

# Kapitel 7 - Bestiarium

Was wäre ein Dungeon ohne seine Monster, eine Reise durch die Wildnis ohne gefährliche Raubtiere oder eine Kampagne ohne ihre Bösewichte?

## Der Schnelle Tod

Verwundete Gegner mit LK unter 1 sollten zu Gunsten des Spieltempos als tot gelten - wichtige NSC bilden die Ausnahme.

## Größenkategorie

Jede Kreatur wird bei Dungeonslayers einer Größenkategorie zugeordnet:

GRÖSSE	KREATURENBEISPIELE
winzig (<0,5m)	Fledermaus, Ratte
klein (0,5 - 1m)	Goblin, Halbling, Tentakelhirn
normal (1m - 3m)	Elf, Mensch, Zwerg
groß (3m - 6m)	Oger, Pferd, Troll
riesig (6m - 12m)	Riese, Schlundwurm, Wal
gewaltig (12+ m)	Drache

Zwar sind größere Monster leichter (+2) zu treffen als kleinere (siehe Seite 44), verfügen dafür aber auch über deutlich mehr Lebenskraft.

## Gegnerhärte

Zu jedem Wesen ist eine Gegnerhärte (GH) angegeben.

Die GH entspricht der Gesamtstufe, die Spielercharaktere gemeinsam haben sollten, wenn sie gegen ein Exemplar des Monsters eine gute Chance haben wollen. Die GH ist kein hundertprozentiger Überlebensgarant, sondern eine grobe Orientierungshilfe.

# Werte modifizieren

Es ist ohne Probleme möglich, die Werte von Monstern anzupassen, um beispielsweise ein schwaches Junges darzustellen oder ein besonders gefährliches Exemplar.

Dabei kann man "nach Gefühl" vorgehen oder der Kreatur eine Klasse zuordnen und sie stufenweise mit Lernpunkten - wie einen Charakter - verbessern.

# Heroische und Epische Gegner

Um besonders mächtige Kontrahenten (wie Boss- und Endgegner oder gefürchtete Berühmtheiten) darzustellen, können diese zu heroischen oder epischen Gegnern gemacht werden, wodurch sich ihre Spielwerte wie folgt ändern:

GEGNER	LK	ABWEHR	1 ANGRIFF	EP-BONUS
Heroisch	x 5	+2	+2	x2*
Episch	x 10	+4	+4	x2*

\*: vorher werden die normalen EP um (4 + zusätzl. LK) erhöht

Ebenso sollte auch die Beute von heroischen und epischen Gegnern erhöht werden:

Beutetabellenwürfe werden verdoppelt (heroisch) bzw. vervierfacht (episch) und können ergänzt werden.

# Kreaturengruppen

Sämtliche der hier vorgestellten Wesen werden in folgende Gruppen eingeteilt:



Die meisten Tiere sind schreckhaft und fürchten offenes Feuer.

Bei magischen Konstrukten sind die Herstellungskosten angegeben, falls Charaktere diese selber herstellen möchten.

Untote verfügen alle über Dunkelsicht.

# DARSTELLUNGSSCHEMA DER KREATUREN

<p>Kreaturgengruppe                    und                  Kreaturenbezeichnung</p>	<p><b>KREATURENBEISPIEL</b></p> <p><b>KÖR:</b> 7    <b>AGI:</b> 10    <b>GEI:</b> 1  <b>ST:</b> 3    <b>BE:</b> 5    <b>VE:</b> 6  <b>HÄ:</b> 1    <b>GE:</b> 0    <b>AU:</b> 0</p>	<p>Alle Boni (durch Gegenstände o.ä.) sind bereits in den Werten berücksichtigt.</p>
GA = Gegnerabwehr	<p>Bewaffnung:     </p>	<p>Mehrere Angriffsarten unter "Bewaffnung" bedeuten nicht automatisch, dass die Kreatur diese alle in einer Runde durchführen kann, was wiederum nur die Fähigkeit <b>Mehrere Angriffe</b> ermöglicht.</p>
Besondere Fähigkeiten	<p><b>Bewaffnung</b>      <b>Panzerung</b></p> <p>Pranke/Biss (WB+2; GA-1)      Fell (PA+1)</p>	
<p>Der Eintrag Trophäe bedeutet, dass - sofern Beute auch tatsächlich vorhanden ist - diese mit AGI+GE+Jäger erst von der Kreatur entfernt werden muss (häuten, herausschneiden o.ä.). # markiert die Beute im Lager der Kreatur</p>	<p><b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde ausführen.</p> <p><b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich &amp; aktionsfrei. Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.</p>	
GH = Gegnerhärte	<p>Beute: Trophäe (BW 1A:18)</p> <p><b>GH:</b> 2    <b>GK:</b> no    <b>EP:</b> 74</p>	<p>GK = Größenkategorie</p> <p>(wi)nzig                  (kl)ein                  (no)rmal                  (gr)oß                  (ri)esig                  (ge)waltig</p>

## Liste der Kreaturen

Bei jedem Wesen sind alle Modifikatoren bereits in den Spielwerten berücksichtigt, aus Gründen der Transparenz aber trotzdem aufgelistet.

	<b>SCHWARM</b>
<b>KÖR:</b> -	<b>AGI:</b> - <b>GEI:</b> -
<b>ST:</b> -	<b>BE:</b> - <b>VE:</b> -
<b>HÄ:</b> -	<b>GE:</b> - <b>AU:</b> -
     	
<b>Bewaffnung</b>	<b>Panzerung</b>
-	-
	<p><b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [1] gekennzeichnet sind.</p>
	<p><b>Schwarm (Käfer, Kanalaratten, Schlangen o.ä.):</b>                  Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederanzahl/10 (zu Beginn und max. 200 Mitglieder pro Schwarm = SCW 20). Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (= SCW -1). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollen Schlagen-Wert).</p>
Schlagen/Abwehr/LK entsprechen dem aktuellen SCW	
<b>GH:</b> 5	<b>GK:</b> kl <b>EP:</b> 68

# Wildtiere

## Land

 <b>BÄR</b>				 <b>KEILER</b>						
										
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 1		<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 1				
ST: 3	BE: 4	VE: 0		ST: 2	BE: 2	VE: 0				
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0		HÄ: 5	GE: 0	AU: 0				
 75	 16	 12	 8	 17	 17	 9	 7	 14		
Bewaffnung		Panzerung		Bewaffnung		Panzerung				
Pranke (WB +2; GA -2)		Fell (PA+1)		Hauer (WB+2; GA-1)		Dicke Borstenhaut (PA+2)				
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.						
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.						
Beute:	Trophäe (BW 1A:16)			Beute:	Trophäe (BW 1A:10)					
GH: 0	GK: gr	EP: 120		GH: 6	GK: no	EP: 70				
 <b>RAUBKATZE</b>				 <b>WOLF</b>						
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 10	<b>GEI:</b> 1		<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 1				
ST: 3	BE: 5	VE: 0		ST: 3	BE: 4	VE: 0				
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0		HÄ: 1	GE: 0	AU: 0				
 27	 9	 15	 9	 12	 29	 10	 11	 7	 13	
Bewaffnung		Panzerung		Bewaffnung		Panzerung				
Pranke/Biss (WB+2; GA-1)		Fell (PA+1)		Kräftiger Biss (WB+2; GA-1)		Wolfspelz (PA+1)				
 <b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.						
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.						
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.						
Beute:	Trophäe (BW 1A:18)			Beute:	Trophäe (BW 1A:10)					
GH: 2	GK: no	EP: 84		GH: 2	GK: no	EP: 81				



 <b>HUND</b>		
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 1
ST: 3	BE: 3	VE: 0
HÄ: 0	GE: 0	AU: 0
		
		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Biss (WB+1)		Fell (PA+1)
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 31



 <b>RATTE</b>		
<b>KÖR:</b> 2	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 1
ST: 1	BE: 2	VE: 0
HÄ: 0	GE: 0	AU: 0
		
		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Spitze Zähne (WB+1)		-
 <b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 <b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> wi	<b>EP:</b> 26

 <b>RIESEN RATTE</b>		
<b>KÖR:</b> 4	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 1
ST: 2	BE: 2	VE: 0
HÄ: 1	GE: 0	AU: 0
		
		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Scharfe Zähne (WB+2)		-
 <b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 <b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 41

ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
	66		12		18
	10		14		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>			
Huf (WB+2; in Notwehr)		-			
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				

ST:	2	BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0
	63		11		13
	7,5		13		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>			
Huf (WB+2; in Notwehr)		-			
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				

<b>REITKEILER</b>					
<b>KÖR:</b>	9	<b>AGI:</b>	9	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0
	35		15		11
	8,5		13		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>			
Hauer (WB+2; GA-1)		Dicke Borstenhaut (PA+2)			
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:10)				
<b>GH:</b>	5	<b>GK:</b>	no	<b>EP:</b>	76

<b>SCHIMMERROSS</b>					
<b>KÖR:</b>	9	<b>AGI:</b>	12	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	6	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
	66		12		18
	10,5		13		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>			
Huf (WB+2; in Notwehr)		-			
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
<b>GH:</b>	4	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	106

<b>SCHLACHTROSS</b>					
<b>KÖR:</b>	12	<b>AGI:</b>	10	<b>GEI:</b>	1
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
	75		15		14
	9		18		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>			
Huf/Rammen (WB+2)		-			
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
<b>GH:</b>	9	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	121

Insekten

 <b>ROSTASSEL</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>8</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>
<b>ST:</b>	4	<b>BE:</b>	0
<b>HÄ:</b>	4	<b>GE:</b>	0
		<b>VE:</b>	0
		<b>AU:</b>	0
     			
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Tentakelfühler (WB+1)		Chitinpanzer (PA+3)	
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
	<b>Mehrere Angriffe (+3):</b> Kann mit seinen insgesamt vier Tentakelfühlern 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit insgesamt vier Tentakelfühlern an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.		
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Rost:</b> Jeder Treffer der Tentakelfühler reduziert die PA eines zufälligen, metallischen, nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Rostassel treffen.		
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A:6)		
<b>GH:</b>	8	<b>GK:</b>	no
		<b>EP:</b>	111

## Sonstiges

 <b>KRIEGSELEFANT</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>16</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>
<b>ST:</b>	5	<b>BE:</b>	2
<b>HÄ:</b>	5	<b>GE:</b>	0
		<b>VE:</b>	0
		<b>AU:</b>	0
     			
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Rammen (WB+2)		Dickhäuter (PA+2)	
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A:20)		
<b>GH:</b>	16	<b>GK:</b>	gr
		<b>EP:</b>	142

 <b>RIESENSCHLANGE</b>			
<b>KÖR:</b>	<b>9</b>	<b>AGI:</b>	<b>12</b>
<b>ST:</b>	5	<b>BE:</b>	3
<b>HÄ:</b>	3	<b>GE:</b>	0
		<b>VE:</b>	0
		<b>AU:</b>	0
     			
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Großer Biss (WB+2; GA-2)		Schuppenpanzer (PA+2)	
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.		
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.		
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A:18)		
<b>GH:</b>	8	<b>GK:</b>	gr
		<b>EP:</b>	143

 <b>RIESENECHSE</b>		
<b>KÖR:</b> 15	<b>AGI:</b> 12	<b>GEI:</b> 1
ST: 5	BE: 5	VE: 0
HÄ: 14	GE: 0	AU: 0
 278	 27	 17
 11,5	 24	
Bewaffnung	Panzerung	
Grausamer Biss (WB+4)	Schuppenpanzer (PA+2)	
 <b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.		
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
 <b>Verschlingen:</b> Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. <b>Befreien:</b> Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlengers befreien, wenn dieser noch lebt.		
Beute:	Trophäe (BW 2A:16)	
GH:	25	EP: 316
GK:	ri	

 <b>ALLIGATOR</b>		
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 10	<b>GEI:</b> 1
ST: 2	BE: 5	VE: 0
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0
 78	 78	 15
 9	 16	
Bewaffnung	Panzerung	
Großer Biss (WB+2; GA -2)	Schuppenpanzer (PA+2)	
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 <b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:14)	
GH:	10	EP: 151
GK:	gr	

 <b>HAI</b>		
<b>KÖR:</b> 13	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 1
ST: 4	BE: 3	VE: 0
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0
 39	 16	 9
 6	 19	
Bewaffnung	Panzerung	
Großer Biss (WB+2; GA-2)	-	
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 <b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen geschwommen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
Beute:	Trophäe (BW 1A:12)	
GH:	9	EP: 106
GK:	no	

 <b>RIESENKRABE</b>			
<b>KÖR:</b> 22	<b>AGI:</b> 10	<b>GEI:</b> 1	
ST: 5	BE: 8	VE: 0	
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	
			
			
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Fangarme (WB+2)		-	
	<b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Kann mit seinen insgesamt sechs Fangarmen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit insgesamt 6 Fangarmen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.		
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.		
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 2A:18)		
<b>GH:</b> 35	<b>GK:</b> ri	<b>EP:</b> 397	

 <b>ADLER</b>			
<b>KÖR:</b> 3	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 1	
ST: 1	BE: 3	VE: 0	
HÄ: 0	GE: 1	AU: 1	
			
			
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Krallen (WB+1)		Federkleid (PA+1)	
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.		
<b>Beute:</b>	Trophäe (BW 1A:11)		
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 52	

 <b>VAMPIRFLEDERMAUS</b>			
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 1	
ST: 3	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 2	GE: 0	AU: 0	
			
			
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>	
Krallen (WB+1)		-	
	<b>Sonar:</b> "Sieht" per Sonar.		
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.		
<b>GH:</b> 1	<b>GK:</b> wi	<b>EP:</b> 55	

# Pflanzen

<b>KÖR:</b> 20	<b>AGI:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
<b>ST:</b> 5	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 0
<b>HÄ:</b> 5	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0
		
		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Asthiebe (WB+2)		Dicke Rinde (PA+2)
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuer.	
	<b>Mehrere Angriffe (+3):</b> Kann 3 zusätzliche Asthiebe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.	
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
	<b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.	
<b>Beute:</b>	Lediglich Brennholz	
<b>GH:</b> 23	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 158

 <b>SCHLINGWURZELBUSCH</b>		
<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 0
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 0
<b>HÄ:</b> 4	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0
		
		
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Wurzelhiebe (WB+2)		Gehölz (PA+1)
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschlüferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.	
	<b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln in jeder Runde aktionsfrei ausführen.	
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.	
<b>Beute:</b>	Lediglich Brennholz	
<b>GH:</b> 7	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 122

# Monster

Bewaffnung		Panzerung			
-		Warzenhaut (PA+2)			
	<b>Antimagie:</b> Sämtliche Magie in einem Radius von 10m Metern um den großen Augenball herum ist wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Mehrere Angriffe (+4):</b> Kann 4 zusätzliche Zaubersprüche in jeder Runde aktionsfrei wirken, keinen einzelnen Zauberspruch jedoch mehr als einmal. Abklingzeiten müssen weiterhin berücksichtigt werden.				
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit 5 von insgesamt 10 Augen gleichzeitig an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersteg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl letztendlich sinkt.				
	<b>Schweben:</b> Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
	<b>Zauber (je 1 pro Auge, jeder aktiv):</b> <i>Blenden, Einschlüpfen, Gehorche, Kettenblitz (Zielzauber 15), Schleudern, Schutzfeld, Schutzschild, Telekinese, Unsichtbarkeit, Verwirren</i>				
Beute:	BW #5A:20, #5M:20				
GH:	23	GK:	gr	EP:	255

<b>BASILISK</b>					
<b>KÖR:</b>	<b>14</b>	<b>AGI:</b>	<b>7</b>	<b>GEI:</b>	<b>1</b>
<b>ST:</b>	<b>3</b>	<b>BE:</b>	<b>3</b>	<b>VE:</b>	<b>0</b>
<b>HÄ:</b>	<b>4</b>	<b>GE:</b>	<b>0</b>	<b>AU:</b>	<b>1</b>
Bewaffnung		Panzerung			
Großer Biss (WB+2; GA -2)		Schuppenpanzer (PA+2)			
	<b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Versteinern:</b> Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinernung kann durch den Zauber <i>Allheilung</i> aufgehoben werden.				
Beute:	Trophäe (BW 2A:20)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	206

 <b>EINKORN</b>		
<b>KÖR:</b> 9	<b>AGI:</b> 13	<b>GEI:</b> 1
ST: 2	BE: 6	VE: 1
HÄ: 2	GE: 0	AU: 1
		
		
Bewaffnung	Panzerung	
Mehrere Angriffe; WB+1; GA-2	-	
 <b>Angst:</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst bei Wesen/Dienern der Dunkelheit erzeugen. Wer von ihnen GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer wird die Flucht ergriffen.		
 <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
 <b>Mehrere Angriffe (+1):</b> Kann 1 zusätzlichen Angriff (Horn oder Hufe) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.		
 <b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.		
 <b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.		
 <b>Wesen des Lichts (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.		
 <b>Zauber:</b> Kann jederzeit aktionsfrei und ohne Probe den Zauber <i>Spurt</i> wirken (Abklingzeiten gelten weiterhin).		

 <b>ECHSENMENSCH</b>		
<b>KÖR:</b> 9	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 3
ST: 4	BE: 0	VE: 2
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0
		
		
Bewaffnung	Panzerung	
Speer (WB +1)	Schuppenpanzer (PA+1)	
 <b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		
 <b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (zufälliger Schwanzhiebtrefter) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.		
<b>Beute:</b>	BW 1B:12, #2B:17	
<b>GH:</b> 3	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 71



<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Steinklaue (WB+2)			Steinwesen (PA+4)		
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [1] gekennzeichnet sind.				
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KOR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:14)				
Beute:	Trophäe (BW 1A:8)				
<b>GH:</b>	11	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	115
<b>GH:</b>	6	<b>GK:</b>	kl	<b>EP:</b>	91

	<b>EULERICH</b>				
<b>KÖR:</b>	14	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	1
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Pranke (WB+2; GA-2)			Federkleid (PA+1)		
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:14)				
<b>GH:</b>	11	<b>GK:</b>	gr	<b>EP:</b>	115

Bewaffnung			Panzerung		
Großer Biss (WB+2; GA-2)			Schuppenpanzer (PA+2)		
	<b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Kann mit seinen insgesamt sechs Köpfen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit insgesamt 6 Köpfen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Regeneration:</b> Regeneriert jede Kampfunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Ein Immersieg lässt einen bereits abgeschlagenen Kopf vollständig nachwachsen. Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	<b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.				
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:20)				
GH:	23	GK:	gr	EP:	246

ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	2
Bewaffnung			Panzerung		
Krallenklaue (WB+2)			Federkleid (PA+1)		
	<b>Bezaubern:</b> Kann Gegner mit ihrem "Lockruf" (siehe Zauber) bezaubern.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KOR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.				
	<b>Zauber: Lockruf</b> (funktioniert wie der Zauberspruch <i>Gehorche</i> ; Abklingzeit des Lockrufs: 10 Kampfunden)				
Beute:	Trophäe (BW 1A:8)				
GH:	10	GK:	no	EP:	128

	<b>KOBOLD</b>				
KÖR:	3	AGI:	6	GEI:	2
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
Bewaffnung			Panzerung		
Kleiner Knüppel (WB+1)			-		
Beute:	Trophäe (BW 1B:8)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	25

	<b>MEDUSA</b>				
KÖR:	11	AGI:	6	GEI:	7
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2
Bewaffnung			Panzerung		
Klauen/Schlangen (WB+2)			Schuppen (PA+1)		
	<b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.				
	<b>Mehrere Angriffe (+5):</b> Von den zahlreichen Schlangen auf ihrem Kopf können jeweils 5 in jeder Runde Nahkampfgegner angreifen.				
	<b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (zufälliger Schwanzhiebtreffer) schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.				
	<b>Versteinern:</b> Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinering kann durch den Zauber <i>Allheilung</i> aufgehoben werden.				
Beute:	Trophäe (BW A:18), BW #5A:20, #5M:20				
GH:	18	GK:	no	EP:	205

HÄ:	3	GE:	1	AU:	1
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Massive Keule, Horn oder Huf (alles WB+2; GA-2)			Fell (PA+1)		
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.				
	<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:16), BW 2B:20				
GH:	12	GK:	gr	EP:	138



<b>KLEINE MONSTERSPINNE</b>					
<b>KÖR:</b>	10	<b>AGI:</b>	7	<b>GEI:</b>	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Spinnenbiss (WB+1; GA-1) Netzflüssigkeit (WB+1)			Dicke Spinnenhaut (PA+1)		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.				
	<b>Lähmungseffekt:</b> Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	107

<b>MONSTERSPINNE</b>					
<b>KÖR:</b>	12	<b>AGI:</b>	9	<b>GEI:</b>	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Spinnenbiss (WB+2; GA-2) Netzflüssigkeit (WB+2)			Dicke Spinnenhaut (PA+1)		
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.				
	<b>Lähmungseffekt:</b> Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.				
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
Beute:	Trophäe (BW 1A:12)				
GH:	11	GK:	gr	EP:	165

<b>KÖR:</b> 27	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 2	<b>HÄ:</b> 1	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0
ST: 7	BE: 3	VE: 1			
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0			
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Baumstamm (WB+4; GA-4) Geworf. Fels (WB+4; GA-4)			Felle (PA+1)		
<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immerstieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 7 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.			<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		
<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.			<b>Schweben:</b> Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.		
Beute: Trophäe (BW 1A:20)			<b>Werteverlust:</b> Pro schadensverursachenden Treffer mit dem <i>Gedankenzehrerstrahl</i> -Zauber wird GEI um 1 gesenkt (bei GEI Null ist das Opfer wahnsinnig). Pro Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.		
<b>GH:</b> 30	<b>GK:</b> ri	<b>EP:</b> 387		<b>Zielzauber:</b> <i>Gedankenzehrerstrahl</i> (nicht sichtbar; verursacht mental Schaden und führt zu <b>Werteverlust</b> )	
<b>GH:</b> 7	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 89			



Bewaffnung			Panzerung		
Massive Keule (WB+2; GA-2) Geworf. Fels (WB+4; GA-4)			Warzenhaut (PA+2)		
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Lichtangriffe.				
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Regeneration:</b> Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 4 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	#BW 1B16				
GH:	14	GK:	gr	EP:	202



	UNWOLF					
<b>KÖR:</b>	11	<b>AGI:</b>	8	<b>GEI:</b>	1	
ST:	4	BE:	2	VE:	0	
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0	
Bewaffnung			Panzerung			
Biss (WB+1) oder Feuerodem (WB+2)			Brennendes Fell (PA+1)			
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.					
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.					
	<b>Odem, Feuer-:</b> Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).					
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Läufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.					
Beute:	Trophäe (BW 1A:16)					
GH:	7	GK:	kl	EP:	115	

# Dämonen

Für alle Arten von Dämonen gilt:

	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

NIEDERER DÄMON		
<b>KÖR:</b> 5	<b>AGI:</b> 5	<b>GEI:</b> 5
ST: 2	BE: 2	VE: 2
HÄ: 2	GE: 2	AU: 2
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Pranke (WB+1; GA -1)		Dämonenhaut (PA+2)
GH: 1	GK: kl	EP: 71

HÖHER DÄMON		
<b>KÖR:</b> 7	<b>AGI:</b> 7	<b>GEI:</b> 6
ST: 3	BE: 3	VE: 3
HÄ: 3	GE: 3	AU: 3
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Pranke (WB+2; GA -2)		Dämonenhaut (PA+2)
GH: 4	GK: no	EP: 104

KAMPFDÄMON		
<b>KÖR:</b> 9	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 8
ST: 4	BE: 4	VE: 4
HÄ: 4	GE: 4	AU: 4
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Pranke (WB+3; GA -3)		Dämonenhaut (PA+2)
GH: 8	GK: gr	EP: 152

KRIEGSDÄMON		
<b>KÖR:</b> 15	<b>AGI:</b> 10	<b>GEI:</b> 10
ST: 7	BE: 5	VE: 5
HÄ: 7	GE: 5	AU: 5
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Pranke (WB+4; GA -4)		Dämonenhaut (PA+2)
GH: 23	GK: ri	EP: 297

DÄMONENFÜRST		
<b>KÖR:</b> 20	<b>AGI:</b> 20	<b>GEI:</b> 10
ST: 10	BE: 10	VE: 5
HÄ: 10	GE: 10	AU: 5
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Pranke (WB+5; GA -5)		Dämonenhaut (PA+2)
GH: 42	GK: ge	EP: 579

# Drachen

Für alle Arten von Drachen gilt:



fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.



**Mehrere Angriffe (+1):** Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.



**Natürliche Waffen:** Bei einem Schlagen-Patzen gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.



**Odem:** Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).



**Schleudern:** Schlagen-Immersieg (Schwanzschlag) schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.



**Sturzangriff:** Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennend" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KOR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.



**Verschlingen:** Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. **Befreien:** Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.



**Wesen der Dunkelheit / Wesen des Lichts (Settingoption):** Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit bzw. des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit/des Lichts gelten für Drachen.



**Zerstampfen:** Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

## DRACHENARTEN

Farbe	Odem	Wesen...
Blau	Blitz-	...der Dunkelheit
Bronze	Schallwellen-	...des Lichts
Gelb	Sandsturm-	...der Dunkelheit
Gold	Licht-	...des Lichts
Grün	Giftgas-	...der Dunkelheit
Rot	Feuer-	...der Dunkelheit
Schwarz	Säure-	...der Dunkelheit
Silber	Quecksilber-	...des Lichts
Weiss	Frost-	...der Dunkelheit



<b>KÖR:</b> 9	<b>AGI:</b> 11	<b>GEI:</b> 5	<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 12	<b>GEI:</b> 7
ST: 2	BE: 3	VE: 1	ST: 4	BE: 3	VE: 2
HÄ: 2	GE: 3	AU: 2	HÄ: 4	GE: 3	AU: 2
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Mehrere Angriffe; WB+3; GA-2			Drachenschuppen (PA+3)		
Beute: Trophäe (BW 2A:W20+10)					
<b>GH:</b> 18	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 255	<b>GH:</b> 36	<b>GK:</b> ri	<b>EP:</b> 481

	<b>ERWACHSENER DRACHE</b>				
<b>KÖR:</b> 24	<b>AGI:</b> 16	<b>GEI:</b> 10			
ST: 6	BE: 4	VE: 2			
HÄ: 6	GE: 4	AU: 3			
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Mehrere Angriffe; WB+5; GA-5			Drachenschuppen (PA+5)		
Beute: Trophäe (BW 8A:W20+10), BW #(A:W20+10)x10, #12M:20					
<b>GH:</b> 63	<b>GK:</b> ge	<b>EP:</b> 907			

	<b>ERDELENTAR I</b>						<b>ERDELENTAR II</b>				
<b>KÖR:</b> 12	<b>AGI:</b> 2	<b>GEI:</b> 1	<b>KÖR:</b> 17	<b>AGI:</b> 2	<b>GEI:</b> 1						
ST: 3	BE: 1	VE: 0	ST: 4	BE: 1	VE: 0						
HÄ: 4	GE: 0	AU: 0	HÄ: 5	GE: 0	AU: 0						
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Steinpranke (WB+4)			Steinwesen (PA+4)			Steinpranke (WB+4)			Steinwesen (PA+4)		
<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.						<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.					
<b>GH:</b> 8	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 44	<b>GH:</b> 15	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 70						

 ERDELEMENTAR III			
<b>KÖR:</b> 22	<b>AGI:</b> 2	<b>GEI:</b> 1	
ST: 5	BE: 1	VE: 0	
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0	
 78	 33	 3	 2.5
Bewaffnung		Panzerung	
Steinpranke (WB+4)		Steinwesen (PA+4)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.		

 FEUERELEMENTAR I			
<b>KÖR:</b> 9	<b>AGI:</b> 5	<b>GEI:</b> 1	
ST: 3	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 5	GE: 0	AU: 0	
 12	 22	 5	 3.5
Bewaffnung		Panzerung	
Flammenhieb (WB+2)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.		
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
<b>GH:</b> 9	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 70	

 FEUERELEMENTAR II			
<b>KÖR:</b> 13	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 1	
ST: 4	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 6	GE: 0	AU: 0	
 29	 27	 6	 4
Bewaffnung		Panzerung	
Flammenhieb (WB+3)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.		
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
<b>GH:</b> 15	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 95	

 FEUERELEMENTAR III			
<b>KÖR:</b> 18	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 1	
ST: 6	BE: 0	VE: 0	
HÄ: 7	GE: 0	AU: 0	
 70	 33	 6	 4.5
Bewaffnung		Panzerung	
Flammenhieb (WB+4)		Keine feste Gestalt (PA+8)	
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.		
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
<b>GH:</b> 24	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 145	

ST: 2	BE: 0	VE: 0	ST: 2	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0	HÄ: 5	GE: 3	AU: 0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Luftstoß (WB+1; ↘↙-1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)		
Luftstoß (WB+2; ↘↙-1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)		
<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.			<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.		
<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
<b>GH:</b> 4	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 68	<b>GH:</b> 9	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 92

<b>LUFTELEMENTAR III</b>					
<b>KÖR:</b> 15	<b>AGI:</b> 9	<b>GEI:</b> 1			
ST: 2	BE: 0	VE: 0			
HÄ: 7	GE: 4	AU: 0			
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Luftstoß (WB+4; ↘↙-1/2m)			Keine feste Gestalt (PA+8)		
<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.					
<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					

<b>WASSERELEMENTAR I</b>			<b>WASSERELEMENTAR II</b>		
<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 1	<b>KÖR:</b> 11	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 1
ST: 3	BE: 0	VE: 0	ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 2	AU: 0	HÄ: 3	GE: 3	AU: 0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Bewaffnung</b>		
Wasserstrahl (WB+2; ↘↙-1/2m)			Wasserstrahl (WB+3; ↘↙-1/2m)		
Keine feste Gestalt (PA+8)			Keine feste Gestalt (PA+8)		
<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.			<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.		
<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.			<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.		
<b>GH:</b> 3	<b>GK:</b> kl	<b>EP:</b> 60	<b>GH:</b> 9	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 83

WASSERELEMENTAR III		
<b>KÖR:</b> 15	<b>AGI:</b> 9	<b>GEL:</b> 1
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 6	GE: 4	AU: 0
		
		
Bewaffnung		Panzerung
Wasserstrahl (WB+4, 1/2m)		Keine feste Gestalt (PA+8)
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.	
	<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.	
<b>GH:</b> 16	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 133

Alle Arten von Elementaren sind sichtbar, selbst Lufterelementare, die als stürmische Wirbel Gestalt annehmen.

Soll ein Elementar gegen ein Element vorgehen (beispielsweise ein Lagerfeuer löschen), wird mit Hilfe der Tabelle auf Seite 54 dieses einer Stufe (I-III) zugeordnet, welche mit 5 multipliziert wird, bevor auf das Ergebnis der aufgelistete Größenmodifikator aus der Tabelle angerechnet wird. Das endgültige Ergebnis stellt den Probenwert dar, gegen den das Elementar eine vergleichende Probe mit KÖR+ST würfeln muss, um das Element zu bezwingen. Das Elementar erhält +8 auf die Probe, wenn es sich um das eigene Element handelt bzw. -8, wenn es gegen das Element anfällig ist. Bei einem Mißerfolg der vergleichenden Probe erhält es abwehrlosen Schaden in Höhe der Ergebnisdistanz, kann es aber in der nächsten Runde erneut versuchen.

## Goblins/Orks/ect.

SI:	2	DE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Ast/Messer (WB+0)			Fellflicken (PA+1)		
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW 1B:10				
GH:	1	GK:	kl	EP:	42
	<b>NOBGOBLIN</b>				
<b>KÖR:</b>	<b>11</b>	<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>GEI:</b>	<b>3</b>
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
					
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Langschwert (WB+2) Kurbogen (WB+1; I+1)			Kettenpanzer (PA+2; L-0,5) Helm (PA+1; I-1) Holzschild (PA+1)		
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW 1B:18				
GH:	4	GK:	no	EP:	71



HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Massive Keule (WB+2; GA-2)			Felle (PA+1)		
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immerstieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrt. Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KOR+ST des Umschlingers.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW 1B:8, #1B18				
GH:	10	GK:	gr	EP:	121

<b>ORKH</b>					
<b>KÖR:</b>	10	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	2
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Speer (WB+1)			Lederpanzer (PA+1)		
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW 1B:14, #1B16				
GH:	2	GK:	no	EP:	63

<b>ORKRÄUBER</b>					
<b>KÖR:</b>	12	<b>AGI:</b>	6	<b>GEI:</b>	2
ST:	3	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Krummschwert (WB+2) Kurzbogen (WB+1, I+1)			Lederpanzer (PA+1), Holzschild (PA+1)		
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.				
Beute:	BW 1B:8, 1C: 10				
GH:	5	GK:	no	EP:	70



Aus der Slay#1

ST: 3	BE: 2	VE: 1	ST: 1	BE: 2	VE: 1
HÄ: 2	GE: 1	AU: 0	HÄ: 1	GE: 4	AU: 0
<b>Bewaffnung</b>			<b>Bewaffnung</b>		
Speer/Axt/Keule (WB+1)			Kurzbogen (WB+1, Ini+1)		
<b>Panzerung</b>			<b>Panzerung</b>		
Lederpanzer (PA+1)			Fellflicken (PA+1)		
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.				
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.				
Beute: BW 1 B: 10 oder 1 Gob: 15			Beute: BW 1 B: 10 oder 1 Gob: 15		
GH: 1	GK: kl	EP: 46	GH: 1	GK: kl	EP: 46

	<b>GOBLIN STADTRATTE</b>					
KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 3				
ST: 0	BE: 1	VE: 3				
HÄ: 1	GE: 2	AU: 2				
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
Dolch (WB+1, Ini+1)			Lumpen (PA+0)			
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.					
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.					

	<b>GOBLIN BERSERKER</b>					
KÖR: 6	AGI: 7	GEI: 2				
ST: 4	BE: 2	VE: 0				
HÄ: 2	GE: 1	AU: 0				
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
Hammer (WB+1, GA-1)			Fellschurz (PA+0)			
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen.					
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.					
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.					
Beute: BW 1 B: 10 oder 1 Gob: 10						
GH: 1	GK: kl	EP: 65				

	<b>GOBLIN BOMBER</b>					
KÖR: 4	AGI: 8	GEI: 3				
ST: 0	BE: 2	VE: 1				
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0				
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
5 Brandbomben (WB+3), GRW S. 84			Fellflicken (PA+1)			
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.					
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.					
Beute: BW 1 B: 10 oder 1 Gob: 15, Fackel						
GH: 1	GK: kl	EP: 48				

HÄ: 1	GE: 2	AU: 0	KÖR: 5	AGI: 7	GEI: 3
ST: 3	BE: 2	VE: 2	ST: 3	BE: 2	VE: 2
HÄ: 3	GE: 2	AU: 1	HÄ: 3	GE: 2	AU: 1
Bewaffnung		Panzerung			
2 Dolche (WB+0)		Dunkler Lumpenumhang (PA+0)			
	Mehrere Angriffe (+1): Kann einen zusätzlichen Angriff pro Runde Aktionsfrei ausführen.				
	Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrenden Schadenspunkt pro Runde.				
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.				
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.				
Beute: BW 1 B: 10 oder 1 Gob: 15		Beute: BW 2 B: 20 oder 2 Gob: 20			
GH: 1		GK: kl		EP: 64	
GH: 1		GK: kl		EP: 148	

	<b>GOBLIN SCHAMANE</b>		
KÖR: 4	AGI: 6	GEI: 5	
ST: 0	BE: 1	VE: 2	
HÄ: 1	GE: 3	AU: 4+1	
Bewaffnung		Panzerung	
Kampfstab (WB+1, ZZ+1)		Schamanenrobe (AU+1)	
	Heilende Hand (+1) oder Verteidigung (+0)		Blenden (+0) oder Niesanfall
	Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am Tag.		
	Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit greifen bei dieser Kreatur.		
Beute: BW 2 B: 20 oder 2 Gob: 20			
GH: 1		GK: kl	
		EP: 156	

## Golems

Für alle Arten von Golems gilt:

 **Dunkelsicht:** Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

 **Geistesimmun:** Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.

 **Schleudern:** Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

 **Sturmangriff:** Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

 **GOLEM, KNOCHEN-**

<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 12	<b>GEI:</b> 0
ST: 5	BE: 6	VE: 0
HÄ: 0	GE: 0	AU: 0

Bewaffnung	Panzerung
Knochenpranke (WB+2)	-

 **Mehrere Angriffe (+3):** Kann mit seinen insgesamt vier Armen 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

 **Mehrere Angriffsglieder:** Greift mit insgesamt 4 Armen an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen/zertrümmern, wodurch die Angriffsanzahl sinkt.

Herstellung:	2613 GM + Schreinerin		
<b>GH:</b> 11	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 148	

 **GOLEM, LEHM-**

<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 4
ST: 3	BE: 2	VE: 0
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0

Bewaffnung	Panzerung
Lehmpranke (WB+3)	-

Herstellung:	2338 GM + Steinmetz		
<b>GH:</b> 8	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 110	

ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

Bewaffnung	Panzerung
Eisenpranke (WB+6)	Metallwesen (PA+5)

 **Zerstampfen:** Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

Herstellung:	3750 GM + Rüstungsschmied		
<b>GH:</b> 27	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 173	

 **GOLEM, KRISTALL-**

<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 10	<b>GEI:</b> 4
ST: 3	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 5	AU: 0

Bewaffnung	Panzerung
Kristallpranke (WB+2)	Kristallwesen (PA+3)

 **Zauber: Blitz**

Herstellung:	2513 GM + Steinmetz		
<b>GH:</b> 10	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 134	

 **GOLEM, STEIN-**

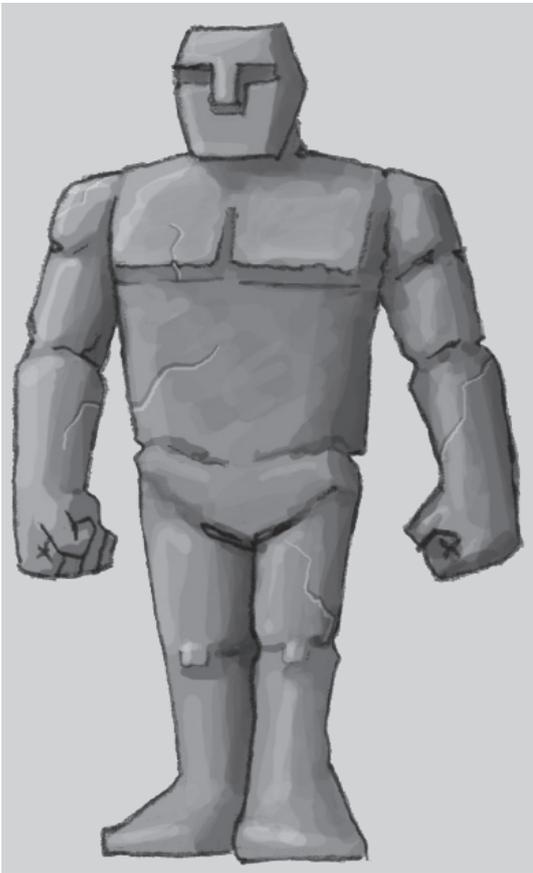
<b>KÖR:</b> 18	<b>AGI:</b> 4	<b>GEI:</b> 4
ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 5	GE: 2	AU: 0

Bewaffnung	Panzerung
Steinpranke (WB+4)	Steinwesen (PA+4)

 **Zerstampfen:** Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

Herstellung:	3338 GM + Steinmetz		
<b>GH:</b> 23	<b>GK:</b> gr	<b>EP:</b> 160	



Untote/Geister/etc.

<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>			
Geisterklaue (WB+2; GA-2)		Körperlos (PA+8)			
	<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.				
	<b>Angst:</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.				
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.				
	<b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.				
	<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.				
	<b>Wesen der Dunkelheit / Wesen des Lichts (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit bzw. des Lichts. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit/des Lichts gelten für Geister.				
	<b>Zauber:</b> <i>Terror</i>				
<b>GH:</b> 17	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 245			

<b>LEBENDE RÜSTUNG</b>					
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 6	<b>GEI:</b> 0			
<b>ST:</b> 4	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 0			
<b>HÄ:</b> 4	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0			
24	19	6	4	16	
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>		
Langschwert (WB+2)			Metallwesen (PA+5)		
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.				
<b>Herstellung:</b>		1875 GM + Rüstungsschmied			
<b>GH:</b> 8	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 72			



Bewaffnung	Panzerung
-	mag. Robe +3 (PA+3)



**Angst:** Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.



**Geistesimmun:** Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.



**Totenkraft:** Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.



**Wesen der Dunkelheit (Settingoption):** Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.



**Zauber:** *Arkane Schwert, Ebenentor, Einschläfern, Flammeninferno, Frostschock, Gasgestalt, Gehorche, Kontrollieren, Magisches Schloss, Netz, Schatten, Schatten erwecken, Schattenlanze, Skelette erwecken, Springen, Stolpern, Trugbild, Unsichtbarkeit, Verwirren, Wandöffnung, Wolke des Todes, Zeitstop*



Beute: BW #(A:20)x10, #10M:20

GH:	26	GK:	no	EP:	299
-----	----	-----	----	-----	-----

## FLIEGENDES SCHWERT

<b>KÖR:</b>	<b>10</b>	<b>AGI:</b>	<b>5</b>	<b>GEI:</b>	<b>0</b>
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0



Bewaffnung	Panzerung
Langschwert (WB+2)	Metallwesen (PA+5)



**Fliegen:** Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Herstellung: 1513 GM + Waffenschmied

GH:	8	GK:	kl	EP:	57
-----	---	-----	----	-----	----

Bewaffnung	Panzerung
Fäulnispranke (WB+1)	Bandagen (PA+1)
<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.	
<b>Angst:</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.	
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.	
<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
<b>Werteverlust:</b> Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR Null ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Altheilung</i> wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.	
<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
Beute:	BW #2A:18, #1M:16
GH:	18
GK:	no
EP:	124



<b>SCHATTEN</b>		
<b>KÖR:</b> 11	<b>AGI:</b> 11	<b>GEI:</b> 0
ST: 5	BE: 0	VE: 0
HÄ: 4	GE: 2	AU: 0
Bewaffnung	Panzerung	
Geisterklaue (WB+2; GA-2)	Körperlos (PA+8)	
<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.		
<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		
<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit [I] gekennzeichnet sind.		
<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
GH:	14	
GK:	no	
EP:	126	



 <b>SKELETT</b>		
<b>KÖR:</b> 10	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 0
ST: 3	BE: 2	VE: 0
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0
 22	 12	 10
 5	 14	
<b>Bewaffnung</b>		<b>Panzerung</b>
Knochenklaue (WB+1)		-
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.	
	<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
<b>GH:</b> 4	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 72



Bewaffnung	Panzerung
Geisterklaue (WB+2; GA-2)	Körperlos (PA+8)
 <b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.	
 <b>Angst:</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE-Stufe nicht schafft, ist eingeschüchert und erhält bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.	
 <b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.	
 <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.	
 <b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.	
 <b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.	
 <b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.	
 <b>Zauber:</b> <i>Wehklagen</i> (ZB: $-(\text{KÖR}+\text{AU})/2$ des Ziels; Abklingzeit: 10 Kampfrunden; Jeder in Umkreis von 9m um die Todesfee erleidet nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses).	
<b>GH:</b> 23	<b>GK:</b> no <b>EP:</b> 284



ZOMBIE		
<b>KÖR:</b> 13	<b>AGI:</b> 3	<b>GEI:</b> 0
<b>ST:</b> 3	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 0
<b>HÄ:</b> 5	<b>GE:</b> 0	<b>AU:</b> 0
 28	 20	 3
 2.5	 18	
Bewaffnung	Panzerung	
Fäulnispranke (WB+2)	Merkt nichts (PA+2)	
 <b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		
 <b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		
 <b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.		
<b>Beute:</b> BW 1B:4		
<b>GH:</b> 10	<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 78

Revision #7

Created 22 October 2019 12:00:16 by Jolly

Updated 19 November 2019 15:27:14 by Jolly