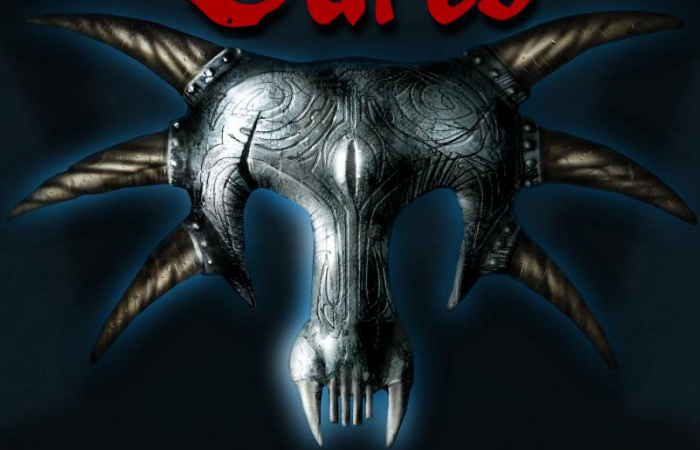


GOthic

Tales



Monsterbuch

Das Bestiarium des Pen-and-Papers der Welt von Gothic

Allgemeines

Wenn du Gothic-Tales spielst, solltest du das Monsterbuch **ausdrucken**. Für den Anfang sollten die ersten 20 Seiten reichen.

Auf einem Monsterbogen kannst du fortlaufend **die TP von bis zu drei Figuren notieren**. Lege diese Bögen offen auf dem Spielbrett aus. Spieler sehen so, **welche Werte** das Monster hat, **welches Verhalten** es an den Tag legt und **welche Angriffe und Aktionen** es machen kann.

Lass gerne einen Spieler das Verhalten und die Eigenschaften am Spieltisch **vorstellen**.

Oben links neben dem Monsternamen ist das Feld **„Att.gesamt“**. Dies ist die **Summe aller Attribute** des Monsters und spiegelt die Kampfkraft eines Monsters wider. Manche Monster **haben eine (!) Warnung** neben **„Att.gesamt“**. Ihre Eigenschaften und **Aktionen** machen **sie wesentlich stärker** als ihre **Att.Gesamt** wiedergibt.

Folgende Tabelle hilft dem SL dabei, **Kämpfe zusammenzustellen**:

Verhältnis Att.gesamt Monster : Spieler	Schwierigkeit
1/2 : 1	Sehr leichter Kampf
1 : 1	Mittlerer Kampf
1 1/2 : 1	Schwerer Kampf
2 : 1	Unmöglicher Kampf

- ❖ **Leichte und mittlere Kämpfe** sind geeignet, um den Spielern ein paar Ressourcen zu entlocken, oder sie einzustimmen.
- ❖ **Schwere Kämpfe** stellen einen **Höhepunkt** dar und es sollte eine gewisse Klarheit herrschen, dass dies ein harter Kampf wird.
- ❖ **Unmögliche Kämpfe** sollten nur mit einer **Vorwarnung** und Vorbereitungsmöglichkeit stattfinden. Auch sollten sie ein entsprechendes erzählerisches Gewicht haben.

Beachte die **(!) Warnung** bei der Auswahl von Monstern.

Regeln zu Monstern

- ❖ Monster haben **2 Aktionen pro Zug**.
- ❖ Einzelne Monster haben **3 Aktionen**. Dies sind z.B. Alphatiere, Ruffelkämpfer oder allein auftretende Monster. **Welche Monster 3 Aktionen** haben, **legt der SL vor Beginn des Kampfes fest**.
- ❖ Monster benutzen beim **Schadenswurf** ihres **Standardangriffs** **2xAttW + 1xAttB**. Dies ist auf jedem Bogen so eingetragen.
- ❖ **Die Initiative** von Monstern ist ein fester Wert. Sie haben keine **Gruppeninitiative**.
- ❖ Monster haben kein Inventar. Man kann jedoch mit der erlernbaren **Fähigkeit** „Wildtiere Ausnehmen“ an ihre **Beute** kommen.
- ❖ Monster, die Zaubern können, haben **unbegrenzt Mana**. Ihr **Mana** wird nicht notiert.

Jungtiere

Möchte ein SL eine schwächere Variante eines Monsters ins Spiel holen kann er eine **Jungtiervariante** erstellen.

Jungtiere haben alle Charakterwerte halbiert. Diese sind links oben auf dem Bogen: Die **BW**, die **Initiative**, die **3 Verteidigungswerte** und die **TP**. Außerdem sind die **Ergebnisse aller Würfe halbiert**, also die der **Angriffs-, Schadens- und Fähigkeitswürfe**. **Dies gilt auch für die Beute**: Es sind nur die Hälfte der **Rationen** und der **Materialien** vorhanden und **Trophäen** haben nur halben Wert.

Überblick

Auf der nächsten Seite findest du eine Tabelle mit allen Monstern der Welt von Gothic-Tales. Die Monster sind **zuerst nach Typus**, also nach **Wildtier, Untot, oder Magisches Wesen** sortiert. In ihrem Typus sind sie grob **nach ihrer Kampfkraft** aufgereiht.



Überblick

Nummer	Monster	Typ	Nummer	Monster	Typ	Nummer	Monster	Typ
1	Fleischwanze	Wildtier	21	Lurker	Wildtier	41	Skelett - Bogenschütze	Untot
2	Riesenratte	Wildtier	22	Meereslurker	Wildtier	42	Schattenkrieger	Untot
3	Scavenger	Wildtier	23	Waran	Wildtier	43	Skelettmagier	Untot
4	Alpha-Scavenger	Wildtier	24	Feuerwaran	Wildtier	44	Zombie	Untot
5	Molerat	Wildtier	25	Mincecrawlerlarve	Wildtier	45	Zombie (Rüstung)	Untot
6	Fetter Molerat	Wildtier	26	Minecrawler	Wildtier	46	Untoter Ork	Untot
7	Grüner Goblin	Wildtier	27	Minecrawlerkrieger	Wildtier	47	Schattenläuferskelett	Untot
8	Schwarzer Goblin	Wildtier	28	Königinnenwächter	Wildtier	48	Steinwächter	Magisches Wesen
9	Goblin Krieger	Wildtier	29	Minecrawler Königin	Wildtier	49	Sumpfgolem	Magisches Wesen
10	Blutfliege	Wildtier	30	Bär	Wildtier	50	Steingolem	Magisches Wesen
11	Sumpflutfliege	Wildtier	31	Bluthund	Wildtier	51	Eisgolem	Magisches Wesen
12	Sumpfgasdrone	Wildtier	32	Snapper	Wildtier	52	Feurgolem	Magisches Wesen
13	Feldräuber	Wildtier	33	Drachensnapper	Wildtier	53	Dämon	Magisches Wesen
14	Keiler	Wildtier	34	Sumpfhai	Wildtier	54	Dämonenlord	Magisches Wesen
15	Wolf	Wildtier	35	Schattenläufer	Wildtier	55	Echsenmensch	Magisches Wesen
16	Eiswolf	Wildtier	36	Troll	Wildtier	56	Sumpfdrache	Magisches Wesen
17	Warg	Wildtier	37	Schwarzer Troll	Wildtier	57	Steindrache	Magisches Wesen
18	Harpie	Wildtier	38	Goblin Skelett	Untot	58	Eisdrache	Magisches Wesen
19	Schwarze Harpie	Wildtier	39	Niederes Skelett	Untot	59	Feuerdrache	Magisches Wesen
20	Mantis	Wildtier	40	Skelett	Untot	60	Untoter Drache	Untot

Monster-Nr. **1** Bewegung **1** Initiative **0** Att.gesamt **6**

ELE **10** RK **10** MA **10**

AKTUELLE TP Max. TP: **3**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Fleischwanze



Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff			0#VA	0
			/	/
			/	/
			/	/

Stärke: **1**

Fähigkeiten

W 2 B 0	Durchhalten	W 2 B 0
Geschick: 1	Objekte Bewegen	W 2 B 0
W 2 B 0	Springen & Klettern	W 2 B 0
Ausdauer: 1	Heimlichkeit	W 2 B 0
W 2 B 0	Einschüchtern	W 2 B 0
Konzentration: 1	Durchschauen	W 2 B 0
W 2 B 0	Wahrnehmen (aktiv)	W 2 B 0
Intuition: 1	Aufmerksamkeit (passiv)	W 2 B 0
W 2 B 0	Magieespür	W 2 B 0
Erfahrung: 1		

Verhalten

Wanzen lieben die Dunkelheit und verborgene Ecken. Wenn sie mit ihren schlechten Augen sehen, dass sich ein Schatten vor den hellen Himmel schiebt, verschwinden sie eiligst im nächsten Loch.

Eigenschaften

=Fleischwanzenfleisch=, Beute
 3 Fleischwanzen ergeben schon eine leckere Mahlzeit (1 Ration), die nach Hühnchen schmeckt. Unbedingt davor kochen!
 =Winziges Wesen=
 Ein winziges Wesen hat auf Heimlichkeitswürfe 3xFähigkW&B. Sie blockieren kein Feld und haben mittleren Vorteil gegen Fernkampfgriffe.

Beute

Fleisch (1/3 einer Ration)

Monster-Nr. **2** **Bewegung** **4** **Initiative** **0** **Att.gesamt** **45**

ELE **10** **RK** **10** **MA** **10**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **25**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Riesenratte

Typ **Wildtier**



Monsterzettel

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w4+0	w4
Rattenplage	3 Ratten erhalten Gelegenheitsangriff	Ge	w4 +0	w4
			/	/
			/	/

Stärke: **5**

Fähigkeiten

W 2 B 0	Durchhalten	W 2 B 0
Geschick: 10	Objekte Bewegen	W 2 B 0
W 4 B 0	Springen & Klettern	W 2 B 0
Ausdauer: 10	Heimlichkeit	W 4 B 0
W 4 B 0	Einschüchtern	W 2 B 0
Konzentration: 5	Durchschauen	W 2 B 0
W 2 B 0	Wahrnehmen (aktiv)	W 2 B 0
Intuition: 10	Aufmerksamkeit (passiv)	W 2 B 0
W 4 B 0	Magieespür	W 2 B 0
Erfahrung: 5		
W 2 B 0		

Verhalten

Ratten halten im Kampf zusammen und greifen am liebsten verwundbare Ziele an. Sie sind taktisch erstaunlich schlau und wissen, welches Ziel es zu binden, welches zu attackieren und wann sie die Flucht ergreifen sollten.

Eigenschaften

=Rattenfleisch-, Beute
Ratten sind die ungefähr widerlichsten Wesen der Tierwelt. Man kann ihr Fleisch verzehren, aber man tut dies mit einem gewissen Risiko, sich eine Krankheit einzufangen.
=Kleines Wesen=
Ein kleines Wesen hat auf Heimlichkeitswürfe 2xFähigk W&B. Sie haben einen kleinen Vorteil gegen Fernkampfangriffe.
=Großes Gewusel=
Hat eine andere Ratte im vorangegangenen Zug ein Ziel getroffen, darf dieses Ziel keine Gelegenheitsangriffe gegen Ratten machen.
=Rattenplage=, Angriffsaktion
Wenn eine Ratte ein Ziel angreift und zuvor haben 3 andere Ratten in derselben Runde dasselbe Ziel angegriffen, erhalten alle 3 anderen Ratten einen Gelegenheitsangriff gegen dieses Ziel.

Beute

Fleisch (r Ration)
Materialien: Fell

Monster-Nr. **3** Bewegung **6** Initiative **1** Att.gesamt **75**

ELE **12** **RK** **11** **MA** **10**

AKTUELLE TP Max. TP: **40**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Scavenger

Typ **Wildtier**

Monstertzettel
Tafes

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w6+1	w6
			/	/
			/	/
			/	/

Stärke: 10

Geschich: 20

Ausdauer: 15

Konzentration: 10

Intuition: 10

Erfahrung: 10

Fähigkeiten

W 4 B 0	Durchhalten	W 4 B 0
W 6 B 1	Objekte Bewegen	W 4 B 0
W 4 B 1	Springen & Klettern	W 4 B 1
W 4 B 1	Heimlichkeit	W 4 B 1
W 4 B 0	Einschüchtern	W 4 B 0
W 4 B 0	Durchschauen	W 4 B 0
W 4 B 0	Wahrnehmen (aktiv)	W 4 B 0
W 4 B 0	Aufmerksamkeit (passiv)	W 4 B 0
W 4 B 0	Magiegespür	W 4 B 0

Verhalten

Scavenger leben in kleinen Scharen, doch haben ein seltsames Verständnis von Zusammenhalt: Es ist geradezu kinderleicht Scavenger einzeln aus einer Gruppe herauszulocken. Nur wenn sie den Angriff auf einen Artgenossen wahrnehmen, greifen sie gemeinsam an.

Eigenschaften

=Scavengerkeulen=, Beute

Gebratener Scavenger ist die wohl geläufigste Mahlzeit im Mineral. Die Laufvögel haben üppige Schenkel, zartes Fleisch und es gibt sie zuhauf in allerlei Umgebungen zu finden. Hast du eine Waffe mit einer Klinge dabei, darfst du zweimal mit einem Angriffswurf gegen 15 versuchen, eine Keule zu entfernen, um jeweils 2 Rationen zu erhalten. Hast du die Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen, darfst stattdessen diese Fähigkeit mit einem mittleren Vorteil verwenden.

Beute

Fleisch (r Ration)

Monster-Nr.

4

Bewegung

6

Initiative

5

Att.gesamt

110(9)

ELE

13

RK

13

MA

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 55

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Alpha-Scavenger

Typ

Wildtier



Aktionen

Eigenschaften

Att.

Att.-W&B

Waffen-W

Standardangriff

Wucht

Ge

w6+2

w6

Ruf des Alphantiers

1 Anwendung, w4 Scavenger erscheinen

/

/

/

/

/

/

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 25

W 6 B 2

Objekte Bewegen

W 4 B 1

Ausdauer: 20

W 6 B 1

Springen & Klettern

W 6 B 1

Konzentration: 10

W 4 B 0

Heimlichkeit

W 6 B 1

Intuition: 15

W 4 B 1

Einschüchtern

W 4 B 0

Erfahrung: 25

W 4 B 1

Durchschauen

W 6 B 1

W 4 B 1

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 0

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 4 B 1

Magieespür

W 4 B 1

Verhalten

Alphaweibchen werden von der ganzen Schar beschützt. Sie koordinieren auch ihre Schar, schicken sie zum Angriff oder lassen sie fliehen.

Brüten sie auf einem Nest ihre Eier aus, so verteidigen sie dieses mit ihrem Leib und Leben und rufen mit ihrem gellendem Schrei auch weiter entfernte Männchen hinzu.

Eigenschaften

=Mächtiger Schnabel=

Der Standardangriff dieses Scavengers hat die Eigenschaft Wucht.

=Ruf des Alphantiers=, Standardaktion

Einmal einsetzbar. Würfel einen w4: eine entsprechende Anzahl Scavenger erscheint in der Umgebung.

=Scavengerkeulen=, Beute

Gebratener Scavenger ist die wohl geläufigste Mahlzeit im Mineral. Die Laufvögel haben üppige Schenkel, zartes Fleisch und es gibt sie zuhauf in allerlei Umgebungen zu finden. Hast du eine Waffe mit einer Klinge dabei, darfst du zweimal mit einem Angriffswurf gegen 15 versuchen, eine Keule zu entfernen, um jeweils 2 Rationen zu erhalten. Hast du die Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen, darfst du diese Fähigkeit mit einem mittleren Vorteil für diesen Wurf verwenden.

=Scavengerreier=, Beute

Die großen, schweren Eier werden von den Weibchen behütet. In der Regel hält ein Nest 2 bis 5 Stück. Ein Ei hat einen Wert von 16 Erz und gilt als 2 Rationen.

Beute

Fleisch (1 Ration)

Monster-Nr. **5** **Bewegung** **3** **Initiative** **0** **Att.gesamt** **65**

ELE **12** **RK** **10** **MA** **10**

AKTUELLE TP Max. TP: **65**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Molerat

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Fieser Biss	St	w4+1	w4
Einbuddeln	Mittlerer Nachteil für Fernkampfangriffe		/	/
			/	/
			/	/

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1	Durchhalten	W 4 B 1
Geschick: 5	Objekte Bewegen	W 6 B 1
W 2 B 0	Springen & Klettern	W 4 B 0
Ausdauer: 25	Heimlichkeit	W 2 B 0
W 6 B 2	Einschüchtern	W 4 B 0
Konzentration: 5	Durchschauen	W 2 B 0
W 2 B 0	Wahrnehmen (aktiv)	W 2 B 0
Intuition: 5	Aufmerksamkeit (passiv)	W 2 B 0
W 2 B 0	Magieespür	W 2 B 0
Erfahrung: 10		
W 4 B 0		

Verhalten

Molerats leben in kleinen Rotten. Sie kämpfen und jagen zusammen und buddeln am liebsten die Höhlen anderer Erdbewohner aus. Aufgrund ihrer kurzen Beine lassen sie ihre Feinde lieber zu sich kommen, anstatt ihnen nachzusetzen.

Eigenschaften

=Fieser Biss=
Wenn ein Molerat auf den Schadenswurf einen Pasch würfelt, ist das Ziel gepackt.

=Einbuddeln=, Standardaktion
Molerats können sich einbuddeln und sich so vor Fernkampfangriffen schützen. Solche Angriffe haben nun einen mittleren Nachteil. Molerats sind nicht länger eingebuddelt, sobald sie selbst einen Angriff machen, sie sich bewegen, oder wenn sie ein Nahkampfangriff trifft.

Dies ist nur auf weichem Boden möglich, also nicht auf Felsen oder Holzbrettern.

Beute

Fleisch (r Ration)
Trophäe: Molerathaut - 25 Erz
Trophäe: Moleratfett - 6 Erz

Monster-Nr. 6 Bewegung Initiative 115 Att.gesamt

Bewegung

Initiative

2

3

ELE

RK

MA

12

12

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1	Figur 2	Figur 3
---------	---------	---------

Stärke: 30

Fähigkeiten

W 8 B 2

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 10

Objekte Bewegen

W 8 B 2

W 4 B 0

Springen & Klettern

W 6 B 1

Ausdauer: 30

Heimlichkeit

W 4 B 1

W 8 B 2

Einschüchtern

W 4 B 1

Konzentration: 5

Durchschauen

W 6 B 1

W 2 B 0

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 1

Intuition: 25

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 1

W 6 B 2

Erfahrung: 15

Magieespür

W 4 B 0

W 4 B 1

Fetter Molerat

Typ

Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Wirklich fieser Biss	St	w8+2	w8
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Molerats leben in kleinen Rotten. Sie kämpfen und jagen zusammen und buddeln am liebsten die Höhlen anderer Erdbewohner aus. Aufgrund ihrer kurzen Beine lassen sie ihre Feinde lieber zu sich kommen, anstatt ihnen nachzusetzen.

Eigenschaften

=Wirklich fieser Biss=
Wenn ein Molerat auf den Schadenswurf einen Pasch würfelt, ist das Ziel gepackt. Fette Molerats können ihre Opfer die volle BW ziehen.
=Einbuddeln=, Standardaktion
Molerats können sich einbuddeln und sich so vor Fernkampfgriffen schützen. Solche Angriffe haben nun einen mittleren Nachteil. Molerats sind nicht länger eingebuddelt, sobald sie selbst einen Angriff machen, sie sich bewegen, oder wenn sie ein Nahkampfgriff trifft.
Dies ist nur auf weichem Boden möglich, also nicht auf Felsen oder Holzbrettern.

Beute

Fleisch (2 Rationen)
Trophäe: Molerathaut - 25 Erz
Trophäe: 5x Moleratfett - 6 Erz

Monster-Nr. **7** Bewegung **4** Initiative **3** Att.gesamt **90**

ELE **13** **RK** **13** **MA** **11**

AKTUELLE TP Max. TP: **50**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Grüner Goblin

Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Goblinmeute	St	w6+1	w6
Stein werfen	Fernkampf(5/10)	Ge	w6+2	w4
			/	/
			/	/

Stärke: 20

Fähigkeiten

W 6 B 1	Durchhalten	W 4 B 0
Geschick: 25	Objekte Bewegen	W 4 B 1
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 6 B 1
Ausdauer: 15	Heimlichkeit	W 6 B 1
W 4 B 1	Einschüchtern	W 4 B 1
Konzentration: 10	Durchschauen	W 4 B 0
W 4 B 0	Wahrnehmen (aktiv)	W 4 B 0
Intuition: 15	Aufmerksamkeit (passiv)	W 4 B 0
W 4 B 1	Magiegespür	W 2 B 0
Erfahrung: 5		
W 2 B 0		

Verhalten

Goblins sind kleine, zähe Wesen. Sie sind außerordentlich intelligent und haben eine tiefe Faszination für glänzende Gegenstände, die sie in ihrem Bau horten. Gelehrte streiten sich darüber, ob ihr Knurren und Bellen als eine Sprache zu verstehen ist, denn sie scheinen in der Lage zu sein sich außerordentlich gut zu koordinieren.

Goblins zeigen außerdem ein weiteres äußerst erstaunliches Verhalten: Sie verhandeln sich mit mächtigen Wildtieren, wie Trollen, Schattenläufern oder Bären und wachen über die Zugänge ihrer Schlafstätten. So kommt es vor, das sich im Hort mancher Bestien ein kleiner Schatzhaufen angesammelt hat, geschaffen durch ihre emsigen Unterstützer. Gut möglich, dass diese Tiere sie nur dulden, da ihr Fleisch vollkommen ungenießbar ist.

Eigenschaften

=Goblinmeute=
Jeder Verbündete, der an den Angegriffen oder den Angreifer angrenzt bringt +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf. Verbündete, die sowohl an den Angreifer als auch den Angegriffenen angrenzen bringen +2.

=Stein werfen=, Angriffsaktion
Keine besonders raffinierte Art des Kampfes, aber eine effektive.

Beute

Knüppel
5 Erz / Münzen

Monster-Nr. **8** Bewegung **4** Initiative **6** Att.gesamt **145**

ELE **15** RK **15** MA **14**

AKTUELLE TP Max. TP: **80**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **30**

Fähigkeiten

W **8** B **2**

Durchhalten

W **6** B **1**

Geschick: **35**

Objekte Bewegen

W **6** B **2**

W **8** B **3**

Springen & Klettern

W **8** B **2**

Ausdauer: **25**

Heimlichkeit

W **8** B **2**

W **6** B **2**

Einschüchtern

W **6** B **1**

Konzentration: **15**

Durchschauen

W **6** B **1**

W **4** B **1**

Wahrnehmen (aktiv)

W **6** B **1**

Intuition: **25**

Aufmerksamkeit (passiv)

W **6** B **1**

W **6** B **2**

Magieespür

W **4** B **1**

Erfahrung: **15**

W **4** B **1**

Schwarzer Goblin

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Goblinmeute	St	w8+2	w8
Stein werfen	Fernkampf(5/10)	Ge	w8 +3	w4
			/	/
			/	/

Verhalten

Schwarze Goblins sind etwas älter und kampftauglicher als ihre grünen Artgenossen. Sie sind auch besser in der Lage ihre Mitstreiter zu koordinieren, sodass sie im Pulk kämpfen, sich gegenseitig die Flanken freihalten und ihre Gegner umschwärmen.

Schwarze Goblins haben etwas mehr Erz an sich und sind schlau genug, den Schatz in einer verschließbaren Truhe zu horten. Diese haben sie natürlich auch von irgendwo gestohlen.

Eigenschaften

=Goblinmeute=

Jeder Verbündete, der an den Angegriffen oder den Angreifer angrenzt bringt +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf. Verbündete, die sowohl an den Angreifer als auch den Angegriffenen angrenzen bringen +2.

=Stein werfen=, Angriffssaktion

Keine besonders raffinierte Art des Kampfes, aber eine effektive.

Beute

Nagelkeule
12 Erz /Münzen

Monster-Nr. **9** **Bewegung** **4** **Initiative** **8** **Att.gesamt** **185(9)**

ELE **16** **RK** **17** **MA** **15**

AKTUELLE TP Max. TP: **100**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Stärke: 40

W 10 **B** 3

Geschich: 45

W 10 **B** 4

Ausdauer: 30

W 8 **B** 2

Konzentration: 15

W 4 **B** 1

Intuition: 35

W 8 **B** 3

Erfahrung: 20

W 6 **B** 1

Fähigkeiten

- Durchhalten** **W** 6 **B** 1
- Objekte Bewegen** **W** 8 **B** 3
- Springen & Klettern** **W** 10 **B** 3
- Heimlichkeit** **W** 10 **B** 3
- Einschüchtern** **W** 6 **B** 2
- Durchschauen** **W** 6 **B** 2
- Wahrnehmen (aktiv)** **W** 6 **B** 2
- Aufmerksamkeit (passiv)** **W** 6 **B** 2
- Magieespür** **W** 4 **B** 1

Goblinkrieger

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Goblinmeute	St	w10+3	w10
Stein werfen	Fernkampf(5/10)	Ge	w10 +4	w4
Kampffeschrei	Aktionen: 3, Anwendungen(1/1), Reichweite(s), Ermöglicht Gelegenheitsangriffe		/	/
			/	/

Verhalten

Selten begegnet man Goblinkriegern. Sie haben viel Kampferfahrung und haben sich in Fetzen von Kettenhemden und Rüstungsteilen gekleidet. Sie sind die Führer ihrer Meuten und wo ein Krieger ist, ist auch ein Schatz nicht weit.

Goblinkrieger sind in der Lage größere Meuten zu führen, die ganze Höhlensysteme bevölkern. Sie ziehen sich im Kampf häufig zurück, um später mit anderen Grüppchen erneut zu kämpfen.

Eigenschaften

=Goblinmeute=

Jeder Verbündete, der an den Angegriffen oder den Angreifer angrenzt bringt +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf. Verbündete, die zugleich an den Angreifer als auch den Angegriffenen angrenzen bringen +2.

=Kampffeschrei=, 3 Standardaktionen

1 Anwendung/Kampf. Goblinkrieger können ihre Artgenossen mit einem schrillen Kampffeschrei aufpeitschen. Ermöglicht allen Goblinks neben einem gewählten Ziel, einen Gelegenheitsangriff zu machen.

=Stein werfen=, Angriffsaktion

Keine besonders raffinierte Art des Kampfes, aber eine effektive.

Beute

Grobes Schwert
25 Erz / Münzen

Monster-Nr. 10 Bewegung Initiative 8 4 Att.gesamt 85

ELE 14 RK 14 MA 11

AKTUELLE TP 40 Max. TP:

Figur 1	Figur 2	Figur 3
---------	---------	---------

Stärke: 10

Fähigkeiten

W 4	B 0	Durchhalten	W 4	B 0
Geschich: 35		Objekte Bewegen	W 4	B 0
W 8	B 3	Springen & Klettern	W 6	B 1
Ausdauer: 15		Heimlichkeit	W 6	B 2
W 4	B 1	Einschüchtern	W 2	B 0
Konzentration: 5		Durchschauen	W 4	B 0
W 2	B 0	Wahrnehmen (aktiv)	W 4	B 0
Intuition: 15		Aufmerksamkeit (passiv)	W 4	B 0
W 4	B 1	Magieespür	W 2	B 0
Erfahrung: 5				
W 2	B 0			

Blutfliege



Typ Wildtier

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Blutfliegengift	Ge	w8+3	w8
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Blutfliegen leben in kleinen Schwärmen. Sie arbeiten zusammen, greifen gern verwundbare Ziele an und nutzen ihre Schnelligkeit. Man findet sie oft an Baumstämmen lauernd, wo sie sich zwischen Ästen oder in wucherndem Bewuchs verstecken. Ihre Augen sind relativ schlecht, ihre Geruchsantennen dafür umso besser.

Eigenschaften

=Fluginsekt=
Dieses Wesen kann fliegen. Solang es auf dem Boden ist, haben Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Tier +1w4. Ist es in der Luft, erhält die Blutfliege keine Gelegenheitsangriffe durch das Verlassen der bedrohten Zone. Ihr Flug wird mit erfolgreichem Stoßen oder Packen automatisch beendet. Sich in die Luft zu erheben benötigt eine Bewegungsaktion.
=Blutfliegengift=
Wenn eine Blutfliege auf den Schadenswurf einen Pasch würfelt, hat dieser Angriff die Eigenschaft Hindern.

Beute

Materialien: Gift
Trophäe: 2x Blutfliegenflügel - 20 Erz

Sumpflutfliege

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Fieses Blutfliegengift	Ge	w10+3	w10
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Blutfliegen leben in kleinen Schwärmen. Sie arbeiten zusammen, greifen gern verwundbare Ziele an und nutzen ihre Schnelligkeit. Man findet sie oft an Baumstämmen lauernd, wo sie sich zwischen Ästen oder in wucherndem Bewuchs verstecken.

Ihre Augen sind relativ schlecht, ihre Geruchsantennen dafür umso besser.

Sumpflutfliegenschwärme werden manchmal durch eine oder mehrere Gasdronen begleitet, mit denen sie in Symbiose leben.

Eigenschaften

=Fluginsekt=
Dieses Wesen kann fliegen. Solange es auf dem Boden ist, haben Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Tier +1w4. Ist es in der Luft, erhält die Blutfliege keine Gelegenheitsangriffe durch das Verlassen der bedrohten Zone. Ihr Flug wird mit erfolgreichem Stoßen oder Packen automatisch beendet. Sich in die Luft zu erheben benötigt eine Bewegungsaktion.

=Fieses Blutfliegengift=
Wenn eine Blutfliege auf den Schadenswurf einen Pasch würfelt oder mit einem Würfel eine 10, hat dieser Angriff die Eigenschaft Hindern.

Beute

Materialien: Gift
Trophäe: 2x Sumpflutfliegenflügel - 40 Erz

Monster-Nr. **12** **Bewegung** **8** **Initiative** **5** **Att.gesamt** **120**


ELE **14** **RK** **15** **MA** **14**

AKTUELLE TP Max. TP: **45**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Sumpfgasdrone

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w4+1	w4
Sumpfgalle	Fernkampf(10/15), Verlangsamung 1	Ge	w8 +3	w2+w4
Explosion der Gasrüse	Fläche: Umkreis 3	Konz	w6 +2	4w6
			/	/

Stärke: 15

Fähigkeiten

W 4 B 1	Durchhalten	W 6 B 1
Geschick: 35	Objekte Bewegen	W 4 B 1
W 8 B 3	Springen & Klettern	W 6 B 2
Ausdauer: 15	Heimlichkeit	W 8 B 2
W 4 B 1	Einschüchtern	W 6 B 1
Konzentration: 25	Durchschauen	W 4 B 1
W 6 B 2	Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 4 B 1
W 6 B 2	Magiegespür	W 4 B 1
Erfahrung: 5		
W 2 B 0		

Verhalten

Gasdronen leben entweder allein oder in Symbiose mit Sumpflutfliegen. Während Blutfliegen nur das Blut ihrer Opfer aussaugen, um danach ihre Eier in den Körpern platzieren, nähren sich Gasdronen vom Aas dieser Kadaver. Gasdronen helfen daher den Blutfliegen bei der Jagd. Auf eine Gasdrone kommen meist 2-3 Blutfliegen.

Eigenschaften

=Fluginsekt=
Dieses Wesen kann fliegen. Solange es auf dem Boden ist, haben Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Tier +1w4. Ist es in der Luft, erhält die Gasdrone keine Gelegenheitsangriffe durch das Verlassen der bedrohten Zone. Ihr Flug wird mit erfolgreichem Stoßen oder Packen automatisch beendet. Sich in die Luft zu erheben benötigt eine Bewegungsaktion.

=Sumpfgalle=, Angriffsaktion
Gasdronen haben den Fernkampfangriff Sumpfgalle, mit dem sie ihre klebrige, ätzende Galle spucken können.

=Explosion der Gasrüse=, Reaktion
Wenn eine Sumpfgasdrone stirbt und man ihr mehr als 5 Schaden über 0 hinzufügt, explodiert ihre Gasrüse. Dies verursacht einen einmaligen Flächenangriff mit Konz vs Ele. Halber Schaden bei Fehlschlag.

=Gasrüse=, Beute
Hat man die Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen, darf man gegen einen SchwG 25 versuchen die Gasrüse zu entfernen. Auf einen Fehlschlag explodiert sie. Die entfernte Gasrüse kann wie eine improvisierte Waffe 10 Felder weit geworfen werden, woraufhin sie explodiert. Ausgehend von diesem Feld geschieht nun der Angriff 'Explosion der Gasrüse' mit demselben Angriffs- und Schadenswurf der Drone.

Beute

Trophäe: 2x Dronenflügel - 30 Erz
Trophäe: Gasrüse, besonderer Gegenstand

Feldräuber

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+2	w6
Insektenpanzer	Aufblandung(../4)		/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Feldräuber grasen häufig in kleinen Grüppchen auf abgeernteten oder reifen Feldern - daher ihr Name. Sie kämpfen jedoch nur bedingt zusammen: Erhält ein Feldräuber Schaden, oder greift er selbst eine Kreatur mit seinen Zangen an, so gibt er einen schrillen Drohruf von sich, der umliegende Artgenossen alarmiert. Ansonste sind sie jedoch relativ einfach aus einer Gruppe herauszulocken.

Eigenschaften

=Insektenpanzer=
 Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu einen erfolgreichen Angriffswurf gegen 20. Der erste Treffer danach richtet doppelten Schaden an.

Beute

Materialien: Panzer
 Trophäe: Feldräuberzangen - 30 Erz

Monster-Nr.

14

Bewegung

5

Initiative

4

Att.gesamt

125

ELE

RK

MA

13

12

13

AKTUELLE TP

Max. TP: 95

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 35

Fähigkeiten

W 8 B 3

Durchhalten

W 4 B 1

Geschick: 15

Objekte Bewegen

W 4 B 1

W 8 B 2

Ausdauer: 30

Springen & Klettern

W 8 B 2

W 6 B 2

Konzentration: 5

Einschüchtern

W 2 B 0

W 4 B 1

Intuition: 15

Durchschauen

W 4 B 1

W 6 B 1

Erfahrung: 25

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 1

W 6 B 1

Aufmerksamkeit (passiv)

Magieespür

W 4 B 0

W 6 B 1

W 4 B 1

Wildschwein

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w8+3	w8
Ansturm	Wucht, Stoßen 2	St	w8 +3	2w4
			/	/
			/	/

Verhalten

Nur junge Männchen findet man einzeln in Wäldern, ansonsten leben Wildschweine in Rotten. In dieser Familienbande halten sie zusammen und folgen immer ihrem Leittier. Das Leittier attackiert immer den am bedrohlichsten dreinschauenden Feind. Stirbt der älteste Keiler oder die Leitsau, flüchten die jüngeren Tiere auf der Stelle.

Eigenschaften

=Ansturm-, Angriffsaktion
 Wenn ein Wildschwein sich vor einem Angriff mindestens 3 Felder auf sein Ziel zu bewegt hat, darf es den Angriff Ansturm machen.
 =Leittier-, Beute
 Ist ein Wildschwein ein Leittier (wenn es 3 Aktionen hat), so gibt es doppelte Beute: Man darf zwei mal Tiere Ausnehmen anwenden.

Beute

Fleisch (2 Ration)
 Materialien: Fell
 Materialien: Zähne

Monster-Nr. **15** Att.gesamt **153**

Bewegung **6** **Initiative** **6**


ELE **14** **RK** **15** **MA** **16**

AKTUELLE TP Max. TP: **80**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Wolf

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Wolfsrudel	St	w8+2	w8
Alphawolf	Aktionen: 2, ermöglicht Gelegenheitsangriffe		/	/
			/	/
			/	/

Stärke: **30**

Fähigkeiten

W 8 B 2	Durchhalten	W 6 B 2
Geschicht: 25	Objekte Bewegen	W 6 B 2
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 6 B 2
Ausdauer: 25	Heimlichkeit	W 8 B 2
W 6 B 2	Einschüchtern	W 6 B 2
Konzentration: 25	Durchschauen	W 6 B 2
W 6 B 2	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
Intuition: 35	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
W 8 B 3	Magiegespür	W 6 B 1
Erfahrung: 15		
W 4 B 1		

Verhalten

Wölfe leben in Rudeln und sind geborene Jäger. Sie verhalten sich äußerst intelligent, nutzen jede Schwachstelle, versuchen Feinde zu umzingeln und wissen, wann ein Kampf verloren. Stirbt ihr Alpha, sinkt die Kampfmoral gewaltig, doch ein Rudel versucht immer dieses Tier zu schützen.

Selten begegnet man einsamen Wölfen. Rudel hingegen gibt es in allerlei Größen, von 3 bis hin zu 17 Mitgliedern. Ab einer Größe von 6 muss ein Alphawolf im Rudel sein, der sie führt und zusammenhält.

Eigenschaften

=Furcht vor Feuer=
Dieses Tier fürchtet Feuer. Wenn dieses Tier sich durch Feuer bedroht fühlt, z.B. durch einen erfolgreichen Wurf, es mit einer Fackel einzuschüttern (Standardaktion vs MA), hat es für eine Runde einen kleinen Nachteil auf alle Aktionen.

=Wolfsrudel=
Steht ein Verbündeter neben dem Ziel eines Angriffs, so haben Angriffs- und Schadenswurf +1w2.

=Alphawolf-, Angriffsaktion, Beute
Tiere, die Führer eines Rudels sind, haben nicht nur 3, sondern sogar 4 Aktionen pro Zug. Außerdem können sie 2 Aktionen verwenden, um zwei Wölfen ihres Rudels einen Gelegenheitsangriff gegen ein Ziel neben ihnen zu ermöglichen. Ihre Trophäe hat außerdem den dreifachen Wert.

Beute

Materialien: Fell
Materialien: Zähne
Trophäe: Ganzes Wolfsfell - 40 Erz

Monster-Nr. **16** **Bewegung** **6** **Initiative** **7** **Att.gesamt** **180**


ELE **14** **RK** **16** **MA** **17**

AKTUELLE TP Max. TP: **95**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Eiswolf

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Wolfsrudel	St	w8+3	w8
Alphawolf	Aktionen: 2, ermöglicht Gelegenheitsangriffe		/	/
			/	/
			/	/

Stärke: 35

Geschick: 30

Ausdauer: 30

Konzentration: 25

Intuition: 45

Erfahrung: 15

Fähigkeiten

W 8 B 3	Durchhalten	W 6 B 2
W 8 B 2	Objekte Bewegen	W 8 B 2
W 8 B 2	Springen & Klettern	W 8 B 2
W 8 B 2	Heimlichkeit	W 8 B 3
W 6 B 2	Einschüchtern	W 8 B 2
W 10 B 4	Durchschauen	W 8 B 2
W 4 B 1	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 3
	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
	Magiegespür	W 6 B 1

Verhalten

Wölfe leben in Rudeln und sind geborene Jäger. Sie verhalten sich äußerst intelligent, nutzen jede Schwachstelle, versuchen Feinde zu umzingeln und wissen, wann ein Kampf verloren. Stirbt ihr Alpha, sinkt die Kampfmoral gewaltig, doch ein Rudel versucht immer dieses Tier zu schützen.

Selten begegnet man einsamen Wölfen. Rudel hingegen gibt es in allerlei Größen, von 3 bis hin zu 15 Mitgliedern. Ab einer Größe von 6 muss ein Alphawolf im Rudel sein, der sie führt und zusammenhält.

Eigenschaften

=Große Furcht vor Feuer=
Dieses Tier fürchtet Feuer. Wenn dieses Tier sich durch Feuer bedroht fühlt, z.B. durch einen erfolgreichen Wurf, es mit einer Fackel einzuschüchtern (Standardaktion vs MA), hat es für eine Runde einen mittleren Nachteil auf alle Aktionen.

=Wolfsrudel=
Steht ein Verbündeter neben dem Ziel eines Angriffs, so haben Angriffs- und Schadenswurf +1w2 pro Verbündeten.

=Alphawolf=
Tiere, die Führer eines Rudels sind, haben nicht nur 3, sondern sogar 4 Aktionen pro Zug. Außerdem können sie 2 Aktionen verwenden, um zwei Wölfen ihres Rudels einen Gelegenheitsangriff gegen ein Ziel neben ihnen zu ermöglichen. Ihre Trophäe hat außerdem den dreifachen Wert.

Beute

Materialien: Fell
Materialien: Zähne
Trophäe: Ganzes Eiswölfsfell - 60 Erz

Monster-Nr. **17** Bewegung **6** Initiative **8** Att.gesamt **205**

ELE **16** RK **17** MA **17**

AKTUELLE TP Max. TP: **115**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **45**

Fähigkeiten

W **10** B **4**

Durchhalten

W **8** B **2**

Geschicht: **35**

Objekte Bewegen

W **10** B **3**

W **8** B **3**

Springen & Klettern

W **10** B **3**

Ausdauer: **35**

Heimlichkeit

W **10** B **3**

W **8** B **3**

Einschüchtern

W **8** B **3**

Konzentration: **25**

Durchschauen

W **8** B **2**

W **6** B **2**

Wahrnehmen (aktiv)

W **8** B **3**

Intuition: **45**

Aufmerksamkeit (passiv)

W **8** B **2**

W **10** B **4**

Erfahrung: **20**

Magieespür

W **6** B **1**

W **6** B **1**

Warg

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Wolfsrudel	St	w10+4	w10
Alphawolf	Aktionen: 2, ermöglicht Gelegenheitsangriffe		/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Warge leben in Rudeln und sind geborene Jäger. Sie verhalten sich äußerst intelligent, nutzen jede Schwachstelle, versuchen Feinde zu umzingeln und wissen, wann ein Kampf verloren. Stirbt ihr Alpha, sinkt die Kampfmoral gewaltig, doch ein Rudel versucht immer dieses Tier zu schützen.

Selten begegnet man einsamen Wargen. Wargrudel sind kleiner als Wolfsrudel und 7 Tiere zugleich sind eher eine Seltenheit. Ab einer Größe von 4 muss ein Alphawarg im Rudel sein, der sie führt und zusammenhält.

Warge, auch wilde Exemplare, sind auf Orks geprägt. Häufig leben Warge in einer Symbiose mit Orks: Man hilft sich gegenseitig bei der Jagd und teilt das Fleisch.

Eigenschaften

=Wolfsrudel=
Steht ein Verbündeter neben dem Ziel eines Angriffs, so haben Angriffs- und Schadenswurf +1w2 pro Verbündeten.
=Alphawolf=
Tiere, die Führer eines Rudels sind, haben nicht nur 3, sondern sogar 4 Aktionen pro Zug. Außerdem können sie 2 Aktionen verwenden, um zwei Wölfen ihres Rudels einen Gelegenheitsangriff gegen ein Ziel neben ihnen zu ermöglichen. Ihre Trophäe hat außerdem den dreifachen Wert.

Beute

Materialien: Fell
Materialien: Zähne
Trophäe: Ganzes Wargfell - 80 Erz

Monster-Nr. **18** Bewegung **8** Initiative **8** Att.gesamt **190**

ELE **16** RK **17** MA **16**

AKTUELLE TP Max. TP: **90**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **40**

Fähigkeiten

W **10** B **3**

Durchhalten

W **6** B **2**

Geschick: **45**

Objekte Bewegen

W **8** B **2**

W **10** B **4**

Springen & Klettern

W **10** B **3**

Ausdauer: **25**

Heimlichkeit

W **10** B **3**

W **6** B **2**

Einschüchtern

W **8** B **2**

Konzentration: **25**

Durchschauen

W **6** B **2**

W **6** B **2**

Wahrnehmen (aktiv)

W **8** B **2**

Intuition: **35**

Aufmerksamkeit (passiv)

W **6** B **2**

W **8** B **3**

Erfahrung: **20**

Magieespür

W **6** B **1**

W **6** B **1**

Harpie

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w10+4	w10
Sturzflug	Garstig	Ge	w10 +4	2w6 +2
			/	/
			/	/

Verhalten

Harpie leben in losen Gruppierungen von 2 - 6 Exemplaren. Sie sind äußerst intelligente Wesen, hocken mit unendlicher Geduld unbewegt in ihren luftigen Verstecken, auf Felskanten, hohen Ästen oder Burgzinnen. Dort warten sie, mit ihren Flügeln eng um ihre Körper geschlungen, bis sie sich aus dem Hinterhalt auf ihre Opfer herabstürzen.

Eigenschaften

=Flug=
Dieses Wesen kann fliegen. Solange es auf dem Boden ist, haben Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Tier +1w4. Ist es in der Luft, erhält das Wesen keine Gelegenheitsangriffe durch das Verlassen einer bedrohten Zone. Ihr Flug wird mit erfolgreichem Stoßen oder Packen gegen sie automatisch beendet. Sich in die Luft zu erheben benötigt eine Bewegungsaktion.
=Sturzflug=, Angriffsaktion
Wenn sich eine Harpie vor einem Angriff mindestens 5 Meter/5 Felder auf ein Ziel hinab bewegt hat, macht es den Angriff Sturzflug.

Beute

Materialien: Klauen
Trophäe: 4x Schwanzfeder der Harpie
- 25 Erz, Unterstützen nicht möglich

Monster-Nr. **19** Att.gesamt **210**

Bewegung **9** Initiative **9**

ELE **16** RK **18** MA **17**

AKTUELLE TP Max. TP: **100**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Schwarze Harpie

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w10+4	w10
Sturzflug	Garstig	Ge	w10 +4	2w6 +2
Klauensturm	Mittlerer Vorteil, Garstig, Wucht	Ge	w10 +4	3w6 +2
			/	/

Stärke: **40**

Fähigkeiten

W **10** B **3**

Durchhalten

W **8** B **2**

Geschick: **45**

W **10** B **4**

Objekte Bewegen

W **8** B **3**

Ausdauer: **30**

W **8** B **2**

Springen & Klettern

W **10** B **3**

Konzentration: **30**

W **8** B **2**

Heimlichkeit

W **10** B **4**

Intuition: **45**

W **10** B **4**

Einschüchtern

W **8** B **3**

Erfahrung: **20**

W **6** B **1**

Durchschauen

W **8** B **2**

Wahrnehmen (aktiv)

W **8** B **3**

Aufmerksamkeit (passiv)

W **8** B **2**

Magiegespür

W **6** B **2**

Verhalten

Schwarze Harpien leben in paaren oder sie scharen eine kleine Anzahl gewöhnlicher Harpien um sich. Sie sind äußerst intelligente Wesen, hocken mit unendlicher Geduld unbewegt in ihren luftigen Verstecken, auf Felskanten, hohen Ästen oder Burgzinnen. Dort warten sie, mit ihren Flügeln eng um ihre Körper geschlungen, bis sie sich aus dem Hinterhalt auf ihre Opfer herabstürzen.

Eigenschaften

=Flug=
Dieses Wesen kann fliegen. Solang es auf dem Boden ist, haben Angriffs- und Schadenswürfe gegen dieses Tier +1w4. Ist es in der Luft, erhält das Wesen keine Gelegenheitsangriffe durch das Verlassen einer bedrohten Zone. Ihr Flug wird mit erfolgreichem Stoßen oder Packen gegen sie automatisch beendet. Sich in die Luft zu erheben benötigt eine Bewegungsaktion.

=Sturzflug=, Angriffsaktion
Wenn sich eine Harpie vor einem Angriff mindestens 5 Meter/5 Felder auf ein Ziel hinab bewegt hat, macht es den Angriff Sturzflug.

=Klauensturm=, Angriffsaktion
Hat in derselben Runde eine andere Harpie mit dem Angriff Sturzflug gegen ein Ziel getroffen, ist Klauensturm gegen dieses Ziel möglich. Klauensturm hat die gleichen Eigenschaften und Bedingungen wie Sturzflug, hat aber hinzu noch einen mittleren Vorteil auf den Angriffswurf, die Eigenschaft Wucht und einen weiteren w6 auf den Schadenswurf.

Beute

Materialien: Klauen
Trophäe: 4x Schwanzfeder der schwarzen Harpie - 35 Erz, Unterstützen nicht möglich

Monster-Nr. **20** Bewegung **5** Initiative **8** Art.gesamt **160**


ELE **16** **RK** **17** **MA** **14**

AKTUELLE TP Max. TP: **80**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Mantis

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Packen	Ge	w10+4	w10
Insektenpanzer	Auflandung(—/4)		/	/
Zerfleischen	Garstig, mittlerer Vorteil	Ge	w10 +4	3w4
			/	/

Stärke: 30

Geschich: 45

Ausdauer: 25

Konzentration: 10

Intuition: 35

Erfahrung: 15

Fähigkeiten

W 8 B 2	Durchhalten	W 4 B 1
W 10 B 4	Objekte Bewegen	W 6 B 2
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 8 B 3
W 4 B 0	Heimlichkeit	W 10 B 3
W 8 B 3	Einschüchtern	W 6 B 1
W 4 B 1	Durchschauen	W 6 B 2
	Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 1
	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
	Magiegespür	W 4 B 0

Verhalten

Diese großen, grünen Insekten, mit ihren hervorstechenden und ständig suchenden Augen, findet man einzeln oder in kleinen Gruppen. Sie warten gerne im Hinterhalt, absolut bewegungslos und so mit den Pflanzen ihrer Umgebung verschmelzend. Sie werfen sich am liebsten auf den größten Brocken Fleisch, den sie sehen können und sind dafür bekannt noch während des Kampfes ihre Opfer aufzuessen zu wollen (siehe Eigenschaft 'Zerfleischen').

Eigenschaften

=Insektenpanzer=
Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu einen erfolgreichen Angriffswurf gegen 20. Der erste Treffer danach richtet doppelten Schaden an.

=Hinterhaltskünstler=
Wahrnehmen- und Aufmerksamkeitswürfe, um eine verborgene Mantis zu entdecken, haben einen mittleren Nachteil. Der Spielleiter kann den SchwG für diesen Wurf geheim halten.

=Mantisklauen=
Der Standardangriff einer Mantis hat die Eigenschaft Packen.

=Zerfleischen=, Angriffssaktion
Zerfleischen ist nur auf gepackte Ziele möglich. Zerfleischen hat auf gepackte Ziele einen mittleren anstatt eines kleinen Vorteils.

Beute

Materialien: Panzer
Trophäe: Mantiskopf - 50 Erz

Monster-Nr. **21** Bewegung **5** Initiative **9** Att.gesamt **210**

ELE **16** RK **17** MA **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **110**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Stärke: **40**

Fähigkeiten

W **10** B **3**

Durchhalten

W **8** B **2**

Geschick: **40**

Objekte Bewegen

W **8** B **3**

W **10** B **3**

Springen & Klettern

W **10** B **3**

Ausdauer: **35**

Heimlichkeit

W **10** B **3**

W **8** B **3**

Einschüchtern

W **8** B **2**

Konzentration: **25**

Durchschauen

W **8** B **3**

W **6** B **2**

Wahrnehmen (aktiv)

W **8** B **3**

Intuition: **45**

Aufmerksamkeit (passiv)

W **8** B **3**

W **10** B **4**

Erfahrung: **25**

Magieespür

W **6** B **2**

W **6** B **2**

Lurker

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w10+3	w10
Lurkerbiss	Hindern	Ge	w10 +3	2w4
			/	/
			/	/

Verhalten

Lurker leben einzeln oder in kleinen Gruppen von bis zu drei Tieren. Sieht man einen, heißt das nicht, dass er unbedingt allein ist. Sie greifen am liebsten aus dem Hinterhalt an, indem sie plötzlich aus dem Wasser springen: Sichtbar sind nur ihre Nüstern und ihr Augenpaar im Schilfdickicht, bevor sie ihren schlaksigen Körper aus dem kühlen Nass erheben.

Eigenschaften

=Flussbewohner=
Lurker können bis zu 2 Minuten die Luft anhalten und haben einen großen Vorteil auf Heimlichkeit, wenn sie sich im Wasser befinden.
=Lurkerbiss-, Angriffsaktion
Einmal pro Zug kann ein Lurker diesen Angriff machen, der derartige Schmerzen verursacht, dass es seinem Opfer den Verstand raubt.

Beute

Materialien: Haut
Materialien: Klauen

Monster-Nr.

22

Bewegung

5

Initiative

11

Att.gesamt

245

ELE

RK

MA

17

19

19

AKTUELLE TP

Max. TP: 135

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Meereslurker

Typ

Wildtier



Aktionen

Eigenschaften

Att.

Att.-W&B

Waffen-W

Standardangriff

St

wl2+5

wl2

Lurkerbiss

Hindern

Ge

wl0 +4

2w6 +2

/

/

/

/

Stärke: 55

Fähigkeiten

W 12 B 5

Durchhalten

W 8 B 2

Geschich: 45
W 10 B 4

Objekte Bewegen

W 10 B 4

Ausdauer: 40
W 10 B 3

Springen & Klettern

W 12 B 4

W 10 B 3

Heimlichkeit

W 12 B 4

Konzentration: 25
W 6 B 2

Einschüchtern

W 10 B 3

W 6 B 2

Durchschauen

W 10 B 3

Intuition: 55
W 12 B 5

Wahrnehmen (aktiv)

W 10 B 3

Erfahrung: 25
W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 10 B 3

W 6 B 2

Magieespür

W 6 B 2

Verhalten

Meereslurker sind die gefährlicheren Verwandten der gewöhnlichen Lurker. Sie leben stets einsam und nur in der Nähe von Salzwasser. Sie greifen am liebsten aus dem Hinterhalt an, indem sie plötzlich aus dem Wasser springen: Sichtbar sind nur ihre Nüstern und ihr Augenpaar im Schilfdickicht, bevor sie ihren schlaksigen Körper aus dem kühlen Nass erheben.

Eigenschaften

=Flussbewohner=
Lurker können bis zu 2 Minuten die Luft anhalten und haben einen großen Vorteil auf Heimlichkeit, wenn sie sich im Wasser befinden.
=Lurkerbiss-, Angriffsaktion
Einmal pro Zug kann ein Lurker diesen Angriff machen, der derartige Schmerzen verursacht, dass es seinem Opfer den Verstand raubt.

Beute

Materialien: Haut
Materialien: Klauen

Monster-Nr. **23** Bewegung Initiative **5** **7** Att.gesamt **185**

ELE **16** RK **16** MA **15**

AKTUELLE TP Max. TP: **95**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **35**

Fähigkeiten

W 8 B 3	Durchhalten	W 8 B 2
Geschick: 45	Objekte Bewegen	W 8 B 2
W 10 B 4	Springen & Klettern	W 10 B 3
Ausdauer: 30	Heimlichkeit	W 8 B 3
W 8 B 2	Einschüchtern	W 8 B 2
Konzentration: 30	Durchschauen	W 6 B 1
W 8 B 2	Wahrnehmen (aktiv)	W 6 B 2
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
W 6 B 2	Magieespür	W 6 B 2
Erfahrung: 20		
W 6 B 1		

Waran



Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w10+4	w10
Klammerbiss	Verhindert jegliche Bewegung	St	w8 +3	w6
			/	/
			/	/

Verhalten

Warane leben in kleinen Gruppen von 3 bis 6 Exemplaren. Sie verstehen sich darauf, sich in ihre Feinde festzubeißen, um zu verhindern, dass sie ihnen entkommen können.

Eigenschaften

=Klammerbiss-, Angriffsaktion
 Warane haben unglaublich starke Kiefer. Trifft der Angriff Klammerbiss, kann das Opfer keine Bewegungsaktionen machen bis der Waran sich bewegt oder 20 Schaden genommen hat.

Beute

Materialien: Haut, Waranenhaut kann zweimal abgezogen werden

Monster-Nr. **24** Bewegung **5** Initiative **9** Att.gesamt **270(0)**

ELE **20** **RK** **18** **MA** **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **150**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Feuerwaran

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w6+w6+6	w6+w6
Klammerbiss	Verhindert jegliche Bewegung	St	w6+w6 +5	w6
Feueratem	Fläche: Kegel 2, Anwendungen (1/3)	Konz	w12 +5	2w4
			/	/

Verhalten

Feuerwarane leben einzeln oder in kleinen Gruppen von 2 bis 3 Exemplaren. Neben Drachen sind sie die einzig bekannten Wildtiere, die in der Lage sind Feuer zu speien. Sie verstehen sich darauf, sich in ihre Feinde festzubeißen, um zu verhindern, dass sie ihnen entkommen können.

Haben sie einmal zugebissen, bedeutet ihr Feueratem für ihr Opfer das sichere Ende (siehe Eigenschaft 'Brennender Schlund').

Eigenschaften

=Klammerbiss=, Angriffssaktion

Warane haben unglaublich starke Kiefer. Trifft der Angriff Klammerbiss, kann das Opfer keine Bewegungsaktionen machen bis der Waran sich bewegt oder 20 Schaden genommen hat.

=Feueratem=, Angriffssaktion

Der Feuerwaran speit Feuer in einem kegelförmigen Bereich. Bei einem Fehlschlag macht er halben Schaden. 3 Anwendungen pro Kampf.

=Brennender Schlund=

Hat ein Feuerwaran ein Ziel im Klammerbiss und macht im selben Zug einen Feueratem, so hat Feueratem +2w6 auf den Schadenswurf gegen dieses Ziel.

Beute

Materialien: Haut

Waranenhaut kann zweimal abgezogen werden

Trophäe: Zunge des Feuerwarans - 100 Erz

Stärke: 60

Fähigkeiten

W 6+6 B 5	Durchhalten	W 12 B 4
Geschich: 65	Objekte Bewegen	W 12 B 4
W 6+6 B 6	Springen & Klettern	W 12 B 5
Ausdauer: 45	Heimlichkeit	W 10 B 4
W 10 B 4	Einschüchtern	W 12 B 5
Konzentration: 55	Durchschauen	W 6 B 1
W 12 B 5	Wahrnehmen (aktiv)	W 10 B 3
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
W 6 B 2	Magiegespür	W 8 B 3
Erfahrung: 20		
W 6 B 1		

Monster-Nr. **25** Bewegung **2** Initiative **4** Att.gesamt **115**

ELE 12 **RK 13** **MA 16**

AKTUELLE TP Max. TP: **35**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Mincecrawlerlarve



Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		Ge	w4+1	w4
Tunnelsäure	Fernkampf(s)	Konz	w10 +3	2w4
			/	/
			/	/

Stärke: 5

Fähigkeiten

W 2 B 0	Durchhalten	W 6 B 2
Geschick: 15	Objekte Bewegen	W 4 B 0
W 4 B 1	Springen & Klettern	W 4 B 0
Ausdauer: 15	Heimlichkeit	W 6 B 1
W 4 B 1	Einschüchtern	W 6 B 1
Konzentration: 40	Durchschauen	W 6 B 1
W 10 B 3	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 1
W 6 B 2	Magieespür	W 6 B 2
Erfahrung: 15		
W 4 B 1		

Verhalten

Die Larven der Mincecrawler erfüllen viele Zwecke in ihrem Staat. Sie graben Tunnel mittels ihrer Säure und ihrer stumpfen aber steinharten Zähne. Sie verwandeln frisches Fleisch, Aas und Pflanzenmaterial in ein nahrhaftes Sekret, welches die ausgewachsenen Tiere nährt. Und, abhängig davon, womit sie selbst gefüttert werden, wachsen sie zu Arbeiterinnen, Kriegern oder Königinnen heran.

Larven haben mindere Sinnesorgane. Bis man 3 Felder nah an sie herantritt bemerken sie andere Kreaturen nicht. Doch dann geben sie einen spitzen Alarmton von sich.

Wo eine Larve ist, sind Arbeiterinnen nicht fern.

Eigenschaften

=Tunnelsäure-, Angriffsaktion
Mincecrawlerlarven können Säure spucken. Dies ist ein Fernkampfangriff, Konz vs Ele, mit einer maximalen Reichweite von 6 Feldern.

=Schlechte Sinne=
Die Wahrnehmung von Larven ist sehr schlecht ausgeprägt. Sie haben einen großen Nachteil auf Wahrnehmen- und Aufmerksamkeits-Würfe.

Beute

Materialien: Gift

Monster-Nr. **26** **Bewegung** **6** **Initiative** **8** **Att.gesamt** **185**

ELE **17** **RK** **17** **MA** **15**

AKTUELLE TP Max. TP: **100**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Minecrawler

Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Schwarmtaktik	Ge	w10+4	w10
Minecrawlerpanzer	Aufladung (___/i)		/	/
			/	/
			/	/

Stärke: 30

Fähigkeiten

W 8	B 2	Durchhalten	W 6	B 2
Geschich: 45		Objekte Bewegen	W 8	B 2
W 10	B 4	Springen & Klettern	W 8	B 3
Ausdauer: 35		Heimlichkeit	W 10	B 3
W 8	B 3	Einschüchtern	W 6	B 2
Konzentration: 20		Durchschauen	W 6	B 2
W 6	B 1	Wahrnehmen (aktiv)	W 6	B 2
Intuition: 35		Aufmerksamkeit (passiv)	W 6	B 2
W 8	B 3	Magieespür	W 6	B 1
Erfahrung: 20				
W 6	B 1			

Verhalten

Die gewöhnlichen Minecrawler sind die Arbeiterinnen ihres Staates. Sie bewegen loses Geröll, transportieren Larven und alles, was als Nahrung für diese taugt. Sie beteiligen sich auch bei der Jagd, zögern aber nicht, sich zurückzuziehen, um später mit ihren Kriegergeschwistern wiederzukehren.

Es kann vorkommen, dass sie Larven mit in den Kampf tragen und sie in der zweiten Reihe platzieren, während sie sich selbst auf den Feind stürzen.

Arbeiterinnen können sich aufgrund ihres leichten Körperbaus exzellent auf den Spinnenweben in ihren Tunneln fortbewegen.

Eigenschaften

=Schwarmtaktik=
Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

=Minecrawlerpanzer=
Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu einen erfolgreichen Angriffswurf gegen 20. Der erste Treffer danach richtet dreifachen Schaden an.

=Spinnenbeine=
Während Felder, die mit den Spinnenweben der Minecrawler behangen sind für andere Spezies als schwieriges Terrain gelten, können sich Minecrawler aller Art ganz normal durch sie hindurchbewegen. Arbeiterinnen können sich außerdem auf den Spinnenweben vertikal oder sogar kopfüber mühelos fortbewegen, also mit normaler BW.

Beute

Materialien: Panzer
Trophäe: Zangen einer Arbeiterin - 40
Erz

Monster-Nr. **27** Bewegung Initiative Att.gesamt **225**

5 **8**

ELE **17** RK **17** MA **16**

AKTUELLE TP Max. TP: **155**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Stärke: **55**

Fähigkeiten

W 12 B 5	Durchhalten	W 8 B 3
Geschick: 35	Objekte Bewegen	W 12 B 4
W 8 B 3	Springen & Klettern	W 10 B 4
Ausdauer: 50	Heimlichkeit	W 10 B 3
W 12 B 4	Einschüchtern	W 8 B 3
Konzentration: 20	Durchschauen	W 8 B 2
W 6 B 1	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
Intuition: 45	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
W 10 B 4	Magieespür	W 6 B 1
Erfahrung: 20		
W 6 B 1		

Minercrawlerkrieger



Typ Wildtier

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Schwarmtaktik	St	w12+5	w12
Dicker Minercrawlerpanzer	Aufladung (___/2)		/	/
Gepanzerte Zangen	Reaktion, nur für RK		/	w2
			/	/

Verhalten

Schon kleinere Staaten mit jungen Königinnen haben in der Regel eine Handvoll Krieger gezüchtet. Ihre Aufgabe ist die Verteidigung der inneren Bereiche, der Schutz der Larven und die Jagd auf fettere Beute. Ihr dickerer Panzer und ihre verstärkten Zangen machen sie zu robusten Gegnern.

Eigenschaften

=Schwarmtaktik=
 Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
 =Gepanzerte Zangen=, Reaktion
 Minercrawlerkrieger haben die Reaktion Blocken mit einem w2, jedoch nur gegen Angriffe gegen ihre RK, nicht gegen ELE.
 =Dicker Minercrawlerpanzer=
 Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu zwei erfolgreiche Angriffswürfe gegen 20. Der erste Treffer danach richtet dreifachen Schaden an.

Beute

Materialien: Panzer
 Trophäe: Zangen eines Kriegers - 70
 Erz

Monster-Nr. **28** **Bewegung** **3** **Initiative** **10** **Att.gesamt** **290(1)**

ELE **21** **RK** **19** **MA** **16**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **220**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Königinnenwächter

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Schwarmtaktik	St	w6+w10+7	w6+w10
Massiver Minecrawlerpanzer	Aufladung (___/3)		/	/
Stark Gepanzerte Zangen	Reaktion, nur für RK		/	w4
			/	/

Stärke: 80

Fähigkeiten

W 6+10 B 7 Geschich: 55 W 12 B 5 Ausdauer: 70 W 6+8 B 6 Konzentration: 20 W 6 B 1 Intuition: 45 W 10 B 4 Erfahrung: 20 W 6 B 1	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Durchhalten</td> <td style="width: 50%;">W 10 B 4</td> </tr> <tr> <td>Objekte Bewegen</td> <td>W 12 B 7</td> </tr> <tr> <td>Springen & Klettern</td> <td>W 12 B 6</td> </tr> <tr> <td>Heimlichkeit</td> <td>W 12 B 4</td> </tr> <tr> <td>Einschüchtern</td> <td>W 12 B 4</td> </tr> <tr> <td>Durchschauen</td> <td>W 8 B 2</td> </tr> <tr> <td>Wahrnehmen (aktiv)</td> <td>W 8 B 2</td> </tr> <tr> <td>Aufmerksamkeit (passiv)</td> <td>W 8 B 2</td> </tr> <tr> <td>Magiegespür</td> <td>W 6 B 1</td> </tr> </table>	Durchhalten	W 10 B 4	Objekte Bewegen	W 12 B 7	Springen & Klettern	W 12 B 6	Heimlichkeit	W 12 B 4	Einschüchtern	W 12 B 4	Durchschauen	W 8 B 2	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2	Magiegespür	W 6 B 1
Durchhalten	W 10 B 4																		
Objekte Bewegen	W 12 B 7																		
Springen & Klettern	W 12 B 6																		
Heimlichkeit	W 12 B 4																		
Einschüchtern	W 12 B 4																		
Durchschauen	W 8 B 2																		
Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2																		
Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2																		
Magiegespür	W 6 B 1																		

Verhalten

Große Staaten züchten die sogenannte Königinnenwächter heran. Ihre Panzer haben eine rosa bis rostrote Verfärbung, was von einem höheren Gehalt von Eisen zeugt. Das Chitin ist dick, ihre Zangen stark und ihre Leiber zäh.

Ihre einzige Aufgabe ist der Schutz der Königin, weshalb ihre Läufer sie auch nicht so schnell tragen wie ihre Brüder und Schwestern.

Eigenschaften

=Schwarmtaktik=
 Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe.
 =Stark Gepanzerte Zangen-, Reaktion
 Königinnenwächter haben die Reaktion Blocken mit einem w4, jedoch nur gegen Angriffe gegen ihre RK, nicht gegen ELE.
 =Massiver Minecrawlerpanzer=
 Bevor du Schaden anrichten kannst, musst du den Panzer durchbrechen. Mache dazu drei erfolgreiche Angriffswürfe gegen 20. Der erste Treffer danach richtet dreifachen Schaden an.

Beute

Materialien: Panzer
 Trophäe: Zangen eines Wächters - 100
 Erz

Monster-Nr. 29 Att.gesamt 400(1)

Bewegung **0** Initiative **15**

ELE **21** RK **19** MA **25**

AKTUELLE TP Max. TP: **260**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Minercrawlerkönigin

Typ Wildtier

Tafel

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Lang	St	w8+w12+9	w8+w12
Hypnose	Aktionen: 2, Reichweite(10), vs MA	Konz	w10 +4	/
Königin des Schwarms	Aktionen: 1, 1x/Alle 2 Züge, Anwendungen (—/12)		/	/
Frische Larven	Aktionen: 6 (über 2 Runden), Anwendungen (—/4)		/	/

Stärke: 100

Fähigkeiten

W 8+12 B 9	Durchhalten W 12 B 5
Geschich: 50	Objekte Bewegen W 12 B 8
W 12 B 4	Springen & Klettern W 12 B 7
Ausdauer: 80	Heimlichkeit W 12 B 4
W 6+10 B 7	Einschüchtern W 12 B 6
Konzentration: 45	Durchschauen W 12 B 5
W 10 B 4	Wahrnehmen (aktiv) W 12 B 4
Intuition: 55	Aufmerksamkeit (passiv) W 12 B 5
W 12 B 5	Magieespür W 12 B 5
Erfahrung: 70	
W 6+8 B 6	

Verhalten

Die Königin eines Schwarms ist das Zentrum einer Minercrawlerkolonie. Rechnet damit, dass sie ihre vielen Untertanen zu Hilfe ruft. Ohne Königin kein Staat! Will man sie zur Strecke bringen, gibt es also verschiedene Wege: Man erledigt sie möglichst schnell oder man vernichtet geduldig alle ihre Untertanen, um sie dann in Ruhe zu attackieren.

Ihre Eier sind jedoch eine begehrte Seltenheit für jeden Alchemisten. Neben den Eiern, die man aus ihrem Körper entfernen könnte, liegen häufig auch einige noch in ihrer Bruthöhle verteilt.

Eigenschaften

=Große Bestie=
Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.
=Hypnose-, Angriffsaktion
Die Königin hypnotisiert ein Ziel. Auf einen Treffer macht das Ziel sofort zwei Schritte auf die Königin zu.
=Königin des Schwarms=, Standardaktion
Die Königin kann 12 Mal in einem Kampf alle zwei Züge ihre Diener zu Hilfe rufen. Dafür würfelt sie einen w20.
Für das Ergebnis erscheint ein bestimmter Minercrawler am Eingang der Brutkammer:
1-9: Minercrawlerlarve
10-17: Minercrawler
18-19: Minercrawlerkrieger
20: Königinnenwächter
=Frische Larven=, 6 Standardaktionen
Die Königin kann 4 Mal im Kampf über zwei Runden alle Aktionen investieren, um Eier auszubrüten. Sie würfelt dann einen w6 und es schlüpfen so viele Larven neben ihr,

wie der Würfel anzeigt. Diese frischen Larven haben nur eine Aktion pro Zug und bieten keine Beute. Wenn die Königin zwischen diesen Zügen von Nahkampfangriffen getroffen wird, ist diese Aktion gescheitert.

Beute

Trophäe: 1x Eier der Minercrawlerkönigin - 100 Erz
SchwG 20, Unterstützen nicht möglich
Trophäe: Sekret der Minercrawlerkönigin - 500 Erz
Für diese Trophäe darf man 3 Versuche machen.

Monster-Nr. **30** **Bewegung** **4** **Initiative** **10** **Att.gesamt** **275(0)**


ELE **19** **RK** **17** **MA** **18**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **190**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Bär

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Weite Schwünge I	St	w6+w10+7	w6+w10
Mächtiges Grollen	Fläche: Umkreis 5, Anwendung(1/1), Aussetzen 1, vs MA	Ausd	w12 +5	/
Zorn der Bärenmutter	Fläche: Umkreis 5, Anwendung(1/2), Aussetzen 1, vs MA	Ausd	w12 +5	/
			/	/

Stärke: 80

Fähigkeiten

W 6+10	B 7	Durchhalten	W 10	B 3
Geschich: 45	W 10	Objekte Bewegen	W 12	B 6
Ausdauer: 55	W 12	Springen & Klettern	W 12	B 5
Konzentration: 25	W 12	Heimlichkeit	W 10	B 3
Intuition: 35	W 6	Einschüchtern	W 12	B 4
Erfahrung: 35	W 8	Durchschauen	W 8	B 3
	W 8	Wahrnehmen (aktiv)	W 8	B 2
	W 8	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8	B 3
	W 8	Magieespür	W 8	B 2

Verhalten

Bären sind einsam lebende Tiere. In kalten Monaten findet man sie in hohlen Baumstämmen oder Höhlen, wo sie ihre Winterruhe verbringen. Bärenmännchen streifen allein durch die Wildnis und Bärenmütter ziehen ihre Jungen ohne Unterstützung auf. Besonders Mütter sind äußerst aggressiv gegenüber Eindringlingen in ihrem Revier.

Eigenschaften

=Bärenklauen=
Der Standardangriff von Bären hat die Eigenschaft Weite Schwünge I.
=Mächtiges Grollen=, 2 Angriffsaktionen
1 Anwendung/Kampf, AusdvsMA. Bären können ein tiefes Grollen von sich geben, welches Gegner in einem Umkreis erstarren lässt: Der Angriff hat die Eigenschaft Aussetzen 1.
=Zorn der Bärenmutter=
Nur Bärenmütter, die über ihre Jungen hüten, haben diese Eigenschaft. Mächtiges Grollen hat 2 weitere Anwendungen/Kampf.

Beute

Fleisch (6 Rationen)
Materialien: Zähne
Materialien: Klauen
Materialien: Fell, Bärenfell kann man zweimal abziehen

Monster-Nr. **31** **Bewegung** **6** **Initiative** **10** **Att.gesamt** **250**

ELE **18** **RK** **18** **MA** **17**

AKTUELLE TP Max. TP: **130**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: 70

Fähigkeiten

W **6+8** **B** **6**

Durchhalten **W** **8** **B** **2**

Geschich: 65

W **6+6** **B** **6**

Objekte Bewegen **W** **12** **B** **4**

Ausdauer: 30

W **8** **B** **2**

Springen & Klettern **W** **12** **B** **6**

Konzentration: 35

W **8** **B** **3**

Heimlichkeit **W** **10** **B** **4**

Intuition: 25

W **6** **B** **2**

Einschüchtern **W** **12** **B** **4**

Erfahrung: 25

W **6** **B** **2**

Durchschauen **W** **6** **B** **2**

Wahrnehmen (aktiv) **W** **8** **B** **2**

Aufmerksamkeit (passiv) **W** **6** **B** **2**

Magieespür **W** **8** **B** **2**

Bluthund

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Garstig	Ge	w6+w6+6	w6+w6
Lange Klauen	Lang, Weite Schwünge II	St	w6+w8 +6	w6+w6
			/	/
			/	/

Verhalten

Bluthunde sind einsame Jäger, die in kargen Gebieten ihre Opfer suchen. Sie sind gefürchtet für ihre spitzen Zähne und ihre schlaksigen, unnatürlich langen Vorderläufe, die mit sichelförmigen Klauen versehen sind.

Eigenschaften

- =Reifzähne=
- Der Standardangriff von Bluthunden hat die Eigenschaft Garstig.
- =Lange Klauen=, Angriffsaktion
- Die langen, sichelförmigen Klauen der Bluthunde ermöglichen es ihnen gleich mehrere Ziele zugleich zu zerfleischen.
- =Viele Zähne und Klauen=, Beute
- Hat man die Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen, so darf man diese Fähigkeit auf Bluthunde zweimal anwenden.

Beute

Materialien: Klauen
Materialien: Zähne

Monster-Nr. **32** Bewegung **7** Initiative **14** Att.gesamt **270**

ELE **18** RK **21** MA **20**

AKTUELLE TP Max. TP: **100**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **60**

Fähigkeiten

W **6+6** B **5**

Durchhalten W **6** B **2**

Geschick: **75**

W **6+8** B **7**

Objekte Bewegen W **10** B **3**

Ausdauer: **20**

W **6** B **1**

Springen & Klettern W **12** B **6**

Konzentration: **35**

W **8** B **3**

Heimlichkeit W **12** B **5**

Intuition: **45**

W **10** B **4**

Einschüchtern W **10** B **4**

Erfahrung: **35**

W **8** B **3**

Durchschauen W **10** B **3**

Wahrnehmen (aktiv) W **10** B **3**

Aufmerksamkeit (passiv) W **10** B **3**

Magieespür W **8** B **3**

Snapper



Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Rudeltaktik	Ge	w6+w8+7	w6+w8
Ausweichen	Reaktion		/	w2
			/	/
			/	/

Verhalten

Snapper leben in kleinen Rudeln von 3 bis 8 Tieren. Ihre exzellenten Jagdsinne machen sie zu ernstzunehmenden Gegnern und sich durch ihre Territorien zu bewegen, bedeutet sich der Gefahr eines Hinterhalts auszusetzen. Am liebsten umzingeln sie ihre Opfer, um Fluchtversuche zu vermeiden.

Meist reicht es jedoch nur die Hälfte eines Rudels auszuschalten, da die Tiere dann lieber die Gelegenheit nutzen, ihre gefällenen Artgenossen fortzuzerren. Bei der Jagd kommt es weniger auf einen Sieg auf ganzer Linie, als auf das erbeutete Fleisch an - eine Logik, die den kühl berechnenden Echsenhirnen nicht schwerfällt.

Eigenschaften

=Rudeltaktik=
Gilt für den Standardangriff. Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf.
=Ausweichen=, Reaktion
Snapper sind unglaublich wendig. Sie haben die Reaktion Blocken mit einem w2 gegen Angriffe auf ihre RK oder ELE.

=Schlüpfrig=
Dieses Wesen kann bei der Aktion Schritt 3 Felder gehen.
=Echsen Sinne=
Uralte Instinkte leiten den scharfen Verstand eines Snappers. Sie haben mittleren Vorteil auf alle Wahrnehmen-, Aufmerksamkeits- und Heimlichkeitswürfe.

Beute

Materialien: Haut
Materialien: Zähne
Materialien: Klauen

Monster-Nr. **33** Art.gesamt **300(1)**

Bewegung **7** **Initiative** **15**

ELE **20** **RK** **22** **MA** **20**

AKTUELLE TP Max. TP: **130**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Drachensnapper

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Rudeltaktik	Ge	w6+w10+8	w6+w10
Ausweichen	Reaktion		/	w4
Gehörnter Panzer	Reaktion, Garstig	Intu	w10 +4	w6
			/	/

Verhalten

Drachensnapper sind die gefährlicheren Verwandten von Snappern. Sie leben in etwas kleineren Rudeln von maximal 5 Tieren. Ihre exzellenten Jagdsinne machen sie zu ernstzunehmenden Gegnern und sich durch ihre Territorien zu bewegen, bedeutet sich der Gefahr eines Hinterhalts auszusetzen. Am liebsten umzingeln sie ihre Opfer, um Fluchtversuche zu vermeiden.

Meist reicht es jedoch nur die Hälfte eines Rudels auszuschalten, da die Tiere dann lieber die Gelegenheit nutzen, ihre gefallenen Artgenossen fortzuzerren. Bei der Jagd kommt es weniger auf einen Sieg auf ganzer Linie, als auf das erbeutete Fleisch an - eine Logik, die den kühl berechnenden Echsenwesen nicht schwerfällt.

Eigenschaften

=Rudeltaktik=
Gilt für den Standardangriff. Jeder Verbündete, der an ein Ziel angrenzt bringt +1 auf den Angriffs- und Schadenswurf.

=Ausweichen=, Reaktion
Snapper sind unglaublich wendig. Sie haben die Reaktion Blocken mit einem w4 gegen Angriffe auf ihre RK oder ELE.

=Gehörnter Panzer=, Reaktion
Drachensnapper sind auch in der Deensive äußerst geschickt. Verhindern sie durch die Reaktion Blocken einen Treffer, dürfen sie als Reaktion den Angriff Behornter Panzer gegen den Angreifer machen, sofern er in Nahkampfreichweite ist.

=Schlüpfrig=
Dieses Wesen kann bei der Aktion Schritt 3 Felder gehen.

=Echsen Sinne=
Uralte Instinkte leiten den scharfen Verstand eines Snappers. Sie haben mittleren Vorteil auf alle

Wahrnehmen-, Aufmerksamkeits- und Heimlichkeitswürfe.

Stärke: 70

Fähigkeiten

W 6+8	B 6	Durchhalten	W 8	B 2
Geschich: 85		Objekte Bewegen	W 12	B 4
W 6+10	B 8	Springen & Klettern	W 12	B 7
Ausdauer: 30		Heimlichkeit	W 12	B 6
W 8	B 2	Einschüchtern	W 12	B 4
Konzentration: 35		Durchschauen	W 10	B 3
W 8	B 3	Wahrnehmen (aktiv)	W 10	B 3
Intuition: 45		Aufmerksamkeit (passiv)	W 10	B 3
W 10	B 4	Magiegespür	W 8	B 3
Erfahrung: 35				
W 8	B 3			

Beute

Materialien: Haut
 Materialien: Zähne
 Materialien: Klauen
 Trophäe: Horn des Drachensnappers - 150 Erz

Monster-Nr. **34** Att.gesamt **335**

Bewegung **3** **Initiative** **12**

ELE **23** **RK** **19** **MA** **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **250**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Sumpfhai

Typ Wildtier



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Packen	Ge	w6+w8+6	w6+w8
Würgegriff	Betrifft alle gepackten Ziele, +w6/Wiederholung	St	w6+w12 +8	w6
Winden und Wenden	Standardaktion		/	/
			/	/

Stärke: 90

Fähigkeiten

<p>W 6+12 B 8</p> <p>Geschich: 70</p> <p>W 6+8 B 6</p> <p>Ausdauer: 80</p> <p>W 6+10 B 7</p> <p>Konzentration: 25</p> <p>W 6 B 2</p> <p>Intuition: 35</p> <p>W 8 B 3</p> <p>Erfahrung: 35</p> <p>W 8 B 3</p>	<p>Durchhalten W 12 B 4</p> <p>Objekte Bewegen W 12 B 8</p> <p>Springen & Klettern W 12 B 7</p> <p>Heimlichkeit W 12 B 4</p> <p>Einschüchtern W 12 B 5</p> <p>Durchschauen W 8 B 3</p> <p>Wahrnehmen (aktiv) W 8 B 2</p> <p>Aufmerksamkeit (passiv) W 8 B 3</p> <p>Magiegespür W 8 B 2</p>
---	---

Verhalten

Sumpfhaie dominieren einen jeden Sumpf, in dem sie wohnhaft sind. Ihre silbrig-ledrige Haut und ihre einzigartige dreiteilige Mundpartie machen sie zu einer exotischen Jagdbeute. Sie stellen ihren Opfern nach, bevor sie zuschlagen und orten sie, indem sie die Art und die Richtung selbst der feinsten Wellenschläge registrieren. Meist jagen sie allein, gelegentlich, gegen herausfordernde Gegner etwa, jedoch auch im Duo oder Trio.

In einem Kampf geben sie sich meist mit einem Opfer zufrieden, dass sie, sobald es wehlos ist, tief in den Sumpf ziehen. Warum mehr töten als man fressen kann?

Eigenschaften

=Überlegene Sinne=
Dieses Wesen hat 3 oder 4 Aktionen, abhängig davon, ob es gewöhnlich oder besonders ist.
=Sumpfbewohner=
Sumpfhaie können ihre schlangenartigen Körper geschickt durch für sie gewohnte Umgebungen bewegen: Schwieriges Terrain als Vegetation, Schlamm, Sumpf oder Wasser kostet Sumpfhaien keine extra BW.
=Falle des Hais=
Der Standardangriff eines Sumpfhai packt sein Ziel auf einen Treffer. Sumpfhaie können bis zu 3 Ziele gleichzeitig packen. Gepackte Ziele haben außerdem einen mittleren Nachteil auf Angriffe gegen den Sumpfhai. Packen wird wie gewöhnlich durch einen Treffer auf den Packenden beendet.
=Würgegriff=, Angriffsaktion
Dieser Angriff betrifft alle gepackten Ziele. Bei aufeinanderfolgenden Würgegriffen, ohne dass der Sumpfhai andere Aktionen dazwischen macht (auch über

Beute

Materialien: Zähne
Materialien: Haut, 3x abziehbar

mehrere Runden möglich), hat Würgegriff +1w6 mehr auf den Schadenswurf pro Wiederholung.
=Winden und Wenden=, Standardaktion
Standardaktion. Der Sumpfhai darf alle gepackten Ziele beliebig innerhalb seiner bedrohten Zone neu positionieren.

Monster-Nr. **35** **Bewegung** **7** **Initiative** **18** **Att.gesamt** **400(1)**

ELE **25** **RK** **25** **MA** **23**

AKTUELLE TP Max. TP: **225**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: 85

W **6+10** **B** **8**

Geschick: 100

W **8+12** **B** **9**

Ausdauer: 70

W **6+8** **B** **6**

Konzentration: 45

W **10** **B** **4**

Intuition: 65

W **6+6** **B** **6**

Erfahrung: 35

W **8** **B** **3**

Fähigkeiten

Durchhalten	W 12	B 5
Objekte Bewegen	W 12	B 7
Springen & Klettern	W 12	B 8
Heimlichkeit	W 12	B 7
Einschüchtern	W 12	B 6
Durchschauen	W 12	B 4
Wahrnehmen (aktiv)	W 12	B 5
Aufmerksamkeit (passiv)	W 12	B 4
Magiegespür	W 10	B 3

Schattenläufer



Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Garstig	Ge	w8+w12+9	w8+w12
Horn des Schattenläufers	Stoßen 4, 2 Ziele	St	w6+w10+8	w8
Riesige Tatzen	Besondere Packen-Aktion	St	w6+w10+8	/
Grollen des Königs	Reaktion, vs MA Anwendungen(—/5), Aussetzen 1	Intu	w6+w6+6	/

Verhalten

Schattenläufer sind die Könige des Waldes. Furcht kennen sie nicht. Sie beherbergen großräumige Territorien und leben allein in tiefen, dunklen Wäldern. Tagsüber, wenn Blutfliegen umherschwirren und Molerats im Dreck buddeln, schlafen sie unter alten Bäumen oder in Erdgruben, sorglos und in tiefen Träumen. Des Nachts jedoch erwachen sie, pirschen durch den Wald, jagen nichtsahnende Scavenger und nicht einmal vor Bären oder Wolfsrudeln schrecken sie zurück. Selten kommt es vor, wenn Schattenläufer sich paaren, dass sie gemeinsam jagen, manchmal auch mit ihren Jungen. So ist schon manche Menschenjagd von der Landkarte verschwunden und es gibt Geschichten von wüsten Kämpfen in den Bergen, wenn das Grollen von Troll und Schattenläufer sich vermengt.

Eigenschaften

=Große Bestie=
Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegung-gen durch kleinere Wesen sind unwirksam.
=Blitzende Zähne=
Der Standardangriff hat die Eigenschaft Garstig.
=Riesige Tatzen=, Packen-Aktion
Schattenläufer wollen Kampfsituationen beherrschen, und packen dafür ihre Feinde. Sie können mit ihren Vordertatzen bis zu zwei Feinde zugleich niederdrücken: Wenn der Schattenläufer mit der Aktion Packen trifft, wird das Ziel auf eines seiner 4 Felder gestellt. Solange dieses Ziel gepackt ist, setzt es aus. Das Ziel ist dann befreit, wenn der Schattenläufer sich bewegt oder er 40 Schaden genommen hat. Hat ein befreites Ziel in derselben Runde bereits seinen Zug verpasst, ist es nun noch am Zug.
=Horn des Schattenläufers=, Angriffsaktion
Schattenläufer können Feinde mit ihrem Horn von sich fort stoßen. Mit diesem Angriff kann die Bestie weit nebeneinander stehende Ziele in Nahkampfreichweite angreifen.

=Grollen des Königs=, Reaktion 5 Anwendungen/Kampf, IntuvsMA.
Erleidet ein Schattenläufer einen Treffer, darf er nach dem Schaden diesen Angriff gegen den Angreifer machen. Auf einen Treffer setzt das Ziel für den Rest seines Zuges aus.

Beute

Materialien: Fell
Materialien: Zähne
Materialien: Klauen
Trophäe: Horn des Schattenläufers - 600 Erz

Monster-Nr. **36** **Bewegung** **3** **Initiative** **7** **Att.gesamt** **330(0)**

ELE **22** **RK** **16** **MA** **15**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **320**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Troll

Typ **Wildtier**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Trollfäuste	St	w12+w12+10	w12+w12
Gewitterschlag	Trollfäuste, Fläche: Kegel 1	St	w12+w12 +10	w12
Bodenschmetterer	Trollfäuste, Aktionen: 2, Alle Felder der bedrohten Zone	St	w12+w12 +10	w6+w6
			/	/

Stärke: 120

Fähigkeiten

W 12+12 B 10	Durchhalten W 12 B 5
Geschick: 35 W 8 B 3	Objekte Bewegen W 12 B 10
Ausdauer: 100 W 8+12 B 9	Springen & Klettern W 12 B 7
Konzentration: 20 W 6 B 1	Heimlichkeit W 8 B 3
Intuition: 35 W 8 B 3	Einschüchtern W 12 B 6
Erfahrung: 20 W 6 B 1	Durchschauen W 6 B 2
	Wahrnehmen (aktiv) W 6 B 2
	Aufmerksamkeit (passiv) W 6 B 2
	Magiegespür W 6 B 1

Verhalten

Trolle leben einsam und in kleinen Gruppen. Sie ernähren sich überwiegend von Bäumen, essen ihre Blätter, ihre Rinde und ihr Splintholz, welches sie mit ihren riesigen Trollhauern zermahlen. Obwohl sie Pflanzenfresser sind, können sie überaus aggressiv sein, besonders, wenn man in ihren Bau eindringt oder sich ihren Jungen nähert.

Ihre enorme Kraft sucht ihresgleichen und ihr dickes Fell schützt sie vor allerlei kleineren Verletzungen, während sie in den Wäldern grasen. Ihre Schwerfälligkeit ist ihre größte Schwäche: Sogar sich um ihre eigene Achse zu drehen kostet sie etwas Zeit und ihren knochenzermalenden Fäusten kann man immer wieder ausweichen.

Eigenschaften

=Schwerfällige=

Ein Troll benötigt BW, um sich zu drehen. Es gibt 8 Ausrichtungen: Zu den 4 Ecken und 4 Kanten. Eine Drehung um 1 Richtung kostet 1 BW. Er darf nur Ziele/Felder vor ihm angreifen: Bei einer Ecke sind 3 Felder und bei einer Kante 2 Felder vor ihm. Nur auf diesen Feldern erhalten Gegner Gelegenheitsangriffe bei Bewegungen.

=Trollfäuste=

Folgende Regeln gelten für alle Angriffe:

Stoßen 6: Ziele werden durch die Luft geschleudert und nehmen 4w6 Fallschaden, was durch einen Springen-Wurf reduzierbar ist.

Verzögerte Angriffe: Trollfäuste sind langsam, sodass Ziele auszuweichen können: Jedes Ziel darf seinen IntuW würfeln. Auf einer 1-4 bleibt man stehen, auf einer 5 oder höher darf man einen Schritt machen, bevor der Angriff ausgeführt wird.

Zitternder Erdboden: Ziele auf Feldern neben dem Wirkungsbereich eines Angriffes erhalten bei einem Treffer den halben Schaden dieses Angriffes.

=Bodenschmetterer=, Angriffsfaktion
 =Gewitterschlag=, Angriffsfaktion
 =Große Bestie=
 Dieses Wesen ist 4 Felder groß.
 Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.
 =Macht des Trolls=
 Trolle haben 4 Aktionen.
 =Dickes Trollfell=
 Pfeile/Bolzen machen halben Schaden.

Beute

Bei Trollen kannst du 4x würfeln. Jedes Mal erhältst du das Fell doppelt und bei Erfolg eine Trophäe.

Materialien: Fell
 Materialien: Fell
 Trophäe: Trollhauer - 120 Erz

Monster-Nr. **37** **Bewegung** **4** **Initiative** **9** **Att.gesamt** **400(1)**

ELE **25** **RK** **17** **MA** **18**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **400**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Stärke: **140**

Fähigkeiten

W **6+8+1** **B** **10**

Durchhalten **W** **12** **B** **7**

Geschick: **35**

W **8** **B** **3**

Objekte Bewegen **W** **12** **B** **10**

Ausdauer: **130**

W **6+6+** **B** **10**

Springen & Klettern **W** **12** **B** **8**

Konzentration: **25**

W **6** **B** **2**

Heimlichkeit **W** **10** **B** **3**

Intuition: **45**

W **10** **B** **4**

Einschüchtern **W** **12** **B** **7**

Erfahrung: **25**

W **6** **B** **2**

Durchschauen **W** **8** **B** **3**

Wahrnehmen (aktiv) **W** **8** **B** **3**

Aufmerksamkeit (passiv) **W** **8** **B** **3**

Magieespür **W** **6** **B** **2**

Schwarzer Troll

Typ **Wildtier**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Trollfäuste	St	w6+w8+w12+10	w6+w8+w12
Gewitterschlag	Trollfäuste, Fläche: Kegel 1	St	w6+w8+w12+10	w12
Sprung & Bodenschmetterer	Trollfäuste, Aktionen: 2, Alle Felder der bedrohten Zone	St	w6+w8+w12+10	w6+w6
Troll-Seitenhieb	Trollfäuste	St	w6+w8+w12+10	w6

Verhalten

Schwarze Trolle leben stets allein. Aufgrund ihrer Seltenheit ist sehr wenig über sie bekannt. Sie sind nachtaktiv und ihr rot-glimmenden Augen verleihen ihnen außerordentlich gute Dunkelsicht. Hört man das Nachts die Bäume in den Bergen krachen, dann weiß man: Dort ist ein schwarzer Troll am Werke.

Sie sind etwas schneller als ihre braunen Verwandten und ziehen dunkle Höhlen als Raststatt vor, da sie sich dort vorm hellen Tag verstecken können.

Manche vermuten, dass Beliar, der Gott der Finsternis, bei der Erschaffung dieses Wesens seine Finger im Spiel gehabt haben muss, doch ganz sicher kann sich dabei keiner sein.

Eigenschaften

=Schwerfällig-, Siehe Beschreibung "Troll"

=Trollfäuste-, Siehe Beschreibung "Troll"

=Gewitterschlag-, Angriffsaktion

=Sprung & Bodenschmetterer-, Angriffsaktion

Der Troll darf vor diesem Angriff eine Distanz von einem Feld in seiner Ausrichtung springen. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Bewegt er sich damit auf ein besetztes Feld, wird diese Figur vor dem Angriff beiseite geschoben.

=Troll-Seitenhieb-, Angriffsaktion

Mit diesem Angriff darf ein schwarzer Troll ein Ziel angreifen, nicht auf den Feldern vor ihm steht. Ziele auf den Feldern hinter ihm, also gegenüber der Felder vor ihm, sind auch nicht angreifbar.

=Große Bestie=

Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.

=Macht des Trolls=

Trolle haben 4 Aktionen.

=Dickes Trollfell=
Pfeile/Bolzen machen halben Schaden.

Beute

Bei Trollen kannst 4x würfeln. Jedes Mal erhältst du das Fell doppelt und bei Erfolg eine Trophäe.

Materialien: Fell
Materialien: Fell
Trophäe: Trollhauer des schwarzen Trolls- 180 Erz

Monster-Nr.

38

Bewegung

4

Initiative

6

Att.gesamt

165

ELE

13

RK

14

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 60

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 20

Fähigkeiten

W 6 B 1

Durchhalten

W 8 B 3

Geschich: 25

Objekte Bewegen

W 6 B 2

W 6 B 1

Ausdauer: 20

Springen & Klettern

W 6 B 1

Heimlichkeit

W 6 B 1

Konzentration: 50

Einschüchtern

W 12 B 4

Durchschauen

W 6 B 2

Intuition: 25

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 8 B 3

Erfahrung: 25

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 6 B 2

W 6 B 2

Magieespür

W 8 B 3

W 6 B 2

W 8 B 3

Goblin Skelett

Typ

Untot



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+1	w6
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Skelette dienen ihrem Meister und nur ihrem Meister. Sie kennen keine Moral, keine Furcht und haben keinen eigenen Willen.

Eine Ausnahme sind solche Untoten an verfluchten Orten. Ihre Existenz ist nicht an einen Magier gebunden, sondern an einen Fluch. Sie verteidigen diesen Ort und verlassen nie seinen Einzugsbereich.

Eigenschaften

Beute

keine

Monster-Nr. **39** Bewegung **5** Initiative **7** Att.gesamt **190**

ELE **14** RK **15** MA **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **75**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **35**

Fähigkeiten

W **8** B **3**

Durchhalten

W **8** B **3**

Geschick: **35**

Objekte Bewegen

W **8** B **3**

W **6** B **2**

Ausdauer: **20**

Springen & Klettern

W **6** B **1**

W **8** B **3**

Heimlichkeit

Konzentration: **50**

Einschüchtern

W **12** B **4**

W **10** B **3**

Durchschauen

Intuition: **25**

Wahrnehmen (aktiv)

W **6** B **2**

W **8** B **3**

Aufmerksamkeit (passiv)

Erfahrung: **25**

Magieespür

W **6** B **2**

W **6** B **2**

W **8** B **3**

Niedereres Skelett



Typ **Untot**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w8+3	w8
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Skelette dienen ihrem Meister und nur ihrem Meister. Sie kennen keine Moral, keine Furcht und haben keinen eigenen Willen.

Eine Ausnahme sind solche Untoten an verfluchten Orten. Ihre Existenz ist nicht an einen Magier gebunden, sondern an einen Fluch. Sie verteidigen diesen Ort und verlassen nie seinen Einzugsbereich.

Eigenschaften

Beute

keine

Monster-Nr. **40** Bewegung **5** Initiative **7** Att.gesamt **205**

ELE **15** RK **15** MA **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **95**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **45**

Fähigkeiten

W 10 B 4	Durchhalten	W 8 B 3
Geschich: 35	Objekte Bewegen	W 8 B 3
W 8 B 3	Springen & Klettern	W 10 B 3
Ausdauer: 25	Heimlichkeit	W 8 B 2
W 6 B 2	Einschüchtern	W 10 B 4
Konzentration: 50	Durchschauen	W 6 B 2
W 12 B 4	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 3
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
W 6 B 2	Magieespür	W 8 B 3
Erfahrung: 25		
W 6 B 2		

Skelett



Typ **Untot**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w10+4	w10
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Skelette dienen ihrem Meister und nur ihrem Meister. Sie kennen keine Moral, keine Furcht und haben keinen eigenen Willen.

Eine Ausnahme sind solche Untoten an verfluchten Orten. Ihre Existenz ist nicht an einen Magier gebunden, sondern an einen Fluch. Sie verteidigen diesen Ort und verlassen nie seinen Einzugsbereich.

Eigenschaften

Beute
keine

Monster-Nr.

41

Bewegung

5

Initiative

8

Att.gesamt

205

ELE

17

RK

16

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 90

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 20

Fähigkeiten

W 6 B 1

Durchhalten

W 10 B 3

Geschich: 45

Objekte Bewegen

W 10 B 4

W 6 B 2

Ausdauer: 35

Springen & Klettern

W 8 B 3

W 8 B 2

Konzentration: 50

Einschüchtern

W 12 B 4

W 8 B 3

Intuition: 30

Durchschauen

W 8 B 2

W 6 B 2

Erfahrung: 25

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

W 10 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

Magieespür

W 6 B 2

W 8 B 3

Skelett - Bogenschütze

Typ

Untot



Aktionen

Eigenschaften

Att.

Att.-W&B

Waffen-W

Standardangriff

St

w6+1

w6

Knochenbogen

Bogen(16/30)

Ge

w10 +4

w10

/

/

/

/

Verhalten

Skelette dienen ihrem Meister und nur ihrem Meister. Sie kennen keine Moral, keine Furcht und haben keinen eigenen Willen.

Eigenschaften

=Kochenbogen-, Angriffsaktion

Eine Ausnahme sind solche Untoten an verfluchten Orten. Ihre Existenz ist nicht an einen Magier gebunden, sondern an einen Fluch. Sie verteidigen diesen Ort und verlassen nie seinen Einzugsbereich.

Beute

keine

Monster-Nr. **42** Bewegung **5** Initiative **9** Att.gesamt **270**

ELE **19** RK **17** MA **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **165**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **65**

Fähigkeiten

W **6+6** B **6**

Durchhalten W **12** B **4**

Geschich: **55**

Objekte Bewegen W **12** B **5**

Ausdauer: **50**

Springen & Klettern W **12** B **5**

W **12** B **4**

Heimlichkeit W **10** B **3**

Konzentration: **50**

Einschüchtern W **12** B **5**

W **12** B **4**

Durchschauen W **6** B **2**

Intuition: **25**

Wahrnehmen (aktiv) W **8** B **3**

Erfahrung: **25**

Aufmerksamkeit (passiv) W **6** B **2**

W **6** B **2**

Magieespür W **8** B **3**

Schattenkrieger



Typ **Untot**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w6+6	w6+w6
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Schattenkrieger sind gefallene Paladine. Da sie im Leben treue Diener Innos' waren, kostet ihre Wiedererweckung unglaubliche Anstrengungen. Sie sind durchtränkt mit dunkler Magie und stellen gefährliche Gegner dar.

Eigenschaften

Beute
keine

Monster-Nr. **43** **Bewegung** **5** **Initiative** **7** **Att.gesamt** **215(0)**

ELE **14** **RK** **14** **MA** **22**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **85**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Skelettmagier

Typ **Untot**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+2	w6
Schattenblitz	Reichweite(15/20), vs MA, Verlangsamens 1	Konz	w6+w8 +7	w6
Skelett Beschwören	Aktionen: 3, Anwendungen(1/3)		/	/
			/	/

Stärke: 25

Fähigkeiten

W 6 B 2	Durchhalten	W 12 B 4
Geschick: 25	Objekte Bewegen	W 6 B 2
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 6 B 2
Ausdauer: 30	Heimlichkeit	W 6 B 2
W 8 B 2	Einschüchtern	W 12 B 4
Konzentration: 75	Durchschauen	W 8 B 2
W 6+8 B 7	Wahrnehmen (aktiv)	W 12 B 4
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
W 6 B 2	Magieespür	W 12 B 5
Erfahrung: 35		
W 8 B 3		

Verhalten

Es ist nicht ganz klar, ob Skelettmagier einen eigenen Willen besitzen, oder ob sie auch nur den mörderischen Instinkten eines jeden Untoten folgen.

Zumindest wissen sie, sich im Kampfe geschickt zu wehren und Angriffszauber und Beschwörungszauber abwechselnd einzusetzen.

Eigenschaften

=Schattenblitz-, Angriffsaktion vs MA. Dieser Fernkampfangriff geht durch untote Ziele hindurch und kollidiert mit ihnen nicht.

=Skelett Beschwören-, Standardaktion 3 Anwendungen/Kampf, 3 Aktionen

Der Skelettmagier beschwört ein Skelett. Dafür würfelt er einen W12. Für jedes Ergebnis erscheint ein bestimmtes Skelett:

- 1-4: Goblin Skelett
- 5-8: Niederes Skelett
- 9-11: Skelett
- 12: Schattenkrieger

Beute

keine

Monster-Nr.

44

Bewegung

3

Initiative

5

Att.gesamt

185

ELE

13

RK

13

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 95

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 8 B 3

Geschich: 15

W 4 B 1

Objekte Bewegen

W 8 B 3

Ausdauer: 25

W 6 B 2

Springen & Klettern

W 8 B 2

Konzentration: 50

W 12 B 4

Durchschauen

W 10 B 4

Intuition: 25

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 6 B 2

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 3

W 6 B 2

Magieespür

W 6 B 2

W 8 B 3

Zombie

Typ Untot



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w10+4	w10
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Zombies dienen ihrem Meister und nur ihrem Meister. Sie kennen keine Moral, keine Furcht und haben keinen eigenen Willen.

Eine Ausnahme sind solche Untoten an verfluchten Orten. Ihre Existenz ist nicht an einen Magier gebunden, sondern an einen Fluch. Sie verteidigen diesen Ort und verlassen nie seinen Einzugsbereich.

Eigenschaften

Beute

keine

Monster-Nr.

45

Bewegung

2

Initiative

9

Att.gesamt

240

ELE

18

RK

17

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 125

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 45

Fähigkeiten

W 10 B 4

Durchhalten

W 10 B 4

Geschich: 55

W 12 B 5

Objekte Bewegen

W 10 B 3

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Springen & Klettern

W 12 B 4

Konzentration: 50

W 12 B 4

Heimlichkeit

W 10 B 3

Intuition: 25

W 6 B 2

Einschüchtern

W 10 B 4

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

W 6 B 2

Magieespür

W 8 B 3

Zombie (Rüstung)

Typ

Untot



Aktionen

Eigenschaften

Att.

Att.-W&B

Waffen-W

Standardangriff

St

w10+4

w10

Verhalten

Eigenschaften

Zombies dienen ihrem Meister und nur ihrem Meister. Sie kennen keine Moral, keine Furcht und haben keinen eigenen Willen.

Eine Ausnahme sind solche Untoten an verfluchten Orten. Ihre Existenz ist nicht an einen Magier gebunden, sondern an einen Fluch. Sie verteidigen diesen Ort und verlassen nie seinen Einzugsbereich.

Beute

keine

Monster-Nr.

46

Bewegung

5

Initiative

7

Att.gesamt

230

ELE

RK

MA

17

15

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 140

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4

Durchhalten

W 10 B 4

Geschich: 35

W 8 B 3

Objekte Bewegen

W 10 B 4

Ausdauer: 45

W 10 B 4

Springen & Klettern

W 10 B 3

Konzentration: 50

W 12 B 4

Heimlichkeit

W 8 B 2

Intuition: 25

W 6 B 2

Einschüchtern

W 12 B 4

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Durchschauen

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

Magieespür

W 8 B 3

Untoter Ork

Typ Untot



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	wl2+4	wl2
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Es ist unüblich für Orks ihre verstorbenen Ahnen wiederzuerwecken, es widerspricht ihren Vorstellungen vom Respekt vor der Totenruhe. Untote Orks sind deshalb meist das Ergebnis der Machenschaften von Hexenmeistern oder mächtigen Dämonen.

Eigenschaften

Beute

keine

Monster-Nr. **47** Att.gesamt **425(0)**

Bewegung **6** **Initiative** **18**

ELE **28** **RK** **27** **MA** **22**

AKTUELLE TP Max. TP: **230**

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Schattenläuferskelett

Typ Untot



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Garstig	Ge	w6+w6+w12+10	w6+w6+w12
Horn des Schattenläufers	Stoßen 4, 2 Ziele	St	w6+w12 +8	w8
Riesige Tatzen	Besondere Packen-Aktion	St	w6+w12 +8	/
			/	/

Stärke: 90

Fähigkeiten

W 6+12	B 8	Durchhalten W 12 B 5
Geschick: 130	W 6+6+ B 10	Objekte Bewegen W 12 B 7
Ausdauer: 70	W 6+8 B 6	Springen & Klettern W 12 B 10
Konzentration: 45	W 10 B 4	Heimlichkeit W 12 B 8
Intuition: 55	W 12 B 5	Einschüchtern W 12 B 6
Erfahrung: 35	W 8 B 3	Durchschauen W 10 B 4
		Wahrnehmen (aktiv) W 12 B 4
		Aufmerksamkeit (passiv) W 10 B 4
		Magieespür W 10 B 3

Verhalten

Um einen Schattenläufer wiederzuerwecken benötigt es außergewöhnliche Kräfte. Liegen ihre sterblichen Überreste für eine lange Zeit an einem verfluchten Ort, so kann es zu ihrer Erweckung kommen. Ähnlich wie bei Skelettmagiern ist nicht ganz klar: Haben diese Wesen einen eigenen Willen oder wohnt in ihnen nur stumpfe Mordgier. Ist der Schattenläufer nicht aus natürlichen Gründen gestorben, muss irgendetwas dieses Wesen auch einmal zur Strecke gebracht haben.

Eigenschaften

=Große Bestie=
Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.
=Blitzende Zähne=
Der Standardangriff hat die Eigenschaft Garstig.
=Riesige Tatzen=, Packen-Aktion
Schattenläufer wollen Kampfsituationen beherrschen, und packen dafür ihre Feinde. Sie können mit ihren Vordertatzen bis zu zwei Feinde zugleich niederdrücken: Wenn der Schattenläufer mit der Aktion Packen trifft, wird das Ziel auf eines seiner 4 Felder gestellt. Solange dieses Ziel gepackt ist, setzt es aus. Das Ziel ist dann befreit, wenn der Schattenläufer sich bewegt oder er 40 Schaden genommen hat. Hat ein befreites Ziel in derselben Runde bereits seinen Zug verpasst, ist es nun noch am Zug.
=Horn des Schattenläufers=, Angriffskaktion
Schattenläufer können Feinde mit ihrem Horn von sich fort stoßen. Mit diesem Angriff kann die Bestie zwei nebeneinander stehende Ziele in Nahkampfreichweite angreifen.

Beute

Trophäe: Uraltetes Horn des Schattenläufers - 1000 Erz

Monster-Nr.

48

Bewegung

5

Initiative

5

Att.gesamt

175

ELE

RK

MA

14

11

14

AKTUELLE TP

Max. TP: 130

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4

Durchhalten

W 6 B 2

Geschich: 15

W 4 B 1

Objekte Bewegen

W 10 B 4

Ausdauer: 40

W 10 B 3

Springen & Klettern

W 8 B 2

Konzentration: 10

W 4 B 0

Heimlichkeit

W 4 B 0

Intuition: 10

W 4 B 0

Einschüchtern

W 8 B 2

Erfahrung: 50

W 12 B 4

Durchschauen

W 8 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 4 B 0

Aufmerksamkeit (passiv)

W 8 B 2

Magieespür

W 8 B 2

Steinwächter

Typ Magisches Wesen



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	wl2+4	wl2
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Steinwächter machen den Eindruck regloser Statuen. Ihre Konstrukteure haben sie mit magischer Kraft an einen Ort gebunden, sodass bestimmte Handlungen an diesem Ort sie zum Leben erwecken. Darauf greifen sie diejenigen an, die ihre Erbauer als Feinde designiert hatten.

Eigenschaften

Beute

keine

Monster-Nr. **49** **Bewegung** **4** **Initiative** **7** **Att.gesamt** **225(0)**

ELE **16** **RK** **14** **MA** **18**

Sumpfgolem

Typ **Magisches Wesen**



AKTUELLE TP Max. TP: **150**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	wl2+4	wl2
Substanz des Moores	Heilung, Aktionen: 3, provoziert Gelegenheitsangriffe	Erf	wl0 +3	2wl0
			/	/
			/	/

Stärke: 50

Fähigkeiten

W 12 B 4	Durchhalten	W 10 B 3
Geschich: 25	Objekte Bewegen	W 12 B 4
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 8 B 3
Ausdauer: 50	Heimlichkeit	W 6 B 2
W 12 B 4	Einschüchtern	W 10 B 3
Konzentration: 35	Durchschauen	W 8 B 2
W 8 B 3	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 2
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 8 B 2
W 6 B 2	Magieespür	W 8 B 3
Erfahrung: 40		
W 10 B 3		

Verhalten

Sumpfgolems sind entweder durch einen Magier erschaffen und dienen ihm oder sie treten natürlich auf, z.B. in verwunschenen oder uralten Sümpfen.

Das Material, aus dem diese Kreatur besteht, macht sie widerstandsfähig gegen viele Angriffe, jedoch nicht gegen jede Art.

Eigenschaften

=Elementarwesen-Morast=
Dieses Wesen ist gänzlich aus Pflanzen und Morast beschaffen. Jeglicher Schaden ist um die Hälfte reduziert. Schaden, der durch Schmitte, z. B. mit Schwertern und Äxten, verursacht wird, ist verdoppelt.

=Substanz des Moores=, 3 Standardaktionen
Solange ein Sumpfgolem sich in einem Sumpf aufhält, kann er seine Form mit den Materialien seiner Umgebung wiederherstellen: Er macht 3 Standardaktionen und heilt TP in der Höhe von 3xErfW + 1xErfB. Dies provoziert Gelegenheitsangriffe mit mittlerem Nachteil. Trifft ein Angriff, erhält der Golem keine Heilung.

Beute

Trophäe: Herz eines Sumpfgolems - 150 Erz

Monster-Nr. **50** **Bewegung** **4** **Initiative** **8** **Att.gesamt** **245(0)**

ELE **17** **RK** **14** **MA** **18**

AKTUELLE TP Max. TP: **180**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: 60

Fähigkeiten

W **6+6** **B** **5**

Durchhalten **W** **10** **B** **4**

Geschick: 25

W **6** **B** **2**

Objekte Bewegen **W** **12** **B** **5**

Ausdauer: 60

W **6+6** **B** **5**

Springen & Klettern **W** **10** **B** **3**

Konzentration: 30

W **8** **B** **2**

Heimlichkeit **W** **6** **B** **2**

Intuition: 25

W **6** **B** **2**

Einschüchtern **W** **10** **B** **4**

Erfahrung: 45

W **10** **B** **4**

Durchschauen **W** **8** **B** **3**

Wahrnehmen (aktiv) **W** **6** **B** **2**

Aufmerksamkeit (passiv) **W** **8** **B** **3**

Magieespür **W** **8** **B** **3**

Steingolem

Typ **Magisches Wesen**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Stoßen 5	St	w6+w6+5	w6+w6
Steinernes Fleisch	Heilung, Aktionen: 3, provoziert Gelegenheitsangriffe	Erf	w10 +4	zw10
			/	/
			/	/

Verhalten

Steingolems sind entweder durch einen Magier erschaffen und dienen ihm oder sie treten natürlich auf, z. B. an entlegenen Gebirgspässen oder an den Hängen verfluchter Berge.
Das Material, aus dem diese Kreatur besteht, macht sie widerstandsfähig gegen viele Angriffe, jedoch nicht gegen jede Art.

Eigenschaften

=Elementarwesen-Stein=
Dieses Wesen ist gänzlich aus Stein beschaffen. Jeglicher Schaden ist um die Hälfte reduziert. Schadenswürfe, bei denen stumpfen Metallwaffen, sowie Hämmern und Streitkolben involviert sind, werden verdoppelt. Der Schadenswurf mit einer Spitzhacke ist vervierfacht.
=Steinerne Faust=
Der Standardangriff dieser Figur hat den Effekt Stoßen 5 und das Ziel erleidet 3w6 Fallschaden, was durch einen Springen-Wurf reduzierbar ist.
=Steinernes Fleisch=, 3 Standardaktionen
Solange ein Steingolem sich auf steinigem Grund aufhält, kann er seine Form mit den Materialien seiner Umgebung wiederherstellen: Er macht 3 Standardaktionen und heilt TP in der Höhe von 3xErW + 1xErfB. Dies provoziert Gelegenheitsangriffe mit mittlerem Nachteil. Trifft ein Angriff, erhält der Golem keine Heilung.

Beute

Trophäe: Herz eines Steingolems - 200 Erz

Monster-Nr.

51

Bewegung

4

Initiative

6

Att.gesamt

235(0)

ELE

17

RK

14

MA

18

AKTUELLE TP

Max. TP: 165

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 55

Fähigkeiten

W 12 B 5

Durchhalten

W 12 B 4

Geschick: 25

W 6 B 2

Objekte Bewegen

W 12 B 5

Ausdauer: 55

W 12 B 5

Springen & Klettern

W 10 B 3

Konzentration: 50

W 12 B 4

Heimlichkeit

W 6 B 2

Intuition: 25

W 6 B 2

Einschüchtern

W 12 B 4

Erfahrung: 25

W 6 B 2

Durchschauen

W 6 B 2

Wahrnehmen (aktiv)

W 8 B 3

Aufmerksamkeit (passiv)

W 6 B 2

Magieespür

W 8 B 3

Eisgolem

Typ Magisches Wesen



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff	Verlangsamten 2, Hindern	St	w12+5	w12
Eisblock	Reichweite(14), Aussetzen 1, Steigerbar: Aussetzen +1	Konz	w12 +4	w4
			/	/
			/	/

Verhalten

Eisgolems sind entweder durch einen Magier erschaffen und dienen ihm oder sie treten natürlich auf, z.B. in Gletscherhöhlen oder auf bis auf den Grund durchgefrorenen Seen.

Das Material, aus dem diese Kreatur besteht, macht sie widerstandsfähig gegen viele Angriffe, jedoch nicht gegen jede Art.

Eigenschaften

=Elementarwesen-Eis=

Dieses Wesen ist gänzlich aus Eis beschaffen. Jeglicher Schaden ist um die Hälfte reduziert. Schadenswürfe, bei denen Feuer oder Hitze involviert ist, werden verdoppelt.

=Eisige Berührung=

Der Standardangriff dieser Figur hat den Effekt Verlangsamten 2 und Hindern.

=Natürlicher Zauber - Eisblock=, Freie Aktion

Diese Figur beherrscht den Zauber Eisblock und kann ihn einmal pro Zug als freie Aktion einsetzen. Eingefrorenen Figuren können nicht angegriffen werden. Sie können in ihrem Zug mit einem Durchhalten-Wurf gegen deine mentale Abwehr versuchen sich aus dem Eis zu befreien, um sich aus dem Eis zu befreien und für diesen Zug 1 Aktion zu erhalten.

Beute

Trophäe: Herz eines Eisgolems - 200 Erz

Monster-Nr. **52** **Bewegung** **4** **Initiative** **6** **Att.gesamt** **235(0)**

ELE **17** **RK** **14** **MA** **18**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **165**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: 55

Fähigkeiten

W 12 B 5	Durchhalten	W 12 B 4
Geschick: 25	Objekte Bewegen	W 12 B 5
W 6 B 2	Springen & Klettern	W 10 B 3
Ausdauer: 55	Heimlichkeit	W 6 B 2
W 12 B 5	Einschüchtern	W 12 B 4
Konzentration: 50	Durchschauen	W 6 B 2
W 12 B 4	Wahrnehmen (aktiv)	W 8 B 3
Intuition: 25	Aufmerksamkeit (passiv)	W 6 B 2
W 6 B 2	Magieespür	W 8 B 3
Erfahrung: 25		
W 6 B 2		

Feuergolem

Typ **Magisches Wesen**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w12+5	w12
Kleiner Feuersturm	Reichweite(14), Fläche: Kreis r	Konz	w12 +4	w2
Sengende Aura			/	2w6
			/	/

Verhalten

Feuergolems sind entweder durch einen Magier erschaffen und dienen ihm oder sie treten natürlich auf, z.B. in der Nähe aktiver Vulkane, bei Lavaströmen oder inmitten von Großbränden.

Das Material, aus dem diese Kreatur besteht, macht sie widerstandsfähig gegen viele Angriffe, jedoch nicht gegen jede Art.

Eigenschaften

=Elementarwesen-Feuer=

Dieses Wesen ist gänzlich aus glühenden Kohlen beschaffen. Jeglicher Schaden ist um die Hälfte reduziert. Schaden durch Eis oder Wasser wird verdoppelt.

=Sengende Aura=

Zum Ende jedes Zuges dieser Figur, nehmen alle Figuren in seiner bedrohten Zone 2w6 Schaden.

=Natürlicher Zauber - Kleiner Feuersturm=, Freie Aktion

Diese Figur beherrscht den Zauber Kleiner Feuersturm und kann ihn einmal pro Zug als freie Aktion einsetzen. Das Ziel im Zentrum des Feuersturms erhält zusätzlich +w8 auf den Schadenswurf.

Beute

Trophäe: Herz eines Feuergolems -
200 Erz

Monster-Nr. **53** **Bewegung** **7** **Initiative** **13** **Att.gesamt** **385(1)**

ELE **21** **RK** **19** **MA** **23**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **240**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Dämon

Typ **Magisches Wesen**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w10+w12+10	w10+w12
Gedankenriss	Fernkampf(10), vs MA, Hindern	Konz	w6+w6 +5	w12
Unheilige Regeneration	Heilung, Aktionen: 4		/	/
			/	/

Stärke: **110**

Fähigkeiten

W 10+12	B 10	Durchhalten W 12 B 5
Geschich: 55		Objekte Bewegen W 12 B 8
W 12	B 5	Springen & Klettern W 12 B 7
Ausdauer: 65		Heimlichkeit W 12 B 4
W 6+6	B 6	Einschüchtern W 12 B 8
Konzentration: 60		Durchschauen W 10 B 4
W 6+6	B 5	Wahrnehmen (aktiv) W 12 B 5
Intuition: 50		Aufmerksamkeit (passiv) W 10 B 4
W 12	B 4	Magieespür W 12 B 4
Erfahrung: 45		
W 10	B 4	

Verhalten

Dämonen sind Wesen aus einer anderen Dimension. Sie fliegen auf ledernen Schwingen, die ihr Gewicht dem Angensehein nach nicht tragen könnten. Ihre Klauen haben eine Kraft, die nicht von dieser Welt ist. Ihre Augen, ihre Schlund und ihr Unterleib zeigen Zeichen von Verwesung, Gedärme hängen ihnen aus dem Rumpf, doch es scheint sie nicht im geringsten zu stören. Sie dienen ihrem Meister - dem Magier der sie rief oder Beliar, dem Gott der Finsternis selbst.

Trotz ihrer willenlosen Dienerschaft besitzen sie einen Verstand und können telepathisch kommunizieren.

Eigenschaften

=Gedankenriss-, Angriffsaktion
Der Dämon dringt in den Kopf seines Opfers ein, lässt ihn vergessen, stört seine Konzentration und hindert so sein Handeln.
=Macht des Dämonen=
Ein Dämon hat 4 Aktionen pro Zug.
=Wesen der Finsternis=
Geeignete Waffen und Paladinzauber richten doppelten Schaden an.
=Unheilige Regeneration=, 4 Standardaktionen
1 Anwendung/Kampf. Anwendbar, wenn der Dämon unter 30 TP fällt. Er heilt sich um die Hälfte seiner verlorenen TP.

Beute

Trophäe: Herz eines Dämons - 400 Erz

Monster-Nr. **54** **Bewegung** **7** **Initiative** **15** **Att.gesamt** **435(0)**

ELE **23** **RK** **21** **MA** **25**

AKTUELLE TP **Max. TP:** **270**

Figur 1 **Figur 2** **Figur 3**

Dämonenlord

Typ **Magisches Wesen**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w12+w12+10	w12+w12
Gedankenriss	Fernkampf(10), vs MA, Hindern	Konz	w6+w8 +6	w12
Unheilige Regeneration	Heilung, Aktionen: 4		/	/
			/	/

Stärke: 120

Fähigkeiten

W 12+12 **B** 10

Durchhalten **W** 12 **B** 6

Geschich: 65

W 6+6 **B** 6

Objekte Bewegen **W** 12 **B** 9

Ausdauer: 75

W 6+8 **B** 7

Springen & Klettern **W** 12 **B** 8

Konzentration: 70

W 6+8 **B** 6

Heimlichkeit **W** 12 **B** 5

Intuition: 55

W 12 **B** 5

Einschüchtern **W** 12 **B** 9

Erfahrung: 50

W 12 **B** 4

Durchschauen **W** 12 **B** 4

Wahrnehmen (aktiv) **W** 12 **B** 5

Aufmerksamkeit (passiv) **W** 12 **B** 4

Magieespür **W** 12 **B** 5

Verhalten

Dämonen sind Wesen aus einer anderen Dimension. Sie fliegen auf ledernen Schwingen, die ihr Gewicht dem Augenschein nach nicht tragen könnten. Ihre Klauen haben eine Kraft, die nicht von dieser Welt ist. Ihre Augen, ihre Schlund und ihr Unterleib zeigen Zeichen von Verwesung, Gedärme hängen ihnen aus dem Rumpf, doch es scheint sie nicht im geringsten zu stören. Sie dienen ihrem Meister - dem Magier der sie rief oder Beliar, dem Gott der Finsternis selbst. Dämonenlords dienen nur Beliar höchstpersönlich - sie sind nicht durch einen sterblichen Schwarzmagier beherrschbar.

Trotz ihrer willenlosen Dienerschaft besitzen sie einen Verstand und können telepathisch kommunizieren.

Eigenschaften

=Gedankenriss-, Angriffsaktion
Der Dämon dringt in den Kopf seines Opfers ein, lässt ihn vergessen, stört seine Konzentration und hindert so sein Handeln.
=Macht des Dämonen=
Ein Dämon hat 4 Aktionen pro Zug.
=Unheilige Regeneration-, 4 Standardaktionen
1 Anwendung/Kampf. Anwendbar, wenn der Dämon unter 30 TP fällt. Er heilt sich um die Hälfte seiner verlorenen TP.
=Wesen der Finsternis=
Gesegnete Waffen und Paladinzauber richten doppelten Schaden an.

Beute

Trophäe: Herz eines Dämonenlords - 800 Erz

Monster-Nr. **55** Bewegung **5** Initiative **12** Att.gesamt **290**

ELE **20** RK **20** MA **19**

AKTUELLE TP Max. TP: **165**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **75**

Fähigkeiten

W **6+8** B **7**

Durchhalten W **10** B **3**

Geschick: **65**

W **6+6** B **6**

Objekte Bewegen W **12** B **5**

Ausdauer: **45**

W **10** B **4**

Springen & Klettern W **12** B **6**

Konzentration: **35**

W **8** B **3**

Heimlichkeit W **12** B **5**

Intuition: **45**

W **10** B **4**

Einschüchtern W **12** B **5**

Erfahrung: **25**

W **6** B **2**

Durchschauen W **8** B **3**

Wahrnehmen (aktiv) W **10** B **3**

Aufmerksamkeit (passiv) W **8** B **3**

Magieespür W **8** B **2**

Echsenmensch

Typ **Magisches Wesen**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w8+7	w6+w8
Drachenspeer	Fernkampf(10/20), Hindern	Ge	w6+w6 +6	2w4
			/	/
			/	/

Verhalten

Echsenmenschen sind die treuen Diener der Drachen. Sie sind stark wie ein Ork, zäh wie ein Bär und schlau wie ein Wolf. Sie sind ihrem jeweiligen Herrscher angepasst, ihre Schuppen haben die selbe Einfärbung und sie vertragen das Klima - sei es sengende Hitze oder eisige Kälte - ihres gewählten Drachenherrschers ohne weiteres.

Echsenmenschen sind stumme Wesen. Sie geben keinen Laut von sich, doch es ist davon auszugehen, dass sie auf irgendeine Art und Weise miteinander in Kontakt stehen. Vielleicht auf telepathische Weise, wie die Drachen, die sie behüten.

Eigenschaften

=Drachenspeer-, Angriffsaktion
 Jeder Echsenmensch trägt 3 Speere an sich. Sie bestehen aus beinhartem Horn, dem gleichen Material wie Drachenschuppen und ihr scharfen Widerhaken fügen starke Schmerzen zu.

Beute

keine

Monster-Nr.

56

Bewegung

6

Initiative

22

Att.gesamt

610

ELE

RK

MA

28

24

35

AKTUELLE TP

Max. TP: 370

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 130

Fähigkeiten

W 6+6+1 B 10

Durchhalten W 12 B 10

Geschich: 80
W 6+10 B 7

Objekte Bewegen W 12 B 10

Ausdauer: 120

W 12+1 B 10

Heimlichkeit W 12 B 7

Konzentration: 110

W 10+12 B 10

Einschüchtern W 12 B 10

Intuition: 80

W 6+10 B 7

Wahrnehmen (aktiv) W 12 B 9

Erfahrungheit: 90

W 6+12 B 8

Aufmerksamkeit (passiv) W 12 B 8

Magieespür W 12 B 9

Sumpfdrache

Typ Magisches Wesen



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w6+w12+10	w6+w6+w12
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Eigenschaften

=Große Bestie=

Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.

Mehr content folgt

Beute

Trophäe: Herz eines Sumpfdrachen - 1000 Erz, für diese Trophäe muss nicht gewürfelt werden.

Materialien: Panzer, du darfst für diese Materialien 4x würfeln.

Monster-Nr. 57 **Bewegung** 6 **Initiative** 23 **Att.gesamt** (650)

ELE 30 **RK** 24 **MA** 36

AKTUELLE TP Max. TP: 420

Figur 1 Figur 2 Figur 3

Stärke: 140

Fähigkeiten

W 6+8+1 **B** 10

Durchhalten **W** 12 **B** 10

Geschich: 80

W 6+10 **B** 7

Objekte Bewegen **W** 12 **B** 10

Ausdauer: 140

W 6+8+ **B** 10

Springen & Klettern **W** 12 **B** 10

Konzentration: 110

W 10+12 **B** 10

Heimlichkeit **W** 12 **B** 7

Intuition: 80

W 6+10 **B** 7

Einschüchtern **W** 12 **B** 10

Erfahrung: 100

W 8+12 **B** 9

Durchschauen **W** 12 **B** 8

Wahrnehmen (aktiv) **W** 12 **B** 9

Aufmerksamkeit (passiv) **W** 12 **B** 8

Magieespür **W** 12 **B** 10

Steindrache

Typ **Magisches Wesen**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w8+w12+10	w6+w8+w12
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Eigenschaften

=Große Bestie=
Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.

Mehr content folgt

Beute

Trophäe: Herz eines Steindrachen - 1200 Erz, für diese Trophäe muss nicht gewürfelt werden.
Materialien: Panzer, du darfst für diese Materialien 4x würfeln.

Monster-Nr. **58** Bewegung Initiative **6 24** Att.gesamt **635**

ELE **30** RK **25** MA **36**

AKTUELLE TP Max. TP: **390**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **130**

Fähigkeiten

W 6+6+ B 10	Durchhalten	W 12 B 10
Geschich: 85	Objekte Bewegen	W 12 B 10
W 6+10 B 8	Springen & Klettern	W 12 B 10
Ausdauer: 130	Heimlichkeit	W 12 B 7
W 6+6+ B 10	Einschüchtern	W 12 B 10
Konzentration: 110	Durchschauen	W 12 B 8
W 10+12 B 10	Wahrnehmen (aktiv)	W 12 B 9
Intuition: 80	Aufmerksamkeit (passiv)	W 12 B 8
W 6+10 B 7	Magieespür	W 12 B 10
Erfahrung: 100		
W 8+12 B 9		

Eisdrache

Typ **Magisches Wesen**



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w6+w12+10	w6+w6+w12
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Eigenschaften

=Große Bestie=
Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.

Mehr content folgt

Beute

Trophäe: Herz eines Eisdrachen - 1200
Erz, für diese Trophäe muss nicht gewürfelt werden.
Materialien: Panzer, du darfst für diese Materialien 4x würfeln.

Monster-Nr.

59

Bewegung

6

Initiative

25

Att.gesamt

685()

ELE

RK

MA

31

26

38

AKTUELLE TP

Max. TP: 430

Figur 1

Figur 2

Figur 3

Stärke: 150

Fähigkeiten

W 6+10+ B 10

Durchhalten W 12 B 10

Geschich: 85

W 6+10 B 8

Objekte Bewegen W 12 B 10

Ausdauer: 140

W 6+8+ B 10

Springen & Klettern W 12 B 10

Konzentration: 120

W 12+12 B 10

Einschüchtern W 12 B 10

Intuition: 90

W 6+12 B 8

Durchschauen W 12 B 9

Erfahrungheit: 100

W 8+12 B 9

Wahrnehmen (aktiv) W 12 B 10

Aufmerksamkeit (passiv) W 12 B 9

Magieespür W 12 B 10

Feuerdrache

Typ Magisches Wesen



Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w10+w12+10	w6+w10+w12
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Eigenschaften

=Große Bestie=

Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.

Mehr content folgt

Beute

Trophäe: Herz eines Feuerdrachen - 1600 Erz, für diese Trophäe muss nicht gewürfelt werden.

Materialien: Panzer, du darfst für diese Materialien 4x würfeln.

Monster-Nr. **60** Bewegung **6** Initiative **26** Att.gesamt **735**

ELE **32** RK **26** MA **41**

AKTUELLE TP Max. TP: **460**

Figur 1	Figur 2	Figur 3

Stärke: **160**

Fähigkeiten

W 6+12+ B 10	Durchhalten	W 12 B 10
Geschich: 85	Objekte Bewegen	W 12 B 10
W 6+10 B 8	Springen & Klettern	W 12 B 10
Ausdauer: 150	Heimlichkeit	W 12 B 8
W 6+10 B 10	Einschüchtern	W 12 B 10
Konzentration: 140	Durchschauen	W 12 B 9
W 6+8+ B 10	Wahrnehmen (aktiv)	W 12 B 10
Intuition: 90	Aufmerksamkeit (passiv)	W 12 B 9
W 6+12 B 8	Magieespür	W 12 B 10
Erfahrungheit: 110		
W 10+1 B 10		

Untoter Drache



Typ **Untot**

Aktionen	Eigenschaften	Att.	Att.-W&B	Waffen-W
Standardangriff		St	w6+w12+w12+10	w6+w12+w12
			/	/
			/	/
			/	/

Verhalten

Eigenschaften

=Große Bestie=
Dieses Wesen ist 4 Felder groß. Forcierte Bewegungen durch kleinere Wesen sind unwirksam.

Mehr content folgt

Beute

Trophäe: Essenz Beliares' Auserwählten
- für diese Trophäe muss nicht gewürfelt werden.
Materialien: Panzer, du darfst für diese Materialien 4x würfeln.