF** +10, **WIL** +11, **ZÄH** +12

TP 60; **Resistenzen** Feuer 5

Elementare Ausdauer Ein Dschann kann auf einer Elementarebene bis zu 48 Stunden lang überleben, nach dieser Zeit erleidet er 1 Schadenspunkt pro Stunde, bis er die Ebene verlässt oder stirbt.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 4,50 m

Nahkampf ♦ Faust +14 (Agil, Magisch, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+10 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Krummsäbel +14 (Durchschlagend, Dynamisch +1), **Schaden** 1W6+10 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kompositkurzbogen +12 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Nachladen 0), **Schaden** 1W6+5 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 21; 7.

Ebenenwechsel (nur zur Astralebene, eine Elementarebene oder die Materielle Ebene); **2.** Mit Tieren sprechen, Nahrung erschaffen, Unsichtbarkeit (x3); **1.** Wasser erschaffen

Größe verändern ♦ (Arkan, Gestaltwandel, Konzentration, Verwandlung);

Häufigkeit Einmal am Tag. **Effekt** Der Dschann ändert die Größenklasse einer Kreatur. Dies funktioniert wie *Kreatur vergrößern* oder *Kreatur schrumpfen* auf Grad 4, kann aber gegen eine dazu nicht bereite Kreatur genutzt werden (ZÄH, SG 21, keine Wirkung).





UNGEWÖHNLICH CN GROSS ELEMENTAR QARIN WASSER

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht, Gesinnung entdecken, Magie entdecken, wavesense Wellengespür (ungenau) 18 m

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +20 (Schwimmen +24), Darbietung +16, Diplomatie +19, Ge-
sellschaftskunde +14, Handwerkskunst +16, Heimlichkeit +18, Naturkunde +18

ST +5, **GE** +5, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +3

Gegenstände +1 Dreizack des Schadens

RK 28; **REF** +21, **WIL** +17, **ZÄH** +18,

TP 145; **Resistenzen** Feuer 10

Wasserwirbel (Aura, Wasser) 12 m. Wasser innerhalb der Aura und desselben Ge-
wässers, in sich der Marid aufhält, zählt für schwimmende Kreaturen als Schwieriges
Gelände. Kreaturen der Kategorie Wasser sind gegen diese Aura immun.

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Dreizack +21 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W8+11
Stichschaden

Nahkampf ♦ Faust +20 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch, Nichttödlich),
Schaden 1W4+11 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Dreizack +21 (Magisch, Wurfwaffe 6 m), **Schaden** 2W8+11 Stichschaden

Immanente Arkane Zauber SG 28; **7. Ebenenwechsel** (beliebig oft; nur zur Astral-
ebene, eine Elementarebene oder die Materielle Ebene) **5. Scheingelände**,
Wasser kontrollieren (beliebig oft); **4. Fester Nebel**, Sturzflut, Wassersturm (be-
liebig oft); **2. Scheinobjekt**, Verschwimmen (beliebig oft); **Ständig (5.) Magie ent-
decken**; **(1.) Gesinnung entdecken** (nur Böses oder Gutes)

Aufspießen ♦ Der Marid führt einen Angriff mit seinem Dreizack durch. Bei einem
Treffer verursacht er zusätzlich 2W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden (bzw.
4W6 bei einem Kritischen Treffer).

Gestalt wechseln ♦ (Arkan, Gestaltwandel, Konzentration, Verwandlung)
Der Marid kann das Aussehen eines beliebigen Wasserelementars oder
Humanoiden annehmen. Dies verändert seine Bewegungsrate ebenso wenig
wie seine Angriffsboni und den Schadensbonus.

Herandonnerndes Wasser ♦ (Arkan, Hervorrufung, Wasser) Der Marid ent-
fesselt einen Wasserstrahl auf einer 18 m-Linie, welcher 9W6 Punkte Wucht-
schaden verursacht (einfacher REF, SG 28). Misstingt einer Kreatur dieser
Rettungswurf, wird sie zudem 3 m gestoßen (bzw. 6 m bei einem Kritischen
Fehlschlag). Der Marid kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder
nutzen.



UNGEWÖHNLICH RN GROSS ELEMENTAR ERDE QARIN

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m, Magie entdecken

Sprachen Gemeinsprache, Terral

Fertigkeiten Athletik +19, Gesellschaftskunde +14, Handwerkskunst +14, Naturkunde +15, Täuschung +16,

ST +6, **GE** +1, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +2, **CH** +3

Gegenstände +1 Krummschwert

RK 25; **REF** +12, **WIL** +15, **ZÄH** +18,

TP 110; **Resistenzen** Elektrizität 10

Bewegungsrate 6 m, Graben 13,50 m, Klettern 6 m; Durch Erde gleiten

Nahkampf ♦ Faust +19 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch, Nichtmagisch),

Schaden 1W4+12 Wuchtschaden plus Stoßen 3 m und In Stein stoßen

Nahkampf ♦ Krummschwert +20 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend, Dynamisch +1, Magisch), **Schaden** 1W10+12 Hiebschaden

Immanente Arkane Zauber SG 24; **7.** Ebenenwechsel (nur zur Astralebene, eine Elementarebene oder die Materielle Ebene); **5.** Schleier (nur selbst), Steinwand; **4.**

Stein formen (beliebig oft); **2.** Glitzerstaubt (×2); **Ständig (4.)** Magie entdecken

Durch Erde gleiten Der Schaitan kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate für Graben durch Erde und Stein graben, ohne dabei einen Tunnel oder Spuren seiner Passage zu hinterlassen.

In Stein stoßen (Arkan, Erde, Verwandlung) Stößt der Schaitan eine Kreatur gegen eine steinerne Barriere, muss das Ziel einen Reflexwurf gegen SG 22 ablegen; misslingt ihm dieser Rettungswurf, verschmilzt sie mit der Barriere (wie Mit Stein verschmelzen; das Opfer kann mittels Entkommen versuchen frei zu brechen [SG 28])



GEIST, GEISTERHAFTER BÜRGER KREATOR 4

CB MITTELGROSS GEIST GEISTERHAFT KÖRPERLOS UNTOTER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Heimatkunde +10 (hinsichtlich des Ortes, an dem der Geist spukt), Heimlichkeit +12

ST -5, GE +3, KO +0, IN +0, WE +2, CH +2

Ortgebunden Ein Geist kann sich nicht weit vom Ort seines Todes oder des Platzes, an dem er spukt, entfernen – die Beschränkung ist meistens 36 m. Manche Geister sind auch an einen Raum, ein Gebäude oder eine Kreatur gebunden, die ihr zu Lebzeiten wichtig war.

RK 20; REF +11, WIL +8, ZÄH +8

TP 30, Heilung durch Negative Energie, Wiederkehr; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzisionsschaden, Todeseffekte; **Resistenzen** Jeder Schaden 5 (außer Kraftschaden, *Geisterhafte Berührung* oder Positive Energie; doppelte Resistenz gegen nichtmagischen Schaden).

Wiederkehr (Göttlich, Nekromantie) Wird das Unrecht behoben, welches zum Tod des Bürgers geführt hat, kann dieser ins Nachleben weiterziehen.

Bewegungsrate Fliegen 7,50 m

Nahkampf ♦ Geisterhand +13 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W6+2 Negativer Energieschaden

Unheimliches Stöhnen ♦ (Furcht, Gefühl, Göttlich, Hörbar, Mental, Verzauberung) Der Geist beklagt sein Schicksal und zwingt alle lebenden Kreaturen innerhalb von 9 m zu einem Willenswurf gegen SG 21. Bei einem Fehlschlag erhält eine Kreatur den Zustand Verängstigt 2 (bzw. Verängstigt 3 bei einem Kritischen Fehlschlag). Bei einem Erfolg wird eine Kreatur vorübergehend gegen diese Fähigkeit dieses Geistes für 1 Minute immun.



GEIST, GEISTERHAFTER MAGIER KREATUR 10

CB MITTELGROSS GEIST GEISTERHAFT KÖRPERLOS UNTOTER

Wahrnehmung +17; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Arkane Künste +22, Einschüchtern +22, Heimlichkeit +21

ST -5, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +6, **WE** +3, **CH** +6

Ortsgebunden Siehe Geisterhafter Bürger

RK 27; **REF** +19, **WIL** +22, **ZÄH** +16

TP 135, Heilung durch Negative Energie, Wiederkehr; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzisionsschaden, Todeseffekte; **Resistenzen** Jeder Schaden 10 (außer Kraftschaden, Geisterhafte Berührung oder Positive Energie; doppelte Resistenz gegen nichtmagischen Schaden).

Wiederkehr (Göttlich, Nekromantie) Wird das Projekt des Magiers vollendet, kann er ins Jenseits weiterziehen

Bewegungsrate Fliegen 7,50 m

Nahkampf ♦♦ Geisterhand +21 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W8+12 Negativer Energieschaden

Immanente Arkane Zauber SG 29, Angriff +23; **5.** Halluzinationen erzeugen, Kältekegel; **4.** Einflüsterung, Tödliches Phantom; **3.** Blindheit verursachen, Magie bannen, Unauffindbarkeit; **2.** Telekinetisches Kampfmanöver (x2); **1.** Schwächestrahl (x2); **Zaubertricks (5.)** Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Magie lesen, Magierhand, Zaubertrick

Telekinetischer Angriff ♦♦ (Göttlich, Hervorrufung) Der Geist brüllt seinen Schmerz und seine Qual heraus und lässt kleine Gegenstände und Trümmer innerhalb einer 9 m-Ausstrahlung umherfliegen. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 6W6 Punkte Wuchtschaden (einfacher REF, SG 29).

Unheimliches Stöhnen ♦ (Furcht, Gefühl, Göttlich, Hörbar, Mental, Verzauberung) Der Geist beklagt sein Schicksal und zwingt alle lebenden Kreaturen innerhalb von 9 m zu einem Willenswurf gegen SG 29. Bei einem Fehlschlag erhält eine Kreatur den Zustand Verängstigt 2 (bzw. Verängstigt 3 bei einem Kritischen Fehlschlag). Bei einem Erfolg wird eine Kreatur vorübergehend gegen diese Fähigkeit dieses Geistes für 1 Minute immun.



CB MITTELGROSS GHUL UNTOTER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobistik +7, Athletik +4, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +5

ST +1, GE +4, KO +1, IN +1, WE +2, CH +2

RK 16; REF +9, WIL +5, ZÄH +4

TP 20, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte

Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m

Nahkampf ♦ Biss +9 (Finesse), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden plus Ghulfieber und Lähmung

Nahkampf ♦ Klaue +9 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+1 Hiebschaden plus Lähmung

Fleisch verzehren ♦ (Handhaben) **Anforderungen** Der Ghul befindet sich angrenzend zu einer Kreatur, die innerhalb der letzten Stunde gestorben ist.

Effekt Der Ghul verzehrt einen Teil der Leiche und erlangt 1W6 Trefferpunkte zurück. Er kann dies pro Leiche nur einmal tun.

Ghulfieber (Krankheit) **RW** ZÄH, SG 15; **Phase 1** Überträger ohne nachteilige Nebenwirkungen (1 Tag); **Phase 2** 2W6 Negative Schadenspunkte und erlangt durch Heilung nur die Hälfte an Trefferpunkten (1 Tag); **Phase 3** Wie Phase 2 (1 Tag); **Phase 4** 2W6 Negative Schadenspunkte und erlangt keine Vorteile mehr durch Heilung (1 Tag); **Phase 5** Wie Phase 4 (1 Tag); **Phase 6** Tot, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Ghul.

Lähmung (Kampfunfähig, Okkult, Nekromantie) Wird eine lebende, nichtelfische Kreatur vom Angriff eines Ghuls getroffen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Gelähmt. Der Kreatur steht am Ende jedes ihrer Züge ein neuer Rettungswurf zu; der SG sinkt kumulativ mit jedem dieser Rettungswürfe um 1.

Schneller Sprung ♦ (Bewegung) Der Ghul legt im Sprung maximal seine halbe Bewegungsrate zurück. Diese Bewegung löst keine Reaktionen aus.



CB MITTELGROSS GHUL UNTOTER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobistik +10, Athletik +7, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +8

ST +3, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +3

RK 18; **REF** +10, **WIL** +8, **ZÄH** +6

TP 30, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte

Gestank (Aura, Riechbar) 3 m. Siehe Grulfähigkeiten; SG 16.

Bewegungsrate 9 m, Graben 1,50 m

Nahkampf ♦ Biss +11 (Finesse), **Schaden** 1W6+5 Stichschaden plus Grulfieber und Lähmung

Nahkampf ♦ Klaue +11 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+5 Hiebschaden plus Lähmung

Fleisch verzehren ♦ (Handhaben) **Anforderungen** Der Ghul befindet sich angrenzend zu einer Kreatur, die innerhalb der letzten Stunde gestorben ist.

Effekt Der Ghul verzehrt einen Teil der Leiche und erlangt 3W6 Trefferpunkte zurück. Er kann dies pro Leiche nur einmal tun.

Grulfieber (Krankheit) **RW** ZÄH, SG 16; **Phase 1** Überträger ohne nachteilige Nebenwirkungen (1 Tag); **Phase 2** 3W6 Negative Schadenspunkte und erlangt durch Heilung nur die Hälfte an Trefferpunkten (1 Tag); **Phase 3** Wie Phase 2 (1 Tag); **Phase 4** 3W6 Negative Schadenspunkte und erlangt keine Vorteile mehr durch Heilung (1 Tag); **Phase 5** Wie Phase 4 (1 Tag); **Phase 6** Tot, erhebt sich zur nächsten Mitternacht als Grul.

Lähmung (Kampfunfähig, Nekromantie, Okkult) Wird eine lebende Kreatur vom Angriff eines Gruls getroffen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Gelähmt. Der Kreatur steht am Ende jedes ihrer Züge ein neuer Rettungswurf zu; der SG sinkt kumulativ mit jedem dieser Rettungswürfe um 1.

Schneller Sprung ♦ (Bewegung) Der Grul legt im Sprung maximal seine halbe Bewegungsrate zurück. Diese Bewegung löst keine Reaktionen aus.



RIESE, WOLKENRIESE

KREATUREN 11

N RIESIG HUMANOIDER LUFT RIESE

Wahrnehmung +22; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Athletik +26, Darbietung +21, Diplomatie +24, Einschüchtern +26, Handwerkskunst +21

ST +7, **GE** +0, **KO** +5, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +1

Gegenstände +1 *Ranseur des Schadens*, Sack mit 5 Felsen

RK 30; **REF** +18, **WIL** +21, **ZÄH** +25

TP 220

Gelegenheitsangriff ↗

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦♦ *Ranseur* +25 (Angriffsradius 6 m, Entwaffnen, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Stichschaden

Nahkampf ♦♦ Faust +24 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+13 Wuchtschaden

Fernkampf ♦♦ Felsen +24 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W10+13 Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 30; **4.** Fester Nebel; **3.** Schweben (beliebig oft); **2.** Verhüllender Nebel (beliebig oft)

Felsen werfen ♦♦

Windumtoster Angriff ♦♦ (Hervorrufung, Luft, Natur) Der Wolkenriese greift eine Kreatur mit seinem Ranseur an, welcher von tosender Luft umgeben ist. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzliche 4W8 Punkte Wuchtschaden und für 1 Minute den Zustand Taub. Unabhängig vom Erfolg des Angriffes wird jeder Nichtwolkenriese innerhalb einer 6 m-Ausstrahlung (das Ziel des Angriffes eingeschlossen) von brüllenden Winden umtost und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erleidet 2W8 Punkte Schallschaden.

Fehlschlag Die Kreatur erleidet 4W8 Punkte Schallschaden und erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Taub.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, aber doppelter Schaden und das Ziel erhält zudem den Zustand Liegend.



RIESE, FEUERRIESE

KREATUR 10

RB **GROSS** **FEUER** **HUMANOIDER** **RIESE**

Wahrnehmung +18; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Athletik +25, Einschüchtern +23, Handwerkskunst +22,

ST +7, **GE** +0, **KO** +5, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +0

Gegenstände +1 Zweihänder des Schadens, +1 Plattenpanzer, Sack mit 5 Felsen

RK 31; **REF** +16, **WIL** +18, **ZÄH** +23,

TP 175; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Kälte 10

Gelegenheitsangriff ↗

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Zweihänder +24 (Angriffsradius 3 m, Magisch, Vielseitig S),

Schaden 2W12+13 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Faust +23 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+13 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Felsen +23 (brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W8+13 Wuchtschaden plus 1W6 Feuerschaden

Felsen werfen ♦ (Feuer) Ein von einem Feuerriesen geworfener Felsen verursacht bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden.

Flammender Angriff ♦♦ (Feuer, Hervorrufung, Natur) Der Feuerriesen lässt seine Klinge aufflammen und führt einen Angriff mit seinem Zweihänder gegen alle Kreaturen auf einer 4,50 m-Linie. Dieser Angriff unterliegt einem Situationsmalus von -2. Der Riese legt nur einen Angriffswurf ab und vergleicht das Ergebnis mit der RK jeder betroffenen Kreatur. Dieser Angriff verursacht zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden und zählt hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Feuerriesen als ein Angriff.



RIESE, FROSTRIESE

KREATUR 9

CB **GROSS** **HUMANOIDER** **KÄLTE** **RIESE**

Wahrnehmung +17; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Athletik +23, Einschüchtern +18, Handwerkskunst +18, Heimlichkeit +17 (im Schnee +21)

ST +6, **GE** +0, **KO** +5, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +0

Gegenstände +1 Zweihandaxt des Schadens, Brustplatte, Sack mit 5 Felsen

RK 29; **REF** +16, **WIL** +16, **ZÄH** +23

TP 150; **Immunitäten** Kälte; **Schwächen** Feuer 10

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 9 m; Eismarsch

Nahkampf ♦ Zweihandaxt +21 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend, Magisch),

Schaden 2W12+12Hietschaden

Nahkampf ♦ Faust +21 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+12 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Felsen +21 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W10+9 Wuchtschaden

Ausholender Angriff ♦ Der Frostriese führt einen Angriff mit seiner Zwei-handkeule aus und vergleicht den Angriffswurf mit der RK von bis zu zwei Gegnern innerhalb seines Angriffsradius. Dies zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Frostriesen.

Eismarsch Ein Frostriese wird durch Schwieriges Gelände nicht behindert, sofern es aus Eis oder Schnee resultiert. Er muss auch keine Fertigkeitswürfe für Akrobatik ablegen, um auf glattem Eis nicht auszurutschen.

Felsen werfen ↗

Kalter Atem ♦ (Hervorrufung, Kälte, Natur) Der Frostriese atmet einen 4,50 m-Kegel aus gefrierender Feuchtigkeit aus, die rasch zu Eis kondensiert und 4W6 Punkte Kälteschaden verursacht. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen einfachen Reflexwurf gegen SG 28 ablegen. Bei Misslingen erhält eine Kreatur zudem den Zustand Bewegungsunfähig und erleidet am Ende jedes ihrer Züge 2W6 Punkte Kälteschaden, bis sie freikommt (Entkommen SG 28). Der Riese kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



RIESE, HÜGELRIESE

KREATUR 7

CB GROSS ERDE HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +13; Dämmersicht

Language Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Athletik +19, Einschüchtern +11

ST +6, **GE** +0, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +2, **CH** +0

Gegenstände Zweihandkeule, Fellrüstung, Sack mit 5 Felsen

RK 24; **REF** +12, **WIL** +13, **ZÄH** +17

TP 140

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Zweihandkeule +19 (Angriffsradius 3 m, Fortstoßen, Schwung),

Schaden 1W10+14 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Faust +19 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W6+4 Wucht-
schaden

Fernkampf ♦ Felsen +19 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 1W8+14
Wuchtschaden

Ausholender Angriff ♦ Der Hügelriese führt einen Angriff mit seiner Zwei-
handkeule aus und vergleicht den Angriffswurf mit der RK von bis zu zwei
Gegnern innerhalb seines Angriffsradius. Dies zählt als zwei Angriffe hin-
sichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Hügelriesen.

Felsen werfen ♦



RIESE, RUNENRIESE

KREATUR 16

UNGEWÖHNLICH RB GIGANTISCH BÖSE HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +28; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun, Terral

Fertigkeiten Arkane Künste +28, Athletik +32, Einschüchtern +28, Gesellschaftskunde +27, Handwerkskunst +28

ST +9, **GE** +2, **KO** +7, **IN** +2, **WE** +6, **CH** +4

Gegenstände +2 Zweihänder des Starken Schadens, +1 Langspeer des Schadens, +1 Schienenpanzer

RK 38; **REF** +26, **WIL** +28, **ZÄH** +33

TP 330; **Immunitäten** Feuer

Gelegenheitsangriff ↗ Der Runenriese erhält zu Beginn jedes Zuges eine zusätzliche Reaktion, die er nur für einen Gelegenheitsangriff nutzen kann.

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 13,50 m; **Luftwandeln**

Nahkampf ♦ Faust +31 (Agil, Angriffsradius 6 m), **Schaden** 3W8+17 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Langspeer +32 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 2W8+17 Stichschaden

Nahkampf ♦ Zweihänder +33 (Angriffsradius 6 m, Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 3W12+17 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Felsen +31 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W12+17 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 35; **8. Einflüsterung**, Kreatur bezaubern; **6. Kreatur beherrschen** (x3), Wahrer Blick; **5. Verständigung**; **4. Einflüsterung** (beliebig oft), Kreatur bezaubern (beliebig oft); **Ständig (4.) Luftwandeln**

Aufblitzende Runen ♦ (Arkan, Hervorrufung, Licht); **Auslöser** Der Runenriese nutzt eine arkane Fähigkeit oder wirkt einen arkanen Zauber. **Effekt** Die Runen auf dem Leib des Riesen blitzen auf, wenn sie magische Energie generieren. Jede Kreatur innerhalb einer 3 m-Ausstrahlung muss einen Zähligkeitswurf gegen SG 35 ablegen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erhält für 1 Runde den Zustand Geblendet.

Fehlschlag Die Kreatur erhält für 1 Runde den Zustand Blind.

(Weiter auf der nächsten Karte)



Aufforderung ♦ (Arkan, Mental, Verzauberung); Wenn ein Runenriese Verständigung wirkt, kann er außerdem *Einflüsterung* gegen ein Ziel anwenden.

Ausholender Angriff ♦ Der Runenriese führt einen Angriff mit seiner Klinge aus und vergleicht den Angriffswurf mit der RK von bis zu zwei Gegnern innerhalb seines Angriffsradius. Dies zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Runenriesen.

Felsen werfen ♦

Riesen befehligen Wirkt ein Runenriese einen mentalen Zauber gegen einen anderen Riesen, beträgt der SG des Rettungswurfs 39 statt 35.

Rune aktivieren ♦ (Arkan, Elektrizität, Hervorrufung, Konzentration) Der Runenriese aktiviert eine der Runen auf seinem Körper und lässt die Rune einen 9 m-Funkenkegel sprühen, der allen Kreaturen im Wirkungsbereich 6W12 Punkte Elektrizitätsschaden zufügt (einfacher REF, SG 37).

Eine glühende Kopie der genutzten Rune erscheint auf einer Waffe in Händen des Riesen und verleiht der Waffe einen der folgenden Effekte nach Wahl des Riesen. Der Riese kann nur alle 1W4 Runden eine Rune aktivieren und der Effekt währt 1 Minute lang. Sollte der Riese eine neue Rune auf einer Waffe platzieren, so endet augenblicklich der Effekt der vorherigen Rune, welche dabei verschwindet.

- **Rune der Flammen** Die Waffe verursacht zusätzliche 3W6 Punkte Feuerschaden bei allen Angriffen.
- **Rune der Zerstörung** Die Waffe erhält die Eigenschaft Gefährlich mit drei Waffenschadenswürfeln derselben Größe wie beim Schaden der betroffenen Waffe. Eine von der Waffe getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 35 ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Ausgelaugt 1.
- **Rune des Niederstreckens** Trifft die Waffe, kann der Riese das Ziel 3 m weit stoßen (bzw. 6 m bei einem Kritischen Treffer).



RIESE, STEINRIESE

KREATUR 8

N GROSS ERDE HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobatik +14, Athletik +20, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +14
(in felsigem Gelände +18)

ST +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände +1 Zweihandkeule des Schadens, Sack mit 5 Felsen

RK 27; **REF** +14, **WIL** +14, **ZÄH** +18

TP 150

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦♦ Zweihandkeule +21 (Angriffsradius 3 m, Fortstoßen, Magisch, , Schwung), **Schaden** 2W10+12 Wuchtschaden

Nahkampf ♦♦ Faust +2 0 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+14 Wuchtschaden

Fernkampf ♦♦ Felsen +18 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W6+12 Wuchtschaden

Felsen werfen ♦

Fortschleudernder Angriff ➤➤ Der Steinriese führt einen Angriff mit einer Zweihandkeule aus. Das getroffene Ziel wird bis zu 3 m weit gestoßen (bzw. 6 m bei einem Kritischen Treffer). Sollte das Ziel mit einem festen Gegenstand oder auf dem Boden aufschlagen, erleidet es Wuchtschaden, als wäre es die zurückgelegte Strecke gestürzt.



CG RIESIG AMPHIBIE HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +24; Dämmersicht

Sprachen Aural, Drakonisch, Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobistik +20, Athletik +27, Darbietung +22, Einschüchtern +24, Handwerkskunst +24, Motiv erkennen +24

ST +8, **GE** +1, **KO** +6, **IN** +3, **WE** +5, **CH** +2

Gegenstände +1 *Zweihänder des Schadens*, Sack mit 5 Felsen

RK 34; **REF** +21, **WIL** +23, **ZÄH** +28,

TP 235; **Immunitäten** Elektrizität

Felsen fangen ↗

Bewegungsrate 10,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ♦♦ **Zweihänder** +28 (Angriffsradius 4,50 m, Magisch, Vielseitig S),

Schaden 2W12+16 Hiebschaden plus 1W6 Elektrizität

Nahkampf ♦♦ **Faust** +27 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+16 Wuchtschaden plus 1W6 Elektrizität

Fernkampf ♦♦ **Felsen** +3 7 (Brutal, Entfernungseinheit 36 m), **Schaden** 2W10+16 Wuchtschaden

Immanente Arkane Zauber SG 33; **6. Kettenblitz** (x3); **5. Wetterkontrolle** (beliebig oft); **3. Schweben** (beliebig oft); **Ständig (4)** Bewegungsfreiheit

Ausholender Angriff ♦♦ Der Sturmriese führt einen Angriff mit seinem Zweihänder aus und vergleicht den Angriffswurf mit der RK von bis zu zwei Gegnern innerhalb seines Angriffsradius. Dies zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Sturmriesen.

Blitzwirbelangriff ♦♦♦ (Elektrizität, Hervorrufung, Natur) Der Sturmriese hebt eine Hand gen Himmel und leitet einen Blitz in die Klinge in seiner anderen Hand. Dann führt er mit dem Zweihänder einen Angriff gegen jede Kreatur innerhalb seines Angriffsradius. Er legt dabei nur einen Angriffswurf mit einem Situationsmalus von -2 ab und vergleicht das Ergebnis mit der RK jeder Kreatur im Wirkungsbereich. Dieser Angriff verursacht zusätzliche 3W12 Punkte Elektrizitätsschaden und zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Riesen.

Felsen werfen ♦♦



PLAPPERNDES HUNDERTMAUL

KREATUR 5

N MITTELGROSS ABERRATION

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Sprachen Aklo

Fertigkeiten Akrobatik +12, Athletik +13

ST +2, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -3, **WE** +3, **CH** +0

RK 21, Rundumsicht; **REF** +12, **WIL** +10, **ZÄH** +15

TP 120; **Schwächen** Wuchtschaden 5

Beißreflex ↗ **Auslöser** Eine angrenzende Kreatur fügt dem Plappernden Hundertmaul Hiebschaden zu. **Effekt** Die Verletzung des Plappernden Hundertmaules öffnet sich zu einem weiteren Maul, mit dem es einen Bissangriff gegen den Angreifer führt.

Plappern (Aura, Gefühl, Hörbar, Kampfunfähig, Mental, Okkult, Verzauberung)

Jede Kreatur, deren Zug innerhalb von 18 m Entfernung zu einem Plappernden Hundertmaul beginnt, muss einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem Misserfolg erhält die Kreatur für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Bei einem Erfolg ist sie für 1 Minute vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

Rundumsicht

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ↘ Bisse +14 (Finesse), **Schaden** 2W8+5 Stichschaden plus 1W4 anhaltender Blutungsschaden und Ergreifen

Fernkampf ↘ Speichel +14 (Reichweite 9 m), **Schaden** 4W6 Säureschaden und Augenreizung

Augenreizung Nimmt eine Kreatur durch den Speichel eines Plappernden Hundertmaules Schaden, muss sie zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 22 ablegen; bei einem Misserfolg erhält sie für 1 Runde den Zustand Geblendet (bzw. Blind bei einem Kritischen Fehlschlag).

Bodenmanipulation ↘ (Okkult, Verwandlung) Das Plappernde Hundertmaul weicht den Stein und die Erde unter seinem Körper auf. Der Boden bleibt für 1 Minute weich und matschig, nachdem es weitergezogen ist. Für andere Kreaturen ist solcher Boden schwieriges Gelände; Plappernde Hundertmäuler können sich ungehindert hindurch bewegen.

Umhüllen ↘ SG 22, 3W8 Stichschaden, Entkommen SG 22, Befreien 8



UNGEWÖHNLICH RB KLEIN FEE

Wahrnehmung +21; Dämmersicht, Hungergespür (ungenau) 9 m

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Diebeskunst +25, Handwerkskunst +23, Heimlichkeit +25, Naturkunde +21, Täuschung +25

ST +4, **GE** +7, **KO** +4, **IN** +5, **WE** +3, **CH** +4

Gegenstände +1 Handarmbrust des Schadens (20 Bolzen)

Hungergespür Hungergespür erlaubt dem Gimmerling Kreaturen zu spüren, welche Nahrung zum Überleben benötigen.

RK 34; **REF** +25, **WIL** +19, **ZÄH** +22

TP 235; **Schwächen** Kaltes Eisen 10

Aura der Gefahr (Aura, Natur, Verwandlung) 4,50 m. Aus Oberflächen innerhalb der Aura wachsen verstrickte Wurzeln, scharfkantige Felsen und andere Gefahren und erzeugen Schwieriges Gelände.

Bein stellen ↗ **Auslöser** Einer Kreatur unterläuft beim Angriff auf den Gimmerling ein Kritischer Fehlschlag oder eine Kreatur betritt ein Feld innerhalb der Aura der Gefahr des Gimmerlings. **Effekt** Die auslösende Kreatur muss einen Reflexwurf gegen SG 32 ablegen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält bis zum Beginn seines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Fehlschlag Das Ziel erleidet 2W10 Wuchtschaden und ist bis zum Beginn seines nächsten Zuges auf dem Falschen Fuß betroffen.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, das Ziel erhält aber zudem den Zustand Liegend.

Bewegungsrate 9 m; Gewandter Schritt

Nahkampf ♦ Biss +26 (Finesse), **Schaden** 3W8+7 Stichschaden plus 2W6 Gift

Nahkampf ♦ Klaue +26 (Agil, Finesse), **Schaden** 2W8+7 Hiebschaden plus Entwaffnen

Fernkampf ♦ Handarmbrust +28 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 2W6+3 Stichschaden plus 2W6 Gift



Entwaffen ➡ **Anforderungen** Die letzte Aktion des Gimmerlings war ein erfolgreicher Angriff, zu dessen Schaden auch Entwaffnen gehört. **Effekt** Der Gimmerling befördert eine Waffe, die das Ziel in der Hand oder am Leib trägt, in der Angriffsfläche des Ziels zu Boden.

Gestalt wechseln ➡ (Gestaltwandel, Konzentration, Natur, Verwandlung)

Der Gimmerling nimmt seine natürliche Gestalt oder die eines beliebigen Humanoiden an. In humanoider Gestalt verliert er seine verräterische Aura und seine Ausrüstung scheint aus Spielzeug oder Schmuckstücken zu bestehen. Sollte der Humanoide nicht über Klauen oder Zähne verfügen, verliert er die entsprechenden Angriffe. Sollte er seinen Klauenangriff verlieren, erhält er dafür einen Faustangriff mit identischen Werten, der aber Wuchtschaden verursacht.

Gewandter Schritt Der Gimmerling ignoriert Schwieriges Gelände und löst mit seiner Fortbewegung keine Fallen aus.

Hinterhältiger Angriff Der Gimmerling fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 2W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



GNOLLKULTIST

KREATUR 3

CB MITTELGROSS GNOLL HUMANOIDER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heilkunde +7, Heimlichkeit +7, Religionskunde +10, Überlebenskunst +8

Sprachen Abyssal, Gemeinsprache, Gnollisch

ST +2, **GE** +2, **KO** +0, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +2

Gegenstände Krummschwert, Fellrüstung, Hölzernes religiöses Symbol

RK 19; **REF** +6, **WIL** +10, **ZÄH** +8

TP 45

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +10 (Agil), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Krummschwert +10 (Durchschlagend, Dynamisch), **Schaden** 1W10+3 Hiebschaden

Vorbereitete Göttliche Zauber SG 22, Zauberangriff +10; **2. Dunkelheit, Leid** (×4), Waffe des Glaubens; **1. Befehl, Furcht, Magische Waffe**; **Zaubertricks (2.)** Benommenheit, Licht, Magie entdecken, Magische Aura lesen, Magisches Siegel

Geländeläufer Ein Gnoll ignoriert jeweils das erste Feld im Schwierigen Gelände, das er mit der Aktion Laufen oder Schritt betritt.

Rudelangriff Ein Gnoll fügt einer Kreatur zusätzliche 1W4 Schadenspunkte zu, die sich im Angriffsradius von wenigstens zweien seiner Verbündeten befindet.



GNOLLJÄGER

KREATUR 2

CB MITTELGROSS GNOLL HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +8, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +5

Sprachen Gnollisch

ST +4, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Streitaxt, Lederrüstung, Kurzbogen (20 Pfeile)

RK 18; **REF** +7, **WIL** +7, **ZÄH** +8

TP 29

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +10 (Agil), **Schaden** 1W8+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Streitaxt +10 (Durchschlagend), **Schaden** 1W8+4 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +10 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10),
Schaden 1W6 Stichschaden

Geländelauf Ein Gnoll ignoriert jeweils das erste Feld im Schwierigen Gelände, das er mit der Aktion Laufen oder Schritt betritt.

Rudelangriff Ein Gnolljäger fügt einer Kreatur zusätzliche 1W4 Schadenspunkte zu, die sich im Angriffsradius von wenigstens zweien seiner Verbündeten befindet.



CB MITTELGROSS GNOLL HUMANOIDER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +13, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +11, Überlebenskunst +10

Sprachen Gemeinsprache, Gnollisch

ST +4, **GE** +2, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Kompositkurzbogen (20 Pfeile), Fellrüstung, Krummsäbel

RK 21; **REF** +10, **WIL** +8, **ZÄH** +12

TP 60

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +14 (Agil), **Schaden** 1W6+7 Stichschaden

Nahkampf ♦ Krummsäbel +14 (Dynamisch, Durchschlagend), **Schaden** 1W6+7 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kompositkurzbogen +12 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Nachladen 0), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Befehle bellen ♦ (Hörbar, Sprache) Der Gnoll Sergeant befiehl seinen Verbündeten, die Positionen zu wechseln. Jeder Verbündete, der diese Anweisung hören und verstehen kann, kann eine Reaktion nutzen, um einen Schritt zurückzulegen.

Geländeläufer Ein Gnoll ignoriert jeweils das erste Feld im schwierigen Gelände, das er mit der Aktion Laufen oder Schritt betritt.

Rudelangriff Ein Gnoll fügt einer Kreatur zusätzliche 1W4 Schadenspunkte zu, die sich im Angriffsradius von wenigstens zweien seiner Verbündeten befindet.



GOBLINANFÜHRER

KREATUR 1

CB KLEIN GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +6, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +6, Naturkunde +5

ST +3, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +0, **CH** +2

Gegenstände Pferdeschlächter, Lederrüstung, Kurzbogen (20 Pfeile)

RK 17; **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +7

TP 18

Goblinhopser ↗ **Auslöser** Ein Goblinverbündeter beendet eine Bewegungsaktion angrenzend zum Anführer. **Effekt** Der Goblinanführer nutzt die Aktion Schritt.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Pferdeschlächter +8 (Angriffsradius 3 m, Vielseitig S, Zu Fall bringen), **Schaden** 1W8+3 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +8 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 Stichschaden



N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Athletik +6, Heimlichkeit +7

ST +3, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -1

RK 17; **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +8

TP 17

Allergische Reaktion Trifft eine Kreatur den Goblinkhund mit einem Waffenlosen Angriff, versucht ihn zu ergreifen oder berührt ihn anderweitig, wird sie Goblinkpocken ausgesetzt.

Buckeln ↗ SG 17

Tänzelnder Schritt ↗ **Anforderungen** Eine Kreatur reitet auf dem Goblinkhund.

Auslöser Der Reiter gibt dem Goblinkhund einen Befehl. **Effekt** Der Goblinkhund führt einen Schritt aus, ehe er dem Befehl nachkommt.

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +9, **Schaden** 1W6+3 Stichschaden plus Goblinkpocken

Goblinkpocken (Krankheit); Goblins und Goblinkhunde sind gegen Goblinkpocken immun. **RW** ZÄH, SG 17; **Phase 1** Kränkelnd 1 (1 Runde); **Phase 2** Kränkelnd 1 und Verlangsamt 1 (1 Runde); **Phase 3** Kränkelnd 2 und kann den Zustandswert nicht unter Kränkelnd 1 reduzieren (1 Tag).

Heftiges Kratzen ➡ (Handhaben) Der Goblinkhund kratzt sich ausgiebig und setzt alle angrenzenden Kreaturen Goblinkpocken aus.



CB KLEIN GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobatik +7, Feuerkunde +7, Heimlichkeit +7

ST +0, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** -1, **CH** +3

Gegenstände Fackel

RK 17; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +5

TP 15

Goblinhopser ↗ **Auslöser** Ein Goblinverbündeter beendet eine Bewegungsaktion angrenzend zum Pyromanen. **Effekt** Der Goblinpyromane nutzt die Aktion Schritt.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Fackel +7 (Feuer), **Schaden** 1W4 Wuchtschaden plus 1 Punkt
Feuerschaden

Spontane Arkane Zauber SG 16, Angriff +6; **1.** (3 Zauberplätze) *Brennende Hände, Schmieren; Zaubertricks (1.) Flammen erzeugen, Licht, Magierhand, Verstrickende Ranke*



GOBLINKRIEGSSÄNGER

KREATUR 1

CB KLEIN GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobatik +6, Darbietung +7, Heimlichkeit +6, Okkultismus +4, Täuschung +7

ST +2, **GE** +3, **KO** +2, **IN** +1, **WE** +0, **CH** +4

Gegenstände Hundsschnitter, Lederrüstung, Kurzbogen (10 Pfeile)

RK 17; **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +7

TP 16

Goblinhopser ↗ **Auslöser** Ein Goblinverbündeter beendet eine Bewegungsaktion angrenzend zum Kriegssänger. **Effekt** Der Goblinkriegssänger nutzt die Aktion Schritt.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Hundsschnitter +8 (Agil, Finesse, Heimtückisch), **Schaden** 1W6+2 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +8 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Goblinlied ♦ Der Kriegssänger singt nervtötende Goblinlieder und lenkt Gegner mit dummen, sich wiederholenden Reimen ab. Der Kriegssänger legt einen Fertigkeitswurf für Darbietung gegen den Willen-SG von bis zu zwei Gegnern innerhalb von 9 m ab. Dieser Wurf hat die für Darbietung üblichen Kategorien und Einschränkungen.

Kritischer Erfolg Das Ziel erhält einen Zustandsmalus von -1 auf Wahrnehmungs- und Willenswürfe für 1 Minute.

Erfolg Wie beim Kritischen Erfolg, das Ziel ist aber nur für 1 Runde betroffen.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel ist vorübergehend für 1 Stunde gegen diese Fähigkeit immun.

Spontane Okkulte Zauber SG 17, Angriff +7; **1.** (2 Zauberplätze) *Balsam, Segnen;*

Zaubertricks (1.) *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Lied des Mutes, Magierhand, Telekinetisches Geschoss*



GOBLINKRIEGER

KREATUR -1

CB KLEIN GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +2; Dunkelsicht

Sprachen Goblinisch

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +2, Heimlichkeit +5, Naturkunde +1

ST +0, **GE** +3, **KO** +1, **IN** +0, **WE** -1, **CH** +1

Gegenstände Hundsschnitter, Lederrüstung, Kurzbogen (10 Pfeile)

RK 16; **REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +5

TP 6

Goblinhopser ↗ **Auslöser** Ein Goblinverbündeter beendet eine Bewegungsaktion angrenzend zum Krieger. **Effekt** Der Goblinkrieger nutzt die Aktion Schritt.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Hundsschnitter +8 (Agil, Finesse, Heimtückisch), **Schaden** 1W6
Hiemschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +8 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Nachladen 0)



CB **GROSS** **ABERRATION**

Wahrnehmung +21; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch (kann nicht sprechen)

Fertigkeiten Akrobistik +19, Athletik +24, Heimlichkeit +21, Überlebenskunst +17
(Spuren folgen +24)

ST +6, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +1, **CH** +0

RK 31; Rundumsicht; **REF** +22, **WIL** +20, **ZÄH** +25

TP 250; **Resistenzen** Gift 10

Schwirrende Positionsänderung ↤ (Bewegung) **Auslöser** Eine Kreatur, bewegt sich in den Angriffsradius des Gogitethen hinein. **Effekt** Der Gogiteth bewegt sich um 3 m. Dies löst keine Reaktionen aus.

Bewegungsrate 12 m; Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Bein +26 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 3W6+12 Stichschaden

Nahkampf ♦ Biss +2 6, **Schaden** 3W10+12 Stichschaden plus Verbessertes Erreichen

Beute forttragen Der Gogiteth kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen, während er eine Kreatur mit seinem Biss gegriffen hat, und die gegriffene Kreatur mitschleppen.

Schwirrender Angriff ♦♦ Der Gogiteth nutzt dreimal Laufen. Während jeder Laufenaktion kann er jeweils einen Beinangriff gegen eine Kreatur innerhalb seines Angriffsradius ausführen; jeder Angriff muss gegen eine andere Kreatur erfolgen. Der Malus für Mehrfachangriffe steigt erst nach dem letzten dieser Angriffe. Sollte ein Angriff ein Kritischer Fehlschlag sein, endet der Schwirrende Angriff.

Würgen ♦ 3W6 +12 Wuchtschaden, SG 32



GOLEM, ADAMANTGOLEM

KREATUR 18

SELTEN N RIESIG GEISTLOS GOLEM KONSTRUKT

Wahrnehmung +26; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +38

ST +9, **GE** -1, **KO** +9, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

RK 42; **REF** +27, **WIL** +29, **ZÄH** +33

TP 255, Reparaturmodus; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Feuer, Gift, Krankheit, Kränkelnd, Heilung, Lähmung, Magie (siehe unten), Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 20 (außer Adamantene Henkerswaffen)

Antimagische Golemeigenschaften Geschädigt durch Säure (9W10, 2W10 durch Flächen- oder anhaltenden Schaden); Geheilt durch Feuer (Fläche 2W10 TP); Verlangsam durch Elektrizität

Empfindlichkeit gegenüber Bannender Magie Der Golem kann Ziel von *Magie bannen* und *Magischen Gegenstand stören* werden. Sofern der Zauber wenigstens auf dem 9. Grad gewirkt wird, wird für 1W4 Runden die Resistenz des Golems gegen körperlichen Schaden auf 15 gesenkt und erhält er den Zustand Verlangsam 1 (bzw. Verlangsam 2, sollte er sich im Reparaturmodus befinden). Sollte ein im Reparaturmodus befindlicher Golem in dieser Zeit auf 0 TP reduziert werden, ist er zerstört.

Reparaturmodus Wird der Adamantgolem auf 0 TP reduziert, zerstört ihn dies nicht. Er geht stattdessen in den Reparaturmodus; dies verleiht ihm den Zustand Verlangsam 1, er kann keine Reaktionen ausführen und nur die Aktion Selbstreparatur nutzen. Sobald er wieder über mehr als 30 TP verfügt, kann er wieder alle ihm verfügbaren Aktionen und Reaktionen nutzen, er behält aber bis zum Beginn seines nächsten Zuges noch den Zustand Verlangsam 1. Sollte ihn ein Treffer mit einer Adamantenen *Enthauptenden Waffe*, einer Adamantenen *Henkerswaffe* oder ähnlichem auf 0 TP reduzieren oder ihn eine solche Waffe treffen, während er 0 TP hat, wird der Golem zerstört.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Faust +35 (Angriffsradius 4,50 m, Gefährlich 3W12), **Schaden** 3W10+17 Wuchtschaden plus Zerstörerischer Hieb

(Weiter auf der nächsten Karte)



Dampf ausstoßen ➔ (Feuer) Der Golem stößt einen 9 m-Kegel aus superheißem Dampf aus seinem internen Schmelzofen aus. Dies fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich 15W6 Punkte Feuerschaden zu (einfacher REF, SG 40). Der Golem kann diese Fähigkeit erst in 1W6 Runden wieder einsetzen.

Selbstreparatur ➔ (Handhaben) Der Golem repariert sich selbst und erlangt 30 TP zurück.

Unaufhaltsamer Marsch ➔ Der Adamantgolem nutzt Laufen, um sich um bis zum Maximum seiner Bewegungsrate fortzubewegen. Dabei stößt er jede Kreatur zurück, deren Angriffsfläche er betritt. Sollte eine Kreatur versuchen, ihn aufzuhalten, erleidet sie Schaden: Eine solche Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 45 ablegen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur und ihre Rüstung erleiden keinen Schaden.

Erfolg Der Golem beendet seine Bewegung und kann das Feld der Kreatur nicht betreten.

Fehlschlag Die widerstehende Kreatur und ihre Rüstung erleiden Schaden, als wären sie von der Faust des Adamantgolems getroffen worden.

Zerstörerischer Hieb Bei einem Kritischen Treffer fügt der Faustschlag des Adamantgolems der Rüstung des Ziels den Zustand Beschädigt zu; der Angriff fügt dem Ziel zudem den üblichen Schaden zu. Sollte das Ziel einen Schild gehoben haben, so fügt der Golem stattdessen dem Schild den Zustand Beschädigt zu.



GOLEM, ALCHEMISTISCHER GOLEM KREATUR 9

UNGEWÖHNLICH N GROSS ALCHEMISTISCH GEISTLOS GOLEM KONSTRUKT

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +22

ST +6, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

RK 27; **REF** +19, **WIL** +15, **ZÄH** +20

TP 150; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Kränkelnd, Heilung, Lähmung, Magie (siehe unten), Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Säure, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 12 (außer Adamant oder Wuchtschaden)

Alchemistische Kammern Der Körper eines Alchemistischen Golems enthält sechs Kammern mit unterschiedlichen Substanzen. Wenn ein Alchemistischer Golem einen zufällig bestimmten alchemistischen Effekt einsetzt, dann würfe mit 1W6; **1** Elektrizitätsschaden; **2** Feuerschaden; **3** Kälteschaden; **4** Säureschaden; **5** Giftschaden; **6** Zustand: ZÄH, SG 26; bei Misslingen Kränkelnd 1 (bzw. Kränkelnd 2 bei einem Kritischen Fehlschlag). Sollte eine bereits zerstörte Kammer ausgewürfelt werden, so tritt kein Effekt ein.

Alchemistische Stoffe Erleidet ein Alchemistischer Golem körperlichen Schaden durch einen Kritischen Treffer oder wird er von Zerbersten betroffen, zerbricht eine der Alchemistischen Kammern in seinem Körper und es wird die entsprechende alchemistische Flüssigkeit innerhalb einer 1,50 m-Ausstrahlung freigesetzt. Würfe die fragliche Kammer mit 1W6 aus (siehe oben); bei 1-5 erleiden Kreaturen im Wirkungsbereich 10W6 Schadenspunkte der fraglichen Art (einfacher REF, SG 28). Bei einer 6 müssen die betroffenen Kreaturen stattdessen einen Rettungswurf gegen Kränkelnd ablegen.

Antimagische Golemeigenschaften Geschädigt durch Schall (5W8, 2W6 durch Flächen- oder anhaltenden Schaden); Geheilt durch Säure (Fläche 2W4 TP); Verlangsamt durch Kälte

Empfindlichkeit gegenüber Zerbersten Der Zauber Zerbersten wirkt auf einen Alchemistischen Golem normal, setzt aber auch Alchemistische Stoffe frei (siehe oben).

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Spritze +22 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W10+6 Stichschaden plus Alchemistische Injektion

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Fernkampf ♦ Bombe +20 (Magisch, Wurfwaffe 6 m), **Schaden** siehe Bombe erzeugen

Alchemistische Injektion Trifft ein Alchemistischer Golem eine Kreatur mit seiner Spritze, so würfe den zusätzlichen Effekt des Angriffes mit 1W6 aus (siehe Alchemistische Kammern). Die Spritze verursacht zusätzliche 2W6 Schadenspunkte der fraglichen Art (oder verlangt dem Ziel einen Rettungswurf gegen den Zustand Kränkelnd ab im Falle einer gewürfelten 6).

Bombe erzeugen ♦ (Handhaben) Der Golem füllt den Inhalt einer seiner Alchemistischen Kammern in eine Phiole ab, um einer Bombe herzustellen, die er sodann als Angriff wirft. Bestimme die Art der Bombe mit 1W6 (siehe Alchemistische Kammern). Bei 1-4 erzeugt der Golem eine korrespondierende Starke Alchemistische Bombe (1 – Flaschenblitz, 2 – Alchemistenfeuer, 3 – Frostphiole, 4 – Säureflasche). Bei einer 5 erzeugt er eine Giftbombe, welche 3W10 Punkte Giftschaden und 3 Punkte Giftflächenschaden ohne weitere Effekte verursacht. Bei einer 6 erzeugt er eine Stinkbombe, welche das Ziel und alle Kreaturen im Wirkungsbereich zu einem Zähigkeitswurf gegen Kränkelnd zwingt (nur vom Flächenschaden betroffene Kreaturen erhalten einen Situationsbonus von +2 auf den Rettungswurf; Luft anhalten oder ähnliches hilft nicht gegen den Effekt).



GOLEM, LEHMGOLEM

KREATUR 10

UNGEWÖHNLICH N GROSS GEISTLOS GOLEM KONSTRUKT

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +24

ST +6, GE -1, KO +6, IN -5, WE +0, CH -5

RK 29; **REF** +16, **WIL** +17, **ZÄH** +23

TP 175; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Kränkelnd, Heilung, Lähmung, Magie (siehe unten), Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Säure, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 10 (außer Adamant)

Antimagische Golemeigenschaften Geschädigt durch Kälte und Wasser (5W10, 2W6 durch Flächen- oder anhaltenden Schaden); Geheilt durch Säure (Fläche 2W6 TP); Verlangsam durch Erde

Berserkerwut Ein schwerbeschädigter Lehmgolem wird möglicherweise zum Berserker. Sollte er zu Beginn seines Zuges über maximal 50 TP verfügen, muss der Golem einen einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen; bei Misslingen wird er zum Berserker. Ein Berserkergolem greift wild die ihm nächste lebende Kreatur an; sollten keine Kreaturen in der Nähe sein, attackiert er den nächsten Gegenstand.

Beschleunigung ♦ (Göttlich, Verwandlung) **Häufigkeit** Einmal am Tag. **Auslöser** Der Zug des Lehmgolems beginnt. Er kann diese Freie Aktion nicht im seinem ersten Zug in einem Kampf einsetzen. **Effekt** Der Lehmgolem erhält für 1 Minute den Zustand Beschleunigt.

Empfindlichkeit gegenüber Auflösung Der Zauber Auflösung wirkt auf den Golem, verursacht aber nur den halben normalen Schaden und fügt ihm zudem für 1 Runde den Zustand Verlangsam 2 zu.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust +24 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W10+12
Wuchtschaden plus Verfluchte Wunde

Berserkerhieb ♦ **Anforderungen** Der Golem ist in Berserkerwut verfallen. **Effekt** Der Lehmgolem greift mit der Faust an; dieser Angriff unterliegt einem Situationsmalus von -1. Sollte der Angriff treffen, verursacht der Golem zusätzliche 1W8 Schadenspunkte und verleiht dem Ziel den Zustand Liegend.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Verfluchte Wunde (Fluch, Göttlich, Nekromantie) Wird eine Kreatur von der Faust des Lehmgolems getroffen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird die Kreatur verflucht, bis sie auf das Maximum ihrer TP geheilt wird. Die verfluchte Kreatur kann TP nur mittels Magie zurückverlangen; wer einen Heilzauber auf die Kreatur wirkt, muss einen Wurf zum Entgegenwirken gegen SG 29 ablegen, die Heilung tritt nur bei einem Erfolg ein. Die Entgegenwirkenstufe des Golems entspricht seiner Kreaturenstufe.



GOLEM, FLEISCHGOLEM

KREATUR 8

UNGEWÖHNLICH N GROSS GEISTLOS GOLEM KONSTRUKT

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +19

ST +5, GE -1, KO +3, IN -5, WE +0, CH -5

RK 26; **REF** +14, **WIL** +15, **ZÄH** +18

TP 140; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Elektrizität, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Kränkelnd, Heilung, Lähmung, Magie (siehe unten), Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 5 (außer Adamant)

Antimagische Golemeigenschaften Geschädigt durch Feuer (5W8, 3W4 durch Flächen- oder anhaltenden Schaden); Geheilt durch Elektrizität (Fläche 2W4 TP); Verlangsam durch Kälte

Aufgeladene Reflexe → **Auslöser** Der Golem erleidet Elektrizitätsschaden, während eine Kreatur zu ihm angrenzend ist. **Effekt** Der Golem versucht, eine nahe Kreatur zu greifen. Der Golem legt einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Ergreifen einer angrenzenden Kreatur ab. Die Kreatur erleidet zudem 3W6 Elektrizitätsschaden (bzw. 6W6 Elektrizitätsschaden bei einem Kritischen Erfolg).

Berserkerwut Ein schwerbeschädigter Golem wird möglicherweise zum Berserker. Sollte er zu Beginn seines Zuges über maximal 40 TP verfügen, muss der Golem einen einfachen Wurf gegen SG 5 ablegen; bei Misserfolg wird er zum Berserker. Ein Berserkergolem greift wild die ihm nächste lebende Kreatur an; sollten keine Kreaturen in der Nähe sein, attackiert er den nächsten Gegenstand.

Empfindlichkeit gegenüber Fleisch zu Stein Der Zauber **Fleisch zu Stein** wirkt normal auf Fleischgolems.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +2 0 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W10+7 Wuchtschaden

Berserkerhieb ♦ **Anforderungen** Der Fleischgolem ist in Berserkerwut verfallen. **Effekt** Der Fleischgolem greift mit seiner Faust an; dieser Angriff unterliegt einem Situationsmalus von -1. Trifft er, verursacht er zusätzliche 1W6 Schadenspunkte und verleiht dem Ziel den Zustand Liegend.



UNGEWÖHNLICH N GROSS GEISTLOS GOLEM KONSTRUKT

Wahrnehmung +21; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +30

ST +8, GE -1, KO +4, IN -5, WE +0, CH -5

RK 34; **REF** +21, **WIL** +22, **ZÄH** +26

TP 190; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Feuer, Gift, Krankheit, Kränkelnd, Heilung, Lähmung, Magie (siehe unten), Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 15 (außer Adamant)

Antimagische Golemeigenschaften Geschädigt durch Säure (6W10, 2W8 durch Flächen- und anhaltenden Schaden); Geheilt durch Feuer (Fläche 2W8 TP); Verlangsam durch Elektrizität

Empfindlichkeit gegenüber Gift neutralisieren Wird auf den Golem Gift neutralisieren gewirkt, deaktiviert dies seine Odemwaffe für 1 Minute.

Empfindlichkeit gegenüber Rost Magische Rosteffekte, wie z.B. die Antennen eines Rostmonsters, wirken normal gegen einen Eisengolem.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦♦ Faust +28 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W10+12
Wuchtschaden

Eisengolemgift (Gift); Der Wert des Zustandes Ausgelaugt sinkt jede Stunde um 1, sofern der Zustand durch dieses Gift hervorgerufen wurde. **RW** ZÄH, SG 33; **Maximaldauer** 4 Runden; **Phase 1** 2W6 Giftschaden und Ausgelaugt 1 (1 Runde); **Phase 2** 4W6 Giftschaden und Ausgelaugt 2 (1 Runde); **Phase 3** 8W6 Giftschaden und Ausgelaugt 3 (1 Runde).

Odemwaffe ♦♦ (Arkan, Gift, Nekromantie) Der Eisengolem atmet Giftgas in einem 3 m-Radius aus, dessen Zentrum eine Ecke eines der Felder seiner Angriffsfläche ist. Das Gas besteht für 1 Runde. Jeder Kreatur im Wirkungsbereich oder die diesen während der Wirkungsdauer betritt, wird dem Eisengolemgift ausgesetzt. Der Golem kann diese Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Unaufhaltsamer Marsch ♦♦ Der Eisengolem nutzt Laufen, um sich bis zum Maximum seiner Bewegungsrate fortzubewegen. Dabei stößt er jede Kreatur zurück, deren Angriffsfläche er betritt. Sollte eine Kreatur versuchen, ihn aufzuhalten, erleidet sie Schaden: Eine solche Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 37 ablegen; bei einem Kritischen Erfolg erleidet sie keinen Schaden, ansonsten erleidet sie den Faustschaden des Golems.



UNGEWÖHNLICH N GROSS GEISTLOS GOLEM KONSTRUKT

Wahrnehmung +17; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +26

ST +7, **GE** -1, **KO** +4, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

RK 30; **REF** +18, **WIL** +19, **ZÄH** +24

TP 175; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Krankheit, Kränkelnd, Heilung, Lähmung, Magie (siehe unten), Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Säure, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 10 (außer Adamant)

Antimagische Golemeigenschaften Geschädigt durch Kälte und Wasser (5W10, 2W8 durch Flächen- und anhaltenden Schaden); Geheilt durch Säure (Fläche 2W8 TP); Verlangsam durch Erde

Empfindlichkeit gegenüber Stein zu Fleisch Der Zauber *Stein zu Fleisch* hebt für 1 Runde die Antimagischen Golemeigenschaften und seine Resistenz gegenüber Körperlichem Schaden auf. *Fleisch zu Stein* kehrt diesen Effekt augenblicklich um.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust +24 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W10+13 Wuchtschaden

Lähmung verursachen ♦ (Kampfunfähig) **Auslöser** Der Steingolem trifft eine Kreatur, die den Zustand Verlangsam besitzt. **Effekt** Die Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, erhält sie für 1 Runde den Zustand Gelähmt.

Unaufhaltsamer Marsch ♦ Der Steingolem nutzt Laufen, um sich bis zum Maximum seiner Bewegungsrate fortzubewegen. Dabei stößt er jede Kreatur zurück, deren Angriffsfläche er betritt. Sollte eine Kreatur versuchen, ihn aufzuhalten, erleidet sie Schaden: Eine solche Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 34 ablegen; bei einem Kritischen Erfolg erleidet sie keinen Schaden, ansonsten erleidet sie den Faustschaden des Golems.

Verlangsamender Impuls ♦ (Arkan, Konzentration, Verwandlung) Jede Kreatur innerhalb einer 3 m-Ausstrahlung muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 30 ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Verlangsam 1. Der Golem kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



RB MITTELGROSS **UNTOTER**

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Athletik +23, Einschüchtern +22, Religionskunde +19, Kriegskunst +20

ST +7, **GE** +4, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +5

Gegenstände Kompositlangbogen (20 Pfeile), +1 Ritterrüstung des Widerstandes, Zweihänder

RK 31; **REF** +19, **WIL** +18, **ZÄH** +21

TP 175, Heilung durch Negative Energie, Wiederkehr; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Tod

Ketzerische Aura 9 m. Nutzt eine Kreatur innerhalb der Aura einen Zauber oder eine Fähigkeit der Kategorie Positive Energie, versucht der Grabsritter automatisch, dem mit einem Modifikator von +17 entgegenzuwirken.

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +23 (Agil, Kälte), **Schaden** 2W6+10 Wuchtschaden plus 1W6 Kälte

Nahkampf ♦ Zweihänder des Frostes +24 (Kälte, Magisch, Vielseitig S), **Schaden** 2W12+10 Hiebschaden plus 1W6 Kälte

Fernkampf ♦ Kompositlangbogen des Frostes +21 (Ballistisch 9 m, Entfernungs-einheit 30 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Kälte, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 2W8+6 Stichschaden plus 1W6 Kälte

Geisterreittier ➤ (Arkan, Herbeizauberung) 58 TP; **RK** 27; **REF** +15, **WIL** +14, **ZÄH** +17; siehe MHB, Seite 160.

Grabesritterfluch SG 33; siehe MHB, S. 160.

Verheerende Explosion ➤ (Arkan, Hervorrufung, Kälte) Der Grabsritter entfesselt einen 9 m-Kegel aus Energie. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 6W12 Schadenspunkte (einfacher REF, SG 29). Der Grabsritter kann diese Fähigkeit alle 1W4 Runden nutzen. Der Energieschaden entspricht der Schadensart seiner Zerstörerischen Waffen (hier Kälte). Diese Fähigkeit erhält die zur Energieart passende Kategorie.

Waffenmeister Der Grabsritter hat Zugang zu den Kritischen Spezialisierungseffekten der von ihm geführten Waffen.



GREMLIN, JINKIN

KREATUR 1

CB WINZIG FEE GREMLIN

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobatik +7, Diebeskunst +7, Handwerkskunst +5 (Fallen +7), Heimlichkeit +7, Naturkunde +5, Täuschung +5

ST -2, **GE** +4, **KO** +0, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +2

Gegenstände Kurzschwert

RK 17; **REF** +10, **WIL** +7, **ZÄH** +6

TP 19; **Schwächen** Kaltes Eisen 2

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +9 (Agil, Finesse, Magisch, Vielseitig H),
Schaden 1W6-2 Stichschaden

Immanente Naturzauber SG 17; **Zaubertricks (1.) Zaubertrick**

Basteln (Fluch, Natur, Verwandlung) Eine Gruppe aus sechs Jinkins kann eine Stunde lang zusammenarbeiten, um einen Gegenstand innerhalb von 18 m zu verfluchen. Dieser langwierige Prozess ist relativ unauffällig und kann ausgeführt werden, während die Jinkins sich verstecken. Jinkins nutzen diese Fähigkeit gern auf magische Gegenstände. Der Fluch macht den Gegenstand unzuverlässig (einfacher Wurf gegen SG 5; bei Misslingen ist jede Handlung zum Aktivieren oder Interagieren mit dem Gegenstand verschwendet), fügt ihm eine bizarre Benutzungsvoraussetzung hinzu oder belegt ihn mit einem ähnlich machtvollen Fluch.

Hinterhältiger Angriff Der Jinkin fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



GREMLIN, WINZLING

KREATUR -1

RB KLEIN FEE GREMLIN

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobatik +5, Diebeskunst +5, Diplomatie +1 (gegenüber Arthropoden +7), Heimlichkeit +5, Naturkunde +3

ST -1, GE +3, KO +0, IN -1, WE +1, CH -1

Selbsthass (Gefühl, Mental) Der Selbsthass eines Winzlings erleichtert es ihn zu beeinflussen. Er erleidet einen Malus von -4 auf seinen WIL-SG gegen Beeindrucken, Bedrängen, Demoralisieren und Erbitten.

Ungezieferempathie Winzlinge können Diplomatie gegen Arthropoden (Insekten, Spinnen, Skorpione, Krabben u.ä.) zum Beeindrucken und Erbitten nutzen. Die meisten Arthropoden haben gegenüber Winzlingen eine Anfangseinstellung von Gleichgültig.

Gegenstände Kurzschwert, Wurfpeil (10)

RK 15; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +2

TP 10; **Schwächen** Kaltes Eisen 2

Bewegungsrate 6 m; Klettern 6 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +8 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6-1 Stichschaden

Fernkampf ♦ Wurfpeil +8 (Agil, Entfernungseinheit 6 m, Wurfwaffe), **Schaden** 1W4-1 Stichschaden

Immanente Naturzauber

SG 16; **2. Mit Tieren sprechen** (beliebig oft; nur Arthropoden); **1. Verfluchen**; **Zaubertricks (1.) Zaubertrick**

Rachsüchtiger Zorn (Gefühl, Mental) Solange ein Winzling nicht den Zustand Verängstigt besitzt, erhält er einen Zustandsbonus von +2 auf Schadenswürfe bei einer Kreatur, welche ihm zuvor Schaden zugefügt oder ihn gequält hat.



NB WINZIG FEE GREMLIN

Wahrnehmung +6 (Hören -2); Dunkelsicht

Sprachen Gnoll, Finsterländisch

Fertigkeiten Diebeskunst +5, Handwerkskunst +2, Heimlichkeit +5, Naturkunde +4, Täuschung +2

ST -3, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +0, **WE** +2, **CH** -2

Gegenstände Kurzbogen (60 Pfeile), Kurzschwert

RK 16; **REF** +8, **WIL** +6, **ZÄH** +5

TP 17; **Schwächen** Kaltes Eisen 2

Unglücksaura (Aura, Erkenntnis, Mental, Natur, Unglück) 6 m. Andere Kreaturen als Gnolle, Gremlins und Tiere innerhalb der Aura haben extremes Pech (WIL, SG 16; eine Kreatur muss diesen Willenswurf zweimal ablegen und das schlechtere Ergebnis behalten). Bei Erfolg ist die Kreatur gegen die Unglücksaura von Pugwampis für 24 Stunden immun. Bei einem Fehlschlag muss die Kreatur bei allen Fertigkeitswürfen zweimal würfeln und das schlechtere Ergebnis behalten, solange sie sich innerhalb der Aura befindet.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +8 (Agil, Finesse, Magisch, Vielseitig H), **Schaden** 1W6-3 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +8 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Immanente Naturzauber SG 16; **2. Mit Tieren sprechen** (beliebig oft); **Zaubertricks (1.) Zaubertrick**



N GROSS TIER

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +12, Überlebenskunst +9

ST +4, GE +3, KO +3, IN -4, WE +1, CH -1

RK 21; **REF** +13, **WIL** +7, **ZÄH** +13

TP 60

Bewegungsrate 7,50 m; Fliegen 18 m

Nahkampf ♦♦ Flügel +14 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+4 Wuchtschaden

Nahkampf ♦♦ Kralle +14 (Agil), **Schaden** 2W6+4 Stichschaden

Nahkampf ♦♦ Schnabel +14 (Gefährlich 1W10), **Schaden** 2W8+4 Stichschaden

Angriff im Vorbeiflug ♦♦ Der Greif fliegt mit maximal seiner Bewegungsrate für Fliegen und führt zu einem beliebigen Punkt dieser Bewegung zwei Krallenangriff aus; jeder Angriff muss gegen eine andere Kreatur erfolgen. Diese Angriffe unterliegen dem normalen Malus für Mehrfachangriffe.

Anspringen ♦♦ Der Greif nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Krallenangriff aus. Sollte der Greif zu Beginn dieser Aktion den Zustand Versteckt besitzen, behält er ihn bis nach der Durchführung des Angriffes.



NB **RIESIG** **ABERRATION** **ERDE**

Wahrnehmung +29; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m, Viele Augen

Sprachen Terral

Fertigkeiten Athletik +28, Täuschung +27 (Stein imitieren +31), Überlebenskunst +25

ST +8, **GE** +4, **KO** +5, **IN** +2, **WE** +5, **CH** +5

Kern implantieren ➤➤➤ (Handhaben) Der Grikkitog implantiert seinen Kern in einen angrenzenden Abschnitt aus Erde oder Stein und verschmilzt nahtlos mit dem Material, wobei er auch sein Äußeres dem umliegenden Felsen anpasst. Er ist bewegungsunfähig, hat aber automatisch Erfolg bei Fertigkeitswürfen für Täuschung zum Nachahmen von Gestein (nach dem Grikkitog suchende Kreaturen können aber immer noch Wahrnehmungswürfe gegen seinen Täuschung-SG ablegen). Ein Grikkitog kann seine Implantation als Freie Aktion (diese Aktion besitzt die Kategorie Handhaben) beenden. Seine Aura des Befalls und seine Fähigkeit Viele Augen sind nur aktiv, während er implantiert ist.

Viele Augen Während der Kern des Grikkitog implantiert ist, kann der Grikkitog durch die Augen sehen, die er im Wirkungsbereich seiner Aura des Befalls erschafft. Dies verleiht ihm die Vorteile von Rundumsicht.

RK 36; **REF** +23, **WIL** +24, **ZÄH** +28

TP 200, **Resistenzen** 10 (außer Adamant)

Aura des Befalls (Aura, Erde, Okkult) 36 m. Während der Kern des Grikkitogs implantiert ist, befällt er alle Erde und Stein innerhalb von 36 m, solange eine durchgehende körperliche Verbindung besteht; dies schließt steinerne Gegenstände ein, welche den Boden berühren. Dieser Effekt erfordert keine Schusslinie, kann aber Erde oder Stein an der Oberfläche mit Luftkontakt nur betreffen, wenn wenigstens ein Teil des Kerns ebenfalls freiliegt. Innerhalb der Aura kann er überall Augen und Mäuler wachsen lassen. Er kann innerhalb der Aura Bissangriffe gegen jede Kreatur ausführen, die zu Erde oder Stein angrenzend ist. Ob ein Ziel Deckung besitzt, wird dabei vom Ausgangspunkt des jeweiligen Angriffes aus bestimmt, nicht vom Kern des Grikkitogs aus.

(Weiter auf der nächsten Karte)



Bewegungsrate 6 m; Graben 6 m

Nahkampf ♦ Biss +29 (Magisch), **Schaden** 3W12+14 Stichschaden plus Widerhakenbiss

Durch Erde gleiten Der Grikkitog kann sich mit seiner vollen Bewegungsrate für Graben durch Erde und Stein graben; er hinterlässt keine Tunnel oder andere Spuren.

Widerhakenbiss Trifft der Grikkitog eine Kreatur mit seinem Bissangriff, kann er seine mit Widerhaken versehenen Zähne ausfahren; das Ziel muss einen Reflexwurf gegen SG 34 ablegen, bei Misslingen wird es bewegungsunfähig. Ein bewegungsunfähiges Opfer erleidet 3W8 Punkte anhaltenden Blutungsschaden, während der Grikkitog von ihm frisst. Die Bewegungsunfähigkeit währt, bis der Grikkitog den Effekt als Freie Aktion beendet oder das Ziel mit einem Fertigkeitswurf zum Entkommen gegen SG 38 entflieht. Der Grikkitog kann eine beliebige Anzahl Kreaturen mit diesen Mäulern bewegungsunfähig machen.



EINZIGARTIG NB MITTELGROSS UNTOTER

Wahrnehmung +41; Dunkelsicht, Zustandsblick, *Unsichtbares sehen*, *Wahrer Blick*
Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobatik +43, Athletik +38, Einschüchtern +43, Gesellschaftskunde +36, Heimlichkeit +43, Religionskunde +39, Täuschung +40

ST +8, **GE** +10, **KO** +8, **IN** +5, **WE** +7, **CH** +8

Gegenstände Sense

Anmut des Todes Der Schnitter kann wählen, ob er hinsichtlich Effekten, welche auf Untote anders wirken, als Untoter behandelt wird oder nicht. Selbst wenn er nicht als Untoter zählt, zählt der Schnitter deshalb nicht als lebende Kreatur.

Zustandsblick Der Schnitter kennt automatisch die Trefferpunkte aller Kreaturen, die er sehen kann, ihre Zustände, Leiden und Gefühle.

RK 47; **REF** +41, **WIL** +38, **ZÄH** +37; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 320, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte; **Resistenzen** Jeder Schaden 15

Heilung durch Negative Energie Der Schnitter kann wählen, ob er durch Positive Energie Schaden nimmt oder nicht.

Lauernder Tod ↗ (Teleportation); **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb von 30 m führt einen Fernkampfangriff aus oder nutzt eine Handlung der Kategorie Bewegung, Handhaben oder Konzentration. **Effekt** Der Schnitter teleportiert auf ein Feld angrenzend zur auslösenden Kreatur und führt einen Nahkampfangriff gegen sie aus. Trifft der Angriff, unterbricht der Schnitter die auslösende Handlung.

Unglücksaura (Aura, Erkenntnis, Göttlich, Unglück) 6 m. Lebende Kreaturen innerhalb der Aura müssen jeden Wurf mit einem W20 zweimal ablegen und das schlechtere Ergebnis behalten.

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 22,50 m

Nahkampf ♦ Scharfe Sense +40 (Agil, Angriffsradius 3 m, Gefährlich 3W10, Magisch, Zu Fall bringen), **Schaden** 4W10+23 Hiebschaden plus Hieb des Schnitters und Lebenskraftentzug



(Fortsetzung)

Immanente Göttliche Zauber SG 47, Angriff +37; **10. Finger des Todes** (x4); **7.**

Ebenenwechsel; Ständig (6.) Wahrer Blick; (3.) Hast; (2.) Unsichtbares Sehen

Endgültiger Tod Eine durch den Schnitter getötete Kreatur kann nur durch göttliche Intervention oder ähnliches ins Leben zurückgebracht werden.

Hieb des Schnitters (Tod) Erleidet eine Kreatur durch den Schnitter einen Kritischen Treffer oder erzielt sie einen Kritischen Fehlschlag beim Rettungswurf gegen einen seiner Zauber, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 47 ablegen; misslingt ihr dieser Rettungswurf, stirbt sie.

Lebenskraftentzug Trifft der Schnitter mit einem Angriff und verursacht Schaden, so erlangt er 20 Trefferpunkte zurück, während das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 43 ablegen muss; misslingt dem Ziel dieser Rettungswurf, erhält es den Zustand Totgeweih 1 (sollte das Ziel bereits diesen Zustand besitzen, so steigt der Zustandswert um 1 bis zu einem Maximum von Totgeweih 3).

Waffenmacht (Göttlich, Hervorrufung) In den Händen des Schnitters erhält jede Sense die Eigenschaft Agil, kann nicht entwaffnet werden und wird zu einer +3 Scharfen Sense des Mächtigen Schadens. Sollte der Schnitter eine Kreatur mit einer Schwäche gegenüber einer bestimmten Schadensart angreifen, so zählt der Schaden der Sense neben Hiebschaden zusätzlich als Schaden der fraglichen Art.



SCHNITTER, MINDERER SCHNITTER KREATUR 16

SELTEN NB MITTELGROSS UNTOTER

Wahrnehmung +32; Dunkelsicht, Zustandsblick, *Unsichtbares sehen, Wahrer Blick*
Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobistik +33, Athletik +28, Einschüchtern +32, Gesellschaftskunde +26, Heimlichkeit +35, Religionskunde +30, Täuschung +30

ST +6, **GE** +9, **KO** +6, **IN** +4, **WE** +6, **CH** +6

Gegenstände Sense

Anmut des Todes Der Schnitter kann wählen, ob er hinsichtlich Effekten, welche auf Untote anders wirken, als Untoter behandelt wird oder nicht. Selbst wenn er nicht als Untoter zählt, zählt der Schnitter deshalb nicht als lebende Kreatur.

Zustandsblick Der Schnitter kennt automatisch die Trefferpunkte aller Kreaturen, die er sehen kann, ihre Zustände, Leiden und Gefühle.

RK 39; **REF** +33, **WIL** +32, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 255, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte

Heilung durch Negative Energie Ein Minderer Schnitter kann wählen, ob er durch Positive Energie Schaden erleidet oder nicht.

Lauernder Tod ↗ (Teleportation); **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb von 18 m führt einen Fernkampfangriff aus oder nutzt eine Handlung der Kategorie Bewegung, Handhaben oder Konzentration. **Effekt** Der Mindere Schnitter teleportiert auf ein Feld angrenzend zur auslösenden Kreatur und führt einen Nahkampfangriff gegen sie aus. Trifft der Angriff, unterricht der Mindere Schnitter die auslösende Handlung.

Unglücksaura (Aura, Erkenntnis, Göttlich, Unglück) 6 m. Wie beim Schnitter.

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Scharfe Sense +32 (Agil, Angriffsradius 3 m, Gefährlich 2W10, Magisch, Zu Fall bringen), **Schaden** 3W10+14 Hiebschaden plus 1W12 Negativer Energieschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 38; **Ständig (6.)** *Wahrer Blick; (3.) Hast; (2.) Unsichtbares sehen*

Waffenmacht (Göttlich, Hervorrufung) In den Händen eines Minderen Schnitters erhält jede Sense die Eigenschaft Agil, kann nicht entwaffnet werden und wird zu einer +2 Scharfen Sense des Mächtigen Schadens.



CB GROSS **ABERRATION****Wahrnehmung** +19; Dunkelsicht**Sprachen** Finsterländisch**Fertigkeiten** Akrobistik +19 (Hindurchquetschen +23), Athletik +23, Heimlichkeit +19, Überlebenskunst +17**ST +7, GE +3, KO +6, IN +0, WE +3, CH +0****RK** 30; **REF** +17, **WIL** +19, **ZÄH** +22**TP** 175**Gelegenheitsangriff** ↗**Bewegungsrate** 12 m, Klettern 6 m**Nahkampf** ➡ Biss +23 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W12+13 Stichschaden**Nahkampf** ➡ Klaue +23 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+13 Hiebschaden**Unheimliche Beweglichkeit** Trotz seiner Größe kann ein Gug dank seiner vielen Gelenke sich durch Engstellen bewegen wie eine Mittelgroße Kreatur. Wenn er sich irgendwo hindurchquetscht, kann er sich mit seiner vollen Bewegungsrate fortbewegen.**Zerreißen** ➡ Klaue**Zorniger Klauenangriff** ➡➡ Der Gug führt bis zu vier Klauenangriffe aus, wobei er jeden gegen ein anderes Ziel richtet. Diese Angriffe zählen gegen seinen Malus für Mehrfachangriffe, werden aber erst berücksichtigt, wenn er alle Angriffe ausgeführt hat.



SELTEN N GIGANTISCH KONSTRUKT

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Wahrer Blick

Fertigkeiten Akrobatik +25, Athletik +40

ST +10, **GE** +2, **KO** +8, **IN** -4, **WE** +0, **CH** -1

RK 43; **REF** +32, **WIL** +30, **ZÄH** +38

TP 325; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Krankheit, Kränkelnd, Lähmung, Magie (siehe unten), Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht; **Resistenzen** Körperlich 15 (außer Adamant)

Erosionsaura (Aura, Natur) Siehe MHB, Seite 168.

Immunität gegen Magie Der Guthallath ist immun gegen Zauber bis einschließlich des 6. Grades und die aktivierte Effekte magischer Gegenstände der maximal 14. Stufe.

Bewegungsrate 12 m, Graben 15 m

Nahkampf ♦ Faust +38 (Gefährlich 3W12, Magisch, Angriffsradius 6 m),

Schaden 4W12+18 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen oder Verbessertes Stoßen 6 m

Nahkampf ♦ Fuß +38 (Gefährlich 3W12, Magisch, Angriffsradius 6 m), **Schaden** 4W8+18 Wuchtschaden plus Verbessertes Niederwerfen

Immanente Naturzauber SG 37; **Ständig (8.) Wahrer Blick**; **(3.) Hast**

Auflösende Augenstrahlen ♦ Ein Guthallath verschießt zwei zerstörerische Strahlen aus seinen Augen. Jeder Strahl ist eine 36 m-Linie. Alles auf einer dieser Linien erleidet den Effekt eines Treffers des Zaubers Auflösung des 10. Grades (ZÄH, SG 41). Steht eine Kreatur im Überlappungsbereich beider Strahlen, hat dies keinen zusätzlichen Effekt. Der Guthallath kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Kraftvolle Schläge Siehe MHB, Seite 168.

Kreatur fortwerfen ♦ **Anforderungen** Der Guthallath hat eine Kreatur gegriffen. **Effekt** Der Guthallath wirft die Kreatur in die Luft – 30 m hoch und 15 m weit. Sollte die Kreatur auf einer anderen Kreatur landen, erleidet diese dieselbe Menge an Wuchtschaden, kann aber einen einfachen Reflexwurf gegen SG 41 ablegen.

Trampeln ♦♦♦ Maximal Riesig, Fuß, SG 45



VETTEL, ANNISVETTEL

KREATUR 6

CB **GROSS** **HUMANOIDER** **VETTEL**

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +14 (Ergreifen +16), Diplomatie +9, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +14, Täuschung +11,

ST +6, **GE** +4, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +4, **CH** +3

Hexenzirkel Eine Annisvettel fügt *Fesseln der Erde*, *Wände passieren* und *Zauberers Fluch* den Zaubern ihres Hexenzirkels hinzu.

RK 24; **REF** +12, **WIL** +14, **ZÄH** +16; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 85; **Resistenzen** Körperlich 5 (außer Wuchtschaden)

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Klaue +16 (Agil, Angriffsradius 3 m, Kaltes Eisen, Magisch), **Schaden** 2W8+6 Hiebschaden plus Ergreifen

Eiserne Bande ♦ (Beschwörung, Offensiv, Okkult) Einmal am Tag kann eine Annisvettel einen Käfig aus ihren Fingernägeln aus Kaltem Eisen innerhalb von 9 m Entfernung entstehen lassen und so einen Fertigkeitswurf für Athletik zum Ergreifen gegen den Zähigkeits-SG des Ziels ablegen; sollte das Ziel eine Schwäche gegen Kaltes Eisen besitzen, so erlangt die Annisvettel einen Situationsbonus von +2 auf diesen Fertigkeitswurf. Im Gegensatz zu einem normalen Ergreifenversuch muss das Ziel sich nicht im Angriffsradius der Annisvettel befinden und kann sich die Vettel nach Belieben bewegen. Ein erfolgreiches Ergreifen währt, bis der Kreatur ein Wurf zum Entkommen gegen SG 24 gelingt; in diesem Fall zerbröseln der Käfig zu Rostflocken. Jede Kreatur kann versuchen, den Käfig im Rahmen von Angriffen zu zerstören. Der Käfig besitzt RK 19, Härte 10 und 40 TP.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung)

Die Vettel kann das Aussehen einer beliebigen Mittelgroßen Humanoiden annehmen. Dies verändert ihre Bewegungsrate oder ihre Angriffs- und Schadensboni nicht, könnte sich aber auf die Schadensart ihres Angriffes auswirken (meist verursacht sie nun Wuchtschaden).

Zerreißen ♦ Klaue



VETTEL, GRÜNVETTEL

KREATUR 4

CB MITTELGROSS VETTEL HUMANOIDER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Jotun; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +11, Heimlichkeit +9, Naturkunde +8, Okkultismus +8, Täuschung +10

ST +5, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +4

Hexenzirkel Eine Grünvettel fügt *Dornenwand*, *Fluch des Ausgestoßenen* und *Verstricken* ihren Hexenzirkelzaubern hinzu.

RK 21; **REF** +11, **WIL** +12, **ZÄH** +11; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 70; **Schwächen** Kaltes Eisen 5

Geräusche imitieren Mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf für Täuschung zum Lügen kann eine Grünvettel die Geräusche jedes Tieres nachahmen, dass in der Nähe ihres Verstecks angetroffen werden kann. Sie erhält einen Situationsbonus von +4 auf diesen Wurf.

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +14 (Agil, Magisch), **Schaden** 1W10+5 Hiebschaden plus Geschwächte Körpersäfte

Immanente Okkulte Zauber SG 20, Angriff +14; **2. Baumgestalt** (beliebig oft), *Unsichtbarkeit* (beliebig oft); **Zaubertricks (2.)** Botschaft, Geisterhaftes Geräusch, Säurespritzer, Tanzende Lichter; **Ständig (5.)** Zungen; **(2.)** Wasser atmen; **(1.)** Spurloses Gehen

Finstere Berührung ♦ Die Grünvettel berührt eine Kreatur, welche die Vettel nicht für einen Feind hält. Die so verratene Kreatur ist von Geschwächte Körpersäfte betroffen und erleidet einen Situationsmalus von -4 auf ihre Rettungswürfe gegen diesen Effekt.

Geschwächte Körpersäfte (Nekromantie, Okkult) Erleidet eine Kreatur durch die Klaue einer Vettel Schaden, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie für 1 Tag den Zustand Kraftlos 1 (bei einem Kritischen Treffer Kraftlos 2); sollte sie erneut getroffen werden und den Rettungswurf ein zweites Mal nicht bestehen, steigt der Zustandswert auf Kraftlos 2.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Gestalt wechseln ➡ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung) Die Grünvettel kann das Aussehen eines beliebigen Mittelgroßen Humanoiden annehmen. Dies verändert ihre Bewegungsrate oder ihre Angriffs- und Schadensboni nicht, könnte sich aber auf die Schadensart ihres Angriffes auswirken (meist verursacht sie nun Wuchtschaden).

Miasmaatem ➡ (Nekromantie, Okkult) Die Grünvettel atmet stinkende grüne Dämpfe aus. Jede lebende Kreatur innerhalb eines 4,50 m-Kegels ist von Ge schwächte Körpersäfte betroffen (und kann den normalen Rettungswurf ab legen). Die Vettel kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.



NB MITTELGROSS HUMANOIDER SCHEUSAL VETTEL

Wahrnehmung +18; Dunkelsicht

Sprachen Abyssal, Aklo, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Fertigkeiten Arkane Künste +18, Diplomatie +18, Einschüchtern +14, Okkultismus +20, Religionskunde +20, Täuschung +18

ST +5, **GE** +4, **KO** +6, **IN** +4, **WE** +5, **CH** +3

Gegenstände Herzstein

Hexenzirkel Eine Nachtvettel fügt Albtraum, Ausspähung, Kreatur beherrschen und Zauberers Fluch den Zaubern ihres Hexenzirkels hinzu.

Nachtmahrreiterin Reitet eine Nachtvettel einen Nachtmahr (siehe Seite 219), erhält auch dieser den Zustandsbonus der Nachtvettel auf Rettungswürfe gegen Magie. Ferner profitieren Vettel und Reittier von der immanenten Zauberfähigkeit Ätherischer Ausflug, wenn die Vettel ihren Herzstein nutzt.

RK 28; **REF** +17, **WIL** +18, **ZÄH** +19; Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie, -2 auf alle Rettungswürfe, sollte die Nachtvettel nicht über ihren Herzstein verfügen

TP 170; **Immunitäten** Schlaf; **Resistenzen** Mental 10; **Schwächen** Kaltes Eisen 10

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +2 O (Magisch), **Schaden** 2W8+8 Stichschaden plus 1W6 Böses und Dämonenpest

Nahkampf ♦ Klaue +20 (Agil, Magisch), **Schaden** 2W10+8 Hiebschaden plus 1W6 Böser Schaden

Immanente Okkulte Zauber SG 28; **9. Ätherischer Ausflug** (beliebig oft; mit dem Herzstein), Seelenfalle (beliebig oft; mit dem Herzstein); **8. Gemeinsames Träumen**; **5. Albtraum, Schattenexplosion** (x2, mit dem Herzstein); **3. Magisches Geschoss** (beliebig oft), **Traumnachricht** (beliebig oft); **2. Unsichtbarkeit** (beliebig oft); **1. Schwächestrahl** (beliebig oft), **Schlaf** (beliebig oft); **Ständig (3.) Magie entdecken**; **(2.) Gesinnung entdecken** (alle Gesinnungen zugleich)

Dämonenpest (Krankheit); Eine Kreatur kann sich nicht vom Zustand Ausgelaugt erholen, solange sie unter Dämonenpest leidet. **RW** ZÄH, SG 28; **Phase 1** Ausgelaugt 1 (1 Tag); **Phase 2** Der Zustandswert von Ausgelaugt steigt um 2 (1 Tag)



(Fortsetzung)

Gestalt wechseln ➔ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung) Die Nachtvettel kann das Aussehen einer beliebigen Mittelgroßen Humanoiden annehmen. Dies verändert ihre Bewegungsrate oder ihre Angriffs- und Schadensboni nicht, könnte sich aber auf die Schadensart ihres Angriffes auswirken (meist verursacht sie nun Wuchtschaden).

Träume heimsuchen (Mental, Okkult, Verzauberung) Sollte eine ätherische Nachtvettel über einer schlafenden Kreatur mit der Gesinnung Böse und/oder Chaotisch schweben, kann sie ihr Opfer bis zum Morgengrauen reiten. Die Kreatur erleidet quälende Träume, da die Vettel auf es *Albtraum* wirkt und es Dämonenpest aussetzt. Sollte aus dieser Fähigkeit beim Opfer der Zustand Ausgelaugt resultiert, so ist dieser Zustand kumulativ. Nur ein ätherisches Wesen kann die Nachtvettel konfrontieren und zwingen, den Einsatz dieser Fähigkeit zu beenden.

Zauberhinterhalt Eine Kreatur, die gegenüber der Nachtvettel den Zustand Auf dem Falschen Fuß besitzt, erleidet einen Situationsmalus von -2 auf Würfe und SG zur Verteidigung gegen ihre Zauber.



CB MITTELGROSS **AMPHIBIE** **HUMANOIDER** **VETTEL**

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +11, Heimlichkeit +8, Okkultismus +8, Täuschung +10

ST +4, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +3

Hexenzirkel Eine Seevettel fügt Säurepfeil, Seefahrers Fluch und Wasserwandeln zu den Zaubern ihres Hexenzirkels hinzu.

Seevettelpakt (Nekromantie, Okkult) Die Seevettel kann mit einer dazu bereiten, geistig klarer Kreatur einen Handel eingehen. Die Kreatur verzichtet auf eine besondere oder geliebte Fähigkeit, z.B. ihren Mut, ihre Schönheit oder ihre Stimme, und erhält im Gegenzug einen Gefallen oder ein Versprechen von der Seevettel. Solange die Seevettel ihr Ende des Paktes einhält, kann die Kreatur die Fähigkeit nur zurückerhalten, wenn die Seevettel getötet wird oder die Kreatur einen neuen Handel zur Rückgabe eingeht.

RK 19; **REF** +8, **WIL** +10, **ZÄH** +11; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 45; **Schwächen** Kaltes Eisen 3

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 10,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +12 (Agil, Magisch), **Schaden** 1W10+4 Hiebschaden

Schrecklicher Blick ♦ (Fluch, Furcht, Gefühl, Mental, Okkult) Die Vettel starrt eine Kreatur an und verursacht intensives Unwohlsein und ein nagendes Gefühl drohenden Unheils; alles Weitere hängt von einem Willenswurf gegen SG 20 ab. Das Ziel muss nicht imstande sein, die Vettel zu sehen.

Kritischer Erfolg Kein Effekt.

Erfolg Verängstigt 1.

Fehlschlag Verängstigt 1 und Verlangsamt 1 für 1 Runde. Sollte das Ziel den Zustand Sterbend besitzen, so bleibt es für 1 Tag im Zustand Bewusstlos. Am Ende des Tages muss es einen Zähigkeitswurf gegen denselben SG ablegen; im Fall eines Fehlschlages stirbt es.

Kritischer Fehlschlag Verängstigt 2 und Verlangsamt 1 für 1 Minute. Am Ende des Tages muss es einen Zähigkeitswurf gegen denselben SG ablegen; im Fall eines Fehlschlages stirbt es.



CB MITTELGROSS **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobatik +13, Darbietung +14 (Singen +16), Einschüchtern +11, Täuschung +13

ST +1, GE +4, KO +0, IN -1, WE +1, CH +4

Gegenstände Keule

RK 22; **REF** +15, **WIL** +12, **ZÄH** +9

TP 68

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Keule +12, **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Kralle +15 (Agil, Finesse), **Schaden** 2W6+4 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Keule +15 (Geworfen 3 m), **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden

Betörender Gesang ♦ (Hörbar, Kampfunfähig, Konzentration, Mental, Natur, Verzauberung) Die Harpyie stößt eine unheimliche, faszinierende Melodie aus. Jede Nichtharpyie innerhalb einer 90 m-Aura muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht vom Lied der Harpyie betört zu werden. Der Effekt währt 1 Runde lang, doch wenn die Harpyie diese Fähigkeit in Folgerunden erneut nutzt, steigt die Wirkungsdauer um 1 Runde für alle betroffenen Kreaturen. Sowie einer Kreatur ein Rettungswurf gegen diese Fähigkeit gelingt, wird sie für 24 Stunden gegen Betörende Gesänge immun.

Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Fasziniert und muss jede ihrer Aktionen aufwenden, sich der Harpyie so schnell wie möglich zu nähern. Sie meidet dabei offensichtliche Gefahren. Sobald die Kreatur sich zur Harpyie angrenzend befindet, bleibt sie starr stehen und handelt nicht. Sollte die Kreatur von der Harpyie angegriffen werden, wird sie am Ende des Zuges der Harpyie vom Zustand Fasziniert befreit.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag, doch sollte die Kreatur von der Harpyie angegriffen werden, endet die Faszination nicht automatisch. Stattdessen kann die Kreatur zu Beginn ihres nächsten Zuges einen neuen Rettungswurf ablegen, um den Zustand Fasziniert zu beenden.



HÖLLENHUND

KREATUR 3

RB MITTELGROSS **BESTIE** **FEUER** **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Infernalisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +9, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +9
(Spuren folgen +11)

ST +4, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -2

RK 19; **REF** +10, **WIL** +7, **ZÄH** +9

TP 40; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Kälte 5

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +13 (Magisch), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden plus 1W6
Böser und 1W6 Feuerschaden

Odemwaffe ♦ (Feuer, Göttlich, Hervorrufung) Der Höllenhund atmet Flammen aus, welche allen Kreaturen 4W6 Punkte Feuerschaden in einem 4,50 m-Kegel zufügen (einfacher REF, SG 19). Der Höllenhund kann diese Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen. Sollte der Höllenhund Feuerschaden erleiden oder Ziel eines Feuereffektes sein, kann er seine Odemwaffe sogleich wieder einsetzen.



HÖLLENHUND, NESSISCHER KRIEGSHUND

KREATUR 9

RB GROSS **BESTIE** **FEUER** **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 36 m

Sprachen Infernalisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Akrobatik +18, Athletik +19, Heimlichkeit +18, Überlebenskunst +20 (Spuren folgen +22)

ST +6, **GE** +5, **KO** +5, **IN** -2, **WE** +4, **CH** -2

RK 28; **REF** +19, **WIL** +16, **ZÄH** +21

TP 150; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Kälte 10

Höllische Rache ↗ **Auslöser** Der Nessische Kriegshund erleidet einen Kritischen Treffer. **Effekt** Die Odemwaffe des Nessischen Kriegshundes ist sofort wieder bereit. Er kann sie als Teil dieser Reaktion augenblicklich nutzen.

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ↗ **Biss** +21 (Magisch), **Schaden** 2W8+6 Stichschaden plus 1W6 Böser und 2W6 Feuerschaden

Odemwaffe ↗ (Feuer, Göttlich, Hervorrufung) Der Kriegshund atmet Flammen aus, welche allen Kreaturen 10W6 Punkte Feuerschaden in einem 4,50 m-Kegel zufügen (einfacher REF, SG 28). Der Kriegshund kann diese Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen. Sollte der Kriegshund Feuerschaden erleiden oder Ziel eines Feuereffektes sein, kann er seine Odemwaffe sogleich wieder einsetzen.



HOBGOBLINARMBRUSTSCHÜTZE KREATUR 4

RB MITTELGROSS GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +8, Heimlichkeit +10

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** -1

Gegenstände Armbrust (20 Bolzen), Schuppenpanzer, Kurzschwert

RK 23; **REF** +12, **WIL** +8, **ZÄH** +10

TP 50

Formation Befindet sich der Hobgoblin zu wenigstens zwei anderen Verbündeten angrenzend, erhält er einen Situationsbonus von +1 auf seine RK und Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt auf +2 bei Reflexwürfen gegen magische Flächeneffekte.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +12 (Agil, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Armbrust +14 (Entfernungseinheit 36 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W8+2 Stichschaden plus Armbrustpräzision

Armbrustpräzision Bei seinem ersten Treffer mit einer Armbrust in einer Runde verursacht der Schütze zusätzliche 1W8 Punkte Präzisionsschaden.

Im Laufen nachladen ♦ Der Armbrustschütze nutzt eine Aktion zum Laufen, Schleichen oder um einen Schritt auszuführen, und dann eine Aktion zum Interagieren, um nachzuladen.

Perfekte Zielgenauigkeit Der Hobgoblinarmbrustschütze ignoriert den Zustand Verbogen. Seine Ziele profitieren nicht von Schwacher Deckung und reduzieren den durch gewöhnliche Deckung erlangten RK-Bonus um 2 bei Angriffen des Armbrustschützen.



HOBGOBLINGENERAL

KREATUR 6

RB MITTELGROSS **GOBLIN** **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten Akrobistik +12, Athletik +15, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +12

ST +4, **GE** +3, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +2

Gegenstände Kompositkurzbogen (20 Pfeile), +1 Glefe, Plattenpanzer

Schlachtruf des Generals Würfelt ein Hobgoblingeneral seine Initiative, während er wenigstens einen Gegner wahrnimmt, kann er einen mächtigen Schlachtruf ausstoßen. Er legt einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren eines einzelnen Gegners innerhalb von 18 m als Freie Aktion ab. Bei Erfolg kann ein Verbündeter der Kategorie Goblin als erste Handlung während seines Zuges sich mit einer Aktion zum Laufen um bis zum Doppelten seiner Bewegungsrate fortbewegen.

RK 25; **REF** +15, **WIL** +13, **ZÄH** +12

TP 90

Formation Befindet sich der Hobgoblin zu wenigstens zwei anderen Verbündeten angrenzend, erhält er einen Situationsbonus von +1 auf seine RK und Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt auf +2 bei Reflexwürfen gegen magische Flächeneffekte.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Glefe +17 (Angriffsradius, Dynamisch, Gefährlich 1W8), **Schaden** 1W8+10 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kompositkurzbogen +15 (Brutal, Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Nachladen 0), **Schaden** 1W6+8 Stichschaden

Kritische Stangenwaffenspezialisierung Bei einem Kritischen Treffer wird das Ziel um 1,50 m in eine Richtung nach Wahl des Generals bewegt.



HOBGOBLINSOLDAT

KREATUR 1

RB MITTELGROSS GOBLIN HUMANOIDER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

Fertigkeiten

Athletik +6, Heimlichkeit +6

ST +3, **GE** +3, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** -1

Gegenstände Fellrüstung, Langschwert, Kurzbogen (10 Pfeile), Holzschild (Härte 3, TP 12, BW 6)

RK 18 (20 mit gehobenem Schild); **REF** +6, **WIL** +5, **ZÄH** +5

TP 20

Formation Befindet sich der Hobgoblinsoldat zu wenigstens zwei anderen Verbündeten angrenzend, erhält er einen Situationsbonus von +1 auf seine RK und Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt auf +2 bei Reflexwürfen gegen magische Flächeneffekte.

Gelegenheitsangriff ↗

Schildblock ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Langschwert +8 (Vielseitig S), **Schaden** 1W8+3 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +8 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 Stichschaden



HOMUNKULUS

KREATUR O

N WINZIG KONSTRUKT

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen); Verbindung zu Meister

Fertigkeiten Akrobistik +5, Heimlichkeit +5

ST -1, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +0, **WE** +1, **CH** -2

Verbindung zum Meister (Arkan, Erkenntnis, Mental) Ein Homunkulus kann nicht sprechen, ist aber telepathisch mit seinem Schöpfer verbunden. Diese Verbindung ist beidseitig und kann genutzt werden, um Informationen zu teilen, sei es das Wissen des Schöpfers oder auch, was der Homunkulus hört. Die Reichweite der Verbindung beträgt 450 m. Der Homunkulus besitzt dieselbe Gesinnung wie sein Schöpfer und ist diesem absolut treu. Sollte der Homunkulus zerstört werden, erleidet der Meister 2W10 Punkte Mentalen Schaden. Wird der Meister getötet, wird der Homunkulus zu einer geistlosen Kreatur, beansprucht seinen aktuellen Aufenthaltsort als sein Versteck und greift instinktiv jeden an, der sich nähert.

RK 17; **REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +2

TP 17; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Krankheit, Kränkelnd, Lähmung, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweit

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +7 (Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4 Stichschaden plus Homunkulusgift

Homunkulusgift (Gift); Ein Homunkulus verfügt über eine Anwendung Gift in einem Reservoir in seinem Kopf. Er kann eine Aktion zum Interagieren nutzen, um das Reservoir aus seinen Reserven nachzufüllen. **RW** ZÄH, SG 15; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Gift und Kraftlos 1 (1 Runde)



PFERD, REITPFERD

KREATUR 1

N GROSS TIER

Wahrnehmung +5; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +7

ST +4, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 16; **REF** +6, **WIL** +5, **ZÄH** +9

TP 22

Buckeln ↗ SG 16

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Huf +7, **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden

Galoppieren ➤ Das Pferd nutzt zwei Aktionen zum Laufen und erhält dabei einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

PFERD, STREITROSS

KREATUR 2

N GROSS TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +11

ST +5, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 17; **REF** +7, **WIL** +6, **ZÄH** +8

TP 36

Buckeln ↗ SG 17

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Huf +9, **Schaden** 1W6+5 Wuchtschaden

Galoppieren ➤ Das Pferd nutzt zwei Aktionen zum Laufen und erhält dabei einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.



PFERD, REITPONY

KREATUR 0

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +4; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +4, Athletik +7

ST +3, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

RK 14; **REF** +4, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 16

Buckeln ↘ SG 15

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Huf +5, **Schaden** 1W4+3 Wuchtschaden

Galoppieren ♦♦ Das Pony nutzt zwei Aktionen zum Laufen und erhält dabei einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.

PFERD, STREITPONY

KREATUR 1

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +5; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +7

ST +4, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

RK 16; **REF** +7, **WIL** +5, **ZÄH** +8

TP 20

Buckeln ↘ SG 16

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Huf +7, **Schaden** 1W4+4 Wuchtschaden

Galoppieren ♦♦ Das Pony nutzt zwei Aktionen zum Laufen und erhält dabei einen Situationsbonus von +3 m auf seine Bewegungsrate.



N RIESIG BESTIE**Wahrnehmung** +17; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m**Fertigkeiten** Athletik +17, Heimlichkeit +12 (im Wasser +15)**ST +7, GE +4, KO +5, IN -3, WE +2, CH -1****RK** 23; Rundumsicht; **REF** +12, **WIL** +10, **ZÄH** +15**TP** (Körper) 90, Hydraregeneration**TP** (Kopf) 15, Nachwachsender Kopf; **Immunitäten** Flächenschaden; **Schwächen** Hiebschaden 5**Gelegenheitsangriff** ↗

Hydraregeneration Die Hydra besitzt Regeneration in Höhe der dreifachen Anzahl ihrer Köpfe. Sollte einem Hydraelib ein Kopf fehlen und der Stumpf nicht kauterisiert worden sein, kann die Hydra nach Zurückerlangung ihrer Trefferpunkte durch Regeneration einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen. Bei Erfolg wachsen zwei Köpfe aus einem nicht ausgebrannten Halsstumpf (im Falle eines Kritischen Erfolges wachsen jeweils zwei Köpfe aus zwei nicht kauterisierten Stümpfen). Eine Hydra kann maximal das Doppelte an Köpfen nachwachsen lassen, als sie ursprünglich besessen hat. Hydraregeneration funktioniert, bis alle Köpfe abgetrennt und alle Stümpfe kauterisiert wurden – dann stirbt die Hydra.

Nachwachsender Kopf Eine Hydra verfügt normalerweise über fünf Köpfe. Eine Kreatur kann einen Kopf abtrennen, indem sie ihn spezifisch als Ziel erwählt und ihm sodann Schaden in Höhe seiner Trefferpunkte zufügt. Ein nicht vollständig abgetrennter Kopf erlangt am Ende desselben Zuges seine vollen Trefferpunkte zurück.

Eine Hydra kann abgetrennte Köpfe mittels Hydraregeneration nachwachsen lassen. Eine Kreatur kann dieses Nachwachsen vereiteln, indem sie dem Stumpf Feuer- oder Säureschaden zufügt und ihn kauterisiert. Feuer- oder Säureeffekte, die gegen ein einzelnes Ziel gerichtet sind, müssen gegen einen spezifischen Stumpf gerichtet werden. Feuer- und Säureeffekte, welche die ganze Angriffsfläche der Hydra betreffen oder Flächenschaden verursachen, kauterisieren alle Stümpfe. Sollte eine Angriff, der einen Kopf abtrennt, Feuer- oder Säureschaden verursachen, so wird der Stumpf augenblicklich kauterisiert. Sollten alle fünf Köpfe abgetrennt und die Stümpfe kauterisiert werden, stirbt die Hydra.

(Weiter auf der nächsten Karte)



Zusätzliche Gelegenheitsangriffe Eine Hydra besitzt pro Kopf eine Reaktion pro Runde, sie kann die weiteren Reaktionen, die sie durch den zweiten, dritten usw. Kopf erlangt, aber nur zu Gelegenheitsangriffen nutzen. Sie kann pro Auslöser nur eine Reaktion nutzen, selbst wenn eine Kreatur mehrere Felder innerhalb ihres Angriffsradius verlässt. Die Hydra muss ferner für jeden Gelegenheitsangriff einen anderen Kopf einsetzen. Wird ein Kopf abgetrennt, verliert die Hydra eine ihrer Reaktionen pro Runde.

Bewegungsrate 7,50 m, **Schwimmen** 7,50 m

Nahkampf ♦♦ Zähne +16 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+7 Stichschaden

Konzentrierte Attacke ♦♦ Die Hydra greift ein Ziel mit ihren Köpfen an, überwältigt den Gegner mit mehreren Angriffen und lässt ihm kaum Ausweichmöglichkeiten. Die Hydra greift mit ihren Zähnen an. Ein erfolgreicher Angriff fügt dem Ziel den Schaden des Zähneangriffes zu plus 1W6 Schadenspunkte pro weiterem Kopf (d.h. z.B. +4W6 Schaden bei fünf Köpfen). Selbst wenn der Angriff fehlschlägt, fügt die Hydra dem Ziel den Schaden eines Zähneangriffes zu (außer im Fall eines Kritischen Fehlschlages, dann erleidet das Ziel keinen Schaden). Dies zählt gegen hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe der Hydra als eine Anzahl an Angriffen gleich der Anzahl ihrer Köpfe.

Um sich beißen ♦♦ Die Hydra führt eine Anzahl an Angriffen aus, die maximal der Anzahl ihrer Köpfe entspricht. Jeder Angriff muss gegen ein anderes Ziel erfolgen. Diese Angriffe zählen gegen den Malus für Mehrfachangriffe, allerdings steigt der Malus erst nach Ausführung all dieser Angriffe.



N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +6, Athletik +7, Heimlichkeit +6

ST +3, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 16; **REF** +8, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 20

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +8, **Schaden** 1W8+3 Stichschaden plus Niederwerfen

Rudelangriff Die Hyäne fügt einer Kreatur zusätzliche 1W4 Schadenspunkte zu, sofern das Ziel sich innerhalb des Angriffsradius' von wenigstens zwei Verbündeten der Hyäne befindet.

Zerren ♦ Die Hyäne führt einen Bissangriff gegen einen Liegenden Gegner aus. Gelingt der Angriff, fügt die Hyäne dem Ziel den Bisschaden zu, läuft bis zu 3 m und zerrt den Gegner dabei mit sich.

HYÄNE, HYAENODON

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +9; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +12, Heimlichkeit +8

ST +5, **GE** +3, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 19; **REF** +8, **WIL** +7, **ZÄH** +10

TP 45

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +12, **Schaden** 1W10+5 Stichschaden plus Niederwerfen und Knochenzermalmender Biss

Knochenzermalmender Biss Erzielt ein Hyaenodon einen Kritischen Treffer, muss die Zielkreatur einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misserfolg erhält sie den Zustand Verwundet 1, da ihre Knochen und/oder Sehnen und Muskeln durch den Biss der Bestie Schaden erleiden.

Rudelangriff Das Hyaenodon fügt einer Kreatur zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu, sofern diese sich innerhalb des Angriffsradius' von wenigstens zwei seiner Verbündeten befindet.

Zerren ♦ Wie bei der Hyäne.



KOBOLDDRACHENZAUBERER

KREATUR 2

RB KLEIN HUMANOIDER KOBOLD

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Arkane Künste +6, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +7, Kenntnis (Drachen) +10, Täuschung +8

ST -1, GE +3, KO +0, IN +2, WE +1, CH +4

Gegenstände Kampfstab

RK 17; REF +7, WIL +7, ZÄH +4

TP 25; Resistenzen Gift 5 (siehe Drachenschuppen)

Drachenschuppen Die Resistenz eines Kobolddrachenzauberers hängt von der Farbe seiner Schuppen ab: **Blau** Elektrizität 5, **Grün** Gift 5, **Rot** Feuer 5, **Schwarz** Säure 5, **Weiß** Kälte 5.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Klaue +7 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6-1 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Kampfstab +3 (Beidhändig W8), **Schaden** 1W4-1 Wuchtschaden

Spontane Arkane Zauber SG 20; **1.** (4 Zauberplätze) *Furcht, Magisches Geschoss, Scheinobjekt; Zaubertricks (1.) Blitzbogen, Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Magierhand, Verstrickende Ranke*

Hinterhältiger Angriff Der Kobolddrachenzauberer fügt auf dem Falschen Fuß betroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Illusionärer Rückzug ♦♦♦ (Arkan, Bewegung, Handhaben, Illusion); **Häufigkeit** Einmal pro Stunde; **Anforderungen** Der Kobolddrachenzauberer ist zu wenigstens einem Gegner angrenzend. **Effekt** Der Drachenzauberer erzeugt eine Illusion von sich selbst in seinem Feld und wird zugleich für 1W4 Runden unsichtbar (wie *Unsichtbarkeit* auf dem 2. Grad). Der Drachenzauberer kann sich um maximal seine halbe Bewegungsrate fortbewegen, darf seine Bewegung nicht auf einem zu einem Gegner angrenzenden Feld beenden. Die ist ein Zauber des 1. Grades, welcher Gestik als Komponente erfordert.



KOBOLDSPÄHER

KREATUR 1

RB KLEIN HUMANOIDER KOBOLD

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +7, Handwerkskunst +3 (Fallen +5), Heimlichkeit +7, Naturkunde +6, Überlebenskunst +6

ST +0, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +1

Gegenstände Armbrust (20 Bolzen), Lederrüstung, Kurzschwert, Vorrichtungsausrüstung

RK 18; **REF** +9, **WIL** +6, **ZÄH** +5

TP 16

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +9 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Fernkampf ♦ Armbrust +9 (Entfernungseinheit 36 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W8 Stichschaden

Hastiger Rückzug ♦ Wie beim Koboldkrieger.

Hinterhältiger Angriff Der Koboldspäher fügt auf dem Falschen Fuß betroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



KOBOLDKRIEGER

KREATUR -1

RB KLEIN HUMANOIDER KOBOLD

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch

Fertigkeiten Akrobistik +5, Handwerkskunst +2 (Fallen +4), Heimlichkeit +5

ST +1, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +0, **WE** +1, **CH** -1

Gegenstände Lederrüstung, Schleuder (20 Schleuderkugeln), Speer

RK 16; **REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +4

TP 8

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Speer +3, **Schaden** 1W6+1 Stichschaden

Fernkampf ♦ Schleuder +5 (Entfernungseinheit 15 m, Geschoss, Nachladen 1),
Schaden 1W4 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Speer +5 (Wurfwaffe 6 m), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden

Hastiger Rückzug ♦ **Anforderungen** Der Koboldkrieger ist zu wenigstens einem Gegner angrenzend. **Effekt** Der Koboldkrieger nutzt eine Aktion zum Laufen, um sich um bis zu seine Bewegungsrate plus 1,50 m fortzubewegen. Dabei erhält er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen Reaktionen, die er durch diese Bewegung auslöst. Er darf seine Bewegung nicht auf einem zu einem Gegner angrenzenden Feld beenden.

Hinterhältiger Angriff Der Koboldkrieger fügt auf dem Falschen Fuß betroffenen Kreaturen zusätzliche 1W4 Punkte Präzisionsschaden zu.



UNGEWÖHNLICH NB GIGANTISCH AQUATISCH BESTIE

Wahrnehmung +34; Dunkelsicht

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +38, Einschüchtern +32, Heimlichkeit +33, Naturkunde +35

ST +9, **GE** +4, **KO** +9, **IN** +5, **WE** +6, **CH** +5

RK 42; **REF** +28, **WIL** +32, **ZÄH** +35

TP 360; **Immunitäten** Gefühl, Gesteuert; **Resistenzen** Gift 20, Kälte 10

Wettermanipulation (Aura, Hervorrufung, Natur) Ein Kraken verändert das Wetter passend zu seinem Gefühlszustand innerhalb von 3 km Entfernung (wie Wetterkontrolle zentriert auf den Kraken). Sollte der Kraken sterben, normalisiert sich das Wetter sofort wieder.

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Arm +37 (Angriffsradius 12 m, Magisch), **Schaden** 4W10+17 Wuchtschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Tentakel +37 (Agil, Angriffsradius 18 m, Magisch), **Schaden** 3W10+17 Wuchtschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schnabel +37 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W10+17 Stichschaden

Immanente Naturzauber SG 40; **10.** Kreatur beherrschen (nur Tiere); **8.** Niederrückender Wind; **7.** Energien widerstehen

Doppelangriff ♦ Der Kraken führt zwei Angriffe mit zwei verschiedenen Armen oder Tentakeln aus, wobei jeder Angriff eine andere Kreatur zum Ziel hat. Doppelangriff zählt als zwei Angriffe hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe, wobei der Malus erst nach dem zweiten Angriff steigt. Sollte der Kraken als Folge die Aktion Ergreifen nutzen, ergreift er jede Kreatur, der er mit Doppelangriff Schaden zugefügt hat.

Krakentinte (Gift); Kraken sind gegen dieses Gift immun. **RW** ZÄH, SG 39;

Maximaldauer 10 Runden; **Phase 1** 3W6 Punkte Giftschaden und Kränkelnd 1 (1 Runde); **Phase 2** 4W6 Punkte Giftschaden und Kränkelnd 2 (1 Runde).



(Fortsetzung)

Tintenwolke ♦ Der Kraken stößt eine schwarze Giftwolke in einer 24 m-Ausdehnung aus. Diese Wolke hat außerhalb des Wassers keine Wirkung. Kreaturen innerhalb der Tintenwolke werden dem Krakentintengift ausgesetzt und erhalten den Zustand Unentdeckt, solange sie sich in der Wolke befinden. Der Kraken kann diese Fähigkeit alle 2W6 Runden einsetzen. Die Wolke löst sich nach 1 Minute auf.

Wasserstoß ♦ (Bewegung) Der Kraken bewegt sich um bis zu 84 m in gerader Linie durch das Wasser, ohne Reaktionen auszulösen.

Würgen ♦ 2W10 +17 Wuchtschaden; SG 40. Bei misslungenem Rettungswurf verliert eine die Luft anhaltende Kreatur 1W4 Runden an Atemluft.



N GROSS AMPHIBIE TIER**Wahrnehmung** +16; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m**Fertigkeiten** Athletik +18, Heimlichkeit +18 (im Wasser +20), Überlebenskunst +17 (blutende Kreaturen verfolgen +20)**ST** +6, **GE** +3, **KO** +6, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0**RK** 26; **REF** +17, **WIL** +14, **ZÄH** +20; Statusbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht**TP** 150**Gelegenheitsangriff** ↗ Nur mit dem Schwanz.**Schmerzrausch** Erleidet der Kruth durch einen Kritischen Treffer Schaden, erhält er einen Zustandsbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe bis zum Ende seines nächsten Zuges. Er kann keine Reaktionen nutzen, während diese Raserei anhält.**Bewegungsrate** 12 m, Schwimmen 9 m**Nahkampf** ♦ Biss +20 (Angriffsradius 3 m, Gefährlich 1W10, Gift), **Schaden** 2W12+9 Stichschaden plus Giftzahn**Nahkampf** ♦ Klaue +20 (Agil), **Schaden** 2W8+9 Hiebschaden**Nahkampf** ♦ Schwanz +20 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+9 Stichschaden**Aquatischer Hinterhalt** ♦**Giftzahn** ♦ (Gift); **Anforderungen** Der Kruth hat einer Kreatur mit seiner letzten Aktion während dieses Zuges Schaden zugefügt. **Effekt** Ein Zahn des Kruths bricht in der Wunde ab. Die Kreatur erleidet 1W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden und erhält den Zustand Ausgelaugt 1. Beides kann nicht geheilt werden, solange der Zahn in der Wunde steckt. Zum Entfernen des Zahnes ist ein Fertigkeitswurf für Heilkunde zum Erste Hilfe leisten gegen SG 26 abgelegt werden; dies hebt den Zustand Ausgelaugt auf, beendet aber nicht automatisch den Blutungsschaden. Der Fertigkeitswurf stabilisiert die Kreatur auch nicht.



CB **GROSS** **BESTIE****Wahrnehmung** +13; Dunkelsicht**Sprachen** Abyssal, Gemeinsprache**Fertigkeiten** Diplomatie +11, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +15, Kenntnis (Kult) +11, Täuschung +15, Überlebenskunst +11**ST** +5, **GE** +3, **KO** +2, **IN** +1, **WE** +3, **CH** +3**Gegenstände** Wurfspeer (2), +1 Speer**RK** 24; **REF** +15, **WIL** +15, **ZÄH** +12**TP** 95**Bewegungsrate** 12 m**Nahkampf** ♦♦ Speer +17, **Schaden** 1W6+8 Stichschaden**Nahkampf** ♦♦ Klaue +17 (Agil), **Schaden** 1W6+8 Hiebschaden plus Ergreifen**Fernkampf** ♦♦ Speer +14 (Geworfen 6 m, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+8 Stichschaden**Fernkampf** ♦♦ Wurfspeer +15 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+8 Stichschaden**Immanente Okkulte Zauber** SG 25; **4.** Kreatur bezaubern (x3), Einflüsterung; **3. Schlaf**; **2.** Humanoide Gestalt (beliebig oft), Spiegelbilder; **1.** Bauchreden (beliebig oft), Scheinobjekt (beliebig oft), Verkleidende Illusion (beliebig oft)**Lamienliebkosung** ♦♦ (Fluch, Mental, Okkult, Verzauberung) Die Lamia berührt eine Kreatur; diese muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen, bei Misslingen erhält sie den Zustand Benommen 1. Sollten dem Ziel weitere Rettungswürfe gegen diese Fähigkeit misslingen, steigt der Zustandswert jeweils um 1 (maximal Benommen 4). Der Zustandswert baut sich alle 24 Stunden wieder um jeweils 1 ab.



CB **GROSS** **BESTIE**

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht

Sprachen Abyssal, Gemeinsprache, Drakonisch

Fertigkeiten Athletik +18, Diplomatie +20, Einschüchtern +18, Heimlichkeit +16, Kenntnis (Kult) +15, Okkultismus +17, Täuschung +20, Überlebenskunst +13

ST +6, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +3, **WE** +3, **CH** +6

Gegenstände +1 Krummsäbel des Schadens

RK 27; **REF** +18, **WIL** +17, **ZÄH** +13; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 135; Immunitäten Gesteuert; **Resistenzen** Mental 10

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ♦♦ Krummsäbel +19 (Durchschlagend, Dynamisch +2), **Schaden** 2W6+10 Hiebschaden

Spontane Okkulte Zauber SG 28; **3.** (4 Zauberplätze) Faszinierende Vorstellung, Gedanken lesen, Hast, Magie bannen; **2.** (4 Zauberplätze) Scheinkreatur, Totenglocke, Unsichtbarkeit, Verschwimmen; **1.** (4 Zauberplätze) Balsam, Magisches Geschoss, Phantomschmerz, Segnen; **Zaubertricks (3.)** Benommenheit, Magie entdecken, Magierhand, Magische Aura lesen, Zaubertrick

Immanente Okkulte Zauber SG 28; **4.** Einflüsterung (x3), Kreatur bezaubern (x3); **3.** Schlaf; **2.** Scheinobjekt (beliebig oft), Spiegelbilder, Verkleidende Illusion (beliebig oft); **1.** Bauchreden (beliebig oft)

Derwischangriff ♦♦♦ Die Lamiamatriarchin führt einen Krummsäbelangriff gegen jeden Gegner innerhalb ihres Angriffsradius aus. Jeder Angriff zählt gegen ihren Malus für Mehrfachangriffe, allerdings steigt der Malus erst nach dem letzten dieser Angriffe. Der erste Gegner, dem sie dabei Schaden zufügt, ist von ihrer Matriarchinnenliebkosung betroffen.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung) Die Lamiamatriarchin nimmt das Aussehen eines Mittelgroßen Humanoiden an. Dies wirkt sich nicht auf ihre Bewegungsrate oder ihre Angriffs- und Schadensmodifikatoren aus, hindert sie aber daran, ihre verfluchende Beührung einzusetzen. Jede Lamiamatriarchin hat eine feste humanoide Gestalt und kann stets nur diese annehmen; diese Gestalt ähnelt vom Aussehen her ihrem humanoiden Oberkörper in ihrer wahren Gestalt.

Matriarchinnenliebkosung ♦♦ (Fluch, Mental, Okkult, Verzauberung) Wie Lamienliebkosung, aber mit SG 28 und im Falle eines Kritischen Fehlschlages erhält die Kreatur den Zustand Benommen 2 (bzw. steigt der Zustandswert um 2).



N KLEIN FUNGUS LESNIK

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen* (nur Pilze)

Fertigkeiten Athletik +6, Heimlichkeit +8, Naturkunde +6

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +0

RK 19; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +8

TP 30

Grüne Explosion (Heilung) Stirbt ein Pilzlesnik, kommt es zu einer Explosion naturmagischer Energie, welche jeder Pflanzenkreatur innerhalb einer 9 m-Ausstrahlung 2W8 Trefferpunkte zurückgibt. Im Wirkungsbereich sprießen zudem Pilze und machen ihn zu Schwierigem Gelände. Sollten Fungi in der fraglichen Umgebung nicht wachsen können, verdorren sie nach 24 Stunden.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +10 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Sporenkapsel +10 (Entfernungseinheit 9 m), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden plus Sporen

Immanente Naturzauber SG 16; 4. *Mit Pflanzen sprechen*

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Konzentration, Natur, Verwandlung) Der Pilzlesnik verwandelt sich aber in einen riesigen Pilz oder ein Fungusfeld von der Größe einer Kleinen Kreatur; ansonsten wie *Baumgestalt*.

Sporen Erleidet eine Kreatur durch den Sporenkapselangriff eines Pilzlesniks Schaden, muss sie einen Rettungswurf gegen den SG der Fähigkeit Sporenwolke ablegen; die Effekte eines misslungenen Rettungswurfs sind mit denen der Sporenwolke identisch.

Sporenwolke ♦ (Gift) Ein Pilzlesnik kann eine Sporenwolke ausstoßen, welche innerhalb einer 4,50 m-Ausdehnung die Augen und Kehlen von Nichtfunguskreaturen reizt. Jede betroffene Kreatur muss einen Zähligkeitswurf gegen SG 16 ablegen; bei Misslingen erhält sie 1 Punkt anhaltenden Giftschaden. Solange dieser anhaltende Schaden währt, ist zudem die Sicht der Kreatur auf 6 m Reichweite eingeschränkt (bzw. auf 3 m im Fall eines Kritischen Fehlschlages).



N KLEIN LESNIK PFLANZE

Wahrnehmung +5; Dämmersicht

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen* (nur Kürbisse)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Naturkunde +5

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +0

Erinnerungsstück (Bannmagie, Natur) Der Lesnik kann einen Gegenstand von maximal Leichter Last in seinem Kopf aufbewahren; der Gegenstand unterliegt dort *Unauffindbarkeit* und erhält nach 24 Stunden die Vorteile von Ausbessern.

RK 17; **REF** +9, **WIL** +7, **ZÄH** +5

TP 20

Grüne Explosion (Heilung) Stirbt ein Blattlesnik, kommt es zu einer Explosion naturmagischer Energie, welche jeder Pflanzenkreatur innerhalb einer 9 m-Ausstrahlung 1W8 Trefferpunkte zurückgibt. Im Wirkungsbereich sprießen zudem Kürbisse und machen ihn zu Schwierigem Gelände. Sollten Kürbisse in der fraglichen Umgebung nicht wachsen können, verdorren die Bäumchen nach 24 Stunden.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +7 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+2 Wuchtschaden plus Verstricken

Fernkampf ♦ Kürbiskern +9 (Entfernungseinheit 9 m), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden plus Verstricken

Immanente Naturzauber SG 15; **4. Mit Pflanzen sprechen**

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Konzentration, Natur, Verwandlung) Der Kürbislesnik verwandelt sich aber in eine Kürbispflanze von der Größe einer Kleinen Kreatur; ansonsten wie *Baumgestalt*.

Verstricken Fügt der Kürbislesnik einer Kreatur mit seinem Faust- oder Kürbiskernangriff Schaden zu, schießen Ranken aus seinem Körper (oder dem Kern) undwickeln sich um die Gliedmaßen des Ziels. Das Ziel muss einen Reflexwurf gegen SG 17 ablegen; bei einem Fehlschlag erleidet es einen Zustandsmalus von -3 m auf seine Bewegungsrate für 1 Runde (im Falle eines Kritischen Fehlschlages währt der Malus 1 Minute lang und erhält das Ziel zudem für 1 Runde den Zustand *Bewegungsunfähig*).



N KLEIN LESNIK PFLANZE

Wahrnehmung +4; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Druidisch, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen* (nur Bäume)

Fertigkeiten Akrobistik +4, Heimlichkeit +4, Naturkunde +4

ST -1, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -2, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Langspeer

RK 18; **REF** +6, **WIL** +4, **ZÄH** +6

TP 15, **Schwächen** Feuer 2

Grüne Explosion (Heilung) Stirbt ein Blattlesnik, kommt es zu einer Explosion naturmagischer Energie, welche jeder Pflanzenkreatur innerhalb einer 9 m-Ausstrahlung 1W4 Trefferpunkte zurückgibt. Im Wirkungsbereich sprießen zudem Baumsetzlinge und machen ihn zu Schwierigem Gelände. Sollten Bäume in der fraglichen Umgebung nicht wachsen können, verdorren die Bäumchen nach 24 Stunden.

Bewegungsrate 7,50 m; Gleiten

Nahkampf ♦ Langspeer +3 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8-1 Stichschaden

Fernkampf ♦ Saatkapsel +6 (Entfernungseinheit 9 m), **Schaden** 1W6 Wuchtschaden plus Taubmachender Schlag

Immanente Naturzauber SG 14; **4. Mit Pflanzen sprechen**

Gestalt wechseln ♦ (Konzentration, Gestaltwandel, Natur, Verwandlung) Der Blattlesnik verwandelt sich in einen Kleinen Baum (ansonsten wie Baumgestalt).

Gleiten ♦ (Bewegung) Der Lesnik gleitet sanft wie ein Blatt durch die Lüfte; dabei bewegt er sich um 1,50 m abwärts und bis zu 7,50 m vorwärts. So lange er wenigstens 1 Aktion jede Runde zum Gleiten aufwendet, verbleibt er am Ende jedes Zuges in der Luft. Hinsichtlich der Berechnung von erlittenem Sturzschaden behandelt ein Lesnik die gefallene Distanz stets als um 6 m geringer.

Taubmachender Schlag Trifft ein Blattlesnik mit seinem Saatkapselangriff, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen:

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen und vorübergehend für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun.

Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Fehlschlag Das Ziel erhält für 1 Runde den Zustand Taub.

Kritischer Fehlschlag Das Ziel erhält für 1 Minute den Zustand Taub.



SELTEN NB WINZIG UNTOTER

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht, *Wahrer Blick*

Sprachen Abyssal, Aklo, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril

Fertigkeiten Akrobatik +25, Arkane Künste +32, Heimlichkeit +25, Okkultismus +30, Religionskunde +21, Täuschung +26

ST -3, **GE** +4, **KO** +0, **IN** +7, **WE** -2, **CH** +5

Gegenstände Halb-Leichnam-Edelsteinauge (2)

Starre Man trifft normalerweise auf leblose, inaktive Halb-Leichname, die nicht handeln, bis ihre Reaktion *Notfallzauber* ausgelöst wird (siehe unten).

RK 38; **REF** +27, **WIL** +23, **ZÄH** +23; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen positive Energie

TP 220, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gestaltwandel, Gift, Krankheit, Lähmung; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5, Körperlich 5 (außer Wuchtschaden)

Gegenmaßnahmen ♦ **Auslöser** Der Zug des Halb-Leichnames beginnt. **Effekt** Der Halb-Leichnam wirkt Äthersprung, Fliegen, *Wahrer Blick* oder Zauber zurückwerfen auf sich selbst. In der Regel wählt er Zauber zurückwerfen, sofern dieser Zauber nicht schon aktiv ist.

Notfallzauber ↗ Ein Halb-Leichnam verfügt über einen permanenten Notfallzauber des 8. Grades, dem einer seiner immanenten arkanen Zauber des maximal 5. Grades beigeordnet ist – meistens Dimensionstür. **Auslöser** Während sich der Halb-Leichnam in Starre befindet, stört eine Kreatur seine Überreste, berührt seine Schätze oder wirkt einen Zauber, der den Halb-Leichnam betreffen würde. **Effekt** Der Halb-Leichnam erwacht aus der Starre, würfelt seine Initiative und erlangt den Effekt des Begleitzaubers seines Notfallzaubers. Der Notfallzauber setzt sich nach 24 Stunden zurück.

Telekinetischer Wirbelwind (Arkan, Aura, Hervorrufung) 6 m. Diese Fähigkeit wird aktiv, wenn der Halb-Leichnam seine Starre beendet. Lose Trümmerstücke im Wirkungsbereich werden zu einem Wirbelsturm aufgepeitscht. Dies stört die Sicht, verleiht allen Kreaturen im Wirkungsbereich den Zustand Verborgen und lässt sie andere Kreaturen innerhalb der Aura als Verborgen behandeln; letzteres gilt nicht für den Halb-Leichnam selbst, der alles

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

wahrnehmen kann. Jede Kreatur, welche die Aura betritt oder in ihr ihren Zug beginnt, erleidet 2W12 Punkte Wuchtschaden (auch hiergegen ist der Halb-Leichnam selbst immun).

Bewegungsrate Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Biss +27 (Angriffsradius 0 m, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4-3 Stichschaden plus 6W6 Negative Energie

Immanente Arkane Zauber SG 40, Angriff +30; **9.** Wehgeschrei der Todesfee; **7.** Zauber zurückwerfen (beliebig oft); **4.** Äthersprung (beliebig oft), Dimensionstür (beliebig oft), Telekinetisches Kampfmanöver (beliebig oft); **Zaubertricks** (**8.**) Magierhand, Telekinetisches Geschoss; **Ständig (6.)** Wahrer Blick

Halb-Leichnam-Edelsteinaugen (Arkan) Ein Halb-Leichnam besitzt Edelsteinaugen, welche glühen, während er aktiv ist. Jedes Auge enthält einen Zauber des 8. Grades, welcher eine Kreatur zum Ziel hat (meistens kann ein Auge *Irrgarten* und das andere *Polarstrahl* wirken). Der Halb-Leichnam kann als Handlung ein Auge aktivieren; dies erfordert dieselbe Anzahl an Aktionen wie der fragliche Zauber, sowie ein Befehlswort und die Komponente Vorstellung. Wirkt der Halb-Leichnam einen Zauber aus einem Edelsteinauge, hört dieses für 1W4 Runden auf zu glühen; während dieser Zeit kann es nicht genutzt werden. Zuweilen kann man ein oder gar beide Augen als magische Gegenstände (siehe unten) nach der Zerstörung eines Halb-Leichnames erbeuten.

Mentale Magie Ein Halb-Leichnam kann bei Zaubern alle erforderliche Gestik und Materialkomponenten mit verbalen Komponenten ersetzen. Er kann ferner beim Aktivieren magischer Gegenstände erforderliche Handlungen zum Interagieren durch Vorstellungskomponenten ersetzen.

Seele einfangen ♦ Befehl **Häufigkeit** Einmal am Tag pro Edelstein; **Effekt** Zehn Plagenkristalle auf dem Schädel des Halb-Leichnames können die Seelen der Lebenden einfangen. Der aktivierte Kristall wirkt *Seelenfalle*; der Effekt kann eine sterbende Kreatur zum Ziel haben anstelle einer Leiche. Die sterbende Kreatur kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 38 ablegen; bei Erfolg stirbt sie nicht und ihre wird Seele nicht eingefangen, sie erhält aber den Zustand Kraftlos 2 (bzw. auch dies nicht im Falle eines Kritischen Erfolges). Sollte die Seele der Kreatur eingefangen werden, zerfällt ihr Körper rasch zu Staub.

Die Edelsteine funktionieren wie die Schwarzen Saphire, die bei *Seelenfalle* genutzt werden, können aber Kreaturen mit maximal der 17. Stufe festsetzen und sind jeweils 200 GM wert. Der Halb-Leichnam kann eine gefangene Seele verschlingen (siehe Seele verschlingen).

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Seele verschlingen ♦ (Arkan, Negativ, Nekromantie) **Anforderungen** Ein Seele ist seit 24 Stunden in einem der Plagenkristalle des Halb-Leichnams gefangen (siehe Seele einfangen). **Effekt** Der Halb-Leichnam verschlingt die Seele; die Seele wird vollkommen zerstört, während der Halb-Leichnam Trefferpunkte in Höhe der doppelten Stufe der Kreatur zurückerlangt.

Zaubersteckenedelsteine Ein Halb-Leichnam hat vor langer Zeit die Zauber eines Zauberstecken in die knotenartigen Edelsteine absorbiert, die in seinem Schädel eingebettet sind, wobei ein Knoten umso größer ausfällt, je höher der Grad des enthaltenen Zaubers ist. Er kann jeden dieser Zauber wirken, als würde er den Stecken aktivieren, und erlangt pro 4 Stunden in Starre 1 Ladung zurück; er kann maximal 8 Ladungen besitzen. Ein typischer Halb-Leichnam besitzt die Zauber eines Starken Steckens der Nekromantie, könnte aber auch über die Zauber eines anderes Zaubersteckens der maximal 8. Stufe verfügen.



SELTEN NB MITTELGROSS UNTOTER

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht

Sprachen Abyssal, Aklo, Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Nekril

Fertigkeiten Arkane Künste +28, Diplomatie +19, Handwerkskunst +24 (kann magische Gegenstände herstellen), Heimlichkeit +20, Religionskunde +22, Täuschung +17

ST +0, **GE** +4, **KO** +0, **IN** +6, **WE** +4, **CH** +3

Gegenstände Trank: Unsichtbarkeit, Schriftrolle: Teleportieren, Starker Stecken des Feuers

RK 31; **REF** +21, **WIL** +23, **ZÄH** +17; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Positive Energie

TP 190, Heilung durch Negative Energie, Wiederkehr; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte; **Resistenzen** Kälte 10, Körperlich 10 (außer magischem Wuchtschaden)

Gegenzauber ↳ **Auslöser** Eine Kreatur wirkt einen Zauber, den auch der Leichnam vorbereitet hat. **Effekt** Der Leichnam wendet seinen vorbereiteten Zauber auf, um dem Zauber der auslösenden Kreatur entgegenzuwirken. Der Leichnam verliert seinen Zauberplatz, als hätte er den auslösenden Zauber gewirkt; dann versucht er, dem auslösenden Zauber entgegenzuwirken.

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Gefühl, Furcht, Mental) 18 m, SG 29

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Hand +24 (Finesse, Magisch), **Schaden** 4W8 Negativer Schaden plus Lähmende Berührung

Vorbereitete Arkane Zauber SG 36, Angriff +26; **6.** Kettenblitz, Kreatur beherrschen, Vampirische Blutlust; **5.** Eiswand, Kältekegel (x2), Todeswolke; **4.** Dimensionstür, Feuerschild, Fliegen, Magie bannen; **3.** Blindheit hervorrufen, Gegenstand aufspüren, Magisches Geschoss, Vampirgriff; **2.** Energien widerstehen, Falsches Leben, Spiegelbilder, Unsichtbares sehen; **1.** Schnelle Schritte, Schwächezstrahl (x2), Zielsicherer Schlag; **Zaubertricks (6.)** Botschaft, Kälzstrahl, Magie entdecken, Magierhand, Schild

Lähmende Berührung (Arkan, Fluch, Kampfunfähig, Nekromantie) SG 32

Seelengefäß auszehren ♦ 6. Grad; siehe MHB, S. 196.

Standhaftes Zauberwirken Sollte eine Reaktion die Handlung Zauber wirken des Leichnames unterbrechen, legt der Leichnam einen Einfachen Wurf gegen SG 15 ab; bei einem Erfolg wird seine Handlung nicht unterbrochen.



LINDWURM, FELSENLINDWURM KREATUR 14

UNGEWÖHNLICH

CB

GIGANTISCH

DRACHE

FEUER

Wahrnehmung +26; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, **Wahrer Blick**

Sprachen Aklo, Drakonisch, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +22, Athletik +28

ST +8, **GE** +4, **KO** +6, **IN** -3, **WE** +4, **CH** +5

RK 37; **REF** +24, **WIL** +22, **ZÄH** +28; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 270, Regeneration 10 (wird durch Kaltes Eisen deaktiviert); **Immunitäten** Feuer, Fluch, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kaltes Eisen 10

Fluch des Feuers (Feuer, Fluch, Natur) Tötet eine Kreatur einen Felsenlindwurm, muss sie einen Willenswurf gegen SG 35 ablegen; bei Misslingen erhält sie permanent Schwäche gegen Feuer 15.

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit dem Schwanz.

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 30 m, Schwimmen 18 m; **Bewegungsfreiheit**

Nahkampf ♦ Biss +30 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W12+14 Stichschaden plus Felsenlindwurmgift

Nahkampf ♦ Klaue +30 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W8+14 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +30 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W6+14 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen

Immanente Naturzauber SG 33; **Ständig (6.)** Bewegungsfreiheit; **(5.)** **Wahrer Blick**

Felsenlindwurmgift (Gift, Feuer, Verwundung) **RW** ZÄH, SG 34; **Maximaldauer** 10 Runden; **Phase 1** 4W6 Feuerschaden und Ausgelaugt 1; **Phase 2** 6W6 Feuerschaden und Ausgelaugt 2.



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Hervorrufung, Feuer, Natur) Der Felsenlindwurm atmet einen Magmstrom auf einer 36 m-Linie aus, welcher allen Kreaturen im Wirkungsbereich 12W6 Punkte Feuerschaden zufügt (einfacher REF, SG 34). Misslingt der Rettungswurf, erhält die Kreatur zudem 4W6 Punkte anhaltenden Feuerschaden. Der Felsenlindwurm kann diese Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen. Das Magma währt bis zum Beginn des nächsten Zuges des Lindwurmes. Sollte der Lindwurm sich am Boden befunden haben, verbleibt das Magma als brennende Linie auf dem Boden direkt unter der Linie der Odemwaffen; befand der Lindwurm sich in der Luft, regnet es in einer 18 m hohen Wand hinab.

Jede Kreatur, die sich über oder durch das Magma bewegt, erleidet 6W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 34). Zu Beginn des nächsten Zuges des Lindwurmes kühlst sich das Magma zu einer dünnen Schicht brüchigen Steins auf dem Boden ab oder regnet das Magma nicht länger herab und wird zu harmlosen Kieseln. Das abgekühlte Magma zerfällt im Laufe der nächsten Stunden zu Staub und Sand.

Würgen ➡ 2W6 +14 Wuchtschaden, SG 34



LINDWURM, EISLINDWURM

KREATUR 17

UNGEWÖHNLICH CB GIGANTISCH DRACHE KÄLTE

Wahrnehmung +29; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, *Wahrer Blick*

Sprachen Aklo, Drakonisch, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +28, Athletik +32

ST +9, **GE** +5, **KO** +7, **IN** -3, **WE** +6, **CH** +7

RK 41; **REF** +28, **WIL** +27, **ZÄH** +32; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 330, Regeneration 10 (wird durch Kaltes Eisen deaktiviert); **Immunitäten** Fluch, Kälte, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Feuer 10, Kaltes Eisen 15

Fluch der Kälte (Fluch, Kälte, Natur) Tötet eine Kreatur einen Eislindwurm, muss sie einen Willenswurf gegen SG 40 ablegen; bei Misslingen erhält sie permanent Schwäche gegen Kälte 15.

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit dem Schwanz.

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 30 m, Schwimmen 12 m; *Bewegungsfreiheit*

Nahkampf ♦ Biss +34 (Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 3W12+17 Stichschaden plus Eislindwurmgift

Nahkampf ♦ Klaue +34 (Agil, Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 3W8+17 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +34 (Agil, Angriffsradius 7,50 m, Magisch), **Schaden** 3W6+17 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen

Immanente Naturzauber SG 38; **Ständig (8.)** *Bewegungsfreiheit*; **(7.)** *Wahrer Blick*

Eislindwurmgift (Gift, Kälte, Verwundung) **RW** ZÄH, SG 38; Maximaldauer 10 Runden; Phase 1 5W6 Kälteschaden und Ausgelaugt 1; Phase 2 7W6 Kälteschaden und Ausgelaugt 2.



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Hervorrufung, Kälte, Natur) Der Eislindwurm speit eisigen, zähflüssigen Schleim in einem 18 m-Kegel, der Kreaturen im Wirkungsbereich 15W6 Punkte Kälteschaden zufügt (einfacher REF, SG 38). Der Schleim klebt an den Getroffenen und verhärtet sich zu einer dicken Eisschicht. Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, erhält sie den Zustand Bewegungsunfähig, bis ihr ein Fertigkeitswurf zum Entkommen gelingt oder ein Verbündeter einen Fertigkeitswurf zum Gewaltsam öffnen des Eises ablegt (gegen SG 34 in beiden Fällen). Sollte eine Kreatur durch das Eis zu Beginn ihres Zuges bewegungsunfähig sein, erleidet sie 4W6 Punkte Kälteschaden. Eine andere Kreatur kann ein eingefrorenes Ziel befreien, indem sie ihm insgesamt 20 Punkte Feuerschaden zufügt. Ansonsten bröckelt das Eis nach 1 Minute von selbst ab. Kreaturen der Kategorie Feuer sind gegen diese Bewegungsunfähigkeit immun. Eingefrorene fliegende Kreaturen stürzen ab und eingefrorene schwimmende Kreaturen treiben an die Oberfläche mit einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde. Ein Eislindwurm kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Würgen ➡ 2W6 +18 Wuchtschaden, SG 38



LINDWURM, SEELENDWURM

KREATUR 20

UNGEWÖHNLICH

CB

GIGANTISCH

AMPHIBIE

DRACHE

SÄURE

Wahrnehmung +35; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, *Wahrer Blick*

Sprachen Aklo, Drakonisch, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +32, Athletik +38, Heimlichkeit +34

ST +10, **GE** +6, **KO** +8, **IN** -1, **WE** +7, **CH** +8

RK 46; Rundumsicht; **REF** +32, **WIL** +31, **ZÄH** +36; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 400, Regeneration 15 (wird durch Kaltes Eisen deaktiviert); **Immunitäten** Fluch, Lähmung, Säure, Schlaf; **Schwächen** Kaltes Eisen 15

Fluch des Todes (Fluch, Natur, Tod) Tötet eine Kreatur einen Seelindwurm, muss sie einen Willenswurf gegen SG 46 ablegen; bei Misslingen erlangt sie keine Trefferpunkte mehr zurück (egal ob durch Heilzauber, Heilkunde oder natürliche Heilung).

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit dem Schwanz.

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 30 m, Schwimmen 24 m; *Bewegungsfreiheit*

Nahkampf ♦ Biss +38 (Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W12+18 Stichschaden plus Seelindwurmgift

Nahkampf ♦ Klaue +38 (Agil, Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W8+18 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +38 (Agil, Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W6+18 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen

Immanente Naturzauber SG 42; **Ständig (9.)** *Bewegungsfreiheit; (8.) Wahrer Blick*

Doppelbiss ♦ Der Seelindwurm setzt Laufen ein und führt dann mit jedem seiner Köpfe einen Bissangriff gegen jeweils ein anderes Ziel aus. Diese Angriffe zählen gegen seinen Malus für Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst nach dem letzten dieser Angriffe.



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Gift, Hervorrufung, Natur, Säure) Der Seelindwurm kann Säure in einer 36 m-Linie oder einem 18 m-Kegel ausspeien, welche Kreaturen im Wirkungsbereich 20W6 Punkte Säureschaden zufügt (einfacher REF, SG 44). Die Säure gibt giftige Dämpfe ab. Zu Beginn des nächsten Zuges des Lindwurmes muss jede Kreatur, deren Reflexwurf gegen die Odemwaffe misslungen ist, einen Zähigkeitswurf gegen SG 42 ablegen; bei Missslingen erhält sie durch die Dämpfe den Zustand Kränkelnd 4. Ein Seelindwurm kann seine Odemwaffe oder Überwältigender Odem erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Seelindwurmgift (Gift, Verwundung, Säure) **RW** ZÄH, SG 44; **Maximaldauer** 10 Runden; **Phase 1** 7W6 Säureschaden und Ausgelaugt 1; **Phase 2** 11W6 Säureschaden und Ausgelaugt 2.

Überwältigender Odem ➡ Ein Seelindwurm setzt seine Odemwaffe zweimal ein. Einer betroffenen Kreatur steht nur ein Rettungswurf zu, sie erleidet aber auch nur einmal Schaden. Der Seelindwurm kann diese Fähigkeit oder seine Odemwaffe erst nach 2W4 Runden wieder einsetzen.

Würgen ➡ 3W6 +18 Wuchtschaden, SG 44



LINDWURM, VULKANLINDWURM KREATUR 21

UNGEWÖHNLICH

CB

GIGANTISCH

DRACHE

FEUER

Wahrnehmung +37; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m, *Wahrer Blick*

Sprachen Aklo, Drakonisch, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +35, Athletik +40, Heimlichkeit +37

ST +11, **GE** +8, **KO** +9, **IN** -1, **WE** +8, **CH** +9

RK 47; **REF** +35, **WIL** +33, **ZÄH** +38; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 440, Regeneration 20 (wird durch Kaltes Eisen deaktiviert); **Immunitäten** Feuer, Fluch, Lähmung, Schlaf; **Schwächen** Kaltes Eisen 15

Fluch des Kochenden Blutes (Feuer, Fluch, Natur) Tötet eine Kreatur einen Vulkanlindwurm, muss sie einen Willenswurf gegen SG 48 ablegen; bei Misserfolg erhält sie permanent Schwäche gegen Feuer 20 und den Zustand Verlangsamt 1 aufgrund der furchtbaren Schmerzen, unter denen sie fortan leidet. Solange eine Kreatur unter diesem Fluch leidet, kann der Zustandswert von Verlangsamt bei ihm niemals unter 1 gesenkt werden.

Gelegenheitsangriff ↗ Nur mit Schwanz.

Lavaaffinität Ein Vulkanlindwurm kann in Lava und Magma untergehindert Schwimmen und darin auch atmen.

Bewegungsrate 10,50 m, Klettern 10,50 m, Fliegen 30 m, Schwimmen 18 m; **Bewegungsfreiheit**

Nahkampf ♦ Biss +40 (Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W12+19 Stichschaden plus Vulkanlindwurmgift

Nahkampf ♦ Klaue +40 (Agil, Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W8+19 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +40 (Agil, Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W6+19 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen

Immanente Naturzauber SG 44; **Ständig (9.)** **Bewegungsfreiheit;** **(8.)** *Wahrer Blick*

Klauenhiebe ♦ Ein Vulkanlindwurm führt Klauenangriffe aus, wobei jeder Angriff ein anderes Ziel hat. Diese Angriffe zählen gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Lindwurmes; der Malus steigt aber erst nach dem letzten dieser Angriffe.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Feuer, Hervorrufung, Natur) Der Vulkanlindwurm stößt einen 18 m-Kegel aus Flammen und Asche aus, welcher Kreaturen im Wirkungsbereich 20W6 Punkte Feuerschaden zufügt (einfacher REF, SG 46). Zu Beginn des nächsten Zuges des Lindwurmes wird der Wirkungsbereich der Odemwaffe von dichtem, sengendem Rauch ausgefüllt, der Lungen und Augen verbrennt; dies fügt allen Kreaturen im Wirkungsbereich zusätzliche 10W6 Punkte Feuerschaden zu (einfacher REF, SG 46). Eine Kreatur, welche eine ganze Runde mit geöffneten Augen im Rauch verbringt, muss einen Zähigkeitswurf ablegen; bei Misslingen erhält sie für 1 Minute den Zustand Blind. Der Rauch löst sich nach 1 Minute auf (bei kräftigem Wind nach 5 Runden und bei noch stärkeren Winden noch schneller). Der Vulkanlindwurm kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder benutzen.

Vulkanlindwurmgift (Feuer, Gift, Verwundung) **RW** ZÄH, SG 44; **Maximaldauer** 10 Runden; **Phase 1** 8W6 Feuerschaden und Ausgelaugt 1; **Phase 2** 12W6 Feuerschaden und Ausgelaugt 2.

Würgen ➡ 3W6 +21 Wuchtschaden, SG 46



EIDECHSE, RIESENKRAGENECHSE KREATUR 5

N GROSS TIER

Wahrnehmung +11; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +10, Athletik +14, Heimlichkeit +10

ST +5, **GE** +1, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0

RK 22; **REF** +12, **WIL** +9, **ZÄH** +13

TP 75

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Biss +16 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+7 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +16 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+7 Wuchtschaden

Beängstigende Darbietung ➤ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental, Sichtbar) Die Riesenkragenechse nutzt Laufen. Sofern sie ihre Bewegung wenigstens zu einer anderen Kreatur angrenzend beendet, stellt sie plötzlich ihren farbenfrohen Kragen auf und gibt ein furchterweckendes Zischen von sich. Jede angrenzende Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 21 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Verängstigt 2 (bzw. Verängstigt 3 im Fall eines Kritischen Fehlschlages). Die Kreatur ist im Anschluss für 1 Minute gegen diese Fähigkeit immun.

EIDECHSE, RIESENGECKO

KREATUR 1

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +5 (Klettern +9), Heimlichkeit +6

ST +2, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

Verblüffende Kletterkünste Die Füße eines Riesengeckos ermöglichen ihm, nahezu auf jeder Oberfläche herum zu klettern, egal wie glatt oder rutschig sie ist. Sollte einem Riesengecko bei einem Fertigkeitswurf für Athletik zum Klettern ein Kritisches Fehlschlag unterlaufen, wird dies als gewöhnlicher Fehlschlag behandelt.

RK 16; **REF** +10, **WIL** +5, **ZÄH** +6

TP 20

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Biss +8, **Schaden** 1W8+2 Stichschaden



N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +6, Athletik +9, Heimlichkeit +6

ST +3, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 18; **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +9

TP 30

Malmender Biss ↘ **Auslöser** Einer durch den Biss des Riesenwarans in den Zustand Gegriffen versetzte Kreatur misslingt ein Fertigkeitswurf zum Entkommen. **Effekt** Der Riesenwaran fügt der auslösenden Kreatur mit seinem Biss 1W6 Punkte Stichschaden zu; die Kreatur wird ferner dem Warangift ausgesetzt.

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ↗ Biss +11, **Schaden** 1W10+3 Stichschaden plus Ergreifen und Warangift.

Warangift (Gift); **RW** ZÄH, SG 17; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

Watschelnder Sturmangriff ↗ Der Riesenwaran nutzt zweimal Laufen und führt dann einen Bissangriff aus. Sollte er sich um wenigstens 6 m weit bewegen, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf seinen Angriffswurf.



N MITTELGROSS HUMANOIDER IRUXI

Wahrnehmung +7

Sprachen Drakonisch, Iruxisch

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +6, Überlebenskunst +5

ST +3, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +0

Gegenstände Kriegsflegel, Wurfspeer (3), Holzschild (Härte 3, 12 TP, BW 6)

RK 16 (mit gehobenem Schild 18); **REF** +7, **WIL** +5, **ZÄH** +8

TP 21

Gelegenheitsangriff ↗

Schildblock ↗

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 4,50 m

Nahkampf ↘ Biss +8, **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ↘ Flegel +8 (Durchschlagend, Entwaffnen, Zu Fall bringen), **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden

Nahkampf ↘ Schwanz +8 (Agil), **Schaden** 1W4+3 Wuchtschaden

Fernkampf ↘ Wurfspeer +7 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Großes Lungenvolumen Ein Iruxiverteidiger kann seinen Atem 175 Runden (17,5 Minuten) lang anhalten.

Geländevoorteil Nichtiruxii erhalten in Schwierigem Gelände gegenüber einem Iruxiverteidiger den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Dasselbe gilt für Nichtiruxii ohne eine Bewegungsrate für Schwimmen im Wasser gegenüber dem Iruxiverteidiger.



N MITTELGROSS HUMANOIDER IRUXI

Wahrnehmung +8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Iruxisch

Fertigkeiten Akrobistik +6, Athletik +5, Diplomatie +4, Naturkunde +6, Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +8

ST +2, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +1

Gegenstände Blasrohr (10 Wurfpfeile, 1 davon mit dem Gift eines Riesentausendfüßlers bestrichen)

RK 17; **REF** +8, **WIL** +6, **ZÄH** +6

TP 17

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Biss +7, **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Blasrohr +8 (Agil, Entfernungseinheit 6 m, Nachladen 1, Nichttödlich), **Schaden** 1 Stichschaden plus Gift eines Riesentausendfüßlers

Geländevorteil Nichtiruxii erhalten in Schwierigem Gelände gegenüber einem Iruxiverteidiger den Zustand Auf dem Falschen Fuß. Dasselbe gilt für Nichtiruxii ohne eine Bewegungsrate für Schwimmen im Wasser gegenüber dem Iruxi.

Gift eines Riesentausendfüßler (Gift); **RW** ZÄH, SG 17; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 1W8 Giftschaden und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 3** 1W12 Giftschaden, Unbeholfen 1 und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde)

Großes Lungenvolumen Die Iruxispäher kann seinen Atem 150 Runden (15 Minuten) lang anhalten.

Hinterhältiger Angriff Der Iruxispäher fügt auf dem Falschen Fuß betroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Versteckte Bewegung Sollte der Iruxispäher seinen Zug in Bezug auf eine Kreatur im Zustand Unentdeckt oder Versteckt beginnen, so hat diese Kreatur gegen die Angriffe des Spähers bis zum Ende seines Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.



N MITTELGROSS HUMANOIDER IRUXI

Wahrnehmung +8

Sprachen Drakonisch, Iruxisch

Fertigkeiten Diplomatie +4, Iruxi Kenntnis +6, Naturkunde +8, Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +8

ST +2, **GE** +2, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +4, **CH** +0

Gegenstände Kampfstab

RK 17; **REF** +6, **WIL** +10, **ZÄH** +7

TP 30

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Biss +8, **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Kampfstab +8 (Beidhändig W8), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+2 Wuchtschaden

Vorbereitete Naturzauber SG 20, Angriff +10; **1.** Beschwörung eines Tieres,

Heilung, Kreatur bezaubern, Magische Fänge, Shillelagh; **Zaubertricks (1.)**

Flammen erzeugen, Göttliche Führung, Richtung wissen, Stabilisieren

Großes Lungenvolumen Die Sterndeuter kann die Luft 200 Runden (20 Minuten) lang anhalten.



RB GROSS BESTIE

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobatik +10, Athletik +15, Einschüchtern +11, Überlebenskunst +12

ST +5, GE +2, KO +4, IN -2, WE +2, CH -1

RK 23; **REF** +12, **WIL** +12, **ZÄH** +16

TP 90

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +17, **Schaden** 2W8+8 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +17 (Agil), **Schaden** 2W6+8 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Stachel +14 (Entfernungsreichweite 12 m), **Schaden** 1W10+5 Stichschaden

Stachelbeschuss ♦ Der Mantikor kann bis zu zwei Stacheln zugleich verschießen, die entweder dieselbe Kreatur oder zwei verschiedene, maximal 6 m voneinander entfernte Kreaturen zum Ziel haben. Im letzteren Fall führt er gegen jedes Ziel einen eigenen Angriff aus; diese Angriffe zählen gegen seinen Malus für Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst nach dem zweiten Stachelangriff. Sollte der Mantikor beide Stacheln auf dasselbe Ziel abschießen, führt er nur einen Angriff aus; trifft dieser, erleidet das Ziel den Schaden eines Stachels und den Zustand Bewegungsunfähig, da es festgepinnt wird (die Kreatur kann als Aktion einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 23 ablegen, um sich zu befreien).

Ein Mantikor kann maximal 12 Stacheln innerhalb von 24 Stunden verschießen.



MANTIS, MÖRDERMANTIS

KREATUR 11

N GIGANTISCH TIER

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +18, Athletik +25, Heimlichkeit +22

ST +8, **GE** +3, **KO** +5, **IN** -5, **WE** +3, **CH** -2

RK 31; **REF** +20, **WIL** +18, **ZÄH** +24

TP 220

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m

Nahkampf ♦ Mandibeln +25 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W12+14 Stichschaden

Nahkampf ♦ Bein +24 (Agil, Angriffsradius 6 m), **Schaden** 2W10+14 Stichschaden plus Ergreifen

Ergreifen im Vorbeispringen ♦ Die Mantis springt bis zu 12 m weit und 6 m hoch. Während des Sprunges kann sie einen Beinangriff von einem beliebigen Punkt auf ihrer Bahn ausführen. Trifft sie, ergreift sie das Ziel automatisch und schleppt es mit sich zum Endpunkt des Sprunges.

Fortwerfen ♦ Die Mördermantis schleudert eine gegriffene Kreatur bis zu 9 m über ihren Kopf in die Höhe und bis zu 9 m weit fort (die Kreatur erleidet den normalen Sturzschaden). Sollte die fortgeworfene Kreatur auf einer anderen Kreatur landen, erleidet diese dieselbe Menge an Schaden als Wuchtschaden (dieser zweiten Kreatur steht ein einfacher Reflexwurf gegen SG 31 zu).

Plötzlicher Angriff In der ersten Kampfrunde besitzen Kreaturen, die noch nicht gehandelt haben, gegenüber der Mantis den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Reißende Mandibeln ♦ Die Mantis führt einen Mandibelangriff gegen eine von ihr gegriffene Kreatur aus. Trifft sie und trägt das Ziel eine Rüstung mit maximal Härte 12, so erhält die Rüstung den Zustand Beschädigt. Dieser Angriff fügt einer bereits beschädigten Rüstung keinen weiteren Schaden zu.



MANTIS, RIESEN MANTIS

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +12, Heimlichkeit +12

ST +5, **GE** +3, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +2, **CH** +0

RK 20; **REF** +12, **WIL** +7, **ZÄH** +10

TP 40

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 6 m, Klettern 7,50 m

Nahkampf ♦ Bein +12 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W10+5 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Mandibeln +12, **Schaden** 1W12+5 Stichschaden

Ausfallangriff ♦♦ Die Riesenmantis macht einen Ausfallschritt und greift mit einem Bein an; ihr Angriffsradius beträgt dabei 6 m.

Gefährliche Mandibeln ↗ **Auslöser** Die Riesenmantis ergreift eine Kreatur mit ihrem Beinangriff. **Effekt** Die Mantis zieht die Kreatur auf ein angrenzendes Feld heran und führt dann einen Mandibelangriff gegen sie aus.

Plötzlicher Angriff In der ersten Kampfrunde besitzen Kreaturen, die noch nicht gehandelt haben, gegenüber der Riesenmantis den Zustand Auf dem Falschen Fuß.



RB MITTELGROSS HUMANOIDER

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Diplomatie +14, Heimlichkeit +16, Täuschung +16

ST +2, **GE** +5, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +1, **CH** +2

Gegenstände +1 Kompositkurzbogen (60 Pfeile), Kurzschwert

RK 25, Rundumsicht; **REF** +16, **WIL** +14, **ZÄH** +15

TP 105

Versteinernder Blick (Arkan, Aura, Sichtbar, Verwandlung) 9 m. Beendet eine Kreatur ihren Zug innerhalb der Aura, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 25 ablegen. Bei Misslingen erhält die Kreatur für 1 Minute den Zustand Verlangsam 1. Die Medusa kann diese Aura als Aktion mit der Kategorie Konzentration deaktivieren oder aktivieren.

Zubeißende Schlangen ↘ **Auslöser** Eine Kreatur beendet ihren Zug zur Medusa angrenzend. **Effekt** Die Medusa führt gegen die Kreatur einen Angriff mit ihren Schlangenzähnen.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +18 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+8 Stichschaden plus Schlangengift

Nahkampf ♦ Schlangenzähne +16 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+8 Stichschaden plus Schlangengift

Fernkampf ♦ Kompositkurzbogen +19 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 1W6+7 Stichschaden plus Schlangengift

Blick fokussieren ♦ (Arkan, Kampfunfähig, Konzentration, Sichtbar, Verwandlung) Siehe MHB, Seite 212

Schlangengift (Gift); **RW SG** 25 ZÄH; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)



AQUARIERKRIEGER

KREATUR 1

N MITTELGROSS AQUARIER AQUATISCH HUMANOIDER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +5 (Schwimmen +7), Heilkunde +4

ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +1

Gegenstände Dreizack (2)

RK 18; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +6

TP 19

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ➔ Dreizack +7, **Schaden** 1W8+2 Stichschaden

Fernkampf ➔ Dreizack +9 (Geworfen 6 m), **Schaden** 1W8+2 Stichschaden

Aquarierattacke ➔➔ Der Aquarius schwimmt und greift an. Entweder nutzt er zweimal Schwimmen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff gegen einen Gegner oder er nutzt Schwimmen einmal und führt zu einem beliebigen Zeitpunkt dieser Bewegung einen Angriff gegen einen Gegner aus.



N MITTELGROSS AQUARIER AQUATISCH HUMANOIDER

Wahrnehmung +8; Dämmersicht

Sprachen Aqual, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +7 (Schwimmen +9), Naturkunde +8, Religionskunde +8, Täuschung +6

ST +3, **GE** +2, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +4, **CH** +2

Gegenstände Dolch

RK 17; **REF** +6, **WIL** +10, **ZÄH** +7

TP 30

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ♦ Dolch +9 (Agil, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+3 Stichschaden

Fernkampf ♦ Dolch +9 (Agil, Vielseitig H, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 1W4+3 Stichschaden

Vorbereitete Naturzauber SG 18, Angriff +10; **1. Heilung**, Kreatur bezaubern, Wassersturz; **Zaubertricks (1)** Blitzbogen, Kältestrahl, Magie entdecken, Stabilisieren, Tanzende Lichter

Erstickende Wellen ♦ (Göttlich, Hervorrufung, Wasser); **Anforderungen** Das maximal 9 m vom Wellenrufer entfernte Ziel ist vollständig ins Wasser untergetaucht und hält den Atem an. **Effekt** Der Wellenrufer befiehlt den Gezeiten, die Kehle des Ziels zu zerquetschen, es an Ort und Stelle zu halten und es zu zwingen, die wertvolle Luft auszustoßen. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 18 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält es für 1 Runde den Zustand Bewegungsunfähig und verliert augenblicklich 1W4 Aktion an Luft (bzw. im Fall eines Kritischen Fehlschlages die doppelte Menge an Luft).



N MITTELGROSS ABERRATION

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +12, Kenntnis (Behausung) +10, Täuschung +8

ST +4, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0

RK 20; **REF** +9, **WIL** +9, **ZÄH** +11

TP 75

Klebrig Der Mimik ist von einem klebrigen Schleim überzogen. Jede Kreatur, die den Mimik trifft, von ihm getroffen wird oder ihn anderweitig berührt, muss einen Reflexwurf gegen SG 23 ablegen; bei Misslingen erhält die Kreatur den Zustand Gegriffen (Entkommen SG 23). Eine Waffe, die den Mimik trifft, klebt an ihm fest; sie kann als Aktion mit einem Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 23 entfernt werden. An einem Mimik kann eine beliebige Anzahl an Kreaturen oder Gegenständen zugleich kleben. Er kann als Aktion eine festklebende Kreatur oder einen Gegenstand freisetzen. Der klebrige Schleim löst sich 1 Minute nach dem Tod des Mimiks auf, sodass alle an ihm klebenden Dinge und Kreaturen freigesetzt werden.

Klebriger Gegenstand ↳ **Auslöser** Eine Kreatur berührt den Mimik oder interagiert mit ihm körperlich, während er einen Gegenstand nachahmt. **Effekt** Die auslösende Kreatur hat automatischen Kontakt mit dem klebrigen Schleim und klebt fest (kein Rettungswurf). Der Mimik führt sodann einen Angriff mit seinem Pseudopod gegen eine zu ihm angrenzende Kreatur aus. Diese Reaktion kann der Mimik erst wieder einsetzen, wenn er entkommen und eine neue Verkleidung annehmen konnte.

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf ♦ Pseudopode +14, **Schaden** 2W8+4 Wuchtschaden plus Klebrig

Gegenstand nachahmen ↳ (Gestaltwandel, Konzentration) Der Mimik nimmt die Gestalt einer beliebigen Mittelgroßen Gegenstände an. Dies verändert seine Oberfläche oder grobe Größe nicht, kann aber seine Farbe und sein sichtbares Äußeres ändern. Seine Fertigkeitswürfe für Täuschung zum Durchgehen als dieser Gegenstand ergeben eine automatische 28, dies ist auch der entsprechende Täuschungs-SG.



CB GROSS **HUMANOIDER**

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Jotun

Fertigkeiten Athletik +14, Einschüchtern +9, Überlebenskunst +12 (Natürliche Schläue)

ST +6, **GE** +0, **KO** +3, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -1

Gegenstände Zweihandaxt

Natürliche Schläue Ein Minotaurus hat automatisch bei allen Fertigkeitswürfen für Überlebenskunst Erfolg, wenn es gilt, sich nicht zu verirren oder den Weg zu finden. Dies schließt auch die Würfe ein, welche der Zauber *Irrgarten* verlangt.

RK 20; **REF** +8, **WIL** +10, **ZÄH** +13

TP 70

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Horn +14, **Schaden** 1W8+8 Stichschaden

Nahkampf ♦ Zweihandaxt +14 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend), **Schaden** 1W12+8 Hiebschaden

Durchschlagender Axtangriff ♦♦ Der Minotaurus führt mit seiner Axt einen weit ausholenden Schlag. Er führt Zweihandaxtangriffe gegen zwei zueinander angrenzende Gegner innerhalb seines Angriffsradius' aus. Sein Malus für Mehrfachangriffe steigt erst nach dem zweiten Angriff.

Furchtbarer Jäger ♦ Der Minotaurus schnaubt und stampft, während er seine Beute jagt und in Furcht versetzt. Er legt einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern zum Demoralisieren gegen alle lebenden Kreaturen innerhalb von 18 m ab, welche ihn hören, aber nicht sehen können. Würfe einmal und wende das Ergebnis gegen alle Kreaturen an. Sollten die Ziele sich in einem Irrgarten oder einem ähnlichen Ort befinden, erhält der Minotaurus einen Situationsbonus von +4 auf diesen Wurf. Sollte eine Kreatur als Ergebnis den Zustand Verängstigt erhalten, erhält sie zudem für 1 Minute einen Situationsmalus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verirren. Diese Nutzung von Demoralisieren besitzt nicht die Kategorie Sichtbar. Jedes Ziel wird für 1 Minute gegen diese Fähigkeit immun.

Mächtiger Sturmangriff ♦♦ Der Minotaurus nutzt zweimal Laufen und führt dann einen Hornangriff aus. Sofern er sich um wenigstens 6 m von seiner Ausgangsposition fortbewegt hat, steigt der Schaden des Angriffes auf 2W8+10.



CN GIGANTISCH FUNGUS

Wahrnehmung +36; Dämmersicht, Windgespür 72 m

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Terral, Finsterländisch

Fertigkeiten Akrobistik +26, Athletik +41, Naturkunde +38, Okkultismus +36

ST +10, **GE** +3, **KO** +9, **IN** +4, **WE** +9, **CH** +9

Windgespür Die Mu-Spore spürt über ihre Sporen Vibrationen in der Luft.

RK 45; **REF** +32, **WIL** +38, **ZÄH** +38

TP 350, Regeneration 50 (wird durch Schall deaktiviert); **Resistenzen** Säure 20, alle (außer Schall) 10

Gewaltig Eine Mu-Spore ist eine massive Kreatur mit einer Angriffsfläche von 15 m Seitenlänge.

Sporen (Aura) 18 m. Betritt eine lebende Kreatur den Wirkungsbereich oder beginnt ihren Zug innerhalb der Aura, wird sie von den Sporen getroffen und muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 42 ablegen. Bei Misslingen erhält sie für 1 Runde die Zustände Kraftlos 1, Unbeholfen 1 und Verlangsam 1. Fungi und Pflanzen sind gegen diese Sporen immun.

Greifende Ranken ♦ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb von 3 m zur Mu-Spore bewegt sich oder greift die Mu-Spore an. **Effekt** Die Spore nutzt gegen die auslösende Kreatur Ergreifen. Es gibt keine Obergrenze, wie viele Kreaturen sie mit den klebrigen Ranken ergreifen kann, die ihren Körper bedecken.

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Biss +40 (Gefährlich 3W12, Angriffsradius 9 m), **Schaden** 4W12+18 Stichschaden plus Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Tentakel +40 (Agil, Angriffsradius 30 m), **Schaden** 4W10+18 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen

Mächtiges Würgen ♦ 15 Punkte Wuchtschaden, SG 45

Schnelles Verschlungen ♦ **Auslöser** Die Mu-Spore versetzt mit ihrem Biss eine Kreatur in den Zustand Gegriffen. **Effekt** Die Spore nutzt Verschlungen.

Sehr tief einatmen ♦ Die Mu-Spore zieht alle Kreaturen und Gegenstände innerhalb eines 120 m-Kegels um 120 m in Richtung ihres Maules. Eine betroffene Kreatur kann einen Zähigkeitswurf gegen SG 43 ablegen; bei Erfolg wird sie nur um die halbe Distanz angesogen (bei einem Kritischen Erfolg wird sie gar nicht bewegt). Die Mu-Spore versucht, jede am Ende dieser Bewegung an sie angrenzende Kreatur automatisch zu verschlingen.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Sporenhusten ➡ Die Mu-Spore setzt eine Wolke eingrabender Sporen in einem 120 m-Kegel frei. Die Sporen verursachen 22W6 Punkte Stichschaden bei allen Kreaturen, Gegenständen und Holzstrukturen im Wirkungsbereich, außer bei Pflanzen und Fungi (einfacher REF, SG 46). Die Mu-Spore kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Überwältigender Biss Die Mu-Spore fügt dem Ziel ihres Bissangriffes selbst bei einem Fehlschlag 18 Punkte Stichschaden zu (kein Schaden bei einem Kritischen Fehlschlag).

Verschlüngen ♦ (Offensive) Gigantisch, 20W6+9 Säure, Befreien 37



N GIGANTISCH BESTIE

Wahrnehmung +24; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Athletik +32

ST +9, **GE** +0, **KO** +7, **IN** -3, **WE** +3, **CH** +0

RK 37, Rundumsicht; **REF** +23, **WIL** +26, **ZÄH** +32

TP 300; **Resistenzen** Elektrizität 20, Feuer 20, Säure 20

Geteilte Anatomie ♦ **Auslöser** Der Mukradi würde den Zustand Betäubt, Gelähmt, Verlangsamt oder Verwirrt erhalten. **Effekt** Der Mukradi lagert den einschränkenden Effekt in einem bestimmten Teil seines Nervensystems ein. Dies erlaubt ihm, den Effekt zu ignorieren, allerdings kann er während der Wirkungsdauer ein Maul seiner Wahl nicht einsetzen (weder die entsprechende Odemwaffe noch zum Angreifen). Diese Fähigkeit kann nicht genutzt werden, wenn der Mukradi keines seiner Mäuler nutzen kann.

Wütendes Speien ♦ **Auslöser** Eine Kreatur erzielt beim Mukradi einen Kritischen Treffer. **Effekt** Der Mukradi kann seine Odemwaffe als Teil dieser Reaktion augenblicklich einsetzen, selbst wenn er eigentlich noch einige Runden warten müsste. Er kann diese Reaktion aber erst wieder nutzen, wenn seine Odemwaffe normal wieder verfügbar ist.

Bewegungsrate 18 m, Klettern 18 m, Graben 18 m

Nahkampf ♦ Blitzmaul +32 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W12+17 Stichschaden plus 3W6 Elektrizitätsschaden

Nahkampf ♦ Flammenmaul +32 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W12+17 Stichschaden plus 3W6 Feuerschaden

Nahkampf ♦ Säuremaul +32 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 2W12+17 Stichschaden plus 3W6 Säureschaden

Nahkampf ♦ Bein +32 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 2W10+17 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanzschlag +32 (Magisch, Angriffsradius 9 m), **Schaden** 3W10+17 Hiebschaden plus Niederwerfen

Dreschen ♦♦ Der Mukradi greift jede Kreatur in seinem Angriffsradius einmal an. Er kann mit jedem Maul einmal angreifen, einmal mit seinem Schwanz und beliebig oft mit seinen Beinen. Jeder Angriff unterliegt einem Situationsmalus von -2 und zählt gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Mukradis, allerdings steigt der Malus erst nach dem letzten Angriff.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Odemwaffe ➡ (Hervorrufung, Natur) Der Mukradi atmet aus einem seiner drei Köpfe Energie aus; jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Einfachen Reflexwurf gegen SG 36 ablegen. Der Mukradi kann seine Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

- **Blitzmaul** (Elektrizität) 36 m-Linie aus Elektrizität, 16W6 Punkte Elektrizitätsschaden.
- **Flammenmaul** (Feuer) 18 m-Kegel, 16W6 Punkte Feuerschaden.
- **Säuremaul** (Säure) 3 m breite, 18 m-Linie aus Säure, 16W6 Punkte Säureschaden.

Trampeln ➡ Riesig oder kleiner, Bein, SG 36

Zerfetzen ➡ Der Mukradi führt zwei Angriffe mit unterschiedlichen Mäulern gegen dasselbe Ziel aus. Treffen beide, erleidet das Ziel zusätzliche 2W12+13 Punkte Hiebschaden (einfacher ZÄH, SG 36; bei einem Kritischen Fehlschlag wird die Kreatur in Stücke gerissen und stirbt). Der Malus für Mehrfachangriffe des Mukradis steigt erst nach dem zweiten Angriff.



WÄCHTERMUMIE

KREATUR 6

RB MITTELGROSS MUMIE UNTOTER

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprachen Nekril plus eine uralte, tote Sprache

Fertigkeiten Athletik +15, Heimlichkeit +11

ST +4, **GE** +0, **KO** +2, **IN** -2, **WE** +4, **CH** +2

RK 23; **REF** +10, **WIL** +16, **ZÄH** +14

TP 110, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte; **Schwächen** Feuer 5

Verzweiflung (Aura, Furcht, Gefühl, Göttlich, Kampfunfähig, Mental, Verzauberung) 9 m. Lebende Kreaturen erhalten innerhalb dieser Aura den Zustand Verängstigt 1. Sie können sich nicht von dieser Furcht erholen, so lange sie in der Aura verweilen, verlieren den Zustand aber nach ihrem Verlassen augenblicklich. Betritt eine Kreatur erstmals die Aura, muss sie einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen (bei dem der Malus aus Verängstigt bereits zum Tragen kommt); bei einem Fehlschlag erhält sie für 1 Runde den Zustand Gelähmt. Im Anschluss ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diesen weiteren Effekt immun.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust +16, **Schaden** 2W6+7 Wuchtschaden plus Mumienfäule

Mumienfäule (Fluch, Göttlich, Krankheit, Negativ, Nekromantie) Diese Krankheit und der aus ihr resultierende Schaden können nicht geheilt werden, bis der Fluch gebrochen wurde. Stirbt eine Kreatur durch Mumienfäule, zerfällt sie zu Staub und kann nur mittels eines Auferstehung-Rituals des 7. Grades oder ähnlicher Magie ins Leben zurückgeholt werden. **RW** ZÄH, SG 22; **Phase 1** Überträger ohne Nebeneffekte (1 Minute); **Phase 2** 4W6 Negativer Schaden und Benommen 1 (1 Tag)



SELTEN RB MITTELGROSS MUMIE UNTOTER

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht

Sprachen Nekril plus zwei uralte Sprachen

Fertigkeiten Täuschung +18, Einschüchtern +20, Okkultismus +15, Religionskunde +20, Heimlichkeit +13

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +5, **CH** +5

Gegenstände +1 Langspeer des Schadens

RK 27; **REF** +15, **WIL** +20, **ZÄH** +19; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Positive Energie

TP 165, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte; **Schwächen** Feuer 10

Gelegenheitsangriff ↗ Die Pharaonenmumie kann zusätzlich zu den normalen Auslösern einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn eine Kreatur innerhalb ihres Angriffsradius eine Handlung der Kategorie Konzentration nutzt. Sie kann die auslösende Handlung unterbrechen, sofern sie einen Treffer landet (nicht nur bei Kritischen Treffern).

Mächtige Verzweiflung (Aura, Furcht, Gefühl, Göttlich, Kampfunfähig, Mental, Verzauberung) 9 m. Wie bei der Wächtermumie, der SG ist aber 26 und die Lähmung währt 1W4 Runden.

Untotenmeisterschaft (Aura, Göttlich, Nekromantie) 30 m. Befehigte oder verbündete Untote innerhalb der Aura mit einer niedrigeren Stufe als die Pharaonenmumie erhalten einen Situationsbonus von +1 auf ihre Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe und ihre RK.

Wiederkehr (Göttlich, Nekromantie) Wird eine Pharaonenmumie zerstört, erschaffen nekromantische Energien ihren Körper binnen 1W10 Tagen in ihrer Gruft neu. Sollte der neu entstehende Leib während dieser Zeit zerstört werden, beginnt der Prozess von vorn. Eine getötete Pharaonenmumie kann nur mit einem *Ort weihen*-Ritual endgültig zerstört werden.

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust +20 (Agil), **Schaden** 1W10+11 Wuchtschaden plus Heimtückische Mumienfäule

Nahkampf ♦ Langspeer +21 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 2W8+11 Stichschaden plus Heimtückische Mumienfäule

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Brennend heißer Wüstensand ➡ (Feuer, Göttlich, Hervorrufung, Konzentration) Die Pharaonenmumie atmet einen 18 m-Kegel superheißen Sandes aus, welcher allen im Wirkungsbereich 5W6 Punkte Feuer- und 5W6 Punkte Hiebschaden zufügt (einfacher REF, SG 28). Die Pharaonenmumie kann diese Fähigkeit erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Heimtückische Mumienfäule (Fluch, Göttlich, Krankheit, Nekromantie) Diese Krankheit und von ihr verursachter Schaden können nicht geheilt werden, ehe nicht der Fluch gebrochen wurde. Eine durch Heimtückische Mumienfäule getötete Kreatur zerfällt zu Sand und kann nur mittels eines Auferstehung-Rituals des 7. Grades oder ähnlicher Magie ins Leben zurückgeholt werden. **RW ZÄH**, SG 26; **Phase 1** Überträger ohne Nebeneffekte (1 Minute); **Phase 2** 8W6 Negativer Schaden und Benommen 2 (1 Tag)

Mumienfäule übertragen (Göttlich, Nekromantie) Die Pharaonenmumie kann mittels ihrer Nahkampfwaffen Heimtückische Mumienfäule übertragen.



UNGEWÖHNLICH **RB** **GROSS** **ABERRATION**

Wahrnehmung +15; Dunkelsicht, Gedanken lesen 9 m

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +17, Arkane Künste +16, Athletik +13, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +19, Täuschung +16

ST +2, **GE** +6, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +2, **CH** +3

RK 27; **REF** +17, **WIL** +15, **ZÄH** +15; Abgeschirmte Gedanken

TP 115

Abgeschirmte Gedanken (Bannmagie, Okkult) Düsternagas sind gegen alle Formen des Gedankenlesens immun.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Zähne +19 (Agil, Finesse), **Schaden** 2W8+5 Stichschaden plus Düsternagagift

Spontane Arkane Zauber SG 26, Angriff +18; **4.** (3 Zauberplätze) Äthersprung, Feuerwand; **3.** (4 Zauberplätze) Blitzstrahl, Hast, Magie bannen; **2.** (4 Zauberplätze) Magisches Geschoss, Scheinkreatur, Unsichtbarkeit; **1.** (4 Zauberplätze) Federfall, Lange Schritte, Scheinobjekt; **Zaubertricks (4.)** Benommenheit, Magie entdecken, Magierhand, Magische Aura lesen, Schild

Immanente Okkulte Zauber SG 25; **Ständig (3.)** Gedanken lesen

Düsternagagift (Gift, Kampfunfähig) **RW** ZÄH, SG 25 ZÄH; **Maximaldauer** 5 Minuten; **Phase 1** Verlangsam 1 (1 Runde); **Phase 2** Verlangsam 2 (1 Runde); **Phase 3** Bewusstlos ohne Wahrnehmungswurf zum Aufwachen (1W4+1 Minuten)



NAGA, WÄCHTERNAGA

KREATUR 10

UNGEWÖHNLICH RG GROSS ABERRATION

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +22, Täuschung +18, Diplomatie +21, Heimlichkeit +20, Kenntnis (Himmel) +21

ST +5, **GE** +6, **KO** +5, **IN** +3, **WE** +5, **CH** +4

RK 31; **REF** +21, **WIL** +22, **ZÄH** +20

TP 175

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Zähne +22 (Agil, Finesse), **Schaden** 2W8+8 Stichschaden plus Wächternagagift

Fernkampf ♦ Speichel +22 (Agil, Entfernungseinheit 9 m, Gift), **Effekt** Wächternagagift

Spontane Göttliche Zauber SG 29, Angriff +21; **5.** (4 Zauberplätze) Flammenschlag, Heilung, Lebensatem, Todesschutz; **4.** (4 Zauberplätze) Bewegungsfreiheit, Fluch brechen, Genesung, Luftwandeln; **3.** (4 Zauberplätze) Gift neutralisieren, Gleißendes Licht Krankheit kurieren, Magie bannen; **2.** (4 Zauberplätze) Gefühle besänftigen, Genesung, Geräuschexplosion, Unsichtbares sehen; **1.** (4 Zauberplätze) Geistverbindung, Heilung, Schutzzeichen, Segnen; **Zaubertricks (5.)** Benommenheit, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Magierhand, Magische Aura lesen, Stabilisieren

Wächternagagift (Gift); **RW** ZÄH, SG 29; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 3W6 Gift (1 Runde); **Phase 2** 3W6 Gift und Ausgelaugt 1 (1 Runde)



NB **GROSS** **BESTIE** **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht

Sprachen Abyssal, Daimonisch, Infernalisch

Fertigkeiten Akrobatik +13, Athletik +16, Einschüchtern +14, Überlebenskunst +12

ST +6, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +4, **CH** +2

Rauch (Aura) 4,50 m. Der Nachtmahr atmet beständig schwarzen Rauch aus, welcher innerhalb des Bereiches der Aura den Zustand Verborgen generiert. Nachtmahre und ihre Reiter können durch diesen Rauch sehen. Eine Kreatur, deren Zug innerhalb des Wirkungsbereiches beginnt, erhält den Zustand Kränkelnd 2 (ZÄH, SG 23; keine Wirkung); im Anschluss ist die Kreatur für 1 Minute vorübergehend gegen diesen Effekt immun. Der Nachtmahr selbst, sein Reiter, jede Kreatur, die den Atem anhält oder nicht zu atmen braucht, und jede gegen Gift immune Kreatur sind gegen diesen zweiten Effekt (Kränkelnd) immun.

RK 24; **REF** +15, **WIL** +12, **ZÄH** +15

TP 100; **Resistenzen** Feuer 10

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 27 m

Nahkampf ♦ Biss +16 (Böse, Magisch), **Schaden** 2W10+6 Stichschaden plus 1W6 Punkte Böser Schaden

Nahkampf ♦ Huf +16 (Agil, Böse, Feuer, Magisch), **Schaden** 1W8+6 Wuchtschaden plus 1W6 Böse und 1W8 Feuer

Immanente Göttliche Zauber SG 24; **7. Ebenenwechsel** (nur selbst und Reiter)

Flammender Galopp ♦ (Feuer) Der Nachtmahr läuft oder fliegt mit maximal dem Dreifachen seiner Bewegungsrate. Heiße Flammen brechen aus seinen Hufen und fügen jeder während dieser Fortbewegung zum Nachtmahr angrenzenden Kreatur 3W6 Punkte Feuerschaden zu (einfacher REF, SG 24).





NACHTMAHR, HÖHERER NACHTMAHR

KREATUR 11

NB **RIESIG** **BESTIE** **SCHEUSAL**

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht

Sprachen Abyssal, Daimonisch, Infernalisch

Fertigkeiten Akrobistik +23, Athletik +24, Einschüchtern +22, Überlebenskunst +20

ST +7, **GE** +4, **KO** +5, **IN** +2, **WE** +5, **CH** +3

Rauch (Aura) 6 m. Der Nachtmahr atmet beständig schwarzen Rauch aus, welcher innerhalb des Bereiches der Aura den Zustand Verborgen generiert. Nachtmahre und ihre Reiter können durch diesen Rauch sehen. Eine Kreatur, deren Zug innerhalb des Wirkungsbereiches beginnt, erhält den Zustand Kränkelnd 2 (ZÄH, SG 28; keine Wirkung); im Anschluss ist die Kreatur für 1 Minute vorübergehend gegen diesen Effekt immun. Der Nachtmahr selbst, sein Reiter, jede Kreatur, die den Atem anhält oder nicht zu atmen braucht, und jede gegen Gift immune Kreatur sind gegen diesen zweiten Effekt (Kränkelnd) immun.

RK 31; **REF** +24, **WIL** +21, **ZÄH** +25

TP 200; **Resistenzen** Feuer 15

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 36 m

Nahkampf ♦♦ Biss +24 (Böse, Magisch), **Schaden** 2W10+11 Stichschaden plus 1W6 Böses

Nahkampf ♦♦ Huf +24 (Agil, Böse, Feuer, Magisch), **Schaden** 1W8+11 Wuchtschaden plus 1W6 Böser und 2W8 Feuerschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 30; **7. Ätherischer Ausflug** (nur selbst und Reiter), **Ebenenwechsel** (nur selbst und Reiter)

Flammender Galopp ♦♦ (Feuer) Der Nachtmahr läuft oder fliegt mit maximal dem Dreifachen seiner Bewegungsrate. Heiße Flammen brechen aus seinen Hufen und fügen jeder während dieser Fortbewegung zum Nachtmahr angrenzenden Kreatur 6W6 Punkte Feuerschaden zu (einfacher REF, SG 30).

Trampeln ♦♦♦ Groß oder kleiner, Huf, SG 30



NB MITTELGROSS **ABERRATION****Wahrnehmung** +19; Dunkelsicht**Sprachen** Aklo, Gemeinsprache; Telepathie 9 m**Fertigkeiten** Akrobistik +21, Athletik +17, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +21, Okkultismus +19, Überlebenskunst +17**ST** +3, **GE** +5, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +3, **CH** +5**RK** 32; **REF** +20, **WIL** +20, **ZÄH** +17**TP** 150; **Resistenzen** Körperlich 5 (außer Silber), Mental 10**Bewegungsrate** 7,50 m, Klettern 9 m**Nahkampf** ♦ Klaue +23 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W10+9 Hiebschaden plus Ergreifen**Nahkampf** ♦ Zähne +23 (Finesse, Magisch), **Schaden** 2W12+9 Stichschaden**Immanente Okkulte Zauber** SG 29; **5.** Gedankensonde, Halluzination erzeugen; **4.** Albtraum, Äthersprung, Tiefe Verzweiflung, Traumnachricht, Unsichtbarkeit (beliebig oft, nur selbst), Verwirrung; **3.** Gedanken lesen (beliebig oft);**Zaubertricks (5.)** Botschaft, Magierhand, Magische Aura lesen, Schild**Verstand zermalmen** ♦ (Mental, Okkult, Verzauberung); **Anforderungen** Der Nilith hat eine Kreatur in den Zustand Gegriffen versetzt. **Effekt** Der Nilith greift in den Verstand der gegriffenen Kreatur und implantiert wirre Bilder der schlimmsten Ängste und Albträume des Opfers. Die gegriffene Kreatur erleidet 6W6 Punkte Mentalen Schaden (einfacher WIL, SG 31). Bei einem Kritischen Fehlschlag ist das Ziel zudem von Schwachsinn betroffen und muss einen zweiten Willenswurf gegen diesen Effekt ablegen.



CG MITTELGROSS FEE NYMPHE PFLANZE

Wahrnehmung +10; Dämmersicht

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen*

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +5, Diplomatie +9, Handwerkskunst +7
(Holzbearbeitung +9), Heimlichkeit +9, Naturkunde +13, Überlebenskunst +12

ST +0, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +4

Naturempathie Die Dryade kann Diplomatie gegenüber Pflanzen und Tieren zum Beeindrucken und sehr einfaches Erbitten nutzen.

RK 19; **REF** +11, **WIL** +10, **ZÄH** +6

TP 55; **Schwächen** Feuer 5, Kaltes Eisen 5

Baumabhängig Siehe MHB, Seite 224.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Ast +12 (Finesse, Magisch), **Schaden** 1W12+2 Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 21, Angriff +11; **5. Baumpfad** (x2); **4. Einflüsterung**, Kreatur bezaubern (x3); **3. Schlaf**; **2. Baumgestalt** (beliebig oft), Verstricken (beliebig oft); **Zaubertricks (2.)** Verstrickende Ranke; **Ständig (4.)** Mit Pflanzen sprechen

Baumverschmelzung ♦♦ (Natur, Verwandlung) Die Dryade berührt einen Baum, der sie von der Größe her aufnehmen kann, und verschmilzt mit ihm, solange sie möchte. Sie kann in diesem Zustand Zauber wirken, sofern der Zauber keine Schusslinie außerhalb des Baumes benötigt. Sie kann hören, was außerhalb des Baumes passiert, aber es nicht sehen. Sie kann diesen Effekt als Aktion beenden.

Sollte dem Baum beachtlicher körperlicher Schaden zugefügt werden, schleudert dies die Dryade aus dem Baum und fügt ihr 3W6 Schadenspunkte zu. *Wände passieren* stößt die Dryade ebenfalls aus dem Baum hinaus, fügt ihr aber keinen Schaden zu.

Sollte eine Dryade diese Fähigkeit bei ihrem gebundenen Baum nutzen, so betritt sie stattdessen einen extradimensionalen Wohnraum innerhalb des Baumes; in diesem Fall besitzt die Fähigkeit Baumverschmelzung zudem die Kategorie Extradimensional. Die Dryade kann dabei bis zu zwei Kreaturen mit in ihren gebundenen Baum nehmen. Die Dryade kann auch hier immer noch wie oben beschrieben aus dem Baum heraus befördert werden.



NYMPHE, DRYADENKÖNIGIN

KREATUR 13

UNGEWÖHNLICH CG MITTELGROSS FEE NYMPHE PFLANZE

Wahrnehmung +25; Dämmersicht

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Pflanzen sprechen*

Fertigkeiten Akrobatik +25, Athletik +19, Darbietung +28, Diplomatie +30, Einschüchtern +27, Handwerkskunst +23 (Holzbearbeitung +25), Heimlichkeit +25, Naturkunde +24, Täuschung +30, Überlebenskunst +24

ST +2, **GE** +6, **KO** +6, **IN** +4, **WE** +4, **CH** +8

Naturempathie Wie bei der Dryade.

Ans Land gebunden Siehe MHB, Seite 226.

RK 35; **REF** +26, **WIL** +24, **ZÄH** +24

TP 220; **Schwächen** Feuer 10, Kaltes Eisen 10

Nymphenschönheit (Aura, Gefühl, Kampfunfähig, Mental, Natur, Sichtbar, Verzauberung) SG 30. Bei einem misslungenem Rettungswurf erhält das Ziel aufgrund seiner Ehrfurcht für 1 Minute den Zustand Bewegungsunfähig.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Ast +27 (Finesse, Magisch), **Schaden** 3W12+8 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Blätter +27 (Beschwörung, Entfernungseinheit 18 m, Natur, Pflanze), **Schaden** 3W8+6 Hiebschaden

Immanente Naturzauber SG 35, Angriff +25; **8. Dornendickicht** (GRW, Fokuszauber), **5. Baumpfad** (x3); **4. Einflüsterung** (beliebig oft), Kreatur bezaubern (beliebig oft); **3. Schlaf** (beliebig oft), Verstricken (beliebig oft); **2. Baumgestalt** (beliebig oft), Holz formen (beliebig oft); **Zaubertricks (5.)** Verstrickende Ranke; **Ständig (4.) Mit Pflanzen sprechen**

Vorbereitete Naturzauber SG 35, Angriff +25; **7. Beschwörung einer Pflanze oder eines Pilzes**, Regeneration; **6. Böswillige Verwandlung**, Kettenblitz, Schlingpflanzenwuchs; **5. Heilung**, Kältekegel, Todesschutz; **4. Energien widerstehen**, Fliegen, Stein Haut; **3. Dornenwand**, Fesseln der Erde, Hast; **2. Feenfeuer**, Furchtbannen, Tierbote; **1. Geruchslosigkeit**, Schnelle Schritte, Windstoß; **Zaubertricks (7.)** Göttliche Führung, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Stabilisieren

Baumverschmelzung ♦ (Natur, Verwandlung) Wie bei der Dryade, allerdings kann die Hamadryade ihr extradimensionales Reich von jedem Baum ihrer Domäne aus betreten und verlassen und dabei bis zu acht Kreaturen mitnehmen.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Bezaubernde Schönheit ♦ (Gefühl, Kampfunfähig, Mental, Natur, Sichtbar, Verzauberung) Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur die Effekte eines misslungenen Rettungswurfs gegen Kreatur *bezaubern*, sofern sie bereits von der Nymphenschönheit der Königin betroffen ist.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Natur, Verwandlung) Dryadenköniginnen können zwischen der eigenen Dryadengestalt und beliebigen humanoiden Gestalten wechseln; in der Regel nutzen humanoidere Versionen ihrer Dryadengestalt.

Inspiration ➤➤➤ (Gefühl, Verzauberung, Mental, Natur) Siehe MHB, Seite 226.



CG MITTELGROSS AMPHIBIE FEE NYMPHE WASSER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch; *Mit Tieren sprechen*

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +3, Diplomatie +7, Heimlichkeit +6, Naturkunde +6, Überlebenskunst +4

ST +0, **GE** +3, **KO** +0, **IN** +1, **WE** +1, **CH** +4

Tierempathie Die Najade kann Diplomatie gegenüber Tieren zum Beeindrucken und sehr einfaches Erbitten nutzen.

RK 16; **REF** +6, **WIL** +8, **ZÄH** +3

TP 20; **Resistenzen** Feuer 3; **Schwächen** Kaltes Eisen 3

Wasserabhängig Eine Najade geht eine Bindung zu einer Quelle, einem Teich, kleinen See oder ähnlich großem Gewässer ein. Solange sie sich von diesem nicht mehr als 90 m entfernt, kann sie ihren immanenten Zauber *Flutwelle* beliebig oft einsetzen. Jenseits dieser Entfernung erlangt sie beim Rasten keine Trefferpunkte zurück und reduziert auch nicht den Zustandswert von Ausgelaugt. Im Gegensatz zu anderen Nymphen erleidet sie aber keine sonstigen Mali, wenn sie sich zu weit von ihrem gebundenen Gewässer entfernt. Eine Najade kann sich im Rahmen eines 24stündigen Rituals an ein neues Gewässer binden.

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Wasserfaust +8 (Agil, Finesse, Magisch, Wasser), **Schaden** 1W6
Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 17; **1.** *Flutwelle* (GRW-Fokuszauber), Kreatur bezaubern, Wasser erschaffen; **Ständig (2.)** *Mit Tieren sprechen*

Wasserheilung ♦ (Heilung, Konzentration, Natur, Nekromantie) Während die Najade sich in ihrem gebundenen Gewässer aufhält (siehe oben, Wasserabhängig), erlangt sie alle 10 Minuten 1 Trefferpunkt zurück.



UNGEWÖHNLICH

CG

MITTELGROSS

AMPHIBIE

FEE

NYMPHE

WASSER

Wahrnehmung +18; Dämmersicht, Mit Tieren sprechen

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobatik +16, Athletik +9 (Schwimmen +13), Darbietung +20, Diplomatie +20, Heilkunde +15, Heimlichkeit +14, Naturkunde +15, Überlebenskunst +15

ST +0, **GE** +5, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +4, **CH** +7

Ans Land gebunden Siehe MHB, Seite 226.

Tierempathie Wie bei der Najade

RK 26; **REF** +18, **WIL** +17, **ZÄH** +15

TP 100; **Resistenzen** Feuer 10; **Schwächen** Kaltes Eisen 10

Nymphenschönheit (Aura, Gefühl, Mental, Natur, Sichtbar, Verzauberung) 9 m. SG

23. Bei misslungenem Rettungswurf erhält das Ziel den Zustand Betäubt 1 für diesen Zug und wann immer es seinen Zug innerhalb der nächsten 24 Stunden in 9 m oder weniger Entfernung zur Najadenkönigin beginnt, selbst wenn es sie dann nicht sehen kann.

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 7,50 m

Nahkampf ♦ Wasserfaust +17 (Agil, Finesse, Magisch, Wasser), **Schaden** 2W6+6 Wuchtschaden

Immanente Naturzauber SG 28; **4.** Flutwelle (GRW, Fokuszauber); **1.** Kreatur bezaubern, Wasser erschaffen

Vorbereitete Naturzauber SG 28, Angriff +18; **4.** Beschwörung eines Tieres, Heilung; **3.** Fesseln der Erde, Hast, Heilung; **2.** Baumgestalt, Feenfeuer, Tierbote; **1.** Geruchlosigkeit, Schnelle Schritte, Windstoß; **Zaubertricks (4.)** Göttliche Führung, Kältestrahl, Licht, Magie entdecken, Stabilisieren

Bezaubernde Schönheit ♦ (Gefühl, Kampfunfähig, Mental, Natur, Sichtbar, Verzauberung) Bei einem gescheiterten Rettungswurf brennt sich das Abbild der Königin in den Verstand der Kreatur ein, sofern sie bereits von der Nymphenschönheit der Königin betroffen ist. Die Kreatur ist effektiv blind, bis sie Ziel von Sinne wiederherstellen oder einem ähnlichen Effekt wird oder bis die Najadenkönigin eine Aktion mit der Kategorie Konzentration aufwendet, um den Effekt aufzuheben.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwechsel, Natur, Verwandlung) Siehe MHB, Seite 226.

Inspiration ♦♦♦ (Gefühl, Mental, Natur, Verzauberung) Siehe MHB, Seite 226.

Wasserheilung ♦♦♦ (Heilung, Konzentration, Natur, Nekromantie) Wie bei der Najade, die Najadenkönigin kann sich aber in jedem Gewässer ihres Reiches heilen und 28 TP zurückverlangen.



RIESENOKTOPUS

KREATUR 8

N RIESIG AQUATISCH TIER

Wahrnehmung +15; Dämmersicht

Fertigkeiten Akrobistik +17, Athletik +20, Heimlichkeit +17

ST +6, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -3, **WE** +3, **CH** -2

RK 27; **REF** +17, **WIL** +15, **ZÄH** +16

TP 135; **Resistenzen** Kälte 10

Bewegungsrate 4,50 m, Schwimmen 12 m; Verdichten

Nahkampf ♦ Arm +20 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+9 Wuchtschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schnabel +20, **Schaden** 2W8+9 Stichschaden plus Riesenoktopusgift

Riesenoktopusgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 26; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 2W6 Giftschaden und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 2** 2W6 Giftschaden, Unbeholfen 1, und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Giftschaden, Unbeholfen 2, und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde)

Tintenwolke ♦ Der Oktopus stößt eine Wolke schwarzer Tinte in einer 9 m-Ausdehnung aus. Diese Wolke hat außerhalb des Wassers keinen Effekt. Kreaturen innerhalb der Wolke können ihren Geruchssinn nicht nutzen und erhalten den Zustand Unentdeckt. Der Oktopus kann diese Fähigkeit alle 2W6 Runden nutzen.

Verdichten Ein Riesenoktopus kann sich durch eine wenigstens 0,60 m breite Lücke hindurch bewegen, ohne sich hindurch zu zwängen. Er kann sich durch Lücken von wenigstens 0,30 m Breite hindurchzwängen.

Wasserstoß ♦ (Bewegung) Der Oktopus bewegt sich um bis zu 60 m in gerader Linie durch das Wasser, ohne Reaktionen auszulösen.

Würgen ♦ 1W8 +9 Wuchtschaden

Zuckende Arme ♦♦ Der Riesenoktopus führt bis zu vier Angriffe mit verschiedenen Armen aus, wobei jeder Angriff ein anderes Ziel hat. Jeder Angriff zählt gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Oktopus, allerdings steigt der Malus erst nach dem letzten dieser Angriffe. Sollte der Oktopus von Ergreifen Gebrauch machen, kann er im Rahmen dieser Aktivität eine beliebige Anzahl der getroffenen Ziele ergreifen.



CB **GROSS** **ABERRATION****Wahrnehmung** +18; Dunkelsicht**Sprachen** Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen)**Fertigkeiten** Athletik +23, Heimlichkeit +19 (zwischen Müll und Abfall +23)**ST** +7, **GE** +3, **KO** +6, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -2

Müllberg Befindet sich ein Ofalh nicht in Gefahr, kann er 1 Minute aufwenden, um sich als Müllberg von 3 m Seitenlänge niederzulassen. Dabei erhält er einen Situationsbonus von +2 auf seine RK, kann aber keine Handlungen der Kategorien Bewegung, Handhaben oder Offensive nutzen. Eine Kreatur, welche die Angriffsfläche des Müllhaufens betritt oder mit ihm interagiert, muss einen Rettungswurf gegen Fauligen Gestank und Blutschweiß (siehe jeweils unten) ablegen. Ein Ofalh kann diese Gestalt als einzelne Aktion wieder ablegen.

RK 31; **REF** +17, **WIL** +18, **ZÄH** +22**TP** 170, Müllheilung; **Immunitäten** Gift, Krankheit

Fauliger Gestank (Aura) 9 m. Betritt eine Kreatur die Aura, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 28 ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 bis zum Ende ihres Zuges (im Falle eines Kritischen Fehlschlags erhält die Kreatur zudem den Zustand Verlangsam 1, solange sie kränkt). Eine betroffene Kreatur erhält innerhalb dieser Aura einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe gegen Krankheit und um sich vom Zustand Kränkelnd zu erholen. Gelingt einer Kreatur dieser Rettungswurf, so ist sie für 1 Minute temporär gegen diese Aura immun.

Müllheilung Befindet der Ofalh sich in einem Bereich mit einer hohen Konzentration an Abfällen, Exkrementen oder Müll, wie z.B. einer Kanalisation oder Müllhalde, erhält er Schnelle Heilung 2.

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Faust +23 (Entfernungseinheit 3 m), **Schaden** 2W12+13 Wuchtschaden plus Blutieber

Fernkampf ♦ Fäkalien werfen +19 (Entfernungseinheit 9 m), **Schaden** 2W10+7 Wuchtschaden plus Blutieber

Blutieber (Krankheit); **RW** SG 26 ZÄH; **Phase 1** Überträger ohne Nachteile (1 Tag); **Phase 2** 2W8 Punkte anhaltender Blutungsschaden jede Stunde und Kraftlos 1 (1 Tag); **Phase 3** 2W8 Punkte anhaltender Blutungsschaden jede Stunde und Kraftlos 2 (1 Tag)



OGERANFÜHRER

KREATUR 7

CB GROSS HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Athletik +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +11

ST +7, **GE** +0, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +1

Gegenstände Brustplatte, Wurfspeer (6), +1 Ogerhaken

RK 25; **REF** +12, **WIL** +15, **ZÄH** +17

TP 130

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Ogerhaken +19 (Angriffsradius 3 m, Gefährlich 1W10, Zu Fall bringen), **Schaden** 1W10+11_Stichschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +12 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+11_Stichschaden

Ausholender Hakenangriff ↗ **Auslöser** Der Ogeranführer bringt eine Kreatur mit seinem Ogerhaken erfolgreich zu Fall. **Effekt** Der Ogeranführer führt mit seinem Ogerhaken einen Angriff gegen die zu Fall gebrachte Kreatur.

Geballte Befehle ♦ (Furcht, Hörbar, Sprache) Der Ogeranführer brüllt einen Befehl, um seine Leute anzutreiben. Jeder Ogerverbündete, der diesen Befehl hört und versteht, erhält bis zum Ende des nächsten Zuges des Verbündeten den Zustand Beschleunigt, kann die zusätzliche Aktion aber nur für einen Schritt oder zum Laufen nutzen.



OGERVIELFRASS

KREATUR 4

CB GROSS HUMANOIDER RIESE

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Jotun

Fertigkeiten Athletik +12, Einschüchtern +10, Überlebenskunst +6

ST +6, **GE** -1, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +0, **CH** -2

Gegenstände Lederrüstung, Zweihandaxt

RK 18; **REF** +7, **WIL** +6, **ZÄH** +14

TP 70

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦♦ Zweihandaxt +14 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend), **Schaden** 1W12+8 Hiebschaden

Nahkampf ♦♦ Biss +14, **Schaden** 1W8+8 Stichschaden plus Ergreifen und Heiß-hungriges Fressen

Heißhungriges Eilen ♦♦ Der Ogervielfraß nutzt zweimal Laufen und führt dann einen Bissangriff aus. Sollte er mit diesem Angriff einer lebenden Kreatur Schaden zufügen, so steigen die Temporären Trefferpunkte, welche er durch Heißhungriges Fressen erlangt, auf 2W4.

Heißhungriges Fressen Fügt ein Ogervielfraß einer lebenden Kreatur mit seinem Bissangriff Schaden zu, erlangt er 1W4 Temporäre Trefferpunkte für 1 Minute.

Verschlingen ♦♦ (Offensiv) Klein, 2W4+4 Wuchtschaden, Befreien 14



OGERKRIEGER

KREATUR 3

CB GROSS **HUMANOIDER** **RIESE**

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Jotun

Fertigkeiten Athletik +12, Einschüchtern +9

ST +5, **GE** -1, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +0, **CH** -2

Gegenstände Fellrüstung, Wurfspeere (6), Ogerhaken

RK 17; **REF** +6, **WIL** +5, **ZÄH** +11

TP 50

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Ogerhaken +12 (Angriffsradius 3 m, Gefährlich 1W10, Zu Fall bringen), **Schaden** 1W10+7 Stichschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +6 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+7 Stichschaden



N RIESIG GEISTLOS SCHLICK

Wahrnehmung +9; Bewegungsgespür 18 m, Keine Sicht

Fertigkeiten Athletik +18

ST +7, **GE** -5, **KO** +7, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

Bewegungsgespür Wie beim Kanalschlick.

RK 14; **REF** +6, **WIL** +11, **ZÄH** +18

TP 165; **Immunitäten** Bewusstlos, Hiebschaden, Kritische Treffer, Mental, Präzision, Säure, Sichtbar, Stichschaden

Ätzende Masse Trifft eine Kreatur den Blob mit einer Holz- oder Metallwaffe, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 22 ablegen; bei Misslingen erleidet die Waffe 2W6 Punkte Säureschaden (nachdem sie dem Schwarzen Blob den normalen Schaden zugefügt hat). Wurfwaffen und Munition erleiden diesen Schaden automatisch ohne Rettungswurf.

Teilen Wie bei der Ockergallerie, die Teilung erfolgt aber, wenn der Schwarze Blob Hieb- oder Stichschaden erleiden würde.

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m; Festsaugen

Nahkampf ♦ Pseudopode +18 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+7 Wuchtschaden plus 2W6 Säureschaden, Ätzende Berührung und Ergreifen

Ätzende Berührung Trifft der Blob eine Kreatur mit seiner Pseudopode, erleidet neben der Kreatur auch deren Kleidung oder Rüstung den der Kreatur zugefügten Säureschaden.

Festsaugen Der Blob kann an Decken und ähnlichen Oberflächen herumklettern; derartige Oberflächen zählen für ihn aber als Schwieriges Gelände.

Würgen ♦ 1W8 +7 Wuchtschaden plus 1W6 Säureschaden, SG 26



N GROSS GEISTLOS SCHLICK

Wahrnehmung +5; Bewegungsgespür 18 m, Keine Sicht

Fertigkeiten Athletik +11 (Fortstoßen +13)

ST +4, **GE** -5, **KO** +5, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

Bewegungsgespür Wie beim Kanalschlick.

Durchsichtig Ein Gallertwürfel ist derart transparent, dass er schwer zu entdecken ist. Um einen auf der Stelle stehenden Würfel zu entdecken, ist ein Wahrnehmungswurf im Rahmen der Handlung Suchen gegen SG 23 erforderlich. Eine Kreatur, die in den Würfel hineinläuft, wird automatisch umhüllt (was in der Regel das Auswürfeln der Initiative zur Folge hat).

RK 10; **REF** +0, **WIL** +5, **ZÄH** +12

TP 90; **Immunitäten** Bewusstlos, Kritische Treffer, Mental, Präzision, Säure, Sichtbar; **Resistenzen** Elektrizität 5

Bewegungsrate 4,50 m

Nahkampf ➔ Oberflächenkontakt +11, **Schaden** 1W6 Säureschaden plus Lähmung

Lähmung (Kampfunfähig) Eine vom Würfel umhüllte oder getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei Misslingen erhält sie den Zustand Gelähmt. Ein Opfer kann zum Ende jedes seiner Züge einen neuen Rettungswurf ablegen, um sich zu erholen.

Schwache Säure Ein Gallertwürfel beschädigt mit seiner Säure nur organisches Material, aber nicht Metall, Stein oder andere anorganische Substanzen.

Umhüllen ➔ SG 19, 2W6 Säureschaden, Entkommen SG 19, Befreien 7. Eine vom Gallertwürfel umhüllte Kreatur muss zudem einen Rettungswurf gegen Lähmung ablegen.



N GROSS GEISTLOS SCHLICK

Wahrnehmung +7; Bewegungsgespür 18 m, Keine Sicht

Fertigkeiten Athletik +13

ST +4, **GE** -5, **KO** +6, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

Bewegungsgespür Wie beim Kanalschlick.

RK 12; **REF** +4, **WIL** +7, **ZÄH** +15

TP 150; **Immunitäten** Bewusstlos, Elektrizität, Hiebschaden, Kritische Treffer, Mental, Präzision, Säure, Sichtbar, Stichschaden

Teilen Wird eine Ockergallerte von einem Angriff oder Effekt getroffen, der ihr Hieb-, Stich- oder Elektrizitätsschaden zufügt, und verfügt sie über wenigstens 10 TP, teilt sie sich in zwei identische Gallerten mit jeweils der Hälfte der Trefferpunkte des Originals. Eine Gallerte befindet sich in der ursprünglichen Angriffsfläche des Originals, die andere erscheint in einer angrenzende, freien Fläche. Sollte keine angrenzende Fläche frei sein, stößt sie Kreaturen und Gegenstände automatisch aus dem Weg, um die Fläche zu füllen (der SL entscheidet, ob ein Gegenstand oder eine Kreatur zu groß oder zu standfest ist, um fort geschoben zu werden).

Bewegungsrate 4,50 m, Klettern 3 m

Nahkampf ♦ Pseudopode +15, **Schaden** 1W8+7 Wuchtschaden plus 2W4 Säure und Ergreifen

Ockersäure Die Säure einer Ockergallerte zersetzt nur Fleisch, aber nicht Holz, Knochen, Stein oder andere Materialien.

Würgen ♦ 1W8 +3 Wuchtschaden plus 1W4 Säure, SG 23



KANALSCHLICK

KREATUR 1

N MITTELGROSS GEISTLOS SCHLICK

Wahrnehmung +3; Bewegungsgespür 18 m, Keine Sicht

Fertigkeiten Heimlichkeit +1 (in Kanalisationen +4)

ST +2, **GE** -5, **KO** +4, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -5

Bewegungsgespür Ein Kanalschlick kann durch Vibrationen und Luftbewegungen in der Nähe Bewegungen wahrnehmen.

RK 8; **REF** +1, **WIL** +3, **ZÄH** +9

TP 40; **Immunitäten** Bewusstlos, Kritische Treffer, Mental, Präzision, Säure, Sichtbar

Bewegungsrate 3 m

Nahkampf ♦ Pseudopode +9; **Schaden** 1W6+1 Wuchtschaden plus 1W4 Säure

Schmutzwelle ♦ **Häufigkeit** Einmal pro Minute; **Effekt** Der Kanalschlick entfesselt eine Welle aus Schmutz, die alle Kreaturen innerhalb einer 6 m-Ausstrahlung bedeckt. Jede Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Reflexwurf gegen SG 17 ablegen; bei Misslingen erleidet sie 1W4 Punkte Säureschaden und erhält für 1 Minute einen Malus von -3 m auf alle Bewegungsraten (im Falle eines Kritischen Fehlschlages erhält sie ferner den Zustand Liegend). Eine Kreatur kann eine Handlung zum Interagieren aufwenden, um jemanden zu säubern; dies reduziert den Malus auf die Bewegungsrate pro aufgewandter Aktion um 1,50 m.



ORKSCHLÄGER

KREATUR 0

CB MITTELGROSS HUMANOIDER ORK

Wahrnehmung +5; Dunkelsicht

Sprachen Ork

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +2

ST +3, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Minderwertige Brustplatte, Wurfspeer (3), Orkischer Stoßring (2)

RK 15; **REF** +4, **WIL** +2, **ZÄH** +6

TP 15

Wildheit ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Orkischer Stoßring +7 (Agil, Entwaffnen), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Faust +7 (Agil, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+3 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +4 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden



ORKHÄUPTLING

KREATUR 2

CB MITTELGROSS HUMANOIDER ORK

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Ork

Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +6, Überlebenskunst +5

ST +4, **GE** +2, **KO** +1, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +2

Gegenstände Zweihandkeule, Fellrüstung, Wurfspeer (6)

RK 19; **REF** +6, **WIL** +7, **ZÄH** +7

TP 32

Gelegenheitsangriff ↗

Wildheit ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Zweihandkeule +10 (Fortstoßen, Schwung), **Schaden** 1W10+4
Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Faust +10 (Agil, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+4_Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +8 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Kampfschrei ♦ (Gefühl, Hörbar, Konzentration, Mental) Mit lauten Befehlen
gibt der Kriegshäuptling sich selbst und allen orkischen Verbündeten innerhalb von 18 m einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe
bis zum Beginn seines nächsten Zuges.



CB MITTELGROSS HUMANOIDER ORK

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Ork

Fertigkeiten Athletik +7, Einschüchtern +4, Überlebenskunst +4

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Brustplatte, Wurfspeer (4), Orkischer Halsabschneider, Kurzschwert (2)

RK 18; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +8

TP 23

Gelegenheitsangriff ↗

Wildheit ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Orkischer Halsabschneider +7 (Durchschlagend, Dynamisch),
Schaden 1W8+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Kurzschwert +7 (Agil, Vielseitig S), **Schaden** 1W6+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Faust +7 (Agil, Nichttödlich), **Schaden** 1W4+4 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +5 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden



N GROSS ABERRATION**Wahrnehmung** +10; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m**Sprachen** Gemeinsprache**Fertigkeiten** Akrobistik +8, Athletik +14, Heimlichkeit +8 (im Nest +11)**ST** +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -2**RK** 20; **REF** +8, **WIL** +10, **ZÄH** +12**TP** 70; **Immunitäten** Krankheit

Gestank (Aura, Riechbar) 12 m. Betritt eine Kreatur die Aura, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 (plus im Fall eines Kritischen Fehlschlages den Zustand Verlangsam 1). Bei Erfolg ist die Kreatur für 1 Stunde vorübergehend gegen die Effekte dieser Aura immun. Unabhängig vom Ergebnis des Rettungswurfs erleiden Kreaturen innerhalb der Aura einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten. Der Gestank des Otyughen resultiert aus den Fäkalien und Abfällen in denen er sich suhlt – sollte die Kreatur ernsthaft mittels Wasser erschaffen oder dergleichen gründlich gesäubert werden, deaktiviert dies die Aura. Eine hinreichend verstopfte Nase verhindert, dass ein Individuum mit dem Gestank in Kontakt kommt.

Bewegungsrate 6 m**Nahkampf** ♦ Biss +14, **Schaden** 2W6+6 Stichschaden plus Schmutzfeber**Nahkampf** ♦ Tentakel +14 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W6+6 Wuchtschaden plus Ergreifen

Schmutzfeber (Krankheit); Die durch Schmutzfeber erlangten Zustände Kränkelnd und Bewusstlos verbessern sich nicht von allein, bis die Krankheit geheilt wurde. **RW** ZÄH, SG 20; **Phase 1** Überträger ohne Nebenwirkungen (1W4 Stunden); **Phase 2** Kränkelnd 1 (1 Tag); **Phase 3** Kränkelnd 1 und Verlangsam 1, solange der Zustand Kränkelnd währt (1 Tag); **Phase 4** Bewusstlos (1 Tag); **Phase 5** Tot

Versetzen ♦ Der Otyugh versucht, alle von ihm gegriffenen Kreaturen innerhalb des Angriffsradius seiner Tentakel auf andere Felder zu bewegen. Er legt einen Fertigkeitswurf für Athletik ab und vergleicht das Ergebnis mit den Zähigkeits-SG der gegriffenen Kreaturen. Bei einem Fehlschlag bleibt die Kreatur an Ort und Stelle, bei einem Kritischen Fehlschlag verliert sie zudem den Zustand Gegriffen.



N GROSS TIER

Wahrnehmung +13; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +14, Einschüchtern +10

ST +6, **GE** +1, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +3, **CH** +0

RK 21; **REF** +7, **WIL** +11, **ZÄH** +13

TP 70

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kralle +14 (Agil), **Schaden** 1W10+6 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schnabel +14, **Schaden** 1W12+6 Stichschaden

Ausweiden ♦ **Anforderungen** Der Eulenbär hat mit seinen Krallen eine Kreatur gegriffen. **Effekt** Der Eulenbär versucht, die Kreatur mit einem Schnabelangriff auszuweiden. Trifft der Angriff, muss das Ziel einen Willenswurf gegen SG 22 ablegen.

Kritischer Erfolg Das Ziel ist nicht betroffen.

Erfolg Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1.

Fehlschlag Das Ziel erhält den Zustand Kränkelnd 1, sowie den Zustand Verlangsam 1, solange es den Zustand Kränkelnd besitzt.

Kreischender Vorstoß ♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Der Eulenbär stößt ein Blutgefrierendes Kreischen aus und nutzt zweimal Laufen. Alle Kreaturen innerhalb von 24 m Entfernung zum Eulenbären während seiner Bewegung unterliegen den Effekten des Blutgefrierenden Kreischens.

Markerschütterndes Kreischen ♦ (Furcht, Gefühl, Hörbar, Mental) Der Eulenbär entfesselt ein lautes Kreischen, welches seine Beute verängstigt. Jede Kreatur innerhalb einer 24 m-Ausdehnung muss einen Willenswurf gegen SG 20 ablegen. Unabhängig vom Ergebnis sind die Kreaturen sodann für 1 Minute gegen diese Fähigkeit immun.

Kritischer Erfolg Die Kreatur ist nicht betroffen.

Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur flieht für 1 Runde und erhält den Zustand Verängstigt 3.



PEGASUS

KREATUR 3

NG GROSS BESTIE

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +10

ST +3, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +3

RK 19; **REF** +11, **WIL** +7, **ZÄH** +9

TP 55

Buckeln ↗ SG 19

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

Nahkampf ➔ Huf +10, **Schaden** 1W8+5 Punkte Wuchtschaden

Nahkampf ➔ Flügel +10 (Agil), **Schaden** 1W6+5 Punkte Wuchtschaden

Galoppieren ➔➔ Der Pegasus verwendet 2 Bewegungsaktionen, von denen er beide entweder zum Laufen oder zum Fliegen benutzen darf. Er erhält während des Galopps einen Situationsbonus von +6 Metern auf seine Bewegungsraten.

Hilfe beim Aufsitzen ➔ **Anforderungen** Der Pegasus muss ohne einen Reiter fliegen. **Effekt** Der Pegasus fliegt. An einem beliebigen Punkt seiner Bewegung darf er einer bereitwilligen, angrenzenden Kreatur erlauben aufzusitzen. Die Kreatur muss dazu eine Reaktion verwenden.



SELTEN **NG** **GIGANTISCH** **BESTIE** **FEUER**

Wahrnehmung +27; Dunkelsicht, Magie entdecken, Unsichtbares sehen

Sprachen Aural, Celestisch, Gemeinsprache, Ignal

Fertigkeiten Akrobatik +30, Athletik +27, Diplomatie +31, Einschüchtern +27, Naturkunde +25

ST +6, **GE** +7, **KO** +5, **IN** +7, **WE** +6, **CH** +6

RK 36; **REF** +31, **WIL** +28, **ZÄH** +27; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 300, Regeneration 20 (durch Bösen Schaden oder Kälte deaktiviert), Selbstauferstehung; **Immunitäten** Feuer; **Schwächen** Böses 10, Kälte 10

Flammenschleier (Aura, Feuer, Hervorrufung, Naturmagie) 6 m. 4W6 Feuer, SG 37; Reflex, einfach. Während diese Aura aktiv ist, erleiden alle angrenzenden Kreaturen, die dem Phönix mit einem Nahkampfangriff treffen oder ihn anderweitig berühren, 2W6 Punkte Feuerschaden. Der Phönix kann diese Aura mit einer einzigen Aktion der Kategorie Konzentration aktivieren oder deaktivieren.

Selbstauferstehung (Heilung, Naturmagie, Nekromantie) Siehe MHB, Seite 237.

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 21 m

Nahkampf ♦ Schnabel +30 (Angriffsradius 6 m, Feuer, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W12+9 Punkte Stichschaden plus 3W8 Feuerschaden und 2W10 anhaltender Feuerschaden

Nahkampf ♦ Kralle +30 (Agil, Angriffsradius 6 m, Feuer, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W6+6 Punkte Stichschaden plus 3W8 Feuerschaden und 2W10 anhaltender Feuerschaden

Fernkampf ♦ Flammenstrahl +30 (Entfernungseinheit 12 m, Feuer), **Schaden** 6W6 Punkte Feuerschaden plus 2W10 anhaltender Feuerschaden

Immanente Naturzauber SG 39; **8. Dauerhafte Flamme** (beliebig oft), Feuerwand (x3), Flammenschlag, Fluch brechen, Heilung (x3), Magie bannen (x3); **7. Magie bannen** (beliebig oft); **6. Genesung** (x3); **Zaubertricks (8.) Licht**; **Ständig (8.) Magie entdecken**; **(6.) Unsichtbares sehen**

Feuerflug ♦ (Feuer, Hervorrufung, Naturmagie) Der Phönix lodert mit superheißen Feuer auf und fliegt bis zu seiner Bewegungsrate weit. Alle Kreaturen innerhalb von 6 Metern Entfernung von jedem vom Phönix durchquertem Feld erleiden 6W6 Punkte Feuerschaden (einfacher REF, SG 38)



EBENENABKÖMMLING, AASIMAR-ERLÖSER

KREATUR 5

NG MITTELGROSS AASIMAR HUMANOIDER MENSCH

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Athletik +11, Diplomatie +12, Gesellschaftskunde +7, Heilkunde +9, Religionskunde +11

ST +4, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +3

Gegenstände Armbrust (10 Bolzen), Plattenpanzer, Stahlschild (Härte 5, 20 TP, BW 10), Langschwert

RK 23 (25 mit erhobenem Schild); **REF** +8, **WIL** +11, **ZÄH** +12; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Krankheit (gegen Krankheiten werden aus Kritischen Fehlschlägen einfache Fehlschläge)

TP 73

Blick der Läuterung ↗ **Auslöser** Ein Feind fügt einem Verbündeten des Engelkinds Schaden zu. Sowohl Feind als auch Verbündeter müssen sich innerhalb von 4,50 Metern Entfernung befinden. **Effekt** Das Engelkind bewirkt, dass der Feind aufgrund des Gewichts der auf ihm lastenden Sünden zögert, während Visionen möglicher Läuterung vor seinem geistigen Auge erscheinen. Der Feind kann eine von zwei Optionen auswählen:

- Der Verbündete wird vom auslösenden Schaden nicht verletzt.
- Der Verbündete erhält Resistenz 7 gegen den auslösenden Schaden. Nachdem der Schadenseffekt angewendet wurde, erhält der Feind bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Kraftlos 2.

Göttliche Gnade ↗ **Auslöser** Das Engelkind wird zum Ziel eines Zaubers, der einen Rettungswurf erlaubt. **Effekt** Das Engelkind erhält einen Situationsbonus von +2 auf diesen Rettungswurf.

Schildblock ↗

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ↗ Langschwert +15 (Vielseitig S), **Schaden** 1W8+7 Punkte
Hiobschaden

Fernkampf ↗ Armbrust +12 (Entfernungseinheit 40 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W8+3 Punkte Stichschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 20; **Zaubertricks (3.)** Licht

Stoßgebetszauber SG 20; **3.** (1 Fokuspunkt) Handauflegen (Grundregelwerk, S. 402)



EBENENABKÖMMLING, DÄMMERWANDLERGEISTERJÄGER KREATUR 4

N MITTELGROSS DÄMMERWANDLER HUMANOIDER MENSCH

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobistik +10, Athletik +8, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +12, Naturkunde +8, Täuschung +6, Überlebenskunst +8

ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +0

Gegenstände Kompositlangbogen (20 Pfeile), Kriegsbeil (2), Lederrüstung

RK 21 (22 gegen Beute; siehe Jagdbeute); **REF** +12, **WIL** +10, **ZÄH** +9; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Todeseffekte

TP 56; **Immunitäten** Effekte, die ihren Körper oder ihre Seele in Untote verwandeln würden; **Resistenzen** Negative Energie 2

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Kriegsbeil +12 (Agil, Durchschlagend), **Schaden** 1W6+5 Punkte
Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kompositlangbogen +14 (Ballistisch 9 m, Entfernungseinheit 30 m, Gefährlich 1W10, Geschoss, Nachladen 0), **Schaden** 1W8+4 Punkte
Stichschaden

Fernkampf ♦ Kriegsbeil +14 (Agil, Durchschlagend, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 1W6+5 Punkte Hiebschaden

Aufeinanderfolgende Schüsse ♦ **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Effekt** Der Dämmerwandler führt zwei Angriffe mit seinem Langbogen gegen seine Jagdbeute aus. Trifft er mit beiden Angriffen, so addiert er den Schaden hinsichtlich von Resistenzen und Schwächen.

Geisterjäger Die Waffen eines Dämmerwandlers erhalten bei Angriffen gegen Körperlose Untoten die Vorteile der Eigenschaftsrune *Geister berührend*.

Jagdbeute ♦ Siehe MHB, Seite 110



EBENENABKÖMMLING, TIEFLINGADEPT

KREATUR 3

CB MITTELGROSS HUMANOIDER MENSCH TIEFLING

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +7, Arkane Künste +9, Einschüchtern +7, Gesellschaftskunde +9, Heimlichkeit +7, Kenntnis (Abyss) +9, Okkultismus +9, Religionskunde +6, Täuschung +9

ST +0, **GE** +2, **KO** +0, **IN** +4, **WE** +1, **CH** +2

Gegenstände Dolch, Entdeckerkleidung, Stab, Zauberbuch

RK 17; **REF** +7, **WIL** +8, **ZÄH** +5

TP 29

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Stab +6 (Zweihändig 1W8), **Schaden** 1W6 Punkte Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Dolch +7 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W4 Punkte Stichschaden

Fernkampf ♦ Dolch +7 (Agil, Vielseitig H, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 1W4+1 Punkte Stichschaden

Vorbereitete Arkane Zauber SG 21, Angriff +11; **2. Flammenkugel, Unsichtbarkeit; 1. Kreatur bezaubern, Magisches Geschoss, Schwächestrahl; Zaubertricks (2.) Eiskalte Berührung, Magie entdecken, Magierhand, Schild, Verstrickende Ranke**

Immanente Göttliche Zauber SG 17; **2. Dunkelheit**

Gebundenen Gegenstand auszehren ♦ **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Anforderungen** Der Adept hat während seines derzeitigen Zuges noch nicht gehandelt. **Effekt** Der Adept verwendet die in seinem Stab gespeicherte Macht. Dies verleiht ihm die Fähigkeit, einen vorbereiteten Zauber zu wirken, den er am selben Tag bereits gewirkt hat (wobei er jedes Mal einen anderen Zaubergrad anwenden muss), ohne einen Zauberplatz aufzuwenden. Der Adept muss den Zauber immer noch wirken und alle dessen Anforderungen erfüllen.



RB MITTELGROSS GEIST KÖRPERLOS UNTOTER

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +14, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +14

ST -5, **GE** +5, **KO** +0, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +4

Ortgebunden Ein Poltergeist ist an einen bestimmten Ort gebunden, an dem er entstand oder erschaffen wurde, und kann sich nicht weiter als 40 Meter davon entfernen. Manche Poltergeister sind jedoch an einen bestimmten Raum, ein Gebäude oder ein ähnliches Areal gebunden.

RK 22; **REF** +14, **WIL** +13, **ZÄH** +9

TP 55, Wiederkehr; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzision, Todeseffekte; **Resistenzen** 5 gegen jeglichen Schaden (außer Kraft, Geisterhafte Berührung oder Positive Energie; doppelte Resistenz gegen nichtmagischen Schaden)

Natürliche Unsichtbarkeit Ein Poltergeist ist von Natur aus unsichtbar. Er wird nur sichtbar, wenn er Furcht säen einsetzt.

Telekinetische Verteidigung ↗ **Auslöser** Eine Kreatur nähert sich dem Poltergeist auf 3 Meter Entfernung. **Effekt** Der Poltergeist führt einen Angriff mit einem Telekinetischen Objekt gegen die auslösende Kreatur aus.

Wiederkehr (Okkult, Nekromantie) Wenn ein Poltergeist vernichtet wird, so bildet er sich nach 2W4 Tagen vollständig geheilt am Ort seiner Vernichtung neu. Ein Poltergeist kann nur endgültig vernichtet werden, indem jemand den Grund seiner Existenz herausfindet und jene Angelegenheit richtigstellt, welche den Geist von seiner ewigen Ruhe abhält.

Bewegungsrate Fliegen 6 m

Fernkampf ↗ Telekinetisches Objekt +13 (Entfernungseinheit 18 m, Hervor- rufung, Magisch, Okkult), **Schaden** 2W12 Punkte Wuchtschaden, Stich- schaden oder Hiebschaden (abhängig vom Objekt)

Immanente Okkulte Zauber SG 23, Angriff +13; **3. Telekinetisches Kampf- manöver** (beliebig oft); **Zaubertricks (3.)** Magierhand



Furcht säen ➔ (Furcht, Gefühl, Kampfunfähig, Konzentration, Mental); **Anforderungen** Der Poltergeist muss unsichtbar sein. **Effekt** Der Poltergeist wird sichtbar und erscheint als geisterhafter, skelettartiger Humanoid. Alle Kreaturen in 9 Metern Entfernung müssen einen Willenswurf gegen SG 21 ausführen. Bei einem Fehlschlag erhalten sie den Zustand Verängstigt 2. Bei einem Kritischen Fehlschlag erhalten sie außerdem für die Dauer des Zustands Verängstigt den Zustand Fliehend. Bei einem Erfolg ist eine Kreatur 1 Minute lang temporär immun. Der Poltergeist wird zu Beginn seines nächsten Zuges wieder unsichtbar.

Telekinetischer Sturm ➔ (Hervorrufung, Konzentration, Okkult); Der Poltergeist wirft telekinetisch mit unzähligen kleinen Objekten, zum Beispiel dutzenden Stücken von Besteck oder Büchern, um sich. Er kann zu diesem Zweck eine oder mehrere Kreaturen als Ziele auswählen.

- Wenn dieser Effekt mehrere Kreaturen betrifft, führt der Poltergeist einen Angriff mit einem Telekinetischen Objekt gegen jedes Ziel in 9 Metern Entfernung aus, auf den er einen Situationsmalus von -2 erhält. Dies gilt hinsichtlich des Malus für Mehrfachangriffe des Poltergeists als ein Angriff und der Malus erhöht sich nicht, bis alle diese Angriffe ausgeführt wurden.
- Wenn dieser Effekt nur eine Kreatur betrifft, führt der Poltergeist einen Angriff mit einem Telekinetischen Objekt gegen das Ziel aus, dessen Schaden sich auf 3W12 Punkte erhöht. Bei einem Fehlschlag erleidet das Ziel 1W12 Punkte Schaden und bei einem Kritischen Fehlschlag keinen Schaden.



UNGEWÖHNLICH N MITTELGROSS BESTIE

Wahrnehmung +10; Erschütterungssinn (ungenau) 3 m, Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobatik +13, Athletik +9, Diplomatie +11, Heimlichkeit +13, Täuschung +11, Überlebenskunst +10

ST +3, **GE** +5, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +3

RK 23; **REF** +13, **WIL** +10, **ZÄH** +9

TP 50; **Schwächen** Schall 5

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Biss +13 (Finesse, Magisch), **Schaden** 2W6+7 Punkte Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +13 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W4+7 Punkte Hiebschaden

Katzensprung ♦ (Beschwörung, Bewegung, Naturmagie, Teleportation) Der Poracha teleportiert bis zu 12 Meter weit. Er muss den Zielort sehen können, zu dem er teleportiert. Er kann diese Fähigkeit danach 1W4 Runden lang nicht anwenden.

Objektverschmelzung ♦ (Naturmagie, Verwandlung) Der Poracha berührt ein angrenzendes Objekt, das genügend Volumen haben muss, um ihn aufzunehmen. Er verschmilzt mit diesem Objekt für unbestimmte Zeit. Während er sich darin befindet, verläuft die Zeit für ihn außergewöhnlich langsam und kann er die Welt jenseits nur eingeschränkt wahrnehmen. Der Poracha kann dazu ausschließlich seinen Erschütterungssinn verwenden. Er ist außerdem nur imstande, mentale Aktionen oder seinen Katzensprung anzuwenden. In letzterem Fall verlässt er das Objekt und erscheint an einem Ort seiner Wahl. Sollte eine Kreatur das Objekt mit einem Angriff treffen, wird der Poracha unverletzt aus diesem ausgestoßen.



PROTEANER, KEKETAR

KREATUR 17

CN GROSS BEOBACHTER PROTEANER

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Entropiegespür (ungenau) 18 m

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Proteanisch; Telepathie 30 m, Zungen

Fertigkeiten Akrobistik +26, Athletik +30, Diplomatie +35, Einschüchtern +35, Heimlichkeit +28, Religionskunde +30, Täuschung +33

ST +9, **GE** +5, **KO** +7, **IN** +5, **WE** +7, **CH** +7

Entropiegespür (Erkenntnis, Göttlich, Vorhersage) Wie beim Limbuswurm

RK 40; **REF** +28, **WIL** +34, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 290, Schnelle Heilung 10; **Resistenzen** Präzisionsschaden 10, Proteanische Anatomie 25; **Schwächen** Rechtschaffen 15

Proteanische Anatomie (Göttlich, Verwandlung) Wie beim Limbuswurm

Raumsog (Aura, Göttlich, Verwandlung) 9 m. Eine Kreatur, die innerhalb dieser Aura eine Teleportationsfähigkeit anwendet oder mittels Teleportation in ihr erscheint, muss einen Zähigkeitswurf (SG 38) ausführen. Bei einem Fehlschlag verschwindet sie 1W4 Runden lang aus der Realität, ehe sie die Teleportation beendet. Die Kreatur kann nicht handeln, nichts wahrnehmen und nicht als Ziel ausgewählt werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf beendet die Kreatur die Teleportation wie gewohnt, erhält aber den Zustand Betäubt 1. Keketare sind gegen diesen Effekt immun.

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 15 m, Schwimmen 12 m; **Bewegungsfreiheit**

Nahkampf ♦ Biss +33 (Angriffsradius 3 m, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 3W10+15 Punkte Stichschaden plus 1W6 Chaotisch und Raumerschütternder Angriff

Nahkampf ♦ Klaue +33 (Agil, Angriffsradius 3 m, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 2W10+15 Punkte Hiebschaden plus 1W6 Chaotisch und Raumerschütternder Angriff

Nahkampf ♦ Schwanz +33 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+15 Punkte Wuchtschaden plus Ergreifen

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Immanente Göttliche Zauber SG 42, Angriff +32; **9.** Göttlicher Zorn (nur Chaotisch), Regenbogensphäre; **8.** Böswillige Verwandlung, Verwirrung; **7.** Auflösung, Magie bannen (beliebig oft), Verstand verwirren (x3), Zerbersten (beliebig oft); **6.** Teleportieren (beliebig oft; nur selbst); **5.** Dimensionstür, Erschaffung (beliebig oft), Scheingelände (x2; siehe Realität formen); **4.** Dimensionstür (beliebig oft), Verwirrung (beliebig oft); **2.** Gesinnung entdecken (beliebig oft; nur Rechtschaffen); **Ständig (5.)** Zungen; **(4.)** Bewegungsfreiheit

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung)

Der Keketar nimmt die Gestalt einer Riesigen oder kleineren Kreatur an. Dies ändert nichts an seiner Bewegungsrate sowie den Angriffs- und Schadensboni seiner Angriffe, könnte aber die Schadensart seiner Angriffe verändern.

Raumerschütternder Angriff (Gestaltwandel, Göttlich, Verwandlung) Eine vom Biss- oder Klauenangriff des Keketars getroffene Kreatur muss einen Zähigkeitswurf (SG 36) ausführen. Bei einem Fehlschlag unterliegt sie einer Raumerschütterung (siehe Seite 242).

Realität formen (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Wenn der Keketar Scheingelände wirkt, lässt er eine pseudo-reale Substanz in die Illusion einfließen. Kreaturen, die die Illusion nicht anzweifeln, behandeln dadurch erzeugte Bauwerke und Gelände so, als seien sie echt. Sie steigen illusionäre Treppen hinauf, werden in illusionären Treibsand gesogen usw.

Würgen ♦ 1W10+15 Punkte Wuchtschaden, SG 42



CN GROSS BEOBACHTER PROTEANER

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht, Entropiegespür (ungenau) 9 m

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Proteanisch

Fertigkeiten Akrobatik +14, Athletik +16, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +12

ST +5, **GE** +3, **KO** +5, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +3

Entropiegespür (Erkenntnis, Göttlich, Vorhersage) Wie beim Limbuswurm

RK 24; **REF** +14, **WIL** +12, **ZÄH** +18; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 120, Schnelle Heilung 2; **Resistenzen** Präzisionsschaden 5, Proteanische Anatomie 10; **Schwächen** Rechtschaffen 5

Proteanische Anatomie (Göttlich, Verwandlung) Wie beim Limbuswurm

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 9 m, Schwimmen 7,50 m; **Bewegungsfreiheit**

Nahkampf ♦ Biss +18 (Angriffsradius 3 m, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 2W10+8 Punkte Stichschaden plus 1W6 Chaotisch

Nahkampf ♦ Schwanz +18 (Angriffsradius 4,50 m, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 2W8+8 Punkte Wuchtschaden plus 1W6 Chaotisch und Ergreifen

Nahkampf ♦ Tentakel +18 (Agil, Angriffsradius 3 m, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 2W8+6 Punkte Stichschaden plus 1W6 Chaotisch und Benommenmachender Hieb

Immanente Göttliche Zauber SG 26, Angriff +16; **5.** Dimensionstür; **4.** Fester Nebel, Säurepfeil; **3.** Zerbersten (beliebig oft); **2.** Verhüllender Nebel (beliebig oft); **1.** Ge-
sinnung entdecken (beliebig oft; nur Rechtschaffen); **Ständig (4.)** Bewegungsfreiheit

Anpassungsfähiger Schlag ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Verwandlung) Der Naunet wählt zwischen Adamant, Kaltem Eisen oder Silber aus. Seine Nahkampfangriffe funktionieren 1 Minute lang oder bis er Anpassungsfähiger Schlag erneut anwendet, als bestünden sie aus dem entsprechenden Material.

Benommenmachender Hieb (Gefühl, Göttlich, Mental, Verzauberung) Eine vom Tentakelangriff eines Nauneten getroffene Kreatur erhält 1W4 Runden lang den Zustand Benommen 2 (SG 24; Willen, keine Wirkung). War die getroffene Kreatur bereits von dieser Fähigkeit betroffen, verlängert sich deren Wirkungsdauer stattdessen um 1 Runde. Eine chaotische Kreatur ist nur Benommen 1.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Naunet nimmt die Gestalt einer Kleinen, Mittelgroßen oder Großen Bestie, eines Humanoiden oder eines Tieres an. Dies ändert nichts an seiner Bewegungsrate sowie den Angriffs- und Schadensboni seiner Angriffe, könnte aber die Schadensart seiner Angriffe verändern.

Würgen ♦ 1W8+8 Punkte Wuchtschaden, SG 26



CN SEHR KLEIN BEOBACHTER PROTEANER

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht, Entropiegespür (ungenau) 9 m

Sprachen Abyssisch, Proteanisch

Fertigkeiten Akrobistik +7, Heimlichkeit +7, Religionskunde +4, Täuschung +6

ST -1, GE +4, KO +0, IN -1, WE -1, CH +1

Entropiegespür (Erkenntnis, Göttlich, Vorhersage) Ein Limbuswurm kann die Anwesenheit einer Kreatur anhand von Wahrscheinlichkeiten wahrnehmen, deren Wahrnehmung ihm ein übernatürlicher Sinn in chaotische Chancen und Optionen gewährt. Er erlangt so die Fähigkeit, Kreaturen innerhalb der aufgeführten Entfernung wahrzunehmen. Eine Kreatur unter dem Effekt von Unauffindbarkeit oder die auf ähnliche Weise vor Erkenntnismagie und Vorhersagen geschützt ist, kann mittels Entropiegespür nicht entdeckt werden.

RK 17; REF +9, WIL +6, ZÄH +5

TP 16, Schnelle Heilung 1; **Resistenzen** Präzisionsschaden 3, Proteanische Anatomie 5

Proteanische Anatomie (Göttlich, Verwandlung) Die Organe eines Limbuswurms verändern konstant ihre Form und Lage. Wenn der Limbuswurm Elektrizitäts-, Säure- oder Schallschaden erleidet, erhält er den aufgeführten Wert als Resistenz gegen diese Schadensart. Dies hält 1 Stunde lang an oder bis der Proteaner das nächste Mal Schaden durch eine der anderen Schadensarten nimmt (in diesem Fall ändert sich die Resistenz, um gegen diese Art Schaden zu wirken).

Der Limbuswurm ist immun gegen Gestaltwandeleffekte, es sei denn, er ist ein bereitwilliges Ziel. Wird er Blind oder Taub gemacht, so erholt er sich am Ende seines nächsten Zuges automatisch von diesem Zustand, da ihm neue Sinnesorgane wachsen, welche die beschädigten ersetzen.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m; **Bewegungsfreiheit**

Nahkampf ♦ Biss +9 (Chaotisch, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W8-1 Punkte
Stichschaden plus 1W4 Chaotisch

Nahkampf ♦ Schwanz +9 (Chaotisch, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4-1 Punkte
Hiebschaden plus 1W4 Chaotisch und Benommenmachender Schwanzschlag



(Fortsetzung)

Immanente Göttliche Zauber SG 16; **4.** Vorzeichen; **2.** Verhüllender Nebel, Verschwimmen (nur selbst); **1.** Gesinnung entdecken (beliebig oft; nur Rechtschaffen); **Zaubertricks (4.)** Geisterhaftes Geräusch, Tanzende Lichter, Zaubertrick; **Ständig (4.)** Bewegungsfreiheit

Benommenmachender Schwanzschlag (Gefühl, Göttlich, Mental, Verzauberung)

Eine vom Schwanzschlag eines Limbuswurms getroffene Kreatur erhält 1 Runde lang den Zustand Benommen 1 (bei einem Kritischen Treffer Benommen 2). Ein erfolgreicher Willenswurf (SG 16) hebt diesen Effekt auf und verleiht 1 Minute lang temporäre Immunität gegen diese Fähigkeit.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung)

Der Limbuswurm nimmt die Gestalt eines Sehr Kleinen Tieres an. Dies ändert nichts an seiner Bewegungsrate sowie den Angriffs- und Schadensboni seiner Angriffe, könnte aber die Schadensart seiner Angriffe verändern.



SEELENBEGLEITER, MORRIGNA

KREATUR 15

N MITTELGROSS BEOBSCHTER SEELENBEGLEITER

Wahrnehmung +28; Dunkelsicht, Lebensgespür 18 m

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch, Nekril, Requial; **Mit Tieren sprechen, Zungen**

Fertigkeiten Athletik +27, Diplomatie +27, Einschüchtern +29, Gesellschaftskunde +24, Heimlichkeit +27, Kenntnis (Beinacker) +28, Religionskunde +29

ST +8, **GE** +4, **KO** +4, **IN** +3, **WE** +6, **CH** +4

Lebensgespür (Erkenntnis, Göttlich) Wie beim Nosos

Gegenstände +2 Bo-Stab des Schadens

RK 38; **REF** +27, **WIL** +29, **ZÄH** +25; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 240, Regeneration 20 (durch Feuer oder Säure deaktiviert); **Immunitäten** Krankheit,

Todeseffekte; **Resistenzen** Gift 15, Negative Energie 15

Netzhüllenreaktion ↗ **Auslöser** Eine Kreatur in Angriffsreichweite der Netzhülle der Morrigna führt eine Aktion zum Angreifen oder einen Fertigkeitswurf aus. **Effekt** Die Morrigna führt einen Angriff mit ihrer Netzhülle gegen die auslösende Kreatur aus. Resultiert dieser Angriff in einem Kritischen Erfolg, so wird die auslösende Aktion unterbrochen.

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m (*Spinnenklettern*)

Nahkampf ➔ **Bo-Stab** +31 (Angriffsradius 3 m, Magisch, Parade, Zu Fall bringen), **Schaden** 2W8+14 Punkte Wuchtschaden plus Geisterhafte Berührung

Nahkampf ➔ Netzhülle +29 (Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W12+14 Punkte Wuchtschaden plus Ergreifen und Geisterhafte Berührung

Immanente Göttliche Zauber SG 37; **4.** Sprechende Leiche; **Ständig (5.)** Zungen, **(2.)** Mit Tieren sprechen, Spinnenklettern

Spontane Göttliche Zauber SG 35, Angriff +30; **6.** (4 Zauberplätze) Feld der Lebensenergie, Geist zerstören, Heilung; **5.** (4 Zauberplätze) Magie bannen, Todesschutz, Verständigung; **4.** (4 Zauberplätze) Bewegungsfreiheit, Immunität gegen Zauber, Vorzeichen; **3.** (4 Zauberplätze) Blindheit verursachen, Glaubenskrise, Traumnachricht; **2.** (4 Zauberplätze) Gefühle besänftigen, Stille, Unsichtbares sehen; **1.** (4 Zauberplätze) Schwächerstrahl, Segnen, Verfluchen; **Zaubertricks (8.)** Eiskalte Berührung, Magie entdecken, Magische Aura lesen, Stabilisieren, Untote schwächen

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Göttliche Rituale SG 37; Geist herbeirufen

Geisterhafte Berührung Die Angriffe einer Morrigna wirken auf Körperlose Kreaturen, als stünden sie unter dem Effekt einer Geister berührenden Eigenschaftsrune. Sie fügen Lebewesen 4W6 Punkte Negativen Energieschaden und Untoten 4W6 Punkte Positiven Energieschaden zu.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Die Morrigna nimmt die Gestalt eines Kleinen oder Mittelgroßen Humanoiden oder Tieres an. Dies ändert nichts an ihrer Bewegungsrate sowie den Angriffs- und Schadensboni ihrer Angriffe, kann aber die Schadensart ihrer Angriffe verändern. Sie ist nicht imstande, in ihrer neuen Gestalt mit ihrer Netzähnlichkeit anzugreifen, bis sie sich entscheidet, diese zu manifestieren.

Spinnenschwarm beschwören ➤➤ (Beschwörung, Göttlich) Die Morrigna beschwört eine Riesentarantel (MHB, S. 291) oder einen Spinnenschwarm (MHB, S. 290). Diese Spinnen gehören der Kategorie Beschworen an und bleiben 10 Minuten lang oder bis ihre Trefferpunkte auf 0 fallen vor Ort. Die Morrigna muss den Zauber nicht aufrechterhalten, um diese beschworenen Kreaturen zu befehligen und darf eine beliebige Anzahl an Spinnen gleichzeitig beschworen haben. Die Morrigna kann jederzeit durch die Augen von jeder ihrer beschworenen Spinnen sehen.



N SEHR KLEIN BEOBACHTER SEELENBEGLEITER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht, Lebensgespür 18 m

Sprachen Abyssisch, Celestisch, Infernalisch, Requial

Fertigkeiten Akrobatik +6, Darbietung +6, Gesellschaftskunde +2, Heimlichkeit +6, Kenntnis (Beinacker) +8, Kenntnis (Bibliotheken) +8, Religionskunde +6

ST -1, GE +3, KO +1, IN +1, WE +1, CH +3

Lebensgespür (Erkenntnis, Göttlich) Ein Seelenbegleiter fühlt die Essenz von Lebewesen und Untoten innerhalb der angegebenen Reichweite.

RK 16; REF +8, WIL +6, ZÄH +4

TP 18; Immunitäten Krankheit, Todeseffekte; **Resistenzen** Gift 3, Negative Energie 3

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Schnabel +6 (Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4-1 Punkte Stichschaden plus Geisterhafte Berührung

Immanente Göttliche Zauber SG 16; **4.** Sprechende Leiche, Vorzeichen; **2.** Geräuschexplosion, Unsichtbarkeit (beliebig oft; nur sich selbst)

Bedrückende Melodie ♦ (Göttlich, Hörbar, Kampfunfähig, Konzentration, Mental, Verzauberung) Der Nosos singt ein einnehmendes Lied. Alle lebenden und untoten Kreaturen innerhalb einer Ausstrahlung von 18 Metern müssen einen Willenswurf gegen SG 18 ausführen. Der Effekt hält 1 Runde lang an, aber ein Nosos kann diese Fähigkeit in aufeinanderfolgenden Runden anwenden, um die Wirkungsdauer für alle betroffenen Kreaturen um 1 weitere Runde zu verlängern. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, ist 24 Stunden lang temporär immun. Obwohl dieser Effekt der Kategorie Mental angehört, wirkt er auch auf Geistlose Untote. Seelenbegleiter sind gegen diese Fähigkeit immun.

Fehlschlag Die Kreatur ist Fasziniert.

Kritischer Fehlschlag Wie bei Fehlschlag, nur dass die Kreatur während ihres Zuges alle ihre Aktionen verwenden muss, um sich so schnell wie möglich unter Vermeidung offensichtlicher Gefahren dem Nosos zu nähern. Befindet sich eine Faszinierte Kreatur angrenzend zu einem Nosos, so bleibt sie still stehen und handelt nicht. Wird die Kreatur angegriffen, so endet ihr Zustand Fasziniert.

Geisterhafte Berührung Die Angriffe eines Nosos wirken auf Körperlose Kreaturen, als stünden sie unter dem Effekt einer Geister berührenden Eigenschaftsrune. Sie fügen Lebewesen 1W6 Punkte Negativen Energieschaden und Untoten 1W6 Punkte Positiven Energieschaden zu.

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Nosos nimmt die Gestalt eines Raben oder anderen Singvogels an. Dies ändert nichts an seiner Bewegungsrate sowie den Angriffs- und Schadensboni seiner Angriffe.



PTEROSAURIER, PTERANODON

KREATUR 2

N GROSS TIER

Wahrnehmung +8; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +10, Athletik +7

ST +3, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 18; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +7

TP 35

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Schnabel +10, **Schaden** 1W10+3 Punkte Stichschaden

Angriff im Vorbeifliegen ♦♦ Der Pteranodon fliegt bis zu seiner Bewegungsrate schnell und führt an einem beliebigen Ort der Bewegung einen Schnabelangriff aus.

PTEROSAURIER, QUETZALCOATEL KREATUR 7

N RIESIG TIER

Wahrnehmung +15; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +14, Athletik +17

ST +6, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -1

RK 25; **REF** +17, **WIL** +12, **ZÄH** +16

TP 110

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Schnabel +17 (Angriffsradius 3 m, Gefährlich 1W10), **Schaden** 2W10+10 Punkte Stichschaden plus 1W8 Anhaltende Blutung

Nahkampf ♦ Kralle +17, **Schaden** 2W8+10 Punkte Stichschaden plus Ergreifen

Angriff im Vorbeifliegen ♦♦ Der Quetzalcoatel fliegt bis zu seiner Bewegungsrate schnell und führt an einem beliebigen Ort der Bewegung einen Krallen- oder Schnabelangriff aus.

Beute aufgreifen Der Quetzalcoatel kann sich mit halber Bewegungsrate bewegen, wenn er eine einzige Kreatur Ergriffen oder Gebunden hat. Während dessen sind beide seiner Krallen beschäftigt.



CB **GROSS** **ABERRATION**

Wahrnehmung +29; Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aklo (kann keine Sprache sprechen); Telepathie 30 m

Fertigkeiten Einschüchtern +30, Okkultismus +27, Täuschung +30

ST +6, **GE** +5, **KO** +4, **IN** +5, **WE** +6, **CH** +8

RK 36; **REF** +26, **WIL** +31, **ZÄH** +27; +2 gegen Gefühlseffekte

TP 305; **Resistenzen** Mental 15

Bewegungsrate 12 m; *Luftwandeln*

Nahkampf ♦ Klaue +30 (Agil, Angriffsradius 3 m, Magisch), **Schaden** 3W8+12 Punkte Hiebschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 39; **7. Tiefe Verzweiflung** (x3); **3. Furcht** (beliebig oft);

2. Fürchterlicher Lachanfall; Ständig (4.) Luftwandeln

Emotionale Eile ➤➤➤ Der Quelaunt wirkt bis zu drei Zauber, die er aus seinen beliebig oft wirkbaren Immanenten Zauber oder seinen Emotionalen Fokuszaubern auswählt.

Emotionaler Fokus Der Quelaunt kann die folgenden Domänenzauber des Klerikers als Immanente Okkulte Zauber des 8. Grades wirken, ohne einen Fokuspunkt aufwenden zu müssen: *Blinder Ehrgeiz*, *Fesselnde Anziehungskraft* und *Selbstüberschätzung*.

Emotionen verzehren ♦ (Gefühl, Kampfunfähig, Mental, Offensiv); **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Effekt** Der Quelaunt ernährt sich von der emotionalen Unruhe einer einzigen Kreatur innerhalb von 9 Metern Entfernung, die unter einem schädlichen Gefühlseffekt steht. Das Ziel muss einen Willenswurf (SG 37) ausführen. Bei einem Fehlschlag erleidet es 4W10 Punkte Mentalen Schaden und ist 1 Runde lang Betäubt. Gleichzeitig erhält der Quelaunt die gleiche Anzahl an Trefferpunkten zurück und braucht für Emotionen verzehren keine Aktion aufwenden, sodass er während desselben Zuges eine weitere Aktion ausführen darf.

Schnelle Angriffe ➤➤ (Angriff) Der Quelaunt führt drei Nahkampfangriffe gegen jeweils ein anderes Ziel in seinem Angriffsradius aus. Der Malus für Mehrfachangriffe gilt, erhöht sich allerdings erst, nachdem diese drei Angriffe ausgeführt wurden.

Verzweiflungsspirale ♦ (Gefühl, Mental); **Auslöser** Der Rettungswurf einer Kreatur gegen einen der Immanenten oder Emotionalen Fokuszauber des Quelaunten schlägt fehl. **Effekt** Während der Quelaunt in den Verstand der auslösenden Kreatur eindringt und dort negative Gefühle aussät, nimmt er dem Ziel gleichzeitig Gefühle der Hoffnung und dessen positive Einstellung. Der Quelaunt kann augenblicklich einen einzigen Gefühlseffekt beenden, von dem die auslösende Kreatur zu dieser Zeit profitiert.



RB KLEIN RAKSCHASA SCHEUSAL

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Fertigkeiten Akrobistik +13, Diebeskunst +13, Heimlichkeit +13, Täuschung +14

ST +1, GE +4, KO +3, IN +1, WE +1, CH +3

RK 23; **REF** +13, **WIL** +10, **ZÄH** +12; Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie (bzw. von +3 auf alle Rettungswürfe gegen Göttliche Magie)

TP 60; Resistenzen Körperlich 5 (außer Stichschaden); **Schwächen** Gutes 5

Bewegungsrate 7,50 m, Klettern 6 m

Nahkampf ♦ Zähne +15 (Finesse, Magisch), **Schaden** 2W6+4 Stichschaden plus 1W6 anhaltende Blutung

Nahkampf ♦ Klaue +15 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W4+4 Hiebschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 19; **4. Hellsehen; 3. Gedanken lesen** (beliebig oft), Hellhören

Spontane Okkulte Zauber SG 22, Angriff +15; **1. (4 Zauberplätze) Bauchreden, Kreatur bezaubern; Zaubertricks (1.) Benommenheit, Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Magierhand, Magisches Siegel**

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung) Der Dandasuka nimmt das Aussehen eines Kleinen Humanoiden an. Dies wirkt sich nicht auf Bewegungsrate oder Angriffs- und Schadensmodifikatoren des Dandasukas mit seinen Angriffen aus, könnte aber die Schadensart seines Angriffes modifizieren (meistens zu Wuchtschaden). In humanoider Gestalt verliert er in der Regel seinen Zähneangriff, außer die angenommene Gestalt verfügt über Zähne oder einen ähnlichen Waffenlosen Angriff.

Hinterhältiger Angriff Der Dandasuka fügt auf dem Falschen Fuß betroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



RAKSCHASA, RAJA-RAKSCHASA

KREATUR 10

RB MITTELGROSS RAKSCHASA SCHEUSAL

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Fertigkeiten Täuschung +23, Darbietung +19, Diplomatie +21, Einschüchtern +21, Heimlichkeit +20, Okkultismus +18,

ST +4, **GE** +6, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +1, **CH** +5

Gegenstände +1 Kukri des Schadens

RK 30; **REF** +21, **WIL** +18, **ZÄH** +19; Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Magie (bzw. +3 auf alle Rettungswürfe gegen Göttliche Magie)

TP 155; **Resistenzen** Körperlich 10 (außer Stichschaden); **Schwächen** Gutes 10

Das Göttliche verneinen ↳ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb von 9 m nutzt einen Zauber oder eine Fähigkeit der Kategorie Göttlich. **Anforderungen** Der Raja-Rakschasa besitzt einen nicht genutzten Zauberplatz, mit dem er *Magie bannen* wirken kann. **Effekt** Der Raja-Rakschasa wendet einen Zauberplatz auf, mit dem man *Magie bannen* wirken könnte, und versucht, dem auslösenden Zauber oder der auslösenden Fähigkeit entgegenzuwirken. Er kann diese Fähigkeit nur alle 1W4 Runden nutzen.

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Kukri +23 (Agil, Finesse, Magisch, Zu Fall bringen), **Schaden** 2W6+10 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Zähne +20 (Agil, Magisch), **Schaden** 2W12+10 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +22 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 2W8+10 Hiebschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 31; **3.** Gedanken lesen (beliebig oft)

Spontane Okkulte Zauber SG 31; **5.** (3 Zauberplätze) Halluzination erzeugen, *Magie bannen*, Schattenexplosion; **4.** (4 Zauberplätze) Einflüsterung, Fliegen, Hellsehen, *Magie bannen*; **3.** (4 Zauberplätze) Hellhören, *Magie bannen*, Unauffindbarkeit, Vampirgriff; **2.** (4 Zauberplätze) Fürchterlicher Lachanfall, Unsichtbarkeit, Verschwimmen; **1.** (4 Zauberplätze) Gegenstand verkleiden, Kreatur bezaubern, Scheinobjekt; **Zaubertricks (5.)** Geisterhaftes Geräusch, *Magie entdecken*, Magische Aura lesen, Magierhand, Magisches Siegel



(Fortsetzung)

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandel, Konzentration, Okkult, Verwandlung) Der Raja-Rakschasa nimmt das Aussehen eines Mittelgroßen Humanoiden an. Dies wirkt sich nicht auf Bewegungsrate oder Angriffs- und Schadensmodifikatoren des Rajas mit seinen Angriffen aus, könnte aber die Schadensart seines Angriffes modifizieren (meistens zu Wuchtschaden). In humanoider Gestalt verliert er in der Regel seinen Zähneangriff, außer die angenommene Gestalt verfügt über Zähne oder einen ähnlichen Waffenlosen Angriff.

Verstörende Vision ♦ (Konzentration, Mental, Okkult, Verzauberung) Die Augen des Raja-Rakschasas blitzen grünlich auf, während er eine telepathische Welle in einer 9 m-Ausstrahlung aussendet. Alle Kreaturen im Wirkungsbereich werden von Visionen böser Dekadenz aus einem der früheren Leben des Rakschasas übermannt. Jede nicht böse Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 29 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 (plus Betäubt 1 im Fall eines Kritischen Fehlschlages). Die Visionen währen 1W4 Runden; in dieser Zeit erhalten der Raja-Rakschasa und alle bösen Kreaturen im Wirkungsbereich einen Zustandsbonus von +1 auf alle Würfe. Der Raja-Rakschasa kann diese Fähigkeit erst nach Ende der aktuellen Visionen wieder einsetzen.



RATTE, RIESEN RATTE

KREATUR -1

N KLEIN TIER

Wahrnehmung +5; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +2 (Klettern und Schwimmen +4), Heimlichkeit +5

ST +1, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -3

RK 15; **REF** +7, **WIL** +3, **ZÄH** +6

TP 8

Bewegungsrate 9 m, Klettern 3 m

Nahkampf ♦ Biss +7 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+1 Stichschaden plus Schmutzfeber

Schmutzfeber (Krankheit) Die durch Schmutzfeber erhaltenen Zustände Kränkelnd und Bewusstlos verbessern sich nicht von allein, solange die Krankheit nicht geheilt wurde. **RW** ZÄH, SG 14; **Phase 1** Erkrankt ohne Symptome (1W4 Stunden), **Phase 2** Kränkelnd 1 (1 Tag), **Phase 3** Kränkelnd 1 und Verlangsamt 1 (1 Tag), **Phase 4** Bewusstlos (1 Tag), **Phase 5** Tot

RATTENSCHWARM

KREATUR 1

N GROSS SCHWARM TIER

Wahrnehmung +5; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +4 (Klettern oder Schwimmen +6), Heimlichkeit +6

ST -2, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -3

RK 14; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +2

TP 14; **Immunitäten** Präzision, Schwarmbewusstsein; **Resistenzen** Körplich 6 (außer Wuchtschaden); **Schwächen** Flächenschaden (magisch und alchemistisch) 3

Bewegungsrate 9 m, Klettern 3 m

Beißender Schwarm ♦ Jeder Gegner innerhalb der Angriffsfläche des Schwarmes erleidet 1W6 Stichschaden und muss einen einfachen Reflexwurf gegen SG 17 ablegen; bei Misserfolg wird sie Schmutzfeber ausgesetzt.

Schmutzfeber (Krankheit) Wie bei der Riesenratte.



RN KLEIN HUMANOIDER YSOKI

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobistik +9, Diebeskunst +9, Gesellschaftskunde +10, Handwerkskunst +12, Heimlichkeit +12, Täuschung +7

ST +0, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +4, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Alchemistenausrüstung, Handarmbrust (20 Bolzen), Beschlagene Lederrüstung

Aufgeladene Gegenstände Ein Ysokigrenadier führt folgende alchemistischen Gegenstände mit sich: 2 aufgeladene Einfache Säureflaschen, 2 aufgeladene Einfache Alchemistenfeuer und 2 aufgeladene Einfache Frostphiolen. Diese Gegenstände besitzen ihre Wirkung für 24 Stunden, sofern der Ysoki seine nächsten täglichen Vorbereitungen nicht eher trifft.

RK 21; **REF** +13, **WIL** +9, **ZÄH** +11

TP 60

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Zähne +12 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +12 (Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Fernkampf ♦ Alchemistische Bombe +13 (Alchemistischer Flächenschaden, Entfernungseinheit 6 m), **Schaden** Variiert nach Bombe

Backentaschen Ein Ysokigrenadier verfügt über dehbare Backentaschen, in denen er bis zu 0,028 m³ an Gegenständen unterbringen kann (aber maximal 4 Leichte Gegenstände). Der Ysoki kann einen Gegenstand mit einer Aktion der Kategorie Interagieren aus der Backentasche holen oder hineinstecken. Solange wenigstens ein Gegenstand in seiner Backentasche steckt, spricht der Ysoki eher unverständlich.

Schneller Bombenwerfer ♦ Der Ysokigrenadier zieht eine Alchemistische Bombe mit einer Aktion der Kategorie Interagieren und wirft sie als Fernkampfangriff.

Schnelles Verstauen ♦ **Häufigkeit** Einmal pro Runde. **Effekt** Der Ysokigrenadier stopft einen Gegenstand der Lastkategorie Leicht oder Unerheblich in seine Backentaschen.

Schwärmen Ein Ysokigrenadier kann seine Bewegung im gleichen Feld wie ein Verbündeter beenden, der ebenfalls über diese Fähigkeit verfügt. Maximal zwei solche Kreaturen können sich dasselbe Feld teilen.



CB KLEIN FEE

Wahrnehmung +12; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +13, Athletik +15, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +13, Naturkunde +10, Täuschung +11

ST +4, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +1, **WE** +1, **CH** +2

Gegenstände Eisenbeschlagene Stiefel, Rote Kappe, Sense

Rote Kappe (Natur, Nekromantie) Die Wollmütze einer Rotkappe wird mit dem Blut ihrer Opfer gefärbt. Sollte die Rotkappe ihre Kappe verlieren, verliert sie zugleich ihre Schnelle Heilung und erleidet einen Zustandsmalus von -4 auf Schadenswürfe. Sie kann eine neue Kappe binnen 10 Minuten fertigen, allerdings erhält diese erst ihre Kräfte, wenn sie in Blut getaucht wurde. Die Kappe liefert nur ihrer Rotkappe Vorteile, keiner anderen Kreatur.

RK 21; **REF** +15, **WIL** +10, **ZÄH** +11

TP 60, Schnelle Heilung 10; **Schwächen** Kaltes Eisen 5, Abscheu vor Göttlichem

Abscheu vor Göttlichem (Furcht, Gefühl, Mental) Sieht eine Rotkappe eine Kreatur, welche ein religiöses Symbol einer guten Gottheit mit einer Aktion der Kategorie Interagieren präsentiert oder es nutzt, um einen göttlichen Zauber zu wirken, so muss die Rotkappe einen Willenswurf gegen SG 19 ablegen. Im Anschluss ist es gegen den Anblick aller präsentierter göttlicher Symbole für 10 Minuten immun.

Kritischer Erfolg Die Rotkappe ist nicht betroffen.

Erfolg Die Rotkappe erhält Verängstigt 2.

Fehlschlag Die Rotkappe erhält den Zustand Fliehend für 1 Runde und den Zustand Verängstigt 4.

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf ♦ Sense +15 (Gefährlich 1W10, Zu Fall bringen), **Schaden** 1W10+10
Hiebschaden

Nahkampf ♦ Stiefel +13 (Agil, Vielseitig W), **Schaden** 1W6+8 Stichschaden

In Blut einweichen ♦ (Handhaben) Die Rotkappe taucht ihre Kappe in das Blut eines getöteten Gegners. Der Gegner muss innerhalb der letzten Minute gestorben sein und die Rotkappe muss an seinem Tod Anteil gehabt haben. Die Rotkappe erhält einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe für 1 Minute.

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Sensendoppelschnitt ↳ **Auslöser** Die Rotkappe reduziert eine Kreatur mit einem Sensenangriff auf 0 TP. **Effekt** Die Rotkappe führt einen weiteren Sensenangriff gegen eine andere Kreatur mit demselben Malus für Mehrfachangriffe aus wie beim auslösenden Angriff. Dies zählt gegen ihren Malus für Mehrfachangriffe.

Stiefeltritt ♦ Die Rotkappe nutzt Laufen, um maximal ihre halbe Bewegungsrate zurückzulegen, und führt während dieser Bewegung einen Stiefelangriff aus. Sollte der Angriff eine Kreatur mit dem Zustand Liegend treffen, so erhält diese zusätzlich 2W6 Punkte anhaltenden Blutungsschaden.



RIFFKLAUE

KREATUR 1

CB KLEIN ABERRATION AQUATISCH

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +4 (Schwimmen +8)

ST +1, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -3, **WE** +1, **CH** +1

RK 20; **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 17

Todesrausch ↗ **Auslöser** Die Riffklaue wird auf 0 Trefferpunkte reduziert.

Effekt Die Riffklaue führt vor dem Tod einen Klauenangriff aus.

Bewegungsrate 1,50 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ♦ Klaue +9 (Finesse), **Schaden** 1W6+1 Hiebschaden plus Riffklaengift und Ergreifen

Riffklaengift (Gift) **RW** ZÄH, SG 17; **Maximaldauer** 4 Runden; **Phase 1** 1W6 Gift-schaden und Kraftlos 1 (1 Runde), **Phase 2** 1W6 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde).

Würgen ♦ 1 W6 Wuchtschaden, SG 17



UNGEWÖHNLICH

N

RIESIG

BESTIE

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Jotun (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Athletik +18, Heimlichkeit +13

ST +7, **GE** +2, **KO** +5, **IN** -3, **WE** +1, **CH** -2

RK 25; **REF** +15, **WIL** +10, **ZÄH** +18

TP 120; **Immunitäten** Feuer, Kälte

Hitze (Aura, Feuer, Hervorrufung, Natur) 1,50 m. Beginnt eine Kreatur ihren Zug innerhalb der Aura, erleidet sie 1W6 Punkte Feuerschaden. Erleidet der Remorhaz durch einen Gegner Schaden, steigt der Auraschaden auf 2W6 Punkte bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Trifft eine Kreatur den Remorhaz mit einem Waffenlosen Angriff, erleidet sie 2W6 Punkte Feuerschaden. Eine Waffe, die den Remorhaz trifft, erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden.

Bewegungsrate 10,50 m, Graben 9 m

Nahkampf ♦ Biss +18 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+9 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schwanz +18 (Angriffsradius 4,50 m, Feuer), **Schaden** 1W10+3 Wuchtschaden plus 2W6 Feuer

Dreschen ♦♦ Der Remorhaz greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinem Schwanz an; jeder Angriff geht gegen eine andere Kreatur. Jeder Angriff zählt gegen den Malus für Mehrfachangriffe des Remorhaz, der Malus steigt aber erst, nachdem der letzte dieser Angriffe ausgeführt wurde.

Eistunnelgräber Ein Remorhaz kann einen Tunnel hinterlassen, wenn er sich durch Eis und Schnee grabt – was er meistens auch tut.

Odemwaffe ♦♦ (Feuer, Hervorrufung, Natur) Der Remorhaz stößt einen Flammenstoß aus, welcher 8W6 Punkte Feuerschaden in einem 9 m-Kegel verursacht (einfacher REF, SG 26). Er kann diese Odemwaffe erst nach 1W4 Runden wieder nutzen.

Verschlüngen ♦ Groß, 2W8+5 Wuchtschaden plus 2W6 Feuer, Befreien 12



N GIGANTISCH TIER**Wahrnehmung** +18; Dämmersicht**Fertigkeiten** Akrobatik +15, Athletik +21**ST** +8, **GE** +2, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0**RK** 27; **REF** +17, **WIL** +16, **ZÄH** +20**TP** 180

Flügelschlag ↗ **Auslöser** Eine Kreatur bewegt sich von außen in den Angriffsradius des Rochflügels hinein. **Effekt** Der Roch führt einen Flügelangriff gegen die auslösende Kreatur aus. Sollte der Roch die Kreatur dabei fortstoßen, unterbricht er die auslösende Bewegung.

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Schnabel +21 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W10+12 Stichschaden

Nahkampf ♦ Kralle +21 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+12 Hiebschaden plus Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Flügel +21 (Agil, Angriffsradius 9 m), **Schaden** 2W6+10 Wuchtschaden plus Verbessertes Stoßen 3 m

Angriff im Flug ➡ Der Roch nutzt Fliegen, um maximal seine Bewegungsrate zurückzulegen, und führt zwei Krallenangriffe während dieser Bewegung aus. Jeder Angriff muss gegen ein anderes Ziel erfolgen und unterliegt dem normalen Malus für Mehrfachangriffe.

Schnappen Ein Roch kann mit halber Bewegungsrate fliegen, wenn er eine Kreatur mit einer oder beiden Krallen gegriffen oder gebunden hat, und diese Kreatur dabei mitnehmen.

Zubeißen Ein Roch erhält einen Situationsbonus von +2 auf seinen Schnabelangriff, sollte das Ziel durch seine Kralle in den Zustand Gegriffen oder Gebunden versetzt sein.



UNGEWÖHNLICH CB GROSS ABERRATION

Wahrnehmung +21; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Finsterländisch

Fertigkeiten Athletik +22, Heimlichkeit +17 (in felsigen oder eisigen Be reichen +25), Naturkunde +17 (Höhlen +21), Religion +19

ST +6, GE +1, KO +6, IN +1, WE +3, CH +1

RK 29; **REF** +15, **WIL** +21, **ZÄH** +20; Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungs würfe gegen Magie

TP 215; **Resistenzen** Elektrizität 10; **Schwächen** Feuer 10

Strangpeitsche ↗ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Strangangriffes des Seilers verlässt im Rahmen ihrer Bewegungsaktion ein Feld. **Effekt** Der Seiler führt gegen die auslösende Kreatur einen Strangangriff aus.

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

Nahkampf ♦ Biss +21, **Schaden** 2W12+12 Stichschaden

Nahkampf ♦ Strang +23 (Angriffsradius 15 m), **Effekt** Klebriger Strang

Klebriger Strang Jede vom Strang eines Seilers getroffene Kreatur erhält die Zustände Kraftlos 1 und Gegriffen. Jeder weitere Strangtreffer erhöht den Zu standswert für Kraftlos um 1 (maximal Kraftlos 4). Dieser Zustandswert sinkt alle 8 Stunden um 1. Der Seiler kann sich bewegen, während er eine Kreatur mit einem Strang gegriffen hat, lässt sie aber automatisch los, sollte er sich aus dem Angriffsradius des Stranges hinaus bewegen. Der Seiler kann eine gegriffene Kreatur als Freie Aktion freigeben. Ein Strang kann durchtrennt werden (RK 27), wenn ihm zumindest 18 Punkte Hiebschaden zugefügt werden. Dies fügt dem Seiler selbst keinen Schaden zu, sieht man davon ab, dass er mit einem durchtrennten Strang nicht mehr angreifen kann.

Stranghagel ♦ Der Seiler führt einen Strangangriff mit jedem seiner freien Stränge aus (d.h. mit allen, die er nicht nutzt, um Kreaturen festzuhalten). Jeder Angriff muss gegen ein anderes Ziel erfolgen. Diese Angriffe zählen gegen den Malus des Seilers für Mehrfachangriffe, der Malus steigt aber erst nach dem letzten dieser Angriffe.



(Fortsetzung)

Stränge ziehen ➡ Der Seiler zieht jede Kreatur zu sich heran, die er mit seinen Strängen gegriffen hat. Der Seiler legt einen Fertigkeitswurf für Athletik ab und vergleicht das Ergebnis mit den Zähigkeits-SG der bewegungsunfähigen Kreaturen. Der Seiler zieht jede Kreatur um bis zu 7,50 m näher an sich heran, deren ZÄH-SG er erreicht oder überwindet (bzw. bis zu 15 m im Fall eines Kritischen Erfolges).

Tentakelstränge ➡ Der Seiler streckt seine klebrigen Stränge aus oder zieht sie wieder ein. Solange die Stränge ausgestreckt sind, erhält der Seiler einen Situationsmalus von -4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Eingezogene Stränge können dagegen nicht zum Strangangriff genutzt werden.



N MITTELGROSS ABERRATION

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht, Metall riechen 9 m

Fertigkeiten Athletik +7 (Metallgegenstand entwaffnen +13)

ST +0, **GE** +3, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +1, **CH** +0

Metall riechen Ein Rostmonster kann Metall riechen (genauer Sinn).

RK 19; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +8

TP 40

Schwanzfeger ↗ **Auslöser** Eine Kreatur, die einen Metallgegenstand trägt, versucht ein Feld innerhalb des Angriffsradius des Schwanzes des Rostmonsters zu verlassen. **Effekt** Das Rostmonster führt einen Schwanzangriff gegen die auslösende Kreatur durch.

Bewegungsrate 10,50 m, Klettern 3 m

Nahkampf ♦ Antenne +10 (Finesse), **Effekt** Rost

Nahkampf ♦ Mandibeln +8 (Finesse), **Schaden** 1W10+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +8 (Finesse), **Schaden** 1W4+2 Wuchtschaden plus Verbessertes Niederwerfen

Entwaffnende Antennen ♦ Das Rostmonster legt einen Fertigkeitswurf zum Entwaffnen ab, um einer Kreatur einen Metallgegenstand mit seinen Antennen abzunehmen (der Wurf nutzt den Modifikator des Antennenangriffes). Bei Erfolg wird der Gegenstand zusätzlich zum Entwaffnen der Fähigkeit Rost (siehe unten) ausgesetzt (im Falle eines Kritischen Erfolges lässt das Rostmonster den Gegenstand innerhalb seiner Angriffsfläche auf den Boden fallen).

Rost Die Antennen eines Rostmonsters lassen Metall schnell rosten und korrodieren. Gelingt ihm ein Antennenangriff oder Entwaffnenversuch mit einer Antenne, fügt das Rostmonster einem Metallgegenstand des Ziels 2W6 Schadenspunkte zu (4W6 im Falle eines Kritischen Treffers) und ignoriert dabei die Härte des Gegenstandes. Sollte das Rostmonster einen nicht getragenen oder gehaltenen Metallgegenstand treffen, nimmt dieser den Schaden automatisch. Sollte eine Kreatur gegen einen Antennenangriff die Reaktion Schildblock mit einem Metallschild nutzen, erhält der Schild automatisch den Zustand Beschädigt; dafür rostet kein weiterer Gegenstand durch diesen Angriff.



CN MITTELGROSS FEE

Wahrnehmung +10; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Athletik +8, Darbietung +13, Diplomatie +13, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +11, Naturkunde +9, Täuschung +13, Überlebenskunst +8

ST +3, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +1, **WE** +2, **CH** +5

Gegenstände Dolch, Panflöte, Kurzbogen (20 Pfeile), Weinschlauch

Feenwein (Mental, Natur, Verzauberung) Der Weinschlauch eines Satyrs verzaubert jeden darin befindlichen Alkohol. Eine lebende Kreatur kann den Alkohol mit einer Aktion zum Interagieren zu sich nehmen und erhält dann für die folgende Stunde einen Gegenstandsbonus von +1 auf Willenswürfe (bzw. von +3 auf Willenswürfe gegen Furchteffekte). Sollte der Weinschlauch seinem Satyr abgenommen werden, währt die Magie des Gegenstandes nur noch so lange, bis der Wein verdorbt. Der Weinschlauch enthält bis zu acht Schluck Wein.

RK 19; **REF** +11, **WIL** +12, **ZÄH** +9

TP 80; **Schwäche** Kaltes Eisen 5

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Dolch +14 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W4+6 Stichschaden

Fernkampf ♦ Dolch +14 (Agil, Vielseitig H, Wurfwaffe 3 m), **Schaden** 1W4+6 Stichschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +14 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 +3 Stichschaden

Immanente Naturzauber SG 21; **4.** *Einflüsterung, Furcht, Kreatur bezaubern, Schlaf, Zaubertricks (2.) Aufmunternder Marsch (GRW, Fokuszauber), Geisterhaftes Geräusch, Lied des Erfolges (Fokuszauber), Lied des Mutes (Fokuszauber), Tanzende Lichter*

Flötenspieler ♦♦♦ (Hörbar, Natur); **Anforderung** Der Satyr hält ein Musikinstrument. **Effekt** Der Satyr spielt eine Melodie auf seinem Instrument, um *Einflüsterung, Furcht, Kreatur bezaubern* oder *Schlaf* zu wirken; dies verbraucht den erforderlichen Zauberplatz und nutzt die gespielte Musik anstelle der üblichen Komponenten. Der Zauber erhält die Komponente Hörbar und hat alle Kreaturen in einer 18 m-Ausdehnung anstelle der üblichen Ziele zum Ziel. Gelingt einer Kreatur der Willenswurf gegen einen dieser Zauber, ist sie für 1 Minute vorübergehend immun gegen die Zauber, welche dieser Satyr mit seiner Flöte zu wirken versucht. Satyre selbst sind gegen diese Musik immun.

Tänzender Musikant Nutzt der Satyr Flötenspieler (siehe oben), um einen Zauber zu wirken, kann er als Teil der Aktivität Laufen oder Schritt nutzen.



SKORPION, RIESENSKORPION

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Athletik +11, Heimlichkeit +7

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +2, **CH** -4

RK 19; **REF** +9, **WIL** +7, **ZÄH** +12

TP 45

Gelegenheitsangriff ↘ Nur mit dem Stachel.

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Zange +11 (Agil, Angriffsradius 3 m); **Schaden** 1W8+6 Hiebschaden
plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Stachel +11 (Angriffsradius 3 m); **Schaden** 1W6+6 Stichschaden
plus Riesenskorpongift

Riesenskorpongift (Gift); **RW** ZÄH, SG 18; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1**
1W10 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W10 Giftschaden und
Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 3** 2W10 Giftschaden und Kraftlos 2 (1 Runde)

Würgen ♦ 1W6 +4 Wuchtschaden, SG 20



SKORPIONSCHWARM

KREATUR 4

N GROSS SCHWARM TIER

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobistik +11, Athletik +6, Heimlichkeit +11

ST +0, **GE** +5, **KO** +2, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -4

RK 21; **REF** +13, **WIL** +8, **ZÄH** +10

TP 55; **Immunitäten** Präzision, Schwarmbewusstsein; **Resistenzen** Hiebschaden 7, Stichschaden 7, Wuchtschaden 3; **Schwäche** Flächenschaden (alchemistisch und magisch) 5

Bewegungsrate 7,50 m

Skorpionsgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 18; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Gift-schaden (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde)

Stechender Schwarm ♦ Jeder Gegner innerhalb der Angriffsfläche des Schwarms erleidet 2W8 Punkte Stichschaden (einfacher REF, SG 21) und ist dem Skorpionsgift ausgesetzt.



MEERESTEUFELBARON

KREATUR 6

RB MITTELGROSS **AMPHIBIE** **HUMANOIDER** **MUTANT**

Meeresteufel

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht, Wellengespür 9 m

Sprachen Aqual; Mit Haien kommunizieren 45 m

Fertigkeiten Athletik +15 (Schwimmen +18), Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +11

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +2

Gegenstände Langspeer, Speer (2)

Mit Haien kommunizieren (Mental, Telepathie) Wie beim Meeresteufelspäher (MHB, S. 210).

RK 24; **REF** +14, **WIL** +13, **ZÄH** +16

TP 95

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +17, **Schaden** 1W6+8 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +17 (Agil), **Schaden** 1W6+8 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Langspeer +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+11 Stichschaden

Fernkampf ♦ Speer +17 (Geworfen 6 m), **Schaden** 1W8+11 Stichschaden

Blutrauschen ♦ (Kampfrausch) **Anforderungen** Der Meeresteufel hat nicht den Zustand Erschöpft und befindet sich auch noch nicht in einem Kampfrausch.

Auslöser Der Meeresteufel fügt einer lebenden Kreatur Blutungsschaden zu. **Effekt** Der Meeresteufel verfällt in einen Blutrauschen, der 1 Minute währt.

Im Blutrauschen erlangt der Meeresteufel einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Biss und Klauen und einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe mit Biss und Klauen; bis zum Ende des Blutrausches erhält er 7 Temporäre Trefferpunkte und einen Zustandsmalus von -2 auf seine RK. Der Meeresteufel kann seinen Blutrauschen nicht freiwillig verlassen. Nach Ende des Blutrausches erhält der Meeresteufel den Zustand Erschöpft.

Blutvergießen Fügt der Meeresteufel Hieb- oder Stichschaden zu, verursacht er bei einem Kritischen Treffer und/oder einem auf dem Falschen Fuß befindlichen Ziel zugleich 1W4 Punkte anhaltenden Blutsschaden.

Welle des Hasses ♦ (Kampfrausch); **Anforderung** Der Meeresteufelbaron befindet sich im Blutrauschen. **Effekt** Der Meeresteufelbaron entfesselt einen Wirbel aus Angriffen gegen seine Gegner; er führt jeweils einen Nahkampfangriff mit Biss oder Klaue gegen jeden Gegner innerhalb seines Angriffsradius aus.



MEERESTEUFELSCHLÄGER

KREATUR 4

RB MITTELGROSS **AMPHIBIE** **HUMANOIDER** **MEERESTEUFEL**

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht, Wellengespür 9 m

Sprachen Aqual; Mit Haien kommunizieren 45 m

Fertigkeiten Athletik +12 (Schwimmen +15), Einschütern +9, Überlebenskunst +9

ST +4, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstand Dreizack

Mit Haien kommunizieren (Mental, Telepathie) Wie beim Meeresteufelspäher (MHB, S. 210).

RK 21; **REF** +11, **WIL** +9, **ZÄH** +13

TP 60

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +14, **Schaden** 1W8+6 Stichschaden

Nahkampf ♦ Dreizack +14, **Schaden** 1W8+8 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +14 (Agil), **Schaden** 1W6+6 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Dreizack +11 (Geworfen 6 m), **Schaden** 1W8+8 Stichschaden

Blutrausch ♦ (Kampfrauscht) Wie beim Meeresteufelspäher, 11 Temporäre TP.

Blutrausch ♦ (Kampfrauscht) **Anforderungen** Der Meeresteufel hat nicht den Zustand Erschöpft und befindet sich auch noch nicht in einem Kampfrauscht.

Auslöser Der Meeresteufel fügt einer lebenden Kreatur Blutungsschaden zu. **Effekt** Der Meeresteufel verfällt in einen Blutrausch, der 1 Minute währt.

Im Blutrausch erlangt der Meeresteufel einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Biss und Klauen und einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe mit Biss und Klauen; bis zum Ende des Blutrausches erhält er 7 Temporäre Trefferpunkte und einen Zustandsmalus von -2 auf seine RK. Der Meeresteufel kann seinen Blutrausch nicht freiwillig verlassen. Nach Ende des Blutrausches erhält der Meeresteufel den Zustand Erschöpft.

Ungehindertes Werfen Ein Meeresteufelschläger kann Wurfaffen im Fernkampf unter Wasser ohne Malus aufgrund von Entfernung einsetzen.



MEERESTEUFELSPÄHER

KREATUR 2

RB MITTELGROSS AMPHIBIE HUMANOIDER MEERESTEUFEL

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht, Wellengespür 9 m

Sprachen Aqual; Mit Haien kommunizieren 45 m

Fertigkeiten Athletik +9 (Schwimmen +11), Einschüchtern +5, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +7

ST +3, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +3, **CH** -1

Gegenstände Langspeer, Speer

Mit Haien kommunizieren (Mental, Telepathie) Der Meeresteufel kann telepathisch mit Haien innerhalb der Reichweite kommunizieren. Er kann nur einfache Konzepte übermitteln wie „Angriffen“, „Kommen“ oder „Wachen“.

RK 18; **REF** +10, **WIL** +7, **ZÄH** +7

TP 30

Bewegungsrate 7,50 m, Schwimmen 10,50 m

Nahkampf ♦ Langspeer +11 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W8+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +11 (Agil), **Schaden** 1W6+3 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W8+3 Stichschaden

Fernkampf ♦ Speer +12 (Geworfen 6 m), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Blutrausch ♦ (Kampfrauscht) **Anforderungen** Der Meeresteufel hat nicht den Zustand Erschöpft und befindet sich auch noch nicht in einem Kampfrauscht.

Auslöser Der Meeresteufel fügt einer lebenden Kreatur Blutungsschaden zu. **Effekt** Der Meeresteufel verfällt in einen Blutrausch, der 1 Minute währt. Im Blutrausch erlangt der Meeresteufel einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Biss und Klauen und einen Zustandsbonus von +4 auf Schadenswürfe mit Biss und Klauen; bis zum Ende des Blutrausches erhält er 7 Temporäre Trefferpunkte und einen Zustandsmalus von -2 auf seine RK. Der Meeresteufel kann seinen Blutrausch nicht freiwillig verlassen. Nach Ende des Blutrausches erhält der Meeresteufel den Zustand Erschöpft.

Blutvergießen Fügt der Meeresteufel Hieb- oder Stichschaden zu, verursacht er bei einem Kritischen Treffer und/oder einem auf dem Falschen Fuß befindlichen Ziel zugleich 1W4 Punkte anhaltenden Blutungsschaden.



UNGEWÖHNLICH**N****GIGANTISCH****TIER****Wahrnehmung** +22; Dunkelsicht**Fertigkeiten** Akrobatik +18, Athletik +26 (Schwimmen +28, Heimlichkeit +28**ST** +8, **GE** +4, **KO** +6, **IN** -4, **WE** +2, **CH** +0**Unauffindbar** (Bannmagie, Natur) Eine Seeschlange versucht automatisch, jedem Effekt der Kategorie Ausspähung, Entdeckung oder Offenbarung entgegenzuwirken, der gegen sie eingesetzt wird. Sie verwendet ihren Fertigkeitsmodifikator für Heimlichkeit als Modifikator für das Entgegenwirken.**RK** 35; **REF** +21, **WIL** +21, **ZÄH** +25**TP** 210**Bewegungsrate** 6 m, Schwimmen 18 m**Nahkampf** ♦ Biss +27 (Angriffsradius 6 m), **Schaden** 3W10+14 Stichschaden plus Ergreifen**Nahkampf** ♦ Schwanz +27 (Agil, Angriffsradius 9 m), **Schaden** 2W10+14 Wuchtschaden plus Ergreifen**Fernkampf** ♦ Wasser speien +25 (Brutal, Entfernungseinheit 30 m, Wasser), **Schaden** 2W6+12 Wuchtschaden plus Seeschlangenalgen**Kentern lassen** ♦ (Offensiv) Die Seeschlange versucht, ein angrenzendes Wasserfahrzeug von maximal ihrer eigenen Größenkategorie zum Kentern zu bringen. Hierzu muss sie einen Fertigkeitswurf für Athletik gegen SG 35 oder gegen den Kenntnis: Seefahrer-SG des Steuermannes ablegen, sofern dieser höher ist.**Seeschlangenalgen** (Gift, Kampfunfähig) Das Wasser im Ballastorgan im Hals der Seeschlange ist voller psychotroper Algen. **RW** ZÄH, SG 34; **Maximal-dauer** 6 Runden; **Phase 1** Verwirrt, sollte das Ziel fliegen, wendet es die erste Aktion in seinem Zug auf, um 6 m an Höhe zu verlieren (1 Runde); **Phase 2** Verwirrt, eine fliegende Kreatur verliert an Höhe, bis sie den Boden oder die Wasseroberfläche berührt (1 Runde).**Verschlungen** ♦ (Offensiv) Riesig, 2W10+6 Wuchtschaden, Befreien 20**Würgen** ♦ 1W10+14 Wuchtschaden**Zerreißende Stacheln** ♦ (Bewegung, Offensiv) Die Seeschlange richtet ihre Rückenstacheln auf und nutzt Laufen oder Schwimmen. Jede während dieser Fortbewegung zur Seeschlange angrenzende Kreatur erleidet 4W6+8 Punkte Hiebschaden (einfacher REF, SG 32).



CB MITTELGROSS **KÖRPERLOS** **UNTOTER**

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Nekril

Fertigkeiten Akrobatik +10, Heimlichkeit +14

ST -5, GE +4, KO +0, IN -2, WE +2, CH +3

RK 20; REF +14, WIL +12, ZÄH +8

TP 40; Immunitäten Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzision, Todeseffekte; **Resistenzen** alle 5 (außer Kraft, Geisterhafte Berührung oder Positive Energie; doppelte Resistenz gegen nichtmagischen Schaden); **Schwäche** Empfindlichkeit gegen Licht

Empfindlichkeit gegen Licht Ein Gegenstand, welcher magisches Licht abgibt (z.B. durch den Zauber *Licht*), wird als magisch behandelt, wenn er dazu benutzt wird, um den Schatten anzugreifen.

Bewegungsrate Fliegen 9 m

Nahkampf ♦♦ Schattenhand +15 (Finesse, Magisch), **Schaden** 2W6+3 Negativer Schaden

In Schatten eintauchen Der Schatten kann sich im Schatten einer Kreatur oder Gegenstandes verstecken oder dort sein Schleichen beenden.

Schatten stehlen (Göttlich, Nekromantie) ♦♦ **Anforderung** Der Schatten hat mit seiner vorangegangenen Handlung eine lebende Kreatur mit einem Schattenhandangriff getroffen. **Effekt** Der Schatten zieht am Schatten des Ziels und verleiht der Kreatur den Zustand Kraftlos 1. Dieser Zustand ist kumulativ mit anderen Zustandswerten für Kraftlos, welche der Schatten zufügt (maximal Kraftlos 4). Sollte der Zustandswert hierbei auf Kraftlos 3 oder mehr steigen, wird der Schatten des Ziels vom Körper getrennt (siehe Schattenbrut). Der Zustandswert für Kraftlos sinkt jede Stunde um 1.

Schattenbrut Wird der Schatten einer Kreatur mittels Schatten stehlen entfernt, so wird er zu einer Schattenbrut unter dem Befehl des Schattens, der ihn erschaffen hat. Diese Schattenbrut besitzt nicht die Fähigkeit Schatten stehlen und besitzt dauerhaft und unheilbar den Zustand Unbeholfen 2. Sollte die Kreatur, deren Schatten zur Schattenbrut gemacht wurde, sterben, wird die Schattenbrut zu einem richtigen, selbstständigen Schatten. Sollte sich die Kreatur vom Zustand Kraftlos befreien können, kehrt ihr Schatten zu ihr zurück und die Existenz der Schattenbrut endet.



SCHATTEN, SCHATTENHEGEMON

KREATUR 7

CB MITTELGROSS KÖRPERLOS UNTOTER

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht

Sprachen Nekril

Fertigkeiten Akrobatik +16, Heimlichkeit +20

ST -5, GE +5, KO +0, IN +0, WE +2, CH +4

RK 24; **REF** +18, **WIL** +15, **ZÄH** +11

TP 75; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzision, Todeseffekte; **Resistenzen** alle 10 (außer Kraft, Geisterhafte Berührung oder Positive Energie; doppelte Resistenz gegen nichtmagischen Schaden); **Schwäche** Empfindlichkeit gegen Licht

Empfindlichkeit gegen Licht Ein Gegenstand, welcher magisches Licht abgibt (z.B. durch den Zauber *Licht*), wird als magisch behandelt, wenn er dazu benutzt wird, um den Schatten anzugreifen.

Bewegungsrate Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Schattenhand +18 (Finesse, Magisch), **Schaden** 2W10+6 Negativer Schaden

Immanente Göttliche Zauber SG 25; **2. Dunkelheit** (beliebig oft)

In Schatten eintauchen Wie beim Schatten.

Schatten stehlen (Göttlich, Nekromantie) ♦ **Anforderung** Der Schatten hat mit seiner vorangegangenen Handlung eine lebende Kreatur mit einem Schattenhandangriff getroffen. **Effekt** Der Schatten zieht am Schatten des Ziels und verleiht der Kreatur den Zustand Kraftlos 2. (Oder Kraftlos 3 im Fall eines Kritischen Treffers. Dieser Zustand ist kumulativ mit anderen Zustandswerten für Kraftlos, welche der Schatten zufügt (maximal Kraftlos 4). Sollte der Zustandswert hierbei auf Kraftlos 3 oder mehr steigen, wird der Schatten des Ziels vom Körper getrennt (siehe Schattenbrut). Der Zustandswert für Kraftlos sinkt jede Stunde um 1.

Schattenbrut Wird der Schatten einer Kreatur mittels Schatten stehlen entfernt, so wird er zu einer Schattenbrut unter dem Befehl des Schattens, der ihn erschaffen hat. Diese Schattenbrut besitzt nicht die Fähigkeit Schatten stehlen. Sollte die Kreatur, deren Schatten zur Schattenbrut gemacht wurde, sterben, wird die Schattenbrut zu einem richtigen, selbstständigen Schatten. Sollte sich die Kreatur vom Zustand Kraftlos befreien können, kehrt ihr Schatten zu ihr zurück und die Existenz der Schattenbrut endet.



N GROSS PFLANZE

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Athletik +16, Heimlichkeit +12 (in Sümpfen und Wäldern +18)

ST +6, **GE** +1, **KO** +5, **IN** -2, **WE** +2, **CH** -1

Blätterhaufen Befindet sich ein Schlurfer nicht in Gefahr, wendet er 1 Minute auf, um sich als Haufen niederzulassen, welcher wie ein Haufen aus Blättern und Ästen wirkt. In dieser Gestalt kann er nur entdeckt werden, wenn Kreaturen aktiv Suchen nutzen und einen erfolgreichen Wahrnehmungswurf gegen SG 22 (in Sümpfen oder Wäldern gegen SG 28) ablegen.

RK 22; **REF** +11, **WIL** +14, **ZÄH** +17

TP 120; **Immunität** Elektrizität; **Resistenz** Feuer 5

Schlurfen ➔ **Anforderungen** Der Schlurfer hat seine Blätterhaufengestalt angenommen. **Auslöser** Eine der wahren Natur des Schlurfers nicht bewusste Kreatur nähert sich dem Schlurfer auf 3 m oder weniger. **Effekt** Der Schlurfer führt einen Rankenschlag gegen die Kreatur aus. Würfle dann die Initiative aus.

Stromschub Nimmt der Schlurfer Elektrizitätsschaden oder wird er das Ziel eines Elektrizitätseffekts, so erlangt er 12 Temporäre Trefferpunkte und erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges den Zustand Beschleunigt. Er kann diese zusätzliche Aktion zum Angreifen, Laufen oder Schwimmen nutzen.

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ➔ Ranke +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W8+8 Wuchtschaden plus Ergreifen

Rankenschlag ➔ ➔ Der Schlurfer führt einen Rankenangriff gegen jede Kreatur innerhalb seines Angriffsradius aus. Sein Malus für Mehrfachangriffe steigt erst nach Ausführung all dieser Angriffe.



N RIESIG AQUATISCH TIER

Wahrnehmung +11; Blut wittern, Geruchssinn (ungenau) 30 m

Fertigkeiten Athletik +14, Heimlichkeit +12, Überlebenskunst +9

ST +6, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -4

Blut wittern Der Hai kann im Wasser Blut auf bis zu 1,5 Kilometer Entfernung wittern.

RK 21; **REF** +10, **WIL** +9, **ZÄH** +12

TP 60

Bewegungsrate Schwimmen 12 m

Nahkampf ♦ Biss +14, **Schaden** 1W12+8 Stichschaden

Hervorbrechen ♦♦ Der Hai nutzt Schwimmen, um maximal seine Bewegungsrate für Schwimmen zurückzulegen, dann springt er senkrecht bis zu 7,50 m hoch aus dem Wasser und führt dabei einen Bissangriff gegen eine Kreatur, die sich auf der Länge dieses Sprunges befindet (er kann eine Kreatur angreifen, die maximal 9 m von der Wasseroberfläche entfernt ist). Nach dem Angriff fällt der Hai ins Wasser zurück.

Zerfleischen ♦ **Anforderung** Der Hai trifft mit seinem Bissangriff im Rahmen seiner zuletzt erfolgten Handlung während dieses Zuges. **Effekt** Die vom Hai gebissene Kreatur erleidet 1W12 Hiebschaden.

Zubeißen im Vorbeischwimmen ♦♦ Der Hai nutzt Schwimmen, um maximal seine halbe Bewegungsrate für Schwimmen zurückzulegen, führt dann einen Bissangriff aus und nutzt danach erneut Schwimmen, um maximal seine halbe Bewegungsrate für Schwimmen zurückzulegen. Der Angriff verursacht nur halben Schaden.



HAI, MEGALODON

KREATUR 9

UNGEWÖHNLICH

N

GIGANTISCH

AQUATISCH

TIER

Wahrnehmung +20; Blut wittern, Geruchssinn (ungenau) 30 m

Fertigkeiten Athletik +21, Heimlichkeit +19, Überlebenskunst +16

ST +8, **GE** +2, **KO** +5, **IN** -4, **WE** +3, **CH** -2

Blut wittern Wie beim Weißen Hai.

RK 27; **REF** +16, **WIL** +17, **ZÄH** +21

TP 180

Bewegungsrate Schwimmen 24 m

Nahkampf ♦ Biss +22 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W12+10 Stichschaden plus Verbessertes Ergreifen

Nahkampf ♦ Schwanz +22 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+10 Stichschaden plus Stoßen 4,50 m

Hervorbrechen ♦ (Bewegung, Offensiv) Der Hai nutzt Schwimmen, um maximal seine Bewegungsrate für Schwimmen zurückzulegen, dann springt er senkrecht bis zu 10,50 m hoch aus dem Wasser und führt dabei einen Bissangriff gegen eine Kreatur, die sich auf der Länge dieses Sprunges befindet (er kann eine Kreatur angreifen, die maximal 10,50 m von der Wasseroberfläche entfernt ist, bzw. 12 m im Fall eines Schwanzangriffes). Nach dem Angriff fällt der Hai ins Wasser zurück.

Verschlingen ♦ (Offensiv) Riesig, 2W8+5 Wuchtschaden, Befreien 20

Zerfleischen ♦ **Anforderung** Der Hai trifft mit seinem Bissangriff im Rahmen seiner zuletzt erfolgten Handlung während dieses Zuges. **Effekt** Die vom Hai gebissene Kreatur erleidet 2W12 Hiebschaden.



CB MITTELGROSS ASTRAL

Wahrnehmung +23; Dunkelsicht

Sprachen Aklo; Telepathie 36 m

Fertigkeiten Arkane Künste +18, Diplomatie +21, Einschüchtern +21, Okkultismus +18, Täuschung +23

ST +2, **GE** +5, **KO** +6, **IN** +2, **WE** +5, **CH** +7

Lichtstärkeabhängigkeit Das Leuchtende Kind erhält in Bereichen von Dunkelheit den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

RK 33; **REF** +19, **WIL** +19, **ZÄH** +22

TP 215; **Immunitäten** Blind, Geblendet, Feuer

Blindmachende Aura (Arkan, Aura, Kampfunfähig, Licht) 18 m. Das Leuchtende Kind strahlt grelles Licht aus. Jede Kreatur, deren Zug innerhalb der Aura beginnt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen. Bei einem Fehlschlag leidet sie für 1 Minute den Zustand Blind (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag währt der Zustand permanent). Bei Erfolg ist die Kreatur für 24 Stunden gegen diesen Effekt vorübergehend immun.

Überwältigendes Licht ♦ (Licht) **Auslöser** Das Leuchtende Kind betritt einen Bereich magischer Dunkelheit oder beginnt in einem solchen seinen Zug.

Effekt Das Leuchtende Kind wirkt der magischen Dunkelheit wie ein Lichtzauber des 7. Grades entgegen.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Faust +25 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 3W4+5 Wuchtschaden plus 4W6 Feuerschaden und 2W4 Punkte anhaltender Feuerschaden

Fernkampf ♦ Feuerstrahl +25 (Arkan, Hervorrufung, Magisch, Reichweite 30 m), **Schaden** 3W10+3 Feuerschaden, plus 2W10 Punkte Positiver Schaden bei einem untoten Ziel

Immanente Okkulte Zauber SG 33; **7.** Sonnenfeuer, Zauber zurückwerfen; **6.** Energiewand, Magie bannen, Pulsierendes Muster; **5.** Dimensionstür, Falsche Erkenntnis, Scheingelände; **4.** Dimensionstür (beliebig oft; nur selbst); **2.** Scheinobjekt (beliebig oft); **Zaubertricks (6.)** Licht



SELTEN CN RIESIG ABERRATION AMPHIBIE

Wahrnehmung +34; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Sprache Aklo

Fertigkeiten Athletik +36, Einschüchtern +29

ST +10, **GE** +6, **KO** +9, **IN** -3, **WE** +6, **CH** +1

RK 39, Rundumsicht; **REF** +30, **WIL** +30, **ZÄH** +33; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 275, Schnelle Heilung 20; **Immunitäten** Blind, Gesteuert, Kritische Treffer, Präzision, Schlaf, Taub; **Resistenzen** Kälte 20, Säure 20, Schall 20

Kakophonie des Wahnsinns (Aura, Hörbar, Kampfunfähig, Mental) 18 m. Ein Schoggothe stößt ständig Silben und Laute aus, die nicht für den Verstand Sterblicher gedacht sind. Betritt eine Kreatur die Aura oder beginnt sie ihren Zug darin, muss sie einen Willenswurf gegen SG 38 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie für 1 Runde (bzw. 2W4 Runden bei einem Kritischen Fehlschlag) den Zustand Verwirrt. Gelingt ihr der Rettungswurf, ist sie für 24 Stunden vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun.

Bewegungsrate 12 m, Klettern 7,50 m, Schwimmen 15 m

Nahkampf ♦ Pseudopode +35 (Angriffsradius 9 m, Magisch), **Schaden** 4W10+18 Wuchtschaden plus Ergreifen

Auflösen Beginnt eine Kreatur ihren Zug im Inneren des Schoggothen, erleidet sie 9W6 Punkte Säureschaden.

Umhüllen ♦ SG 40, 6W6 Punkte Säureschaden, Entkommen SG 40, Befreien 40

Würgen ♦ 2W10+15 Wuchtschaden



SELTEN N RIESIG BESTIE

Wahrnehmung +20; Geruchssinn 9 m, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Athletik +25, Überlebenskunst +22

ST +7, **GE** +4, **KO** +6, **IN** -3, **WE** +4, **CH** +1

RK 33; **REF** +19, **WIL** +21, **ZÄH** +25

TP 195; **Resistenzen** Gift 15, Körperlich 10 (außer Adamant oder Wuchtschaden)

Bewegungsrate 12 m, Graben 6 m; Unaufhaltsames Graben

Nahkampf ♦ Adamantklaue +25 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 1W8+10 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Adamantzähne +25 (Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 3W10+10 Stichschaden plus Schulnspeichel

Rüstung zerfetzen Erzielt der Schuln mit einem Nahkampfangriff einen Kritischen Treffer, fügt er der Rüstung des Ziels denselben Schaden zu und umgeht dabei wie bei der Nutzung von Adamantwaffen jede Härte unter 10.

Schulnspeichel (Gift, Kampfunfähig); **RW** ZÄH, SG 32; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 2W6 Giftschaden und Verlangsam 1 (1 Runde); **Phase 2** 3W6 Giftschaden und Verlangsam 1 (1 Runde); **Phase 3** 4W6 Giftschaden und Gelähmt für 2W6 Stunden. Schulnspeichel überwindet die Fähigkeit Unerbittlich.

Unaufhaltsames Graben Schulne können sich durch festes Gestein und jedes Metall graben, das weniger hart ist als Adamant. Ein grabender Schuln hinterlässt einen 3 m durchmessenden Tunnel.



SELTEN NG GIGANTISCH BESTIE

Wahrnehmung +32; Dunkelsicht

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache; Zungen

Fertigkeiten Akrobatik +27, Arkane Künste +28, Athletik +32, Darbietung +28, Diplomatie +34, Heilkunde +35, Religionskunde +35, Überlebenskunst +32

ST +8, **GE** +3, **KO** +6, **IN** +3, **WE** +6, **CH** +5

RK 41; **REF** +29, **WIL** +32, **ZÄH** +30; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 350; **Immunitäten** Feuer, Krankheit, Negative Energie, Schlaf

Aura des Friedens (Gefühl, Göttlich, Kampfunfähig, Mental, Verzauberung) 15 m. Eine Kreatur, deren Zug innerhalb der Aura beginnt, muss einen Willenswurf gegen SG 37 ablegen; bei Misserfolg unterliegt sie *Gefühle besänftigen*. Bei Erfolg ist dennoch zu Beginn jedes Zuges, den sie innerhalb der Aura beginnt, ein weiterer Rettungswurf fällig.

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 27 m

Nahkampf ♦ Biss +34 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 4W12+12 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klaue +34 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Magisch), **Schaden** 4W8+12 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Schwanz +34 (Angriffsradius 6 m, Magisch), **Schaden** 4W8+10 Hiebschaden plus Bannstreich

Fernkampf ♦ Glühender Strahl +34 (Magisch, Reichweite 30 m), **Schaden** 10W6 Feuerschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 42; **9. Flammenschlag**, **Heilung**; **3. Zone der Wahrheit** (beliebig oft); **2. Gesinnung entdecken** (nur Böses; beliebig oft); **1. Blendender Lichtblitz** (GRW; Fokuszauber); **Zaubertricks (9.)** *Licht, Magie entdecken; Ständig Zungen*

Bannstreich Trifft der Simurgh mit seinem Schwanzangriff eine Kreatur, welche sich nicht auf ihrer Heimatebene befindet, muss diese einen Willenswurf gegen SG 42 ablegen; bei Misserfolg ist die Kreatur von *Verbannung* betroffen (sollte ihr ein Kritischer Erfolg gelingen, erhält der Simurgh nicht den Zustand *Betäubt*).

Glänzende Federn ♦ (Offensiv); **Häufigkeit** Einmal am Tag. **Effekt** Der Simurgh entfaltet seine strahlendhellen Schwanzfedern und entfesselt einen 30 m-Kegel aus hellem Licht. Vom Wirkungsbereich abgesehen, entspricht dies *Regenbogenspiel* (SG 42).



NB MITTELGROSS **ABERRATION**

Wahrnehmung +10, Dunkelsicht, Sündengeruchssinn (ungenau) 9 m

Sprache Aklo

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +8, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +6

ST +4, **GE** +3, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Eine von der Sünde der Sündenbrut bestimmte Waffe.

Sündengeruchssinn Eine Sündenbrut kann Kreaturen riechen, die ihre Sünde reflektieren; dies funktioniert wie Geruchssinn, der SL bestimmt, welche Kreaturen passend sündig riechen.

RK 18; **REF** +9, **WIL** +6, **ZÄH** +10; Zustandsbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen Magie, Zustandsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Mentale Effekte

TP 30; **Immunität** Gesteuert; **Resistenz** Mental 5

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Biss +1 0 (Agil), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden plus Sündiger Biss

Nahkampf ♦ Klaue +1 0, **Schaden** 1W6+4 Hiebschaden

Sünde Eine Sündenbrut erhält eine weitere Fertigkeit basierend auf ihrer Sünde, sowie eine Waffe, welche die Vorlieben der Erschaffer ihrer Art widerspiegelt. Die Sieben Sünden und die Vorteile, die sie Sündenbruten verleihen, findest du im MHB auf Seite 292.

Sündiger Biss (Arkan, Gefühl, Mental) Eine vom Bissangriff der Sündenbrut getroffene Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 18 ablegen, da sündige Gedanken sie zu überwältigen drohen.

Erfolg Kränkelnd 1.

Kritischer Erfolg Unbetroffen.

Fehlschlag Kränkelnd 2.

Kritischer Fehlschlag Kränkelnd 2 plus ein weiterer Nachteil, der durch die Sünde der Sündenbrut bestimmt wird – dieser Nachteil währt, solange der Zustand Kränkelnd währt.



SKELETTSTREITER

KREATUR 2

NB MITTELGROSS SKELETT UNTOTER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +8, Einschüchtern +7

ST +4, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Kettenpanzer, Stahlschild (Härte 5, TP 20, BW 10), Lanze, Langschwert

RK 19 (mit gehobenem Schild 21); **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +7

TP 25, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5, Hiebschaden 5, Stichschaden 5

Gelegenheitsangriff ↗

Schildblock ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Langschwert +10 (Vielseitig S), **Schaden** 1W8+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Klaue +10 (Agil), **Schaden** 1W6+4 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Lanze +10 (Angriffsradius 3 m, Gefährlich 1W8, Reiter 1W6),
Schaden 1W8+4 Stichschaden



SKELETTRIESE

KREATOR 3

NB GROSS GEISTLOS SKELETT UNTOTER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +12, Einschüchtern +9

ST +5, **GE** +1, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +0, **CH** +2

Gegenstände Glefe, Plattenpanzer

RK 17; **REF** +8, **WIL** +7, **ZÄH** +10

TP 50, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Hiebschaden 5, Kälte 5, Stichschaden 5

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Glefe +12 (Angriffsradius 4,50 m, Dynamisch, Gefährlich 1W8), **Schaden** 1W8+7 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Hörner +12 (Agil), **Schaden** 1W10+5 Stichschaden

Durchschlagender Hieb ♦♦ Der Riese führt mit seiner Glefe jeweils einen Angriff gegen zwei angrenzende Gegner aus, die sich beide in seinem Angriffsradius befinden müssen. Der Malus für Mehrfachangriffe steigt erst, nachdem beide Angriffe ausgeführt wurden.

Furcheineinflößender Sturmangriff ♦♦ Der Riese nutzt Laufen und führt einen Hörnerangriff mit einem Situationsbonus von +4 auf den Schaden aus. Trifft er, legt der Riese sodann einen Fertigkeitswurf zum Demoralisieren des Ziels ab.



SKELETPFERD

KREATUR 2

NB **GROSS** **GEISTLOS** **SKELETT** **UNTOTER**

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +9

ST +5, **GE** +3, **KO** +2, **IN** -5, **WE** +2, **CH** +0

RK 16; **REF** +9, **WIL** +8, **ZÄH** +6

TP 33, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Hiebschaden 5, Kälte 5, Stichschaden 5

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Huf +9, **Schaden** 1W8+5 Wuchtschaden

Galoppieren ♦♦ Das Pferd nutzt dafür zweimal Laufen mit einer jeweils um 3 m erhöhten Bewegungsrate.

Untotes Ross Untote und mit ihnen verbündete Kreaturen können ein Skelett-pferd anweisen, ohne einen Fertigkeitswurf abzulegen.



SKELETTKOLOSS

KREATUR 7

NB RIESIG GEISTLOS SKELETT UNTOTER

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +20, Einschüchtern +15

ST +7, GE +2, KO +4, IN -5, WE +2, CH +2

RK 25; **REF** +15, **WIL** +13, **ZÄH** +15

TP 105, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Hiebschaden 5, Kälte 5, Stichschaden 5

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦♦ Klaue +18 (Agil, Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W6+11
Hiebschaden

Durchschlagender Hieb ♦♦ Wie beim Skelettriesen, aber mit dem Klauenangriff.

Heftiger Sturmangriff ♦♦ Der Koloss nutzt Laufen und führt einen Klauenangriff mit einem Situationsbonus von +4 auf den Schaden aus. Trifft der Angriff, stößt der Koloss das Ziel automatisch 3 m weit fort.



SKELETTWÄCHTER

KREATUR -1

NB MITTELGROSS **GEISTLOS** **SKELETT** **UNTOTER**

Wahrnehmung +2; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +3

ST +2, **GE** +4, **KO** +0, **IN** -5, **WE** +0, **CH** +0

Gegenstände Krummsäbel, Kurzbogen (20 Pfeile)

RK 16; **REF** +8, **WIL** +2, **ZÄH** +2

TP 4, Heilung durch Negative Energie; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5, Hiebschaden 5, Stichschaden 5

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Krummsäbel +6 (Durchschlagend, Dynamisch), **Schaden** 1W6+2 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Klaue +6 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W4+2 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +6 (Gefährlich 1W10, Entfernungseinheit 18 m, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 Stichschaden



UNGEWÖHNLICH NB RIESIG UNTOTER

Wahrnehmung +33; Dunkelsicht, Wahrer Blick

Sprachen Nekril; über Kenntnis (Gebeine) erlangte Sprachen

Fertigkeiten Akrobistik +34, Einschüchtern +35, Heimlichkeit +32, Kenntnis (Gebeine) +30, Religionskunde +30

ST +8, **GE** +6, **KO** +6, **IN** +2, **WE** +8, **CH** +7

Kenntnis: Gebeine (Erkenntnis, Göttlich) Ein Saxra greift auf die Erinnerungen der Kreaturen zurück, welche seinen Körper bilden. Diese Fertigkeit gestattet es ihm, zu allen möglichen Themen (nach Maßgabe des SL) Wissen abzurufen. Er kann ferner alle Sprachen sprechen und verstehen, die den Kreaturen bekannt waren, aus deren Knochen er besteht (meistens zumindest die Gemeinsprache und die regionale Sprache der Heimatregion des Saxra). Der Saxra kann diese Fertigkeit zudem für den Primärfertigkeitswurf von *Legendenkunde* (GRW, Ritual) nutzen und das Ritual *Legendenkunde* ohne Ritualteilnehmer ausführen.

RK 42; **REF** +33, **WIL** +35, **ZÄH** +31; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Positive Energie

TP 300; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Kälte, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte; **Resistenzen** Hiebschaden 15, Stichschaden 15

Splittersturm (Aura, Göttlich, Luft, Nekromantie) 3 m. Eine Wolke aus Knochen splittern umgibt den Saxra. Betritt eine Kreatur diese Ausdehnung oder ihr Zug beginnt darin, versucht der Sturm, einem eventuell auf der Kreatur liegenden *Todesschutz* mit einem Modifikator von +30 entgegenzuwirken. In Anschluss fügt der Splittersturm der Kreatur 4W6 Punkte Hiebschaden und 4W6 Punkte Negativen Schaden zu (einfacher REF, SG 40).

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

Nahkampf ♦ Biss +35 (Angriffsradius 3 m, Gefährlich 2W12, Magisch), **Schaden** 3W10+14 Stichschaden plus 3W6 Negativer Schaden und Lebenskraftentzug

Nahkampf ♦ Klaue +35 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Gefährlich 2W12, Magisch), **Schaden** 3W6+14 Hiebschaden plus 3W6 Negativer Schaden und Energieentzug

Fernkampf ♦ Knochenwurfspeer +33 (Magisch, Wurfwaffe 30 m), **Schaden** 3W8+6 Stichschaden plus 3W6 Negativer Schaden

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Immanente Göttliche Zauber SG 40; **8. Finger des Todes** (x2), Niederdrückender Wind (x2), Verdorren (x2); **Ständig [6.] Wahrer Blick**

Göttliche Rituale SG 40; Sagenkunde

Gesplitterter Boden ♦ Der Saxra lässt Knochensplitter aus allen festen Oberflächen innerhalb einer 30 m-Ausdehnung hervorbrechen (Oberflächen aus bearbeitetem Stein sind hiervon ausgenommen). Eine sich durch die Knochen bewegende Kreatur erleidet pro 1,50 m an Fortbewegung 10 Punkte Stich- und 10 Punkte Negativen Schaden. Erleidet eine Kreatur erstmal während einer Runde diesen Stichschaden, muss sie einen Reflexwurf ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie für 10 Minuten einen Situationsmalus von -3 m auf alle Bewegungsraten (bzw. von -4,50 m für 24 Stunden mit Fall eines Kritischen Fehlschlags). Die Knochensplitter bestehen, bis der Saxra diese Aktion erneut nutzt oder sie fortgeräumt werden; letzteres erfordert 10 Minuten pro Feld mit 1,50 m Seitenlänge.

Knochenräuber (Göttlich, Nekromantie) Stirbt eine Kreatur innerhalb von 18 m Entfernung zu einem Saxra, reißt der Saxra einige Knochen der Kreatur in seinen Splittersturm. Die Kreatur muss einen Willenswurf gegen SG 40 ablegen; bei Misslingen erhebt sie sich binnen 1W4 Runden als Skelettstreiter (siehe Seite 288) unter der Kontrolle des Saxras.

Lebenskraftentzug (Göttlich, Nekromantie) Trifft ein Saxra mit einem Nahkampfangriff, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 40 ablegen; bei Misslingen erhält es die Zustände Ausgelaugt 2 und Totgeweiht 1.



N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch (kann keine Sprache sprechen)

Fertigkeiten Akrobistik +6 (Entkommen +8), Athletik +8, Heimlichkeit +5

ST +4, **GE** +2, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +0, **CH** +0

RK 17; **REF** +6, **WIL** +4, **ZÄH** +10; gegen Ergreifen oder Fortstoßen +12

TP 35

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦ Hauer +11 (Gefährlich 1W10), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden

Fernkampf ♦♦ Schleimspritzer +9 (Entfernungseinheit 9 m), **Effekt** Verstrickender Schleim

Bauchschniere ♦♦♦ Der Schlurk gibt eine rutschige Schmiere aus seinen Bauchdrüsen ab, um den Boden unter sich und in einer 1,50 m-Ausdehnung zu bedecken. Dies wandelt den betroffenen Bereich für 10 Minute in Unebenen Boden, danach trocknet der Schleim zu einer stinkenden Kruste. Der SG von Fertigkeitswürfen zum Balancieren über den Schleim beträgt 18.

Verstrickender Schleim Wird eine Kreatur von den Schleimspritzern eines Schlurks getroffen, erhält sie den Zustand Unbeholfen 1 und zudem einen Malus von -1,50 m auf ihre Bewegungsrate für 1 Stunde oder bis der Schleim entfernt wird. Der Schleim kann mit insgesamt drei Aktionen zum Interagieren durch die bestoffene und/oder angrenzende Kreaturen entfernt werden. Diese Aktionen müssen nicht aufeinanderfolgend oder von derselben Kreatur genutzt werden.



SCHLANGE, KÖNIGSPYTHON

KREATUR 1

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +6; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +6, Athletik +6, Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +4

ST +3, **GE** +3, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 16; **REF** +10, **WIL** +4, **ZÄH** +8

TP 20

Windungsdruck erhöhen ↗ **Auslöser** Eine von der Königsphyton in den Zustand Gebunden oder Gegriffen versetzte Kreatur versucht zu entkommen.

Effekt Der SG des Fertigkeitswurfs zum Entkommen steigt um 2.

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Biss +8, **Schaden** 1W8+3 Stichschaden plus Ergreifen

Umwickeln ♦ **Anforderungen** Eine maximal Mittelgroße Kreatur erhält durch den Biss der Königsphyton den Zustand Gebunden oder Gegriffen. **Effekt** Die Königsphyton bewegt die Kreatur zwischen ihre Windungen; dies befreit ihr Maul und ermöglicht es ihr, wieder Bissangriffe auszuführen. Sie nutzt sodann Würgen gegen die Kreatur; sie kann maximal eine Kreatur zwischen ihren Windungen halten.

Würgen ♦ 1W8 Wuchtschaden, SG 17



SCHLANGE, RIESENANAKONDA

KREATUR 8

N RIESIG TIER

Wahrnehmung +17; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 18 m

Fertigkeiten Akrobatik +15, Athletik +21, Heimlichkeit +15, Überlebenskunst +15

ST +7, **GE** +3, **KO** +6, **IN** -4, **WE** +3, **CH** -2

RK 25; **REF** +17, **WIL** +15, **ZÄH** +20

TP 175

Windungsdruck erhöhen ↘ Wie bei der Königspython.

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf ♦ Biss +21 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W10+7 Stichschaden plus Ergreifen

Nahkampf ♦ Schwanz +21 (Agil, Angriffsradius 4,50 m), **Schaden** 2W8+7 Wuchtschaden plus Stoßen 3 m

Mächtiges Würgen ♦ 1W10 +7 Wuchtschaden, SG 26

Schlängeln ♦ Die Riesenanaconda nutzt Laufen, Klettern oder Schwimmen, um sich um bis zu ihrer halben Bewegungsrate fortzubewegen und dabei von ihr gegriffene Kreaturen mitzuschleifen.

Umwickeln ♦ (Offensiv); **Anforderungen** Eine maximal Große Kreatur erhält durch den Biss der Riesenanaconda den Zustand Gebunden oder Gegriffen.

Effekt Die Riesenanaconda bewegt die Kreatur zwischen ihre Windungen; dies befreit ihr Maul und ermöglicht es ihr, wieder Bissangriffe auszuführen. Sie nutzt sodann Mächtiges Würgen gegen die Kreatur; sie kann maximal so viele Kreaturen zwischen ihren Windungen halten, wie in ihre Angriffsfläche passen.

Verschlingen ♦ (Offensiv) Groß, 1W10+7 Wuchtschaden, Befreien 21



N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +9, Athletik +8, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +6

ST +3, **GE** +4, **KO** +3, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 19; **REF** +11, **WIL** +6, **ZÄH** +8

TP 26

Blitzschneller Gelegenheitsangriff ↘ Wie Gelegenheitsangriff, allerdings kann die Schlange diese Reaktion nur nutzen, wenn sie sich zusammengerollt hat.

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Zähne +11 (Finesse), **Schaden** 1W8+3 Stichschaden plus Riesenviperngift

Riesenviperngift (Gift) **RW** ZÄH, SG 17; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden und Ausgelaugt 1.

Zusammenrollen ♦ Die Riesenviper kann sich als Aktion zusammenrollen und so den Angriffsradius ihres Zahnangriffs von 1,50 m auf 3 m erhöhen. Nach einem solchen Angriff ist sie nicht länger zusammengerollt.



SCHLANGE, VIPER

KREATUR -1

N WINZIG TIER

Wahrnehmung +5; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobatik +5, Athletik +1 (Klettern +4), Heimlichkeit +5, Überlebenskunst +3

ST -3, **GE** +4, **KO** +0, **IN** -4, **WE** +1, **CH** -2

RK 15; **REF** +7, **WIL** +5, **ZÄH** +2

TP 8

Fortschlängeln ↗ **Auslöser** Eine Kreatur beendet ihre Bewegung angrenzend zur Viper oder innerhalb ihrer Angriffsfläche. **Effekt** Die Viper nutzt Laufen, Klettern oder Schwimmen, um sich bis zu 3 m (oder weniger, sollte die fragile Bewegungsrate keine 3 m erlauben) fortzubewegen. Sie muss ihre Bewegung an einem Ort beenden, der mehr als 1,50 m von einem Gegner entfernt ist. Diese Bewegung löst keine Reaktionen aus.

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m

Nahkampf ♦ Zähne +8 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W8-3 Stichschaden plus Viperngift

VipernGift (Gift) **RW** ZÄH, SG 16; **Maximaldauer** 4 Runden; **Phase 1** 1W8 Gift-schaden (1 Runde).



JEDE **WINZIG** **KONSTRUKT** **SEELENGEBUNDEN**

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Sprachen Eine vom Erschaffer gesprochene Sprache (meistens die Gemeinsprache)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Heimlichkeit +8, Okkultismus +4

ST -2, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +0

Personalitätsfragmente Eine Seelengebundene Puppe besitzt einige Fragmente der Personalität ihres Spenders, allerdings nicht dessen Erinnerungen. Das führt dazu, dass die Gesinnung und die entsprechenden Gesinnungskategorien von der Puppe zwangsläufig übernommen werden.

RK 20; **REF** +10, **WIL** +6, **ZÄH** +7

TP 23; **Immunitäten** Ausgelaugt, Bewusstlos, Blutung, Erschöpfung, Gift, Heilung, Kränkelnd, Krankheit, Lähmung, Mental, Nekromantie, Nichttödliche Angriffe, Todeseffekte, Totgeweiht

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf ♦ Faust +10 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W6+2 Wuchtschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 18, Angriff +8; **3. Schweben**, eine weiterer Zauber passend zur Gesinnung der Spenderseele (siehe Randspalte); **Zaubertricks (1.)** Licht, Magierhand, Zaubertrick

Immanente Zauber Eine Seelengebundene Puppe verfügt über einen immanenten Zauber des 3. Grades entsprechend ihrer Gesinnung:

Rechtschaffen Gut: Zone der Wahrheit

Neutral Gut: Heldenmut

Chaotisch Gut: Heilung

Rechtschaffen Neutral: Unauffindbarkeit

Neutral: Dornenwand

Chaotisch Neutral: Schmieren

Rechtschaffen Böse: Eiskalte Dunkelheit

Neutral Böse: Leid

Chaotisch Böse: Vampirgriff



N GROSS **BESTIE**

Wahrnehmung +18, Dunkelsicht; *Magie entdecken, Unsichtbares sehen*

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sphinx; *Sprache verstehen*

Fertigkeiten Arkane Künste +17, Athletik +18, Diplomatie +16, Einschüchtern +18, Kenntnis (Bardenwissen) +19, Okkultismus +17, Täuschung +16

ST +6, **GE** +1, **KO** +3, **IN** +5, **WE** +4, **CH** +4

Bardenwissen Sphingen sind von Natur aus neugierig. Sie lieben Rätsel und Mysterien und sammeln daher alle möglichen Informationen. Sphingen besitzen das Bardentalent Bardenwissen, so dass sie zu jedem Thema Wissen abrufen nutzen können.

RK 27; **REF** +14, **WIL** +19, **ZÄH** +16

TP 135

Bewegungsrate 10,50 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Klaue +2 O (Agil), **Schaden** 2W6+9 Hiebschaden

Immanente Okkulte Zauber SG 27; **4.** *Fluch brechen, Hellhören* (beliebig oft), *Hellsehen* (beliebig oft), *Vorzeichen*; **3.** *Gegenstand aufspüren, Magie bannen*; **Zaubertricks (4.)** *Magie entdecken*; **Ständig (5.)** *Zungen*; **(2.)** *Unsichtbares sehen*

Anspringen ♦ Die Sphinx nutzt Laufen und führt am Ende dieser Bewegung einen Angriff aus. Sollte sie die Aktion im Zustand Versteckt beginnen, so bleibt sie bis nach Ausführung des Angriffs versteckt.

Prankenhiebe ♦♦♦ Die Sphinx bäumt sich auf den Hinterbeinen auf und führt zwei Klauenangriffe gegen dasselbe Ziel jeweils mit ihrem höchsten Nahkampfangriffsbonus aus. Verursachen beide Angriffe Schaden, erleidet das Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe eines Klauenangriffs.

Schutzglyphe Einmal pro Woche kann eine Sphinx ein magisches Symbol erschaffen (wie eine Erhöhte Glyphe der Abwehr). Die Sphinx verleiht der Glyphe meistens die Gestalt eines niedergeschriebenen Rätsels und bestimmt die Antwort zur Schlüsselphrase. Gibt eine Kreatur eine falsche Antwort oder will sie die Glyphe passieren, ohne zu antworten, muss sie einen Willenswurf gegen SG 26 ablegen. Bei Misslingen erleidet sie einen der folgenden Zaubereffekte (die Sphinx bestimmt den Effekt bei Erschaffen des Symbols): *Synaptischer Impuls* (5.), *Kreatur bezaubern* (4.), *Furcht* (3.), *Phantomschmerz* (3.), *Schlaf* (3.).

Die Sphinx erfährt die Identität jeder Kreatur, die das Rätsel beantworten kann, und ist ihr meistens freundlich gesonnen.



N GROSS TIER

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +16, Heimlichkeit +11

ST +6, **GE** +1, **KO** +5, **IN** -5, **WE** +2, **CH** -4

RK 21; **REF** +13, **WIL** +10, **ZÄH** +15

TP 135

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf ♦♦ Zähne +17, **Schaden** 2W8+8 Stichschaden plus Riesentarantelgift

Nahkampf ♦♦ Bein +17 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W12+8 Wuchtschaden plus Niederwerfen

Riesentarantelgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 23; **Maximaldauer** 8 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden, Auf dem Falschen Fuß und Unbeholfen 1 (1 Runde); **Phase 3** 1W6 Giftschaden, Auf dem Falschen Fuß und Unbeholfen 2; **Phase 4** 1W6 Giftschaden und Lähmung (1 Runde).

Stachelhaarbeschuss ♦♦ Die Tarantel zuckt heftig mit ihren Beinen und verschleudert Stachelhaare in einem 4,50 m-Kegel. Diese verursachen 4W6 Punkte Stichschaden (einfacher REF, SG 25).



SPINNE, GOLIATHSPINNE

KREATUR 11

N GIGANTISCH TIER

Wahrnehmung +22; Dunkelsicht, Netzgespür

Fertigkeiten Akrobatik +18, Athletik +23, Heimlichkeit +22

ST +8, **GE** +5, **KO** +7, **IN** -5, **WE** +3, **CH** -4

Netzgespür Wie Spinnenschwarm.

RK 30; **REF** +21, **WIL** +17, **ZÄH** +25

TP 220

Hinterhalt ↗ (Offensiv) Wie bei der Jagdspinne.

Bewegungsrate 13,50 m, Klettern 9 m

Nahkampf ↘ Zähne +24 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 2W12+12 Stichschaden plus Goliathspinnengift

Fernkampf ↘ Spinnennetz +22 (Entfernungseinheit 18 m), **Effekt** Anleinen

Abseilen ↘ (Bewegung) Wie bei der Jagdspinne, die Goliathspinne kann aber bis zu 36 m zurücklegen und ihr Netzfaden besitzt RK 20, Härte 5 und 20 TP.

Anleinen Wird eine Kreatur vom Spinnennetzangriff der Spinne getroffen, ist sie gefesselt und mit der Spinne über eine Netzeleine verbunden, so dass sie sich nicht von dieser entfernen kann. Die Spinne kann stets nur über eine solche Leine gleichzeitig verfügen. Der Fertigkeitswurf zum Entkommen oder Gewaltsam öffnen hat einen SG von 30. Die Leine kann mit einem Angriff (RK 20, Härte 5, TP 20) durchtrennt werden, allerdings befreit dies die eingesponnene Kreatur nicht aus ihren Fesseln.

Goliathspinnengift (Gift, Kampfunfähig); **RW** ZÄH, SG 30; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 2W6 Giftschaden und Verlangsam 1 (1 Runde); **Phase 2** 2W6 Giftschaden und Verlangsam 2 (1 Runde); **Phase 3** Zustand Gelähmt für 2W4 Stunden.



N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht, Netzgespür

Fertigkeiten Akrobistik +7, Athletik +5, Heimlichkeit +7

ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -5, **WE** +2, **CH** -4

Netzgespür Wie Spinnenschwarm.

RK 17; **REF** +9, **WIL** +5, **ZÄH** +6

TP 16

Hinterhalt ↗ (Offensiv); **Anforderung** Die Initiative wurde noch nicht ausgewürfelt. **Auslöser** Eine Kreatur berührt das Netz der Jagdspinne, während dies sich in ihrem Netz befindet. **Effekt** Die Jagdspinne bemerkt die Kreatur automatisch und nutzt Laufen, Abseilen oder Klettern, ehe sie die Initiative würfelt.

Bewegungsrate 7,50 m, Klettern 7,50 m

Nahkampf ➡ Zähne +9 (Finesse), **Schaden** 1W6+2 Stichschaden plus Jagdspinnengift

Fernkampf ➡ Spinnennetz +7 (Entfernungseinheit 9 m), **Effekt** Einspinnen

Abseilen ➡ (Bewegung) Die Jagdspinne bewegt sich in gerader Linie bis zu 12 m an einem Netzfaden hängend abwärts. Sie kann dann die Position halten oder sich fallen lassen; die durch Abseilen zurückgelegte Distanz zählt nicht hinsichtlich der Berechnung des Sturzschadens. Greift eine Kreatur erfolgreich den Netzfaden an (RK 20, Härte 3, 5 TP), so wird dieser bei genug Schaden durchtrennt und stürzt die Spinne ab.

Einspinnen Eine vom Spinnennetzangriff der Jagdspinne getroffene Kreatur besitzt den Zustand Bewegungsunfähig und klebt an der nächsten Oberfläche, bis ihr ein Fertigkeitswurf zum Entkommen gegen SG 17 gelingt.

Jagdspinnengift (Gift); **RW** ZÄH, SG 16; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W10 Giftschaden und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 2** 1W12 Giftschaden, Unbeholfen 1 und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 3** 2W6 Giftschaden, Unbeholfen 2 und Auf dem Falschen Fuß (1 Runde).



SPINNENSCHWARM

KREATUR 0

N GROSS SCHWARM TIER

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht, Netzgespür

Fertigkeiten Akrobistik +5, Athletik +2, Heimlichkeit +5

ST -2, **GE** +3, **KO** +0, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -4

Netzgespür Der Spinnenschwarm besitzt Ungenaue Erschütterungssinn, um die Vibrationen zu spüren, welche Kreaturen auslösen, die sein Netz berühren.

RK 15; **REF** +7, **WIL** +2, **ZÄH** +4

TP 12; **Immunitäten** Präzision, Schwarmbewusstsein; **Resistenzen** Hiebschaden 5, Stichschaden 5, Wuchtschaden 2; **Schwäche** Flächenschaden (magisch und alchemistisch) 5

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

Beißender Schwarm ♦ Jeder Gegner in der Angriffsfläche des Spinnenschwams erleidet 1W4 Punkte Stichschaden (einfacher REF, SG 14; bei Misslingen des RW ist die Kreatur auch dem Spinnenschwarmgift ausgesetzt).

Spinnenschwarmgift (Gift); **RW** ZÄH, SG 14; **Maximaldauer** 4 Runden; **Phase 1** 1 Punkt Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde); **Phase 2** 1W4 Punkte Giftschaden und Kraftlos 1 (1 Runde).



CN WINZIG FEE FEENLING

Wahrnehmung +4; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +6, Heimlichkeit +6

ST -3, **GE** +4, **KO** +0, **IN** -2, **WE** +0, **CH** +2

Gegenstände Rapier

Leuchtgestalt (Hervorrufung, Licht, Natur) Ein Feenling kann Licht wie eine Fackel abgeben. Er kann dieses Licht als Aktion mit der Kategorie Konzentration aktivieren, deaktivieren oder die Farbe verändern. Ist das Licht gelöscht, verursacht der Angriff des Feenlings keinen Feuerschaden und kann er seinen Leuchtfunkenangriff nicht nutzen.

RK 15; **REF** +8, **WIL** +4, **ZÄH** +2

TP 11; **Schwäche** Kaltes Eisen 3

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Rapier +8 (Entwaffnen, Feuer, Finesse, Gefährlich 1W8, Magisch), **Schaden** 1W6-3 Punkte Stichschaden plus 1 Punkt Feuerschaden

Fernkampf ♦ Leuchtfunke +8 (Feuer, Licht, Reichweite 6 m), **Schaden** 1W4 Feuer

Immanente Naturzauber SG 16; **1.** Sprühende Farben; **Zaubertricks (1.)** Benommenheit, Magie entdecken, Tanzende Lichter



CN WINZIG FEE FEENLING

Wahrnehmung +7; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +2 (Hoch- oder Weitsprung +6), Darbietung +7, Heimlichkeit +7

ST -2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +4

RK 17; **REF** +9, **WIL** +9, **ZÄH** +6

TP 20; **Schwäche** Kaltes Eisen 5

Bewegungsrate 7,50 m, Fliegen 9 m

Nahkampf ♦ Faust +9 (Agil, Finesse, Magisch), **Schaden** 1W4-2 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Missklang +9 (Hervorrufung, Magisch, Reichweite 9 m, Schall),
Schaden 1W8 Schall

Immanente Naturzauber SG 18; **2.** Glitzerstaub, Unsichtbarkeit (nur selbst); **1.** Verkleidende Illusion; **Zaubertricks (2.)** Geisterhaftes Geräusch

Fiedel ♦ (Gefühl, Hörbar, Mental, Natur, Verzauberung) Ein Grig kann seine Beine aneinander reiben, um ein ins Ohr gehendes Gefiedel zu erzeugen und dadurch Zuhörer innerhalb von 9 m zum Tanzen bringt. Der Effekt variiert in Abhängigkeit von einem Willenswurf gegen SG 18. Bei einem Erfolg ist der Zuhörer für 10 Minuten vorübergehend gegen diese Fähigkeit immun; andernfalls erhält er keine weiteren Rettungswürfe, sollte der Grig in den Folgerunden weiterfiedeln.

Erfolg Kein Effekt.

Fehlschlag Auf dem Falschen Fuß und Zustandsmalus von -3 m auf Bewegungs-
raten.

Kritischer Fehlschlag Wie beim Fehlschlag plus Verlangsam 1.



CN KLEIN FEE FEENLING

Wahrnehmung +12; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobistik +13, Heimlichkeit +11, Naturkunde +10, Täuschung +11

ST -1, **GE** +5, **KO** +1, **IN** +3, **WE** +2, **CH** +3

Gegenstände Langbogen (60 Pfeile), Kurzschwert

RK 23; **REF** +14, **WIL** +12, **ZÄH** +8; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 40; **Schwäche** Kaltes Eisen 5

Bewegungsrate 4,50 m, Fliegen 13,50 m

Nahkampf ♦ Kurzschwert +13 (Agil, Finesse, Magisch, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Langbogen +13 (Ballistisch 6 m, Entfernungseinheit 30 m, Gefährlich 1W10, Magisch, Nachladen 0), **Schaden** 1W8+4 Stichschaden

Immanente Naturzauber SG 21; **4.** Unsichtbarkeit (beliebig oft; nur selbst); **3. Magie bannen; 2.** Feenfeuer, Verstricken; **1.** Verkleidende Illusion; **Zaubertricks (2.)** Geisterhaftes Geräusch, Magie entdecken, Schild, Tanzende Lichter

Pixiestaubpfeil ♦ (Manipulieren) Der Pixie sprenkelt Pixiestaub auf einen seiner Pfeile. Trifft er sodann vor Beginn seines nächsten Zuges damit eine Kreatur, verursacht der Pfeil keinen Schaden sondern einen folgenden Effekte. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 21 zu; bei einem Kritischen Treffer wird das Ergebnis des Rettungswurfs als um einen Schritt schlechter behandelt.

- **Bezauberung** (Gefühl, Kampfunfähig, Mental, Verzauberung) Das Ziel erleidet die Effekte von *Kreatur bezaubern*, erhält aber keinen Bonus auf den Rettungswurf, sollte das Abfeuern des Bogens die einzige feindliche Handlung des Pixies darstellen. Der Pixie kann ferner bestimmen, dass das Ziel eine andere Kreatur als ihn selbst bewundert.
- **Erinnerungsverlust** (Erkenntnis, Mental) Bei einem misslungenen Willenswurf verliert das Ziel die Erinnerung an die letzten 5 Minuten.
- **Schlaf** (Kampfunfähig, Mental, Schlaf, Verzauberung) Das Ziel erleidet die Effekte von *Schlaf* des 3. Grades.
- **Unterwerfen** (Mental, Nichttödlich, Verzauberung) Das Ziel erleidet 4W6 Punkte Mentalen Schadens in Abhängigkeit von seinem einfachen Willenswurf.



TENGUSCHLEICHER

KREATUR 2

CN MITTELGROSS HUMANOIDER TENGU

Wahrnehmung +6; Dämmersicht

Sprachen Gemeinsprache, Tengu, zwei weitere

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +6, Diebeskunst +8, Diplomatie +5, Gesellschaftskunde +5, Heimlichkeit +8, Täuschung +7

ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +1, **WE** +0, **CH** +1

Gegenstände Rapier, Kurzbogen, Beschlagene Lederrüstung

RK 19; **REF** +10, **WIL** +4, **ZÄH** +7

TP 27

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Rapier +10 (Entwaffen, Finesse, Gefährlich 1W8), **Schaden** 1W6+2 Stichschaden

Nahkampf ♦ Schnabel +10 (Finesse), **Schaden** 1W4+2 Stichschaden

Fernkampf ♦ Kurzbogen +10 (Entfernungseinheit 18 m, Gefährlich 1W10, Nachladen 0), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Auf die Augen ♦ (Kampfunfähig) **Auslöser** Der Tengu landet mit seinem Schnabelangriff einen Kritischen Treffer. **Effekt** Der Tengu versucht, seinem Opfer die Augen auszuhacken. Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen.

Erfolg Nicht betroffen.

Fehlschlag Blind für 1 Runde.

Kritischer Fehlschlag Blind bis auf die maximale TP-Anzahl geheilt wurde

Hinterhältiger Angriff Der Tengu fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Überraschender Angreifer In der ersten Kampfrunde sind Kreaturen dem Tengu gegenüber auf dem Falschen Fuß betroffen, solange sie nicht gehandelt haben.



SELTEN **CB** **FUNGUS** **GIGANTISCH**

Wahrnehmung +31; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 36 Meter

Sprachen Abyssal, Elfisch, Sylvanisch

Fertigkeiten Athletik +37, Einschüchtern +35, Naturkunde +31, Täuschung +32, Überlebenskunst +31

ST +10, GE +5, KO +9, IN -1, WE +6, CH +5

RK 42; **REF** +28, **WIL** +33, **ZÄH** +34; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

TP 370, Regeneration 25 (Deaktiviert durch Kälte); **Immunitäten** Gesteuert, Krankheit, Lähmung, Schlaf; **Resistenzen** Feuer 15; **Schwächen** Gutes 15, Hiebschaden 10, Kälte 15, Kaltes Eisen 15

Sporenwolke (Aura, Krankheit); 9 m. Betritt eine Kreatur die Aura oder beginnt sie ihren Zug darin, ist sie der Sporenplage ausgesetzt (siehe unten).

Bewegungsrate 10,50 m; Graben 7,50 m, Klettern 7,50 m, Schwimmen 10,50 m

Nahkampf ➡ Tentakel +37 (Angriffsradius 6 m, Böse, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 4W10+16 Wuchtschaden plus 2W6 Chaotischer Schaden, 2W6 Böser Schaden, und Verbessertes Ergreifen oder Verbessertes Stoßen 6 m (bei einem Kritischen Treffer 12 m)

Fernkampf ➡ Sporen +37 (Böse, Chaotisch, Entfernungseinheit 24 m, Magisch), **Schaden** 4W8+6 Gift plus 2W6 Chaotischer Schaden, 2W6 Böser Schaden, Klebrige Sporen und Sporenplage

Klebrige Sporen Wird eine Kreatur von den Sporen eines Terotricus getroffen, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 40 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie einen Zustandsmalus von -3 m auf alle Bewegungsraten für 1 Runden (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag erhält sie den Zustand Bewegungsunfähig, bis ihr ein Fertigkeitswurf zum Entkommen gegen SG 40 gelingt).

Region befallen ➡ (Heilung, Natur, Nekromantie); **Häufigkeit** Einmal am Tag. **Anforderungen** Der Terotricus befindet sich in einem Sumpf oder Wald. **Effekt** Der Terotricus entzieht nahen Bäumen und dem Unterholz die Nährstoffe, während er sie zugleich mit seinen Fungusflechten befällt. Alle nichtmagischen Pflanzen innerhalb einer 18 m-Ausdehnung verdorren und bieten Nährboden für stinkenden Schimmel und schleimige Pilze (Pflanzenkreaturen sind hiervon nicht betroffen). Dies hebt jede Deckung oder Tarnung auf, welche die Bäume und das Unterholz bieten. Der Terotricus gewinnt 200 Trefferpunkte zurück.

Sporenplage (Krankheit) Pflanzen und Fungusgewächse sind immun. **RW ZÄH, SG 40;**

Phase 1 Kraftlos 2 (1 Tag); **Phase 2** Kraftlos 4 und Verlangsam 1 (1 Tag); **Phase 3** Vom Terotricus beherrscht (wie Kreatur beherrschen; 5W8 Tage); **Phase 4** Tot.



EINZIGARTIG CB RIESIG AMPHIBIE DÄMON SCHEUSAL

Wahrnehmung +46; Dunkelsicht, Wahrer Blick

Sprachen Abyssal, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch, Telepathie 90 m

ST +12, **GE** +9, **KO** +11, **IN** +7, **WE** +8, **CH** +8

Fertigkeiten Akrobatik +40, Arkane Künste +38, Athletik +45, Ein- schüchtern +46, Heimlichkeit +40, Naturkunde +49, Okkultismus +38, Religionskunde +45

Gegenstände Schwarzaxt (gegenüberliegende Seite)

RK 54; **REF** +40, **WIL** +43, **ZÄH** +42, Zustandsbonus von +2 auf alle Rettungs- würfe gegen Magie

TP 550, Regeneration 50 (deaktiviert durch Guten Schaden); **Immunitäten** Gift, Krankheit, Mental, Todeseffekte; **Resistenzen** Feuer 15, Kälte 15, Körperlich 20 (außer Kaltes Eisen), Säure 20; **Schwächen** Gutes 20

Aura der Verderbnis (Aura, Natur, Pflanze, Verwandlung) 36 m. Pflanzen in Baumschnitters Nähe verdrehen sich, deformieren sich und verwandeln sich in dornige oder fungoide Parodien ihrer natürlichen Gestalten. Eine lebende Kreatur im Wirkungsbereich muss einen Zähigkeitsschlag gegen SG 47 ab- leben; bei Misserfolg wird sie teilweise in Pflanzenmaterie verwandelt. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur hinsichtlich Effekten, die Pflanzen mehr als anderen Kreaturenarten schaden oder behindern, wie eine Pflanze behan- delt, sie erhält aber keine Vorteile einer Pflanzenkreatur. Dieser Effekt währt so lange, wie die Kreatur sich in der Aura aufhält plus 1 weitere Minute.

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 12 m; **Bewegungsfreiheit**

Nahkampf ♦ Schwarzaxt +47 (Angriffsradius 4,50 m, Böse, Chaotisch, Durchschlagend, Magisch, Säure; gegenüberliegende Seite), **Schaden** 4W12+15 Hiebschaden plus 1W6 Säureschaden, 1W6 Chaotischer Schaden und 1W6 Böser Schaden plus 2W6 Punkte Hiebschaden gegen Pflanzen

Nahkampf ♦ Biss +45 (Agil, Angriffsradius 4,50 m, Böse, Chaotisch, Magisch), **Schaden** 4W10+18 Hiebschaden plus 2W6 Chaotischer und 2W6 Böser Schaden



(Fortsetzung)

Immanente Naturzauber SG 49, Angriff +43; **10.** Dornenwand, Verdorren, Zeitstopp; **9.** Zorn des Abyss (beliebig oft), Magie bannen (beliebig oft); **6.** Schlingpflanzenwuchs (beliebig oft); **5.** Dämonenpest (beliebig oft); **3.** Fesseln der Erde (beliebig oft); **2.** Telekinetisches Kampfmanöver (beliebig oft); **Ständig** **(8.)** Wahrer Blick; **(4.)** Bewegungsfreiheit; **Zaubertricks** **(9.)** Telekinetisches Geschoss

Naturmagierituale SG 49; *Pakt mit dem Abyss, Verbündeter aus den Ebenen*

Bannender Angriff ♦ (Bannmagie, Natur); **Häufigkeit** Einmal pro Runde; **Auslöser** Baumschnitter trifft eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Zaubereffekt mit einem Waffenangriff oder seiner Fähigkeit Kahlschlag. **Effekt** Baumschnitter wirkt sein immanentes *Magie bannen* gegen die von ihm getroffene oder betroffene Kreatur.

Kahlschlag ♦♦ (Natur, Nekromantie, Pflanze) Baumschnitter gibt einen Impuls kränklich grünen Lichtes in einer Ausstrahlung mit 9 m-Radius ab. Alle Pflanzen im Wirkungsbereich (eingeschlossen Kreaturen unter dem Effekt seiner Aura der Verderbnis) verfärbten sich schwärzlich und verdorren. Nicht-pflanzenkreaturen verdorren und sterben augenblicklich. Pflanzenkreaturen erleiden 20W8 Punkte Negativen Schaden (einfacher ZÄH, SG 49). Misslingt einer Kreatur der Rettungswurf, erhält sie den Zustand Totgeweiht 1 für 1 Minute und den Zustand Kränkelnd 3. Baumschnitter kann eine beliebige Anzahl von Pflanzen im Wirkungsbereich von diesem Effekt ausnehmen; meistens erhält er so verderbte Pflanzen und Fungi, sowie Pflanzenkreaturen, die mit ihm verbündet sind. Baumschnitter kann diese Fähigkeit alle 1W4 Runden einsetzen.

Wankendmachender Angriff Landet Baumschnitter mit einem Nahkampfangriff einen Kritischen Treffer, erhält das Ziel den Zustand Betäubt 2.



TROLL

KREATUR 5

CB **GROSS** **RIESE** **TROLL**

Wahrnehmung +11; Dunkelsicht

Sprachen Jotun

Fertigkeiten Athletik +12, Einschüchtern +12

ST +5, **GE** +2, **KO** +6, **IN** -2, **WE** +0, **CH** -2

RK 20; **REF** +11, **WIL** +7, **ZÄH** +17

TP 115; Regeneration 20 (deaktiviert durch Feuer oder Säure); **Schwächen** Feuer 10

Bewegungsrate 9 Meter

Nahkampf ♦ Bissangriff +14 (Angriffsradius 3 Meter), **Schaden** 2W10+5 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klauenangriff +14 (Agil, Angriffsradius 3 Meter), **Schaden** 2W8+5 Hiebschaden

Zerreißen ♦



TROLLKÖNIG

KREATUR 10

CB GROSS RIESE TROLL

Wahrnehmung +19; Dunkelsicht

Sprachen Jotun

Fertigkeiten Athletik +21, Einschüchtern +22, Überlebenskunst +17

ST +7, GE +3, KO +7, IN -1, WE +1, CH +4

RK 28; **REF** +17, **WIL** +15, **ZÄH** +23

TP 220; Regeneration 30 (Deaktiviert durch Feuer oder Säure); **Schwächen** Feuer 10

Gelegenheitsangriff ↗

Heftiges Schütteln ↗ **Auslöser** Der Trollkönig nimmt anhaltenden Schaden durch Feuer oder Säure. **Effekt** Der Trollkönig schüttelt sich selber, um den Anhaltenden Säure- oder Feuereffekt zu entfernen. Der Trollkönig erhält augenblicklich einen einfachen Wurf mit SG 15, um den Anhaltenden Schaden zu beenden, der diese Reaktion ausgelöst hat. Wenn der Trollkönig erfolgreich ist, kann er sofort Urtümliches Gebrüll als Teil seiner Reaktion nutzen.

Bewegungsrate 9 Meter

Nahkampf ↘ Bissangriff +23 (Angriffsradius 3 Meter), **Schaden** 2W12+13 Stichschaden

Nahkampf ↘ Klauenangriff +23 (Agil, Angriffsradius 3 Meter), **Schaden** 2W8+13 Hiebschaden

Erzwungene Regeneration ↘ (Konzentration) **Anforderungen** Die Regeneration des Trollkönigs ist aktuell nicht deaktiviert. **Effekt** der Trollkönig erhält 15 TP zurück.

Unaufhaltsamer Sturmangriff ➤➤➤ Der Trollkönig nutzt zweimal Laufen in einer geraden Linie. Er kann während der Bewegung bis zu zwei Klauenangriffe durchführen und einen weiteren Klauenangriff am Ende seiner Bewegung. Er kann keine Kreatur öfter als einmal angreifen.

Urtümliches Gebrüll ↘ (Furcht, Hörbar, Gefühl, Mental) Der Trollkönig entfesselt ein bestialisches Gebrüll. Jeder Nichttroll innerhalb von 30 Metern muss einen Willenskrafttretungswurf mit SG 29 bestehen. Danach ist die Kreatur temporär für 10 Minuten immun.

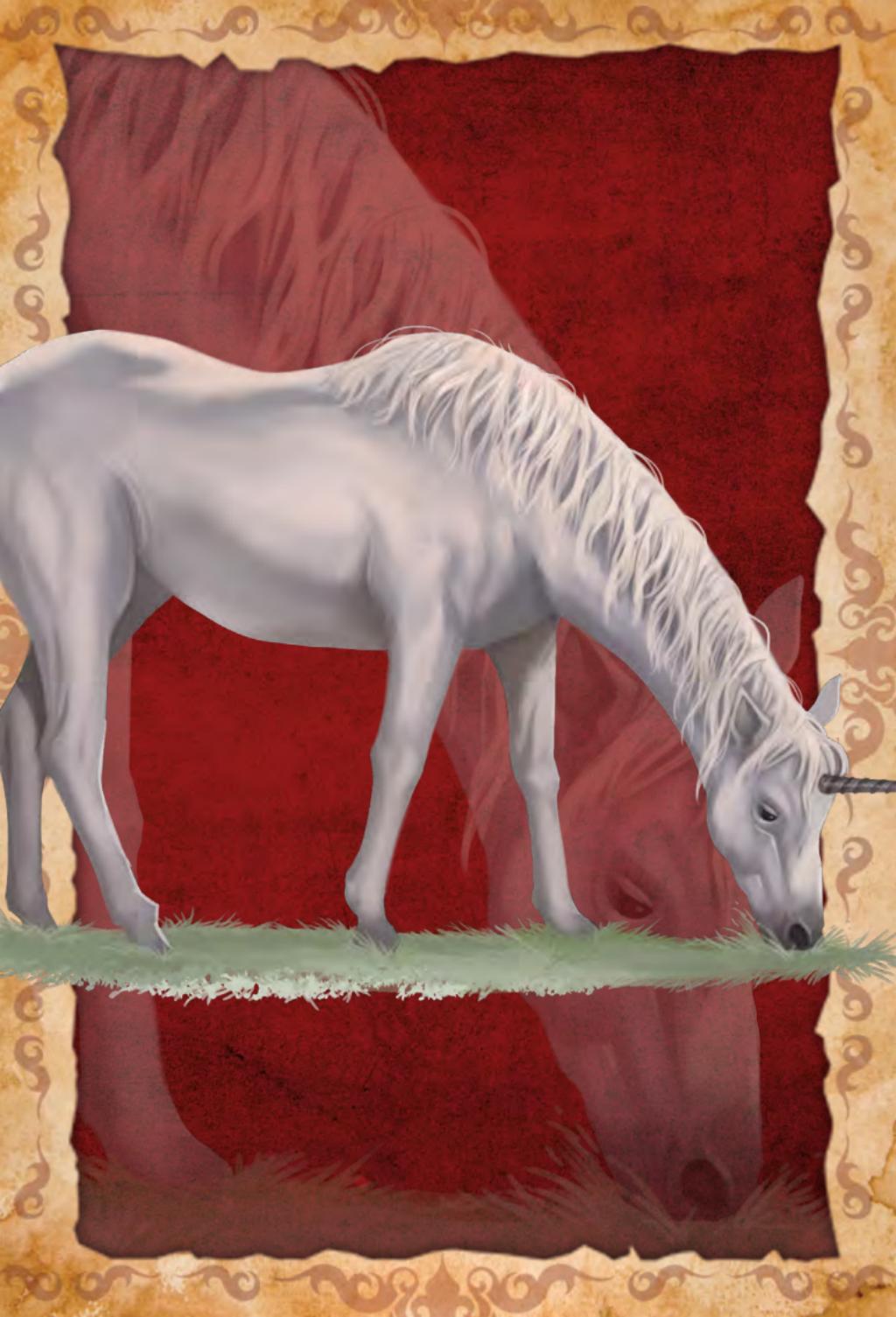
Kritischer Erfolg Die Kreatur ist unbeeinflusst.

Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 1.

Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 2.

Kritischer Fehlschlag Die Kreatur erhält den Zustand Verängstigt 3.

Zerreißen ↘ Klaue



CG GROSS BESTIE FEE

Wahrnehmung +13; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau), 9 Meter

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Fertigkeiten Akrobatik +10, Diplomatie +11, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +9

ST +4, **GE** +3, **KO** +3, **IN** +0, **WE** +4, **CH** +4

Tierempathie Das Einhorn verfügt über eine Verbindung zu den Wesen der natürlichen Welt, die es ihm erlaubt, mit ihnen zu kommunizieren. Das Einhorn kann außerdem Diplomatie nutzen, um Tiere zu beeindrucken und sehr einfache Bitten zu stellen.

RK 20; **REF** +8, **WIL** +11, **ZÄH** +10; +2 gegen mentale Effekte

TP 45; **Immunitäten** Gift

Bewegungsrate 13,50 Meter

Nahkampf ♦♦ Horn +12 (Gut, Magisch), **Schaden** 1W10+4 Stichschaden und 1W6 Guter Schaden und Geister berührend

Nahkampf ♦♦ Hufe +12 (Agil, Magisch), **Schaden** 1W8+4 Wuchtschaden und Geister berührend

Immanente Naturzauber SG 21; **5. Grad** Baumpfad; **3. Grad** Heilung (2x), Gift neutralisieren; **1. Grad** Gesinnung erkennen (nach Belieben, nur gut); **Zaubertricks (2. Grad)** Licht

Geister berührend Die Angriffe eines Einhorn haben die Effekte einer Geister berührend Eigenschaftsrune.

Mächtiger Sturmangriff ♦♦ Das Einhorn läuft in einer geraden Linie mit bis zu seiner doppelten Bewegungsrate und führt dann einen Angriff durch. Wenn das Einhorn dabei mindestens 6 Meter zurückgelegt hat, fügt es zusätzliche 2W6 Schadenspunkte bei einem Treffer zu.



Wahrnehmung +20; Dunkelsicht

Sprachen Aural

Fertigkeiten Akrobistik +29, Athletik +27, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +25

ST +7, **GE** +7, **KO** +4, **IN** -1, **WE** -2, **CH** +3

RK 36; **REF** +29 **WIL** +22 **ZÄH** +28

TP 250; **Immunitäten** Elektrizität, Gelähmt, Gift, Schlaf

Höhenwinde (Aura, Luft) 12 Meter. Für fliegende Kreaturen ohne die Kategorie Luft gilt die Luft in der Aura als schwieriges Terrain.

Bewegungsrate Fliegen 30 Meter, Gewandtheit

Nahkampf ♦ Klauen +29 (Agil), **Schaden** 3W12+6 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Trümmer +29 (Entfernungseinheit 18 Meter), **Schaden** 5W8+15 Wuchtschaden

Blitzschlag ♦ (Elektrizität, Kampfunfähig, Schall) Der Uthul entlädt einen mächtigen Blitzstrahl gefolgt von einem betäubenden Donnergrollen. Der Strahl fügt allen Kreaturen auf einer 9 Meter Linie 6W12 Elektrizitätsschaden zu (einfacher REF, SG 34). Jede Kreatur innerhalb eines Radius von 6 Metern muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 34 bestehen. Der Uthul kann den Blitzschlag innerhalb der nächsten 1W4 Runden nicht noch einmal einsetzen.

Kritischer Erfolg Die Kreatur spürt keinen Effekt.

Erfolg Die Kreatur erhält den Zustand Betäubt 1.

Misserfolg Die Kreatur ist 1 Runde lang betäubt.

Kritischer Misserfolg Die Kreatur ist 1W4 Runden lang betäubt.

Schnelligkeit Die Bewegungen eines Uthuls lösen keine Reaktionen aus.



Wirbelsturmform ➡ (Konzentration) Der Uhtul verwandelt sich in eine wirbelnde Windhose des Hasses, gut 3 Meter breit und 12 Meter hoch. Er bleibt 3 Runden lang in dieser Form oder bis er den Effekt aufhebt. Solange er sich in dieser Form befindet, erhält ein Uthul einen Widerstand von 10 gegen physischen Schaden und kann sich durch von anderen Kreaturen besetzte Felder hindurchbewegen. Seine Aura bleibt aktiv, aber er kann weder einen Trümmerangriff noch seinen Blitzschlag nutzen. Zum Ausgleich erleidet jede Kreatur, durch die sich der Uthul bewegt, 4W6 Punkte Wuchtschaden und 2W12 Punkte Elektrizitätsschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Runde erleiden. Jeder Kreatur, die Groß oder kleiner ist, muss einen Reflexrettungswurf gegen SG 32 ablegen oder sie wird empor gerissen und innerhalb des Wirbels gefangen gehalten. So eingesperrte Kreaturen bewegen sich mit dem Uthul. Eine Kreatur kann eine Aktion aufwenden, um mit einem erfolgreichen Reflexwurf gegen SG 32 zu entkommen (oder mit einem Fertigkeitswurf für Akrobistik gegen SG 32 zu einem Flugmanöver, falls sie eine Bewegungsrate für Fliegen besitzt). Sobald sie entkommt oder sich ein Uthul in seine normale Wolkenform zurückverwandelt, wird eine in ihm gefangene Kreatur 1W4x3 m in eine beliebige Richtung geschleudert und stürzt anschließend ab, außer sie kann fliegen oder auf irgendeine andere Weise schweben. Einmal in seine normale Form zurückgekehrt, muss der Uthul eine Pause von 1 Minute einlegen, bevor er seine Wirbelsturmform erneut nutzen kann.



CB MITTELGROSS **UNTOT** **VAMPIR**

Wahrnehmung +17; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril, zusätzlich eine regionale Sprache

Fertigkeiten Akrobistik +13, Athletik +15, Diplomatie +14, Einschüchtern +16, Gesellschaftskunde +14, Heimlichkeit +13, Täuschung +14

ST +5, **GE** +3, **KO** +2, **IN** +2, **WE** +4, **CH** +4

Ausrüstung Lederrüstung, Rapier +1

Kinder der Nacht (Göttlich, Mental, Verzauberung) Die Präsenz des Vampirs lässt Kreaturen der Nacht als seine Diener herbeieilen, z.B. Fledermausschwärme, Rattenschwärme und Wölfe. Der Vampir kann ihnen auf 30 m Entfernung telepathische Befehle geben; die Kreaturen können nicht telepathisch antworten.

RK 24; **REF** +14 **WIL** +17 **ZÄH** +11

TP 65, Heilung durch Negative Energie, Sarggenesung, Schnelle Heilung 7;

Immunitäten Gelähmt, Gift, Krankheiten, Schlaf, Todeseffekte; **Resistenzen** Physisch 7 (außer gegen magisches Silber); **Schwächen** Vampirschwächen

Nebelflucht ♦ **Auslöser** Die TP des Vampirs fallen auf 0. **Effekt** Der Vampir verwandelt sich in Nebel (siehe Nebelgestalt). Obwohl er sich auf 0 TP befindet, kann er Bewegungsaktionen nutzen, um seinen Sarg zu erreichen. Während er sich in dieser Form auf 0 TP befindet, hat zusätzlicher Schaden keine Auswirkungen auf den Vampir. Er verwandelt sich automatisch in seine körperliche Form mit dem Zustand Bewusstlos zurück, sobald er seinen Sarg erreicht hat oder nach 2 Stunden, sofern dies zuerst eintrifft.

Bewegungsrate 7,50 Meter, Klettern 7,50 Meter

Nahkampf ♦ Klauen +17 (Agil), **Schaden** 1W8+8 Hiebschaden und Ergreifen

Nahkampf ♦ Rapier +17 (Entwaffnen +1, Gefährlich 1W8), **Schaden** 1W6+11 Stichschaden



Bluttrinken ♦ (Göttlich, Nekromantie); **Anforderung** Eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Vampir hat einen der folgenden Zustände: Bereitwillig, Bewusstlos, Gebunden, Gelähmt oder Gegriffen. **Effekt** Der Vampir versenkt seine Fänge in diese Kreatur und trinkt ihr Blut. Wenn die Kreatur den Zustand besitzt Gegriffen ist, setzt dies einen gelungenen Athletikwurf gegen den Zähigkeits-SG des Opfers voraus, bei allen anderen Zuständen gelingt es automatisch. Das Opfer erhält den Zustand Ausgelaugt 1, während der Vampir 10 TP regeneriert. Gewonnene TP, die über das Maximum hinausgehen, sind lediglich Temporäre TP. Bluttrinken bei einer Kreatur mit dem Zustand Ausgelaugt erhöht den Wert von Ausgelaugt um +1, regeneriert aber keine TP beim Vampir. Ein Vampir kann auch Blut trinken, das zu Lagerungszwecken in ein Gefäß gefüllt wurde, erhält dadurch aber keine TP. Der Wert für Ausgelaugt eines Opfers reduziert sich um 1 pro Woche. Eine Bluttransfusion reduziert den Wert für Ausgelaugt um 1 innerhalb von 10 Minuten, setzt aber eine erfolgreiche Fertigkeitsprobe für Heilkunde gegen SG 20 und ausreichend Blut oder eine Blutspende voraus.

Brut Erschaffen (Auszeit, Göttlich, Nekromantie); siehe MHB, S. 313.

Gestalt wechseln (Gestaltwandeln, Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Riesenfledermaus mit Zahnangriff +15, Schaden 1W8+9 Stich; siehe MHB, S. 313.

Kreatur beherrschen ♦ (Göttlich, Kampfunfähig, Mental, Sichtbar, Verzauberung) Der Vampir kann nach Belieben *Kreaturen beherrschen* als immanente göttlichen Zauber wirken. Den Spruch zu wirken setzt voraus in die Augen des Opfers zu starren, und fügt so die Kategorie Sichtbar hinzu. Der SG beträgt 22. Ein Erfolg macht eine Kreatur für 24 Stunden temporär immun gegen das Kreaturen beherrschen dieses Vampirs. Die völlige Zerstörung des Vampirs hebt Kreaturen beherrschen auf, ihn jedoch nur auf 0 TP zu reduzieren ist nicht ausreichend, um die Verzauberung zu brechen.

Nebelgestalt ♦ (Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Vampir verwandelt sich entweder entsprechend des Zaubers Gasförmige Gestalt in eine Dunstwolke oder wieder zurück in seine ursprüngliche Form. Während er in gasförmiger Gestalt ist, verliert der Vampir die Fähigkeit Schnelle Heilung. Er kann unbegrenzt in dieser Gestalt verharren.



UNGEWÖHNLICH

CB

MITTLEGROß

UNTOT

VAMPIR

Wahrnehmung +20; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril, zusätzlich eine regionale Sprache

Fertigkeiten Akrobistik +17, Arkane Künste +21, Athletik +16, Diplomatie +20, Einschüchtern +22, Gesellschaftskunde +19, Heimlichkeit +19, Täuschung +20

ST +3, **GE** +4, **KO** +1, **IN** +6, **WE** +4, **CH** +5

Ausrüstung Siegelring

Kinder der Nacht (Göttlich, Mental, Verzauberung) Die Präsenz des Vampirs lässt Kreaturen der Nacht als seine Diener herbeieilen, z.B. Fledermauschwärme, Rattenschwärme und Wölfe. Der Vampir kann ihnen auf 30 m Entfernung telepathische Befehle geben; die Kreaturen können nicht telepathisch antworten.

RK 27; **REF** +18 **WIL** +20 **ZÄH** +15

TP 115, Heilung durch Negative Energie, Sarggenesung, Schnelle Heilung 10;

Immunitäten Gelähmt, Gift, Krankheiten, Schlaf, Todeseffekte; **Resistenzen** Physisch 10 (außer durch magisches Silber); **Schwächen** Vampirschwächen

Nebelflucht ♦ **Auslöser** Die TP des Vampirs fallen auf 0. **Effekt** Der Vampir verwandelt sich in Nebel (siehe Nebelgestalt). Obwohl er sich auf 0 TP befindet, kann er Bewegungsaktionen nutzen, um seinen Sarg zu erreichen. Während er sich in dieser Form auf 0 TP befindet, hat zusätzlicher Schaden keine Auswirkungen auf den Vampir. Er verwandelt sich automatisch in seine körperliche Form mit dem Zustand Bewusstlos zurück, sobald er seinen Sarg erreicht hat oder nach 2 Stunden, sofern dies zuerst eintrifft.

Bewegungsrate 7,50 Meter, Klettern 7,50 Meter

Nahkampf ♦ Klauen +18 (Agil), **Schaden** 2W8+9 Hiebschaden und Ergreifen

Vorbereitete Arkane Zauber SG 29, Angriff +19; **4. Grad** Feuerschild, Feuerwand, Schleier, Tödliches Phantom; **3. Grad** Blitzstrahl, Feuerball, Hast, Magie Bannen; **2. Grad** Flammenkugel, Hauch des Stumpfsinns, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit; **1. Grad** Sprühende Farben (x2), Schnelle Schritte, Schwächerstrahl; **Zaubertricks** (**4. Grad**) Botschaft, Kältestrahl, Magie Entdecken, Magierhand, Magisches Siegel



Bluttrinken ♦ (Göttlich, Nekromantie); **Anforderung** Eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Vampir hat einen der folgenden Zustände: Bereitwillig, Bewusstlos, Gebunden, Gelähmt oder Gegriffen. **Effekt** Der Vampir versenkt seine Fänge in diese Kreatur und trinkt ihr Blut. Wenn die Kreatur den Zustand besitzt Gegriffen ist, setzt dies einen gelungenen Athletikwurf gegen den Zähigkeits-SG des Opfers voraus, bei allen anderen Zuständen gelingt es automatisch. Das Opfer erhält den Zustand Ausgelaugt 1, während der Vampir 10 TP regeneriert. Gewonnene TP, die über das Maximum hinausgehen, sind lediglich Temporäre TP. Bluttrinken bei einer Kreatur mit dem Zustand Ausgelaugt erhöht den Wert von Ausgelaugt um +1, regeneriert aber keine TP beim Vampir. Ein Vampir kann auch Blut trinken, das zu Lagerungszwecken in ein Gefäß gefüllt wurde, erhält dadurch aber keine TP.

Brut Erschaffen (Auszeit, Göttlich, Nekromantie); siehe MHB, S. 313.

Gebundenen Gegenstand auszehren ♦ (Arkan, Magier); **Häufigkeit** Einmal am Tag; **Anforderungen** Der Vampir hat während seines Zuges noch nicht gehandelt. **Effekt** Der Vampir verbraucht die in seinem Siegelring gespeicherte Macht. Damit hat er die Möglichkeit, einen vorbereiteten Zauber, den er bereits am Tag gewirkt hat, noch einmal zu sprechen ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Der Vampir muss immer noch den Zauber wirken und alle anderen dafür notwendigen Anforderungen erfüllen.

Gestalt wechseln (Gestaltwandeln, Göttlich, Konzentration, Verwandlung)
Riesenfledermaus mit Fängen +19 mit 2W8+9 Stichschaden

Kreatur beherrschen ♦ (Göttlich, Kampfunfähig, Mental, Sichtbar, Verzauberung) Der Vampir kann nach Belieben *Kreaturen beherrschen* als immanenten göttlichen Zauber wirken. Den Spruch zu wirken setzt voraus in die Augen des Opfers zu starren, und fügt so die Kategorie Sichtbar hinzu. Der SG beträgt 26. Ein Erfolg macht eine Kreatur für 24 Stunden temporär immun gegen das Kreaturen beherrschen dieses Vampirs. Die völlige Zerstörung des Vampirs hebt Kreaturen beherrschen auf, ihn jedoch nur auf 0 TP zu reduzieren ist nicht ausreichend, um die Verzauberung zu brechen.

Nebelgestalt ♦ (Göttlich, Konzentration, Verwandlung) Der Vampir verwandelt sich entweder entsprechend des Zaubers Gasförmige Gestalt in eine Dunstwolke oder wieder zurück in seine ursprüngliche Form. Während er in gasförmiger Gestalt ist, verliert der Vampir die Fähigkeit Schnelle Heilung. Er kann unbegrenzt in dieser Gestalt verharren.

Standhaftes Zauberwirken Wenn die Reaktion einer anderen Kreatur droht, die Zauberaktion des Vampirmeisters zu stören, kann der Vampir einen Einfachen Wurf mit SG 15 durchführen. Bei Erfolg ist die Zauberaktion des Vampir nicht gestört.



VAMPIRBRUTSCHURKE

KREATUR 4

CB MITTELGROSS **UNTOT** **VAMPIR**

Wahrnehmung +12; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, zusätzlich eine regionale Sprache

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +9, Einschüchtern +8, Gesellschaftskunde +5, Heimlichkeit +12

ST +3, **GE** +5, **KO** +1, **IN** -1, **WE** +3, **CH** +2

RK 22; **REF** +13 **WIL** +11 **ZÄH** +9

TP 40, Heilung durch Negative Energie, Sarggenesung, Schnelle Heilung 5;

Immunitäten Gelähmt, Gift, Krankheiten, Schlaf, Todeseffekte; **Resistenzen** Physisch 5 (außer Silber); **Schwächen** Vampirschwächen;

Bewegungsrate 7,50 Meter, Klettern 7,5 Meter

Nahkampf ♦ Klauen +14 (Agil), **Schaden** 1W8+6 Hiebschaden und Ergreifen

Bluttrinken ♦ (Göttlich, Nekromantie) Durch das Bluttrinken erhält eine Brut 5 TP.

Hinterhältiger Angriff Die Vampirbrut fügt auf dem Falschen Fuß angetroffenen Kreaturen zusätzliche 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.



WARG

KREATUR 2

NB MITTELGROSS BESTIE

Wahrnehmung +8 Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch

Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +8, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +7, Täuschung +6, Überlebenskunst +8

ST +4, **GE** +3, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +2

RK 17; **REF** +9 **WIL** +6 **ZÄH** +11

TP 36

Rächender Biss ↳ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Bissangriffs des Wargs greift einen Verbündeten des Wargs an. **Effekt** Der Warg führt einen Bissangriff gegen die auslösende Kreatur aus.

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Bissangriff +11, **Schaden** 1W8+4 Stichschaden plus Ergreifen

Rudelangriff Der Angriff des Warge fügt zusätzliche 1W4 Schaden zu, wenn sich eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius von mindestens zwei Verbündeten des Warge befindet.

Verschlingen ♦ Klein, 1W6+2 Wuchtschaden, Befreien 9



WARG, WINTERWOLF

KREATUR 5

NE GROSS BESTIE

Wahrnehmung +14 Dunkelsicht, Geruchssinn (unpräzise) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Jotun

Fertigkeiten Akrobistik +13, Athletik +13, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +13
(im Schnee +16), Täuschung +11, Überlebenskunst +12

ST +6, **GE** +4, **KO** +4, **IN** +2, **WE** +3, **CH** +2

RK 23; **REF** +15 **WIL** +10 **ZÄH** +13

TP 70; **Immunitäten** Kälte; **Schwächen** Feuer 5

Buckeln ↗ SG 21

Rächender Biss ↗ **Auslöser** Eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius des Bissangriffs des Wargs greift einen Verbündeten des Wargs an. **Effekt** Der Warg führt einen Bissangriff gegen die auslösende Kreatur aus.

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf ♦ Bissangriff +15 (Kälte), **Schaden** 1W10+6 Stichschaden plus 1W6 Kälteschaden und Niederschlagen

Odemwaffe ➡ (Hervorrufung, Kälte, Natur) Der Winterwolf haucht eine Frostwolke in einem 4,50 m-Kegel aus, die 5W8 Kälteschaden verursacht (einfacher REF, SG 23). Der Winterwolf kann seinen Odemangriff erst wieder nach 1W4 Runden einsetzen.

Rudelangriff Der Angriff des Winterwolfs fügt zusätzliche 1W6 Schaden zu, wenn sich eine Kreatur innerhalb des Angriffsradius von mindestens zwei Verbündeten des Winterwolfs befindet.



UNGEWÖHNLICH NB GIGANTISCH UNTOT

Wahrnehmung +27 Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache (kann keine Sprachen sprechen)

Fertigkeiten Athletik +33

ST +9, **GE** +5, **KO** +7, **IN** -1, **WE** +5, **CH** +5

RK 37; **REF** +25 **WIL** +27 **ZÄH** +29; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Positive Energie

TP 350, Negative Energieheilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheiten, Lähmung, Todeseffekte

Gelegenheitsangriff ↗

Unheimliche Ausstrahlung (Aura, Furcht, Gefühl, Mental) 30 m, SG 35

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf ♦ Kadaverwelle +32 (Magisch), **Schaden** 4W12+9 Wuchtschaden plus Lebenskraftentzug

Nahkampf ♦ Belebte Waffe +30 (Agil, Angriffsradius 30 m, Magisch, Vielseitig S, Vielseitig W), **Schaden** Vier der Schadenswürfel der jeweiligen Waffe +9, Schadensart entsprechend der Waffe

Fernkampf ♦ Metallklumpen +28 (Magisch, Reichweite 30 m), **Schaden** 4W12+9 Wuchtschaden plus Begraben

Absorbieren ♦ (Göttlich, Nekromantie, Tod) **Auslöser** Der Kriegsdiener bewegt sich in die Angriffsfläche einer sterbenden Kreatur. **Effekt** Der Kriegsdiener absorbiert die sterbende Kreatur und tötet sie damit augenblicklich. Der Kriegsdiener heilt dadurch TP in Höhe der Stufe der absorbierten Kreatur. So lange der Kriegsdiener existiert, können absorbierte Kreaturen nicht wiederbelebt werden, außer durch *Wunsch* oder vergleichbar starke Effekte.

Absturz Sobald eine Kreatur von dem Metallklumpen eines Kriegsdienern getroffen wurde, muss sie einen Reflexwurf gegen SG 37 ablegen. Bei Misserfolg erhält sie den Zustand Liegend. Handelt es sich beim Ziel um eine fliegende Kreatur, fällt diese bis zu 36 Meter. Schlägt sie dadurch auf den Boden auf, erhält sie Sturzschaden und den Zustand Liegend. Bei einem Kritischen Fehlschlag ist das Ziel sogar unter einem Berg von Schrott begraben (Befreien SG 37).

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Belebte Waffen (Göttlich, Hervorrufung) Der Kriegsdiener übernimmt die Kontrolle über nicht ausgerüstete Waffen innerhalb von 30 m Entfernung und bringt sie dazu, um ihn herum zu schweben. Der Kriegsdiener kann diese Waffen telekinetisch innerhalb von 30 m Nahkampfangriffe ausführen lassen.

Lebenskraftentzug (Göttlich, Nekromantie) Wenn ein Kriegsdiener jemanden mit seinem Kadaverwellenangriff trifft oder Schaden durch Trampeln zufügt, muss das Ziel einen Zähigkeitswurf gegen SG 35 bestehen oder erhält die Zustände Ausgelaugt 2 und Todgeweiht 1. Bei einem kritischen Erfolg wird das Ziel vorübergehend für 24 Stunden immun gegen den Lebenskraftentzug des Kriegsdieners.

Trampeln ➡➡ Riesig oder kleiner, Kadaverwelle, SG 37



WESPE, RIESENWESPE

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +9

ST +4, **GE** +4, **KO** +4, **IN** -5, **WE** +1, **CH** +1

RK 19; **REF** +11 **WIL** +6 **ZÄH** +9

TP 45

Bewegungsrate 6 m, fliegend 12 m

Nahkampf ♦ Stachel+12 (Gift), **Schaden** 1W12+4 Stich plus Riesenwespengift

Eier implantieren ♦ Die Riesenwespe legt Eier in eine nebenstehende Kreatur, die den Zustand Gelähmt oder Bewusstlos besitzen muss, und setzt diese damit der Krankheit Wespenlarve aus.

Riesenwespengift (Gift, Kampfunfähig) **RW** ZÄH, SG 19; **Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** kein Effekt (1 Runde); **Phase 2** Unbeholfen 2 (1 Runde); **Phase 3** Gelähmt (1 Runde)

Wespenlarve (Krankheit) **RW** ZÄH, SG 21; **Phase 1** Träger ohne Krankheitseffekte (1W6 Tage); **Phase 2** Ausgelaugt 1 (1W3 Tage); **Phase 3** 5W6 Schaden, die Larve bricht hervor (Krankheit endet)



WESPENSCHWARM

KREATUR 4

N GROSS TIER SCHWARM

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Fertigkeiten Akrobatik +12

ST -4, GE +4, KO +2, IN -5, WE +2, CH -1

RK 18; **REF** +12 **WIL** +8 **ZÄH** +10

TP 45 Immunitäten Präzision, Schwarmbewusstsein; **Resistenzen** Hiebschaden 3, Stichschaden 7, Wuchtschaden 7; **Schwächen** Flächenschaden (magisch und alchemistisch) 5

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

Stechender Schwarm ♦ Jeder Gegner innerhalb des Bereichs des Schwärms nimmt 2W8 Stichschaden (REF, SG 21) und ist dem Wespengift ausgesetzt. Ein erfolgreicher Rettungswurf verhindert die Übertragung des Wespengifts.

Wespengift (Gift) **RW ZÄH, SG 21; Maximaldauer** 6 Runden; **Phase 1** 1W6 Gift-schaden (1 Runde); **Phase 2** 2W6 Giftschaden und Unbeholfen 2 (2 Runden)



NB MITTELGROSS **ABERRATION**

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 9 m (Kreaturen, die sein Netz berühren)

Sprachen Aklo; Spinnensprache

Fertigkeiten Akrobatik +9, Athletik +9, Handwerkskunst +8 (Fallen und Vorrangrichtungen herzustellen +12), Heimlichkeit +11

ST +4, **GE** +4, **KO** +3, **IN** +1, **WE** +3, **CH** -1

Spinnensprache Der Netzlaurer kann mit Spinnen sprechen. Er unterliegt dabei denselben Effekten und Einschränkungen wie beim Zauber *Mit Tieren sprechen*.

RK 19; **REF** +11 **WIL** +8 **ZÄH** +10

TP 45

Beute anspringen ↗ **Auslöser** Eine Kreatur berührt das Netz des Netzlaurers, während dieser sich darin aufhält. **Voraussetzung** Es wurde noch keine Initiative gewürfelt. **Effekt** Der Netzlaurer bemerkt automatisch den Eindringling und darf vor dem Initiativewurf Laufen oder Klettern nutzen.

Bewegungsrate 7,50 m, Klettern 7,50 m

Nahkampf ♦ Klauen +11 (Agil), **Schaden** 1W8+6 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Spinnennetz +11, **Effekt** Netzfalle

Nahkampf ♦ Zähne +11 (Gift), **Schaden** 1W8+6 Stichschaden und Netzlaurergift

Netzfalle Wird eine Kreatur vom Netzangriff des Netzlaurers getroffen, erhält sie so lange den Zustand Bewegungsunfähig und ist sie an die nächste Oberfläche gefesselt, bis ihr ein Fertigkeitswurf für Akrobatikprobe zum Entkommen gegen SG 20 gelingt.

Netzlaurergift (Gift) **RW** ZÄH, SG 19; **Maximaldauer** 10 Runden; **Phase 1** 1W6 Giftschaden plus Auf dem Falschen Fuß (1 Runde); **Phase 2** 1W6 Giftschaden, auf dem Falschem Fuß und Verlangsamt 1 (1 Runde)

Würgen ♦ 1W6 +6 Wuchtschaden, SG 22



NB RIESIG PFLANZE

Wahrnehmung +25; Dunkelsicht, Erschütterungssinn (ungenau) 18 m

Sprachen Aklo, Sylvanisch (kann keine Sprachen sprechen)

Fertigkeiten Athletik +30, Heimlichkeit +30, Täuschung +28, Überlebenskunst +27

ST +8, **GE** +6, **KO** +6, **IN** -2, **WE** +4, **CH** +2

RK 37; **REF** +27 **WIL** +24 **ZÄH** +27

TP 335, Blut saugen; **Schwächen** Hiebschaden 15, Kälte 20

Bewegungsrate 7,50 m, Graben 7,50 m, Klettern 7,50 m

Nahkampf ♦ Prügeln +29 (Durchschlagend, Reichweite 4,50 m, Tödlich 1W12), **Schaden** 4W12+10 Wuchtschaden plus Verbessertes Ergreifen

Fernkampf ♦ Steinbrocken +27 (Reichweite 18 m, Tödlich 1W12), **Schaden** 4W12+10 Wuchtschaden

Blut saugen ↗ **Auslöser** Der Wemmuth fügt einer Kreatur Schaden durch Würgen zu. **Effekt** Der Wemmuth heilt eine Anzahl von Trefferpunkten gleich dem halben durch sein Würgen verursachten Schaden.

Dornenmasse Führt eine Kreatur innerhalb von 3 Metern zum Wemmuth einen Nahkampfangriff gegen diesen durch oder nutzt sie Akrobatik, um durch sein Feld hindurch zu turnen, nimmt diese Kreatur 1W12+10 Stichschaden.

Umhüllen ♦♦; SG 37, 4W8 Wuchtschaden, Entkommen SG 35, Befreien 36

Würgen ♦ 2W12+10, SG 37



WENDIGO

KREATUR 17

UNGEWÖHNLICH CB GROSS BESTIE KÄLTE

Wahrnehmung +32; Dunkelsicht, Wärmesicht 18 m

Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Jotun; Telepathie 1,5 km

Fertigkeiten Akrobatik +32, Athletik +33, Einschüchterung +33, Heimlichkeit +30, Naturkunde +28, Okkultismus +29, Religionskunde +28, Täuschung +29, Überlebenskunst +30

ST +8, **GE** +7, **KO** +9, **IN** +6, **WE** +5, **CH** +6

RK 40; **REF** +30 **WIL** +26 **ZÄH** +32 ; Zustandsbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Magie

Wärmesicht (Göttlich, Natur); genauer Sinn, der es ermöglicht, Wärmesignaturen zu sehen.

TP 315, Regeneration 30 (deaktiviert durch Kaltes Eisen); **Immunitäten** Furcht, Kälte; **Schwächen** Feuer 15, Kaltes Eisen 10

Bewegungsrate Fliegen 30 m

Nahkampf ♦ Biss +33 (Angriffsradius 3 m, Kälte, Magisch), **Schaden** 3W10+12 Stichschaden und 2W6 Kälteschaden

Nahkampf ♦ Krallen +33 (Agil, Angriffsradius 3 m, Kälte, Magisch), **Schaden** 3W8+12 Hiebschaden plus 2W6 Kälteschaden und Ergreifen

Immanente Naturzauber SG 38; **4. Grad** Albtraum (siehe Träume heimsuchen); **8. Grad** Windwandeln (beliebig oft)

Naturrituale SG 38; Wetter kontrollieren

Heulen ➤➤➤ (Furcht, Hörbar, Kampfunfähig, Konzentration, Mental, Naturmagie, Verzauberung); **Häufigkeit** Dreimal am Tag; **Effekt** Der Wendigo entfesselt ein elendes Heulen, das bis zu einer Entfernung von 1,5 Kilometern gehört werden kann. Jede Kreatur, die das Heulen wahrnimmt, muss einen Willenswurf gegen SG 38 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Verängstigt 1. Jede Kreatur innerhalb von 36 m Entfernung zum Wendigo, die einen Kritischem Fehlschlag erzielt, erhält stattdessen den Zustand Verängstigt 3 und flieht für 1W4 Runden (oder bis sie nicht mehr verängstigt ist, falls dies zuerst eintritt). Eine durch das Heulen des Wendigos verängstigte Kreatur kann ihre Angst immer noch auf gewöhnlichem Wege reduzieren (aber nicht unter Verängstigt 1 reduzieren, bevor nicht eine Stunde vergangen ist oder Magie dafür eingesetzt wurde).

(Weiter auf der nächsten Karte)



(Fortsetzung)

Unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg des Rettungswurfs ist eine Kreatur anschließend für 24 Stunden immun gegen das Heulen des Wendigos.

Träume heimsuchen Ein Ziel, dem der Rettungswurf gegen den *Albtraum* des Wendigos misslingt, ist den Wendigoqualen ausgesetzt.

Wendigoqualen (Fluch, Mental, Naturmagie, Verzauberung) Eine Kreatur unter Einfluss der Wendigoqualen kann sich nicht über Phase 1 hinaus erholen, bis es seine Trefferpunkte vollständig wiederhergestellt hat. **RW WIL, SG 38;**

Phase 1 Benommen 4 (1 Tag); **Phase 2** Wie Phase 1; **Phase 3** Die Kreatur sucht nach einem Individuum gleicher Abstammung, um es zu töten und zu verspeisen. Es gerät dann unter den Effekt von *Windwandeln* und sprintet so schnell in den Himmel, dass seine Füße zu schartigen Stümpfen verbrennen. Während die Kreatur durch den Himmel *windwandelt*, wird es innerhalb von 2W6 Minuten durch einen neuen Wendigo ersetzt. *Wunsch*, vergleichbare Magie oder Auferstehung des 9. Grades können das Opfer wieder zurück ins Leben rufen. Der neue Wendigo bleibt aber, auch wenn das Opfer wieder auferstanden ist.

Windreiten (Luft, Konzentration, Naturmagie, Verwandlung); **Auslöser** Der Wendigo wirkt *Windwandeln*, während er eine Kreatur ergriffen hat. **Effekt** Der Wendigo verwandelt die gegriffene Kreatur in Wind und trägt sie als Teil der Aktion mit sich mit. Wenn dem Ziel ein Willenswurf mit SG 38 gelingt, verhindert es die Verwandlung; in diesem Fall verwandelt sich immer noch der Wendigo und lässt das Opfer automatisch fallen. Eine Kreatur, die dazu gezwungen ist, mit dem Wendigo Wind zu wandeln, ist den Wendigoqualen ausgesetzt. Das Ziel kann jede Runde einen erneuten Willenswurf ablegen, um wieder normal zu werden, auch wenn es bei Erfolg sofort wieder eine körperliche Form annimmt und abzustürzen beginnt.



UNGEWÖHNLICH RG GROSS BESTIE HUMANOIDER MENSCH WERWESEN

Wahrnehmung +11; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache; Bärenempathie

Fertigkeiten Athletik +12, Heilkunde +9, Heimlichkeit +11, Naturkunde +11, Überlebenskunst +11

ST +5, **GE** +2, **KO** +4, **IN** +1, **WE** +3, **CH** -1

Ausrüstung Kettenhemd, Kriegsbeil (8), Zweihändige Axt

Bärenempathie (Göttlich, Naturmagie) Der Werbär kann mit bärenartigen Wesen kommunizieren.

RK 23; **REF** +10 **WIL** +10 **ZÄH** +12

TP 75; **Schwächen** Silber 5

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +13 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W12+7 Stichschaden und Fluch des Werbären

Nahkampf ♦ Krallen +13 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W10+7 Hiebschaden und Ergreifen

Nahkampf ♦ Zweihändige Axt +13 (Angriffsradius 3 m, Durchschlagend), **Schaden** 1W12+7 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Kriegsbeil +13 (Agil, Durchschlagend), **Schaden** 1W6+7 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kriegsbeil +10 (Agil, Durchschlagend, geworfen 3 m), **Schaden** 1W6+7 Hiebschaden

Fluch des Werbären (Fluch, Naturmagie, Nekromantie); **RW** ZÄH, SG 22

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandeln, Konzentration, Naturmagie, Verwandlung) Mensch mit Faust +13 mit 1W4+7 Wuchtschaden oder Grizzlybär mit Bewegungsrate 10,50 m.

Jagdbeute ♦ (Konzentration) Siehe MHB, Seite 329.

Jagdvorteil: Präzision Der Werbär fügt in jedem seiner Züge beim ersten erfolgreichen Angriff gegen sein gejagtes Ziel zusätzliche 1W8 Präzisionsschadenspunkte zu.

Mondraserei (Gestaltwandeln, Naturmagie, Verwandlung)

Zerfetzen Der Werbär erhält einen Situationsbonus von +2 auf seine Schadenswürfe gegen Kreaturen, die er ergriffen hat.



RB MITTELGROSS **BESTIE** **HUMANOIDER** **MENSCH** **WERWESEN**

Wahrnehmung +8; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Rattenempathie

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +6 (Klettern oder Schwimmen +8), Gesellschaftskunde +4, Heimlichkeit +4, Täuschung +5

ST +2, **GE** +4, **KO** +2, **IN** +0, **WE** +2, **CH** +1

Ausrüstung Handarmbrust (20 Bolzen), Kurzschwert, Lederrüstung

Rattenempathie (Göttlich, Naturmagie) Die Werratte kann mit Nagetieren kommunizieren.

RK 19; **REF** +10 **WIL** +8 **ZÄH** +6

TP 45; **Schwächen** Silber 5

Behändes Ausweichen ↗ **Auslöser** Die Werrate ist Ziel eines Nah- oder Fernkampfangriffes durch einen Angreifer, den sie sehen kann. **Effekt** Die Werratte bekommt einen Situationsmodifikator von +2 auf ihre RK gegen den auslösenden Angriff.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +10 (Finesse), **Schaden** 1W8+2 Stichschaden plus Fluch der Werratte

Nahkampf ♦ Krallen +10 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+2 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Kurzschwert +10 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fernkampf ♦ Handarmbrust +10 (Reichweite 9 m, Nachladen 1), **Schaden** 1W6 Stichschaden

Fluch der Werratte (Fluch, Naturmagie, Nekromantie); **RW** ZÄH, SG 18

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandeln, Konzentration, Naturmagie, Verwandlung) Mensch mit Faust +10 mit 1W4+2 Wuchtschaden oder Kleine Ratte mit Bewegungsrate 9 m und Klettern 3 m.

Hinterhältiger Angriff Die Werratte fügt auf dem Falschem Fuß betroffenen Kreaturen zusätzlichen 1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.

Mondraserei (Gestaltwandeln, Naturmagie, Verwandlung)



CB MITTELGROSS **BESTIE** HUMANOIDER MENSCH WERWESEN

Wahrnehmung +9; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Sprachen Gemeinsprache, Wolfsempathie

Fertigkeiten Akrobistik +7, Athletik +9, Überlebenskunst +10

ST +4, **GE** +2, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +1

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Kompositkurzbogen (20 Pfeile), Streitaxt

Wolfsempathie (Göttlich, Naturmagie) Das Werwolf kann mit wolfsartigen Wesen kommunizieren.

RK 19; **REF** +9 **WIL** +7 **ZÄH** +11

TP 63; **Schwächen** Silber 5

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +11, **Schaden** 1W8+8 Stichschaden plus Fluch des Werwolfs

Nahkampf ♦ Krallen +11 (Agil), **Schaden** 1W6+8 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Streitaxt +11 (Durchschlagend), **Schaden** 1W8+8 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Kompositkurzbogen +9 (Nachladen 0, Reichweite 18 m, Tödlich 1W10), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Fluch des Werwolfs (Fluch, Naturmagie, Nekromantie); **RW** ZÄH, SG 19

Gestalt wechseln ♦ (Gestaltwandeln, Konzentration, Naturmagie, Verwandlung) Mensch mit Faust +11 mit 1W4+8 Wuchtschaden oder Wolf mit Bewegungsrate 12 m und Bissangriff mit Niederwerfen.

Mondraserei (Gestaltwandeln, Naturmagie, Verwandlung)

Rudelangriff Der Angriff eines Werwolfs fügt jeder Kreatur, die sich innerhalb des Angriffsradius mindestens zwei Verbündeter des Werwolfs befindet, zusätzliche 1W6 Schadenspunkte zu.



RB MITTELGROSS GRUFTSCHRECKEN UNTOT

Wahrnehmung +10; Dunkelsicht

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Athletik +11, Einschüchterung +9, Heimlichkeit +6

ST +4, **GE** +1, **KO** +4, **IN** +0, **WE** +3, **CH** +2

RK 18; **REF** +6 **WIL** +10 **ZÄH** +11

TP 50, Negative Energieheilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Todeseffekte

Trotziger Schlag ↗ **Auslöser** Die Trefferpunkte des Gruftschreckens sinken auf

0. Effekt Der Gruftschrecken führt einen letzten Angriff durch, bevor er zerstört wird. Er bekommt keine Temporären TP durch Lebenskraftentzug mit diesem Angriff.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Klauen +12, **Schaden** 1W6+4 Hiebschaden plus Lebenskraft entziehen

Gruftschreckenbrut (Göttlich, Nekromantie) Eine lebende Kreatur, die von den Klauen eines Gruftschreckens erschlagen wurde, erhebt sich nach 1W4 Runden selbst als Gruftschrecken. Diese Gruftschreckenbrut steht völlig unter der Kontrolle des Gruftschreckens, der sie getötet hat. Die Brut verfügt nicht über die Fähigkeiten Lebenskraft entziehen oder Gruftschreckenbrut und hat den Zustand Unbeholfen 2, solange sie eine Gruftschreckenbrut ist. Wenn der Schöpfer dieser Brut zerstört wird, wird die Gruftschreckenbrut zu einem vollwertigen, autonomen Gruftschrecken; dieser erhält seinen freien Willen zurück, bekommt Lebenskraft entziehen sowie Gruftschreckenbrut und verliert den Zustand Unbeholfen.

Lebenskraft entziehen (Göttlich, Nekromantie) Wenn der Gruftschrecken eine lebende Kreatur mit seinem Klauenangriff verletzt, gewinnt der Gruftschrecken 3 Temporäre Trefferpunkte. Der getroffenen Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 17 gelingen oder sie bekommt den Zustand Ausgelaugt 1. Weiterer durch den Gruftschrecken erlittener Schaden erhöht den Zustand Ausgelaugt mit jedem Misserfolg um 1 bis zu einem Maximum von Ausgelaugt 4.



CB KLEIN ABERRATION LUFT

Wahrnehmung +16; Dunkelsicht

Sprachen Aklo, Gemeinsprache

Fertigkeiten Akrobatik +18, Einschüchterung +12, Heimlichkeit +16, Täuschung +12

ST -5, **GE** +6, **KO** +0, **IN** +2, **WE** +4, **CH** +2

RK 27; **REF** +16 **WIL** +14 **ZÄH** +10

TP 50; **Immunitäten** Magie

Leuchten (Aura, Licht) 6 m. Ein Irrlicht ist selbst unsichtbar, glüht aber in einem farbigen Licht, das einen hellen Schein auf die Aura wirft und es dadurch sichtbar macht.

Magische Immunität Ein Irrlicht ist immun gegen sämtliche Zaubersprüche mit Ausnahme von *Feenfeuer*, *Glitzerstaub*, *Irrgarten* und *Magisches Geschoss*.

Bewegungsrate Fliegen 15 m

Nahkampf ♦ Schock +17 (Elektrisch, Magisch), **Schaden** 2W8+4 Elektrizitätsschaden

Verdunkeln ♦ (Konzentration) Das Irrlicht löscht sein Leuchten und wird damit unsichtbar. Es kann diesen Effekt mit einer weiteren Aktion aufheben. Wenn es seinen Schockangriff nutzt, während es unsichtbar ist, kann der elektrische Lichtbogen einem Beobachter den Standort des Irrlichts verraten. Bis es sich bewegt hat, ist das Irrlicht damit gegenüber allen Beobachtern nur noch versteckt.

Von Furcht zehren ♦ (Konzentration); **Voraussetzung** Ein Gegner in einer Entfernung von bis zu 4,50 Metern zum Irrlicht steht unter einem Furchteffekt oder stirbt. **Effekt** Das Irrlicht nährt sich am Grauen der Kreatur. Es erhält 2W4 Trefferpunkte zurück. Wenn es Verdunkelt ist, erscheint sein Leuchten wieder. Ein Irrlicht kann diese Aktion einmal pro Runde durchführen.



WOLF

KREATUR 1

N MITTELGROSS TIER

Wahrnehmung +7; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +7, Athletik +5, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7

ST +2, **GE** +4, **KO** +1, **IN** -4, **WE** +2, **CH** -2

RK 15; **REF** +9 **WIL** +5 **ZÄH** +6

TP 24

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +9, **Schaden** 1W6+2 Stichschaden und Niederwerfen

Rudelangriff Der Angriff des Wolfs richtet gegen jede Kreatur, die sich innerhalb des Angriffsradius mindestens zwei Verbündeter des Wolfes befindet, zusätzliche 1W4 Schadenspunkte an.

WOLF, SCHRECKENSWOLF

KREATUR 3

N GROSS TIER

Wahrnehmung +10; Dämmersicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m

Fertigkeiten Akrobistik +8, Athletik +12, Heimlichkeit +8, Überlebenskunst +10

ST +5, **GE** +3, **KO** +4, **IN** -4, **WE** +3, **CH** -2

RK 18; **REF** +8 **WIL** +8 **ZÄH** +11

TP 50

Buckeln ↗ SG 20

Bewegungsrate 10,50 m

Nahkampf ♦ Biss +12 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W10+5 Stichschaden plus Niederwerfen oder Ergreifen

Reißen ♦ (Offensiv); **Voraussetzungen** Der Schreckenswolf hat eine Kreatur mit seinem Biss ergriffen. **Effekt** Der Schreckenswolf schüttelt die ergriffene Kreatur wild mit seinen Zähnen umher und fügt ihr damit 1W10+2 Schaden zu (einfacher ZÄH, SG 20).

Rudelangriff Der Angriff des Schreckenswolfs richtet gegen jede Kreatur, die sich innerhalb des Angriffsradius mindestens zwei Verbündeter des Wolfes befindet, 1W6 zusätzlichen Schaden an.



RB MITTELGROSS **KÖRPERLOS** **TODESALB** **UNTOT**

Wahrnehmung +14; Dunkelsicht, Lebensgespür 18 m

Sprachen Gemeinsprache, Nekril

Fertigkeiten Akrobistik +14, Einschüchterung +15, Heimlichkeit +14

ST -5, **GE** +4, **KO** +0, **IN** +2, **WE** +2, **CH** +5

Lebensgespür (Erkenntnismagie, Göttlich) Todesalben spüren die Lebensessenz lebender und toter Kreaturen innerhalb der angeführten Reichweite.

RK 24; **REF** +14, **WIL** +14, **ZÄH** +8

TP 80, Negative Energieheilung **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheit, Lähmung, Präzision, Todeseffekte; Widerstände alle 5 (außer Kraftschaden, Geister *berührend* oder Positiver Energieschaden; doppelter Widerstand gegen nichtmagischen Schaden)

Gelegenheitsangriff ↗

Machtlos im Sonnenlicht Ein Todesalb erhält im Sonnenlicht die Zustände Betäubt 2 und Unbeholfen 2.

Bewegungsrate Fliegen 12 m

Nahkampf ♦ Geisterhand +17 (Finesse), **Schaden** 2W8+5 Negativer Energieschaden plus Lebenskraft entziehen

Lebenskraft entziehen (Göttlich, Nekromantie) Wenn der Todesalb eine lebende Kreatur mit seinem Geisterhandangriff verletzt, gewinnt der Todesalb 5 temporäre Trefferpunkte. Der getroffenen Kreatur muss ein Zähigkeitswurf gegen SG 23 gelingen oder sie bekommt den Zustand Ausgelaugt 1. Weiterer Schaden durch den Todesalb erhöht den Zustand Ausgelaugt mit jedem Misserfolg um 1 bis zu einem Maximum von Ausgelaugt 4.

Todesalbenbrut (Göttlich, Nekromantie) Ein lebender Humanoider, der durch die Geisterhand eines Todesalben erschlagen wurde, erhebt sich nach 1W4 Runden selbst als Todesalb. Diese Todesalbenbrut steht völlig unter der Kontrolle des Todesalben, der sie getötet hat. Die Brut verfügt nicht über die Fähigkeiten Lebenskraft entziehen oder Todesalbenbrut und hat den Zustand Unbeholfen 2, solange sie eine Todesalbenbrut ist. Wenn der Schöpfer dieser Brut zerstört wird, wird die Todesalbenbrut zu einem vollwertigen, autonomen Todesalben; dieser erhält seinen freien Willen zurück, bekommt Lebenskraft entziehen sowie Todesalbenbrut und verliert den Zustand Unbeholfen.



XULGATH-ANFÜHRER

KREATUR 3

CB MITTELGROSS **HUMANOID** XULGATH

Wahrnehmung +9; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch

Fertigkeiten Athletik +11, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +6

ST +4, **GE** +1, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +2, **CH** +1

Gegenstände Brustplatte, Wurfspeere (4), Zweihandaxt

RK 20; **REF** +6 **WIL** +9 **ZÄH** +9

TP 44

Gestank (Aura, Riechbar) 9 m. Eine Kreatur, die den Wirkungsbereich betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 und bei einem kritischen Fehlschlag zusätzlich einen Zustandsmalus von 1,50 m auf seine Bewegungsrate für 1 Runde. Solange sie sich innerhalb der Aura befindet, erleidet die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe, um sich vom Zustand Kränkelnd zu befreien. Eine Kreatur, der ein solcher Wurf gelingt, ist vorübergehend immun gegen den Gestank aller Xulgathen für 1 Minute.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +9, **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klauen +10 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+3 Hiebschaden

Nahkampf ♦ Zweihandaxt +11 (Durchschlagend), **Schaden** 1W10+6 Hiebschaden plus Schwächender Angriff

Fernkampf ♦ Wurfspeere +8 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Schwächender Angriff Das Ziel muss einen Zähigkeitswurf gegen SG20 ablegen; bei einem Fehlschlag erhält es den Zustand Kraftlos 1 (bzw. bei einem Kritischen Fehlschlag Kraftlos 2) für 1 Runde.



CB MITTELGROSS HUMANOIDER XULGATH

Wahrnehmung +7; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch

Fertigkeiten Athletik +8, Diebeskunst +8, Heimlichkeit +8

ST +3, **GE** +4, **KO** +2, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Dolche (4)

RK 19; **REF** +10 **WIL** +5 **ZÄH** +8

TP 28

Gestank (Aura, Riechbar) 9 m. Eine Kreatur, die den Wirkungsbereich betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 und bei einem kritischen Fehlschlag zusätzlich einen Zustandsmalus von 1,50 m auf seine Bewegungsrate für 1 Runde. Solange sie sich innerhalb der Aura befindet, erleidet die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe, um sich vom Zustand Kränkelnd zu befreien. Eine Kreatur, der ein solcher Wurf gelingt, ist vorübergehend immun gegen den Gestank aller Xulgathen für 1 Minute.

Gestank unterdrücken ♦ Ein Xulgathpirscher kann seine Aura des Gestanks als Freie Aktion unterdrücken, um seine Gegenwart besser zu verbergen. Der Pirscher kann seine Aura als Freie Aktion wieder aktivieren.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +9, **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Dolch +10 (Agil, Finesse, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Nahkampf ♦ Klauen +10 (Agil, Finesse), **Schaden** 1W6+3 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Dolch +10 (Agil, Geworfen 3 m, Vielseitig H), **Schaden** 1W6+3 Stichschaden

Hinterhältiger Angriff Eine Kreatur mit dem Zustand Auf Falschem Fuß erleidet zusätzliche 1W6 Präzisionsschaden durch den Xulgath-Schleicher.

Versteckte Bewegung Ist ein Xulgath-Schleicher zu Beginn seines Zugs von einer Kreatur unentdeckt oder auch nur versteckt, erleidet diese seinen Angriffen gegenüber den Zustand Auf falschem Fuß bis zum Ende des Zugs des Schleichers.



CB MITTELGROSS HUMANOIDER XULGATH

Wahrnehmung +6; Dunkelsicht

Sprachen Drakonisch, Finsterländisch

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +5

ST +4, **GE** +2, **KO** +3, **IN** -1, **WE** +1, **CH** +0

Gegenstände Keule, Wurfspeere (3)

RK 16; **REF** +7 **WIL** +4 **ZÄH** +8

TP 21

Gestank (Aura, Riechbar) 9 m. Eine Kreatur, die den Wirkungsbereich betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Fehlschlag erhält sie den Zustand Kränkelnd 1 und bei einem kritischen Fehlschlag zusätzlich einen Zustandsmalus von 1,50 m auf seine Bewegungsrate für 1 Runde. Solange sie sich innerhalb der Aura befindet, erleidet die Kreatur einen Situationsmalus von -2 auf Rettungswürfe, um sich vom Zustand Kränkelnd zu befreien. Eine Kreatur, der ein solcher Wurf gelingt, ist vorübergehend immun gegen den Gestank aller Xulgathen für 1 Minute.

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Biss +9, **Schaden** 1W6+4 Stichschaden

Nahkampf ♦ Keule +9, **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden

Nahkampf ♦ Klauen +7 (Agil), **Schaden** 1W6+4 Hiebschaden

Fernkampf ♦ Keule +7 (Geworfen 3 m), **Schaden** 1W6+4 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Wurfspeer +7 (Geworfen 9 m), **Schaden** 1W6+4 Stichschaden



UNGEWÖHNLICH **N** **GROSS** **HUMANOID****Wahrnehmung** +15; Dunkelsicht, Geruchssinn (ungenau) 9 m**Sprachen** Aklo**Fertigkeiten** Athletik +14, Heimlichkeit +12 (im Schnee +15), Überlebenskunst +11**ST +5, GE +2, KO +4, IN -1, WE +4, CH -1****Schneeblick** Besitzt ein Yeti den Zustand Versteckt, wird er durch jede Form von Schneefall verborgen, selbst wenn dieser so leicht sein sollte, dass er andere Kreaturen nicht verbirgt.**RK 21; REF +11 WIL +13 ZÄH +15****TP 115 Immunitäten** Kälte **Schwächen** Feuer 10**Albtraumwächter** ♦ Der Yeti bekommt einen Zustandsbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Furcht sowie gegen Zauber und Fähigkeiten, die Träume beeinflussen. Ein Yeti, der einem übernatürlichen Albtraum zum Opfer fällt, verliert diese Fähigkeit und verfällt stattdessen in eine permanente Wut, wodurch er einen Zustandsbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie einen Zustandsmalus von -1 auf seine RK erhält.**Entschwinden** ♦ **Auslöser** Während er sich nicht im Kampf befindet, bleibt ein Yeti Versteckt oder Unentdeckt, auch wenn er eigentlich von einer anderen Kreatur beobachtet werden würde. **Effekt** Der Yeti läuft oder klettert mit bis zu seiner halben Bewegungsrate zu einem Ort, an dem er sich verstecken kann und versteckt sich dort. Wenn das Ergebnis seiner neuen Heimlichkeitsprobe gleich oder über dem Wahrnehmungs-SG der Kreaturen liegt, bleibt der Yeti versteckt.**Bewegungsrate** 9 m, Klettern 6 m**Nahkampf** ♦ Klauen +15, **Schaden** 2W10+5 Hiebschaden**Entsetzliches Erscheinen** ♦ (Furcht, Gefühl, Mental); **Auslöser** Ein Yeti, der zu Beginn des Kampfes vor einer Kreatur verborgen war, trifft diese in der ersten Runde des Kampfes. **Effekt** Jeder Gegner innerhalb von 9 Metern, der Zeuge dieses Angriffs wird (inklusive des Ziels des Angriffs), muss einen Willenswurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem Misserfolg bekommt die Kreatur den Zustand Verängstigt 2, bei einem Kritischen Misserfolg sogar Verängstigt 4.**Zerreißen** ♦ Klauen



CB **GROSS** **ELEMENTAR** **ERDE**

Wahrnehmung +30; Dunkelsicht, Erschütterungssinn 30 m

Sprachen Abyssisch, Terral

Fertigkeiten Athletik +31 (zum Entwaffnen von Gegenständen aus Stein oder Metall +35), Heimlichkeit +27 (in sandigem Terrain +30), Religion+26

ST +9, GE +5, KO +6, IN +0, WE +5, CH -1

RK 39; **REF** +30 **WIL** +25 **ZÄH** +34

TP 291; **Immunitäten** Gift, Lähmung, Schlaf

Gelegenheitsangriff ↗

Bewegungsrate 9 Meter, Graben 9 Meter; Durch Sand gleiten

Nahkampf ♦ Faust +33, **Schaden** 4W12+13 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Stein- oder Metalltrümmer +29 (Reichweite 36 m), **Schaden** 4W8+13 Wuchtschaden

Immanente Göttliche Zauber SG 37, Angriff +31; **8. Grad** Dimensionsanker (beliebig); **6. Grad** Auflösung, Geist zerstören; **4. Grad** Einflüsterung (beliebig);

Konstant (8. Grad) Dimensionsanker

Göttliche Rituale SG 37; Planarer Verbündeter

Dünenform ♦ (Konzentration); Bis der Zaramuun wieder handelt, nimmt er das Aussehen einer Sanddüne an. Er hat automatisch ein Ergebnis von 47 (50 in sandigem Terrain) bei seinen Fertigkeitswürfen für Heimlichkeit und Täuschung sowie passende SG, um als Sanddüne durchzugehen. Jede Kreatur, die auf diesen Zaramuun tritt, rutscht in seinen Körper und wird Umhüllt.

Durch Sand gleiten Der Zaramuun kann sich mit voller Bewegungsrate durch Sand und Schmutz graben (aber nicht durch Stein), ohne einen Tunnel oder andere Anzeichen seiner Anwesenheit zu hinterlassen. Alle eingeschlossenen Kreaturen werden beim Graben zurückgelassen. Lockerer Sand und Geröll sind kein schwieriges Terrain für einen Zaramuun.



(Fortsetzung)

Sandstrahl ➡ (Erde); Der Zaramuun stößt einen Strahl aus Sand auf alle Kreaturen in einer 18 m-Linie (REF, SG 38) aus, der jeweils 11W10 Hiebschaden anrichtet. Er kann den Sandstrahl anschließend für die nächsten 1W4 Runden nicht anwenden.

Kritischer Erfolg Kein Effekt

Erfolg Halber Schaden

Fehlschlag Voller Schaden

Kritischer Fehlschlag Voller Schaden und Geblendet für 1 Runde.

Scheffelnder Sand ➡ **Anforderungen** Der Zaramuun hat als letzte Aktion bei einem Nahkampfangriff getroffen oder eine Kreatur umhüllt. **Effekt** Der Zaramuun einen Fertigkeitswurf zum Entwaffen gegen einen hauptsächlich aus Stein oder Metall bestehenden Gegenstand des Getroffenen oder Eingeschlossenen und zaubert seinen immanenten *Dimensionsanker* auf die Zielkreatur.

Umhüllen ➡ SG 35, 4W12 Wuchtschaden plus *Dimensionsanker*, Entkommen SG 32, Befreien 28



ZOMBIE, VERSEUCHTER ZOMBIE

KREATUR 1

NB MITTELGROSS GEISTLOS UNTOT ZOMBIE

Wahrnehmung +3; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +7

ST +4, **GE** -2, **KO** +3, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -2

Langsam Ein Verseuchter Zombie besitzt permanent den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 13; **REF** +3 **WIL** +4 **ZÄH** +6

TP 50, Negative Heilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheiten, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Schwächen** Hiebschaden 10, Positiver Energieschaden 10

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +9, **Schaden** 1W8+4 Wuchtschaden und Ergreifen und Zombiefäule

Biss ♦ (Offensiv); **Anforderungen** Der Zombie hat eine Kreatur ergriffen oder gebunden. **Effekt** Der Zombie führt mit seinen Fängen einen Waffenlosen Angriff gegen die gegriffene oder gebundene Kreatur durch. Er erhält einen Angriffsmodifikator von +9 und fügt 1W12+4 Stichschaden zu. Eine Kreatur, die durch den Bissangriff Schaden nimmt, kann sich mit Zombiefäule anstecken.

Zombiefäule (Krankheit, Nekromantie); Eine infizierte Kreatur kann den durch Zombiefäule erlittenen Schaden nicht regenerieren, bevor sie nicht von der Krankheit geheilt wurde. **RW** ZÄH, SG 8 Zähigkeit; **Phase 1** Überträger ohne Nebenwirkungen (1 Tag); **Phase 2** 1W6 Negativer Energieschaden (1 Tag); **Phase 3** 1W6 Negativer Energieschaden (1 Tag); **Phase 4** 1W6 Negativer Energieschaden (1 Tag); **Phase 5** Tot, erhebt sich augenblicklich als Verseuchter Zombie wieder



ZOMBIESCHLÄGER

KREATUR 2

NB GROSS GEISTLOS UNTOT ZOMBIE

Wahrnehmung +4; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +9

ST +5, GE -3, KO +4, IN -5, WE +0, CH -2

Langsam Ein Zombie besitzt permanent den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 15; REF +3 WIL +6 ZÄH +10

TP 70, Negative Heilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheiten, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Schwächen** Hiebschaden 10, Positiver Energieschaden 10

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +11 (Angriffsradius 3 m), **Schaden** 1W12+5 Wuchtschaden plus Verbessertes Stoßen 1,50 m

ZOMBIESCHLURFER

KREATUR -1

NB MITTELGROSS GEISTLOS UNTOT ZOMBIE

Wahrnehmung +0; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +5

ST +3, GE -1, KO +2, IN -5, WE +0, CH -2

Langsam Ein Zombie besitzt permanent den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 12; REF +0 WIL +2 ZÄH +6

TP 20, Negative Heilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheiten, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Schwächen** Hiebschaden 5, Positiver Energieschaden 5

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Faust +7, **Schaden** 1W6+3 Wuchtschaden und Ergreifen

Biss ♦ (Offensiv); **Anforderungen** Der Zombie hat eine Kreatur ergriffen oder gebunden. **Effekt** Der Zombie führt mit seinen Fängen einen Waffenlosen Angriff gegen die gegriffene oder gebundene Kreatur durch. Er erhält einen Angriffsmodifikator von +7 und fügt 1W8+3 Stichschaden zu.



ZOMBIEKOLOSS

KREATUR 6

NB RIESIG GEISTLOS UNTOT ZOMBIE

Wahrnehmung +8; Dunkelsicht

Fertigkeiten Athletik +18

ST +7, **GE** -1, **KO** +4, **IN** -5, **WE** +0, **CH** -2

Langsam Ein Zombie besitzt permanent den Zustand Verlangsamt 1 und kann keine Reaktionen nutzen.

RK 21; **REF** +9 **WIL** +12 **ZÄH** +16

TP 160, Negative Heilung; **Immunitäten** Bewusstlos, Gift, Krankheiten, Lähmung, Mental, Todeseffekte; **Schwächen** Hiebschaden 10, Positiver Energieschaden 10

Bewegungsrate 7,50 m

Nahkampf ♦ Fleischbrocken +17 (Reichweite 4,5 m), **Schaden** 2W10+9 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Fleischbrocken +9 (Geworfen 3 m), **Schaden** 2W10+9 Wuchtschaden

Fernkampf ♦ Kadaver +17 (Brutal, Reichweite 10 m), **Schaden** 2W6+9 Wuchtschaden

Ausholender Angriff ♦ Der Zombiekoloss führt einen Fleischbrocken-Angriff aus und vergleicht seinen Angriffswurf mit der RK von bis zu zwei Gegnern, die sich innerhalb seines Angriffsradius befinden. Dieser Angriff zählt für den Zombiekoloss als zwei Angriffe hinsichtlich seines Malus für Mehrfachangriffe.

Kadaverwurf Ein Zombiekoloss kann Kadaver auf Gegner werfen. Jede Mittelgroße Leiche erfüllt dabei ihren Zweck. Hin und wieder werfen sie auch Zombieschlurfer, die dadurch genauso viel Schaden erleiden wie das getroffene Ziel. Ein geworfener Zombie landet im Zustand Liegend, kann sich aber erheben und andere Aktionen normal durchführen, solange er nicht zerstört wurde.