

BASILISK

ÜBERNATÜRLICHES WESEN,
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 10

BAUMDRACHE

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 12

BIESTINGER

FEE, HUMANOID,
TEILWEISE AUCH NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 14

BIESTINGER

(FORTSETZUNG)

Talente: (Fliegen 12 (13/15/15), falls flugfähiger Biestinger), (Klettern 12 (13/15/9), falls kletterfähiger Biestinger), Körperbeherrschung 12 (15/15/11), Kraftakt 2 (11/9/9), (Schwimmen 14 (13/15/9), falls Wasserlebewesen), Selbstbeherrschung 7 (15/15/11), Sinnesschärfe 7 (12/15/15), Verbergen 14 (13/15/15), Einschüchtern 4 (13/15/15), Menschenkenntnis 4 (12/15/15), Überreden 7 (13/15/15), Willenskraft 10 (13/15/15), Handel 4 (12/15/15)

Zauber: Zaubertrick Bauchreden; Axxeleratus 8 (12/15/13), Bannbaladin 7 (13/15/15), Blick in die Gedanken 5 (13/12/15), Odem 5 (13/12/15), Spurlos 7 (12/13/9), (Wasseratem 8 (12/15/11), falls Wasserlebewesen) und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+1 (Biestingerrudel)

Größenkategorie: winzig oder klein

Sonderregeln: Putzig, Biestingergestalt



AB 004

BLÜTENFEE

FEE, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 16

BORBARAD- MOSKITOS

ÜBERNATÜRLICHES WESEN,
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 18

DIFAR

DÄMON (NIEDERER, LOLGRAMOTH),
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 20

GEFESSELTE SEELE

GEIST, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 22

GHUL, GEWÖHNLICHER

ÜBERNATÜRLICHES WESEN, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 24

MU 13	KL 12	IN 15	CH 15
FF 13	GE 15	KO 11	KK 9 (k)
LeP 5-20 (je nach Tierart)	AsP –	INI 14+1W6	AsP 40
KaP –	INI 14+1W6		
AW 8	SK 5	ZK 3	GS je nach Tier unterschiedlich

Biss, Schlag oder Tritt:
AT 12 PA 7 TP 1W3 RW kurz

Kleines Steinchen:
FK 15 TP 1W2 RW 1/3/5

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: eventuell Wasserlebewesen (wenn die Tiergestalt des Biestingers ein Wasserlebewesen ist) / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-II (Biss, Schlag oder Tritt), eventuell Flugangriff (Biss, Schlag oder Tritt; wenn die Tiergestalt des Biestingers ein Flugwesen ist), Präziser Schuss/Wurf 1 (kleines Steinchen), eventuell Unterwasserkampf (Biss, Schlag oder Tritt; wenn die Tiergestalt des Biestingers ein Wasserlebewesen ist)



AB 003

MU 13	KL 12 (t)	IN 13	CH 11
FF 10	GE 14	KO 15	KK 14
LeP 25	AsP –	KaP –	INI 16+1W6
VW 7	SK 2	ZK 2	GS 6/20 (an Land / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz

Klauen: AT 15 TP 1W6+3 RW kurz

Feuerodem:
FK 18 LZ 1 TP 1W6 RW 3/5/7 Schritt

RS/BE 1/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Klauen), Flugangriff (Klauen), Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Fliegen 10 (13/13/14), Klettern 10 (13/14/14), Körperbeherrschung 10 (14/14/15), Kraftakt 8 (15/14/14), Schwimmen 0 (14/15/14), Selbstbeherrschung 4 (13/13/15), Sinnesschärfe 10 (12/13/13), Verbergen 7 (13/13/14), Einschüchtern 7 (13/13/11), Willenskraft 2 (13/13/11)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Schwarmverband)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Feuerodem, Gleiche Bewegungsabläufe, Blitzende Gegenstände



AB 002

MU 30	KL 1 (t)	IN 20	CH 20
FF 1	GE 10	KO 25	KK 30
LeP 250	AsP –	KaP –	INI 10+1W6
VW 0	SK 13	ZK 13	GS 1

Zufällige Berührung:
AT 3 TP siehe Tödliche Berührung RW mittel

RS/BE 13/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Altersresistenz, Immunität gegen alle Gifte und alle Krankheiten

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Basilisken können nicht klettern), Körperbeherrschung 2 (10/10/25), Kraftakt 13 (25/30/30), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Basilisken können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7 (1/20/20), Verbergen 0 (20/20/10), Einschüchtern 22 (30/20/20), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Sonderregeln: Versteinernder Blick, Todesaura, Tödliche Berührung, Basiliskenkampf



AB 001

MU 20	KL 1 (t)	IN 14	CH 12
FF 11	GE 14	KO 20	KK 8 (k)
LeP 1	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
bzw. Schwarmgröße			
VW 3 / 0	SK 3	ZK 0	GS 4
(in der Luft / bei Saugvorgang)			

Saugen:
AT 11 TP 1 AP pro 2 KR RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Saugen)

Talente: Fliegen 5 (20/14/14), Körperbeherrschung 5 (14/14/20), Kraftakt 0 (20/8/8), Selbstbeherrschung 14 (20/20/20), Sinnesschärfe 14 (1/14/14), Verbergen 14 (20/14/14), Einschüchtern 5 (20/14/12), Willenskraft 12 (20/14/12)

Anzahl: 1 oder 2W6 (Ansammlung) oder 1W20+20 (kleiner Schwarm) oder 2W20+30 (großer Schwarm)

Größenkategorie: winzig

Sonderregeln: AP-Verlust, Schwarm



AB 006

MU 12	KL 12	IN 14	CH 16
FF 16	GE 18	KO 8	KK 10 (k)
LeP 10	AsP 60	KaP –	INI 15+1W6
AW 11	SK 5	ZK 2	GS 16

Biss, Schlag oder Tritt:
AT 10 PA 8 TP 1W2 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Schlag oder Tritt), Finte I-III (Biss, Schlag oder Tritt), Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Fliegen 14 (12/18/10), Körperbeherrschung 11 (18/18/8), Kraftakt 1 (8/8/10), Selbstbeherrschung 3 (12/12/8), Sinnesschärfe 5 (12/14/14), Verbergen 14 (12/14/18), Einschüchtern 1 (12/14/16), Menschenkenntnis 3 (12/14/16), Überehren 7 (12/14/16), Willenskraft 10 (12/14/16)

Zauber: Axxeleratus 12 (12/14/16), Bannbaladin 12 (12/14/16), Blick in die Gedanken 10 (12/12/14), Blitz 8 (12/14/16), Visibili 13 (12/14/8) und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Freunde und Familie)

Größenkategorie: winzig

Sonderregel: Lockruf, Lebensbindung



AB 005

BIESTINGER

FEE, HUMANOID,
TEILWEISE AUCH NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 14

MU 15	KL 11 (t)	IN 14	CH 9
FF 13	GE 12	KO 18	KK 16
LeP 36	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
AW 6	SK 3	ZK 1	GS 7

Biss: AT 12 TP 1W6+4 RW kurz (+Gift)

Klauen: AT 11 TP 1W6+2 RW mittel (+Krankheit)

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Klettern 4 (15/12/16), Körperbeherrschung 4 (12/12/18), Kraftakt 7 (18/16/16), Schwimmen 3 (15/12/16), Selbstbeherrschung 8 (15/15/18), Sinnesschärfe 8 (11/14/14), Verbergen 7 (15/14/12), Einschüchtern 9 (15/14/9), Willenskraft 10 (15/14/9)

Anzahl: 1 oder 3W6 (Ghulhorde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Ghulgift, Krankheitsüberträger



AB 009

MU	je nach Verstorbenem		
KL	je nach Verstorbenem		
IN	je nach Verstorbenem		
CH	je nach Verstorbenem		
FF	je nach Verstorbenem		
GE	je nach Verstorbenem		
KO	je nach Verstorbenem		
KK	je nach Verstorbenem		
LeP 15	AsP 30	KaP –	INI je nach Verstorbenem
			GS 10

AW 12 SK 3 ZK 7

Waffenlos:
AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: je nach Verstorbenem


Talente: je nach Verstorbenem

Zauber: Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder 1W6+2 (große Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Geister-Regeln



AB 008

MU 10	KL 12	IN 14	CH 12
FF 16	GE 26	KO 10	KK 10
LeP 20	AsP 32	KaP –	INI 21+1W6
VW 16	SK 3	ZK 0	GS 100

Umschwirren:
AT 18 TP 1 Stufe *Verwirrung* RW kurz

RS/BE 1/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte I-III (Umschwirren), Kampfreflexe I-III, Verbessertes Ausweichen I-III

Talente: Klettern 8 (10/26/10), Körperbeherrschung 18 (26/26/10), Kraftakt 4 (10/10/10), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7 (12/14/14), Verbergen 7 (10/14/26), Einschüchtern 5 (10/14/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Axxeleratus 18 (12/14/16) (wirkt der Difar ausschließlich auf sich selbst)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: klein

Sonderregeln: Formlos, Raserei, Schnell, Dämonen-Regeln



AB 007

GLETSCHERWURM

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 26

GLETSCHERWURM

(FORTSETZUNG)

Talente: Fliegen 12 (17/13/17), Körperbeherrschung 8 (17/17/23), Kraftakt 14 (23/28/28), Selbstbeherrschung 14 (17/17/23), Sinnesschärfe 12 (17/13/13), Verbergen 2 (17/13/17), Einschüchtern 15 (17/13/15), Menschenkenntnis 8 (13/13/15), Willenskraft 12 (17/13/15), Magiekunde 8 (13/13/13), Handel 10 (13/13/15)

Zauber: Adlerrauge 15 (13/13/10), Bannbaladin 13 (17/13/15), Nebelwand 16 (17/13/15), Silentium 12 (13/10/28) und weitere (jeweils in der Tradition der Drachen); Gletscherwürmer können vor allem auf Zauber der elfischen Tradition zurückgreifen, im Regelfall haben sie darin einen FW von 15.

Größenkategorie: riesig

Sonderregeln: Frosthauch, Empfindliche Stelle, Immunität gegen Eismagie



AB 011

GREIF

ÜBERNATÜRLICHES WESEN,
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 28

GROLM

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 30

GRUBENWURM

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 32

HÖHLENDRACHE

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 34

HÖHLENDRACHE

(FORTSETZUNG)

Talente: Klettern 7 (18/10/32), Körperbeherrschung 7 (10/10/35), Kraftakt 14 (35/32/32), Selbstbeherrschung 13 (18/18/35), Schwimmen 5 (18/10/32), Sinnesschärfe 9 (14/12/12), Verbergen 5 (18/12/10), Einschüchtern 13 (18/12/14), Menschenkenntnis 8 (14/12/14), Willenskraft 12 (18/12/14), Magiekunde 12 (14/14/12)

Zauber: Armatruz 12 (14/12/9), Blick in die Gedanken 13 (18/14/12), Corpofesso 10 (14/12/35), Gardianum 14 (18/14/14), Horrphobus 10 (18/12/14), Motoricus 16 (14/9/32), Odem 13 (18/14/12) und weitere mit dem Merkmal Einfluss, Hellsicht, Objekt und Telekinese (jeweils in der Tradition der Drachen)

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: riesig

Sonderregeln: Feuerstrahl, Immunität gegen Feuer, Empfindlichkeit gegenüber Eis und Wasser, Empfindliche Stelle



AB 016

IKANARIA-SCHMETTERLING

ÜBERNATÜRLICHES WESEN,
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 36

KARAKIL

DÄMON (GEHÖRNER, LOLGRAMOTH),
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 38

MU 18 KL 16 IN 14 CH 16
 FF 12 GE 14 KO 18 KK 20
 LeP 75 AsP – KaP 50 INI 14+1W6
 VW 7 SK 3 ZK 3 GS 10/20 (an

Land / in der Luft)

Biss: AT 15 TP 2W6+6 RW kurz
Pranke: AT 17 TP 1W6+5 RW mittel

RS/BE 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Pranke)

Talente: Fliegen 12 (18/14/20), Körperbeherrschung 12 (14/14/18), Kraftakt 12 (18/20/20), Selbstbeherrschung 16 (18/18/18), Sinnesschärfe 14 (16/14/14), Verbergen 0 (18/14/14), Einschüchtern 12 (18/14/16), Menschenkenntnis 12 (16/14/16), Willenskraft 14 (18/14/16), Götter & Kulte 12 (16/16/14), Magiekunde 12 (16/16/14), Handel 3 (16/14/16)

Liturgien: Segnung Eidsegen, Blendstrahl 14, Kleiner Bannstrahl 12 und weitere; Greifen verfügen über karmale Kräfte, die den Liturgien der Praioskirche ähneln. Die genauen Effekte sind vom Meister zu bestimmen. Sie besitzen darin mindestens einen FW von 12.

Anzahl: 1 oder 2W6 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Sonderregeln: Göttlicher Schutz



AB 012

GLETSCHER- WURMRAUPE

DRACHE, NICHT HUMANOID

MU 12 KL 8 IN 12 CH 10
 FF 10 GE 12 KO 16 KK 16
 LeP 100 AsP – KaP – INI 12+1W6
 VW 6 SK 2 ZK 2 GS 6

Biss: AT 12 TP 2W6+2 RW lang
 RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss)

Talente: Klettern 10 (12/12/16), Körperbeherrschung 4 (12/12/16), Kraftakt 7 (16/16/16), Selbstbeherrschung 7 (12/12/16), Schwimmen 0 (12/16/16), Sinnesschärfe 6 (8/12/12), Verbergen 2 (12/12/12), Einschüchtern 6 (12/12/10), Willenskraft 5 (12/12/12)

Zauber: keine

Größenkategorie: groß

AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 26

MU 17 KL 13 IN 13 CH 15
 FF 10 GE 17 KO 23 KK 28
 LeP 350 AsP 50 KaP – INI 17+1W6
 VW 9 SK 6 ZK 10 GS 12/20 (an

Land / in der Luft)

Biss: AT 14 TP 2W6+10 RW lang
Pranke: AT 16 TP 2W6+8 RW lang
Schwanz: AT 15 TP 2W6+6 RW lang
Trampeln: AT 12 TP 2W6+12 RW kurz

Frösthauch:

FK 14 LZ 1 TP 1W6 SP RW 5/15/25

RS/BE 5/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)



AB 010

MU 18 KL 14 IN 12 CH 14
 FF 9 GE 10 KO 35 KK 32
 LeP 500 AsP 50 KaP – INI 14+1W6
 VW 5 SK 5 ZK 12 GS 9

Biss: AT 13 TP 2W6+5 RW kurz

Pranke: AT 14 TP 2W6+8 RW mittel

Schwanz: AT 12 TP 1W6+6 RW lang

Trampeln: AT 8 TP 3W6+10 RW kurz

Überrennen: AT 10 TP 2W6+2 RW lang

Feuerstrahl:

FK 14 LZ 1 TP 2W6+10 RW 5/10/25

RS/BE 6/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss, max. 1 x Trampeln, max. 1 x Überrennen)

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)



AB 015

MU 13 KL 9 (t) IN 13 CH 8
 FF 10 GE 12 KO 16 KK 17
 LeP 70 AsP – KaP – INI 13+1W6
 VW 6 SK 1 ZK 5 GS 5

Biss: AT 12 TP 2W6+2 RW kurz

Klauen: AT 13 TP 1W6+5 RW mittel

Schwanz: AT 10 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 3/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Schildspalter (Klauen, Schwanz), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz)

Talente: Klettern 3 (13/12/17), Körperbeherrschung 4 (12/12/16), Kraftakt 10 (16/17/17), Schwimmen 7 (13/12/17), Selbstbeherrschung 5 (13/13/16), Sinnesschärfe 7 (9/13/13), Verbergen 8 (13/13/12), Einschüchtern 7 (13/13/8), Willenskraft 9 (13/13/8)

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)

Größenkategorie: groß

Sonderregeln: Übler Geruch



AB 014

MU 13 KL 15 IN 14 CH 11
 FF 14 GE 10 KO 10 KK 7
 LeP 20 AsP 35 KaP – INI 12+1W6
 AW 5 SK 3 ZK 0 GS 6

Waffenlos:

AT 8 PA 4 TP 1W3 RW kurz

Grolm-Hellebarde:

AT 9 PA 4 TP 1W6+2 RW mittel

Handarmbrust:

FK 12 LZ 3 TP 1W6+3 RW 5/25/40

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zauberer/Schlechte Eigenschaften (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Klettern 2 (13/10/7), Körperbeherrschung 3 (10/10/10), Kraftakt 2 (10/7/7), Schwimmen 2 (13/10/7), Selbstbeherrschung 8 (13/13/10), Sinnesschärfe 5 (15/14/14), Verbergen 10 (13/14/10), Einschüchtern 2 (13/14/11), Menschenkenntnis 10 (15/14/11), Überreden 11 (13/14/11), Willenskraft 10 (13/14/11), Handel 11 (15/14/11)

Zauber: Bannbaladin 11 (13/14/11), Blitz dich find 8 (13/14/11), Oculus Illusionis 7 (15/14/11), Odem 10 (13/15/14) und weitere mit dem Merkmal Einfluss und Illusion (jeweils in der Tradition der Grolme)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Trupp)

Größenkategorie: mittel



AB 013

MU 13 KL 11 IN 12 CH 11
 FF 9 GE 15 KO 20 KK 24
 LeP 160 AsP 30 KaP – INI 14+1W6
 VW 10 SK 4 ZK 4 GS 3/18 (an

Land / in der Luft)

Biss: AT 10 TP 2W6+6 RW lang

Schwanz: AT 10 TP 1W6+6 RW lang

RS/BE 5/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Biss), Mächtiger Schlag (Schwanz), Schildspalter (Biss), Schwanzschwung (Schwanz), Verbessertes Ausweichen I-II

Talente: Fliegen 10 (13/12/15), Körperbeherrschung 7 (15/15/20), Kraftakt 9 (20/24/24), Selbstbeherrschung 16 (13/13/20), Sinnesschärfe 11 (11/12/12), Verbergen 5 (13/12/15), Einschüchtern 11 (13/12/11), Willenskraft 15 (13/12/11)

Zauber: Armatruz 6 (11/12/9) (bis RS 2, Zielobjekte sind der Karakil selbst und sein Reiter), Ax-xeleratus 6 (11/12/9)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonengeschwader)

Größenkategorie: riesig

Sonderregeln: Dämonen-Regeln



AB 018

MU 10 KL 2 (t) IN 14 CH 18
 FF 10 GE 12 KO 9 KK 10 (k)
 LeP 1 AsP 10 KaP – INI 11+1W6
 VW 6 SK 3 ZK 1 GS 8

RS/BE 0/0

Aktionen: 1 (Einsatz von Im Bann der Schönheit)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Fliegen 5 (10/14/12), Körperbeherrschung 5 (12/12/9), Kraftakt 1 (9/10/10), Selbstbeherrschung 1 (10/10/9), Sinnesschärfe 14 (2/14/14), Verbergen 6 (10/14/12), Betören 14 (10/18/18), Einschüchtern 0 (10/14/18), Willenskraft 12 (10/14/18)

Anzahl: 1

Größenkategorie: winzig

Sonderregeln: Im Bann der Schönheit



AB 017

HÖHLENDRACHE

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 34

KARMANATH

DÄMON (NIEDERER, BELSHIRASH),
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 40

KOBOLD

ÜBERNATÜRLICHES WESEN, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 42

KRAKONIER

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 44

LARAAN

DÄMON (GEHÖRNTER, BELKELEL),
HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 46

MANTIKOR

ÜBERNATÜRLICHES WESEN ODER CHIMÄRE,
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 48

MARU

KULTURSCHAFFENDE, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 50

MINDERGEISTER

ELEMENTAR
(JE NACH ART UNTERSCHIEDLICHE/S
ELEMENT/E), MANCHMAL HUMANOID,
MANCHMAL NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 52

MORFU

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 54

MUMIE

UNTOTER (HIRNLOSER), HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 56

MU 13	KL 11	IN 12	CH 10
FF 13	GE 12	KO 14	KK 13
LeP 30	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
AW 6	SK 2	ZK 2	GS 6/9 (an Land / im Wasser)

Waffenlos:
AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Fischspeiß:
AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW lang

RS/BE 0/0 oder Hailederrüstung (RS/BE 3/1, dann auch –1 AT, –1 PA, –1 AW, –2 INI, –2 GS)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Wuchtschlag I

Talente: Klettern 3 (13/12/13), Körperbeherrschung 5 (12/12/14), Kraftakt 7 (14/13/13), Schwimmen 12 (13/12/13), Selbstbeherrschung 7 (13/13/14), Sinnesschärfe 7 (11/12/12), Verbergen 6 (13/12/12), Einschüchtern 6 (13/12/10), Menschenkenntnis 2 (11/12/10), Überreden 2 (13/12/10), Willenskraft 6 (13/12/10), Handel 4 (11/12/10)

Anzahl: 1 oder 2W6 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Nervenzentrum, Aquatisches Lebewesen



AB 021

MU 15	KL 14	IN 15	CH 15
FF 12	GE 13	KO 12	KK 8
LeP 20	AsP 100	KaP –	INI 14+1W6
AW 6	SK 6	ZK 3	GS 7

Waffenlos:
AT 10 PA 5 TP 1W6 RW kurz

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier), Wahrer Name

Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Waffenlos)

Talente: Klettern 3 (15/13/8), Körperbeherrschung 8 (13/13/12), Kraftakt 0 (12/8/8), Schwimmen 0 (15/13/8), Selbstbeherrschung 4 (15/15/12), Sinnesschärfe 10 (14/15/15), Verbergen 14 (15/15/13), Einschüchtern 3 (15/15/15), Überreden 4 (15/15/15), Menschenkenntnis 8 (14/15/15), Willenskraft 8 (15/15/15), Handel 5 (14/15/15)

Zauber: Axxeleratus 16 (14/15/12), Motoricus 12 (14/12/8), Visibili 12 (14/15/12) und weitere (jeweils in der Tradition der Kobolde)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Koboldfamilie, selten) oder 1W6+6 (Koboldsippe, sehr selten)

Größenkategorie: klein

Sonderregeln: Sofortige magische Regeneration



AB 020

MU 16	KL 10	IN 14	CH 12
FF 10	GE 15	KO 15	KK 15
LeP 25	AsP 25	KaP –	INI 19+1W6
VW 10	SK 3	ZK 4	GS 12

Biss: AT 13 TP 1W6+6 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE 3/0

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfflexe I-III, Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 3 (16/15/15), Körperbeherrschung 12 (15/15/15), Kraftakt 9 (15/15/15), Selbstbeherrschung 13 (16/16/15), Schwimmen 4 (16/15/15), Sinnesschärfe 15 (10/14/14), Verbergen 10 (16/14/15), Einschüchtern 10 (16/14/12), Willenskraft 13 (16/14/12), Fährtensuchen 16 (16/14/15)

Zauber: Blitz 8 (16/14/12), Horriphobus 3 (16/14/12)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Dämonenhorde) oder 1W6+4 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Meute, Raserei, Schreckliches Geheul, Dämonen-Regeln



AB 019

MU 14	KL 11	IN 13	CH 10
FF 8	GE 13	KO 15	KK 14
LeP 36	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
AW 8	SK 1	ZK 2	GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 7 TP 1W6 RW kurz

Biss: AT 12 AW 8 TP 2W6 RW kurz

Schwanz: AT 12 AW 8 TP 1W6+2 RW mittel

Säbel: AT 14 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 1/0; Lederrüstung (RS/BE 4/0, dann auch –1 INI, –1 GS)

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Beidhändig, Dämmerungssicht II, Verbesserte Regeneration II, Zäher Hund / Blutrausch, Kälteempfindlich, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Beidhändiger Kampf I (Maru-Säbel), Finte I (Waffenlos, Biss, Maru-Säbel), Kampfflexe I, Schmerz unterdrücken, Wuchtschlag I (Waffenlos, Biss, Schwanz, Maru-Säbel)

Talente: Klettern 3 (14/13/14), Körperbeherrschung 7 (13/13/15), Kraftakt 9 (15/14/14), Schwimmen 8 (13/15/14), Selbstbeherrschung 12 (14/14/16), Sinnesschärfe 5 (11/13/13), Verbergen 3 (14/13/13), Einschüchtern 10 (14/13/10), Menschenkenntnis 1 (11/13/10), Überreden 2 (14/13/10), Willenskraft 8 (14/13/10), Kriegskunst 7 (14/11/13), Handel 5 (11/13/10)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Horde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Schwache Arme



AB 024

MU 14	KL 12	IN 13	CH 13
FF 11	GE 14	KO 16	KK 20
LeP 70	AsP –	KaP –	INI 7+1W6
VW 7	SK 4	ZK 4	GS 16

Biss: AT 14 TP 2W6+2 RW kurz

Pranke: AT 16 TP 1W6+4 RW mittel

Stachel: AT 12 TP 1W6+3 RW lang (+Gift)

RS/BE 2/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)


Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Stachel), Mächtiger Schlag (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Biss, Pranke, Stachel)

Talente: Klettern 6 (14/14/20), Körperbeherrschung 11 (14/14/16), Kraftakt 11 (16/20/20), Schwimmen 2 (14/16/20), Selbstbeherrschung 7 (14/14/16), Sinnesschärfe 6 (12/13/13), Verbergen 8 (14/13/14), Einschüchtern 12 (14/13/13), Menschenkenntnis 3 (12/13/13), Überreden 1 (14/13/13), Willenskraft 7 (14/13/13), Handel 2 (12/13/13)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Sonderregeln: Mantikorgift



AB 023

MU 16	KL 15	IN 14	CH 20
FF 13	GE 13	KO 14	KK 14
LeP 40	AsP 60	KaP –	INI 15+1W6
AW 7	SK 5	ZK 5	GS 8

Krallen: AT 14 PA 8 TP 1W6+3 RW kurz

RS/BE 4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend II (in der hübschen Gestalt) / Hässlich II (in der abscheulichen Gestalt)


Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Krallen), Finte I (Krallen)

Talente: Klettern 6 (16/13/14), Körperbeherrschung 7 (13/13/14), Kraftakt 7 (14/14/14), Selbstbeherrschung 7 (16/16/14), Sinnesschärfe 7 (15/14/14), Bekehren & Überzeugen 13 (16/15/20), Betören 17 (16/20/20), Menschenkenntnis 12 (15/14/20), Überreden 16 (16/14/20), Verbergen 7 (16/14/13), Einschüchtern 7 (16/14/20), Willenskraft 7 (16/14/20), Handel 8 (15/14/20)

Zauber: Bannbaladin 16 (16/14/20), Blick in die Gedanken 12 (16/15/14), Satuaris Herrlichkeit 17 (15/14/14), Visibili 16 (15/14/14) (in dämonischer Tradition)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Mutation, Verführerische Gestalt, Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geheilten Objekten/Waffen, Dämonen-Regeln



AB 022

MU 22	KL 11	IN 12	CH 12
FF 8	GE 10	KO 15	KK 20
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 7+1W6
AW 5	SK 3	ZK 3	GS 6

Waffenlos:
AT 10 PA 5 TP 1W6+6 RW kurz (+Krankheit)

Langspeer:
AT 12 PA 6 TP 1W6+10 RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Angst vor ... (Feuer, Geiern), Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Mumien als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Langspeer)

Talente: Klettern 4 (22/10/20), Körperbeherrschung 4 (10/10/15), Kraftakt 12 (15/20/20), Schwimmen (keine Probe erlaubt, Mumien können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7 (11/12/12), Verbergen 4 (22/12/10), Einschüchtern 10 (22/12/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Krankheitsüberträger, Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden, Extrem Lichtempfindlich, Mumienart, Untoten-Regeln



AB 027

MU 16	KL 5 (t)	IN 11	CH 6
FF 8	GE 8	KO 15	KK 16
LeP 50	AsP –	KaP –	INI 10+1W6
VW 4	SK –2	ZK 0	GS 4

Nadelschuss:
FK 14 LZ 1 TP 1W2 SP RW 4/8/16 (+Gift)

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern 5 (16/8/16), Körperbeherrschung 3 (8/8/15), Kraftakt 6 (15/16/16), Schwimmen 5 (16/8/16), Selbstbeherrschung 12 (16/16/15), Sinnesschärfe 6 (5/11/11), Verbergen 6 (16/11/8), Einschüchtern 7 (16/11/6), Willenskraft 14 (16/11/6)

Anzahl: 1 oder 2 (Paar, gerade bei der Paarung) oder 1W6+1 (Gruppe)

Größenkategorie: groß

Sonderregeln: Hornsplitter, Morfugift, Variante Brüllmorfu/Schreckliches Geheul



AB 026

MU 12	KL 10 (t)	IN 12	CH 12
FF 12	GE 12	KO 12	KK 12 (k)
LeP 5	AsP 15	KaP –	INI 12+1W6
AW 6	SK 3	ZK 3	GS 6

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern 1 (12/12/12), Körperbeherrschung 1 (12/12/12), Kraftakt 1 (12/12/12), (Schwimmen 1 (12/12/12), falls Wasserlebewesen), Selbstbeherrschung 1 (12/12/12), Sinnesschärfe 1 (10/12/12), Verbergen 1 (12/12/12), Einschüchtern 1 (12/12/12), Willenskraft 1 (12/12/12)

Zauber: passende Zaubertricks, Manifesto 10 (12/10/12) (nur auf das/die eigene/n Element/e bezogen)

Anzahl: unterschiedlich, je nach Ort

Größenkategorie: winzig oder klein



AB 025

NYMPHE

FEE, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 58

RIESENHIRSCHKÄFER

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 60

RIESENLINDWURM

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 62

RIESENLINDWURM

(FORTSETZUNG)

Talente: Fliegen 11 (18/12/14), Körperbeherrschung 8 (14/14/30), Kraftakt 16 (30/40/40), Selbstbeherrschung 8 (18/18/30), Sinnesschärfe 10 (10/12/12), Verbergen 3 (18/12/14), Einschüchtern 16 (18/12/13), Menschenkenntnis 4 (10/12/13), Überreden 8 (18/12/13), Willenskraft 8 (18/12/13), Handel 5 (10/12/13)

Zauber: Adlerauge 8 (10/12/11), Silentium 8 (10/11/40)

Anzahl: 1 oder 1W2+1 (Familie)

Größenkategorie: riesig

Sonderregeln: Flammenstrahl, Immunität gegen Feuer, Empfindliche Stelle, Kopf abschlagen



AB 031

SÄBELZAHNTIGER

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 64

SCHLINGER

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 66

SCHNEELAURER

ÜBERNATÜRLICHES WESEN
(EHEMALS CHIMÄRE), NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 68

SHRUUF

DÄMON (GEHÖRNTER, BELHALHAR),
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 70

SKELETT

UNTOTER (HIRNLOSER), HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 72

MU 18	KL 10	IN 12	CH 13
FF 11	GE 14	KO 30	KK 40
LeP 1.000	AsP 55	KaP –	INI 16+1W6
VW 7	SK 6	ZK 12	GS 4/18 (an Land / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 2W6+17 RW lang
Pranke: AT 13 TP 2W6+16 RW lang
Schwanz: AT 13 TP 2W6+12 RW lang
Trampeln: AT 9 TP 3W6+16 RW kurz
Flammenstrahl:
FK 14 LZ 2 TP 2W6+12 RW 15/30/45
RS/BE 10/0
Aktionen: 3 (jeder Kopf kann max. 1 x Biss oder 1 x Flammenstrahl nutzen, max. 1 x Schwanz insgesamt)
Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Pranke, Schwanz), Flugangriff (Biss, Pranke, Schwanz), Hammerschlag (Biss, Pranke, Schwanz), Mächtiger Schlag (Biss, Pranke, Schwanz), Schildspalter (Biss, Pranke, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Biss, Pranke, Schwanz)



AB 030

MU 15	KL 9 (t)	IN 11	CH 8
FF 13	GE 13	KO 16	KK 14
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 7	SK 0	ZK 2	GS 3

Biss: AT 16 TP 1W6+2 RW kurz
Zangen: AT 12 TP 1W6+4 RW mittel
RS/BE 5/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Zange), Verbeißen (Biss)
Talente: Klettern 4 (15/13/16), Körperbeherrschung 4 (13/13/16), Kraftakt 7 (16/14/14), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Riesenhirschkäfer können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 12 (15/15/16), Sinnesschärfe 7 (9/11/11), Verbergen 7 (15/11/13), Einschüchtern 6 (15/11/8), Willenskraft 8 (15/11/8)
Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Empfindliche Stelle, Packesel



AB 029

MU 13	KL 13	IN 15	CH 16
FF 14	GE 13	KO 11	KK 11
LeP 24	AsP 100	KaP –	INI 13+1W6
AW 7	SK 4	ZK 0	GS 8

Waffenlos:
AT 8 PA 5 TP 1W6 RW kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Gutausschend II, Wasserlebewesen
Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf
Talente: Klettern 4 (13/13/11), Körperbeherrschung 12 (13/13/11), Kraftakt 3 (11/11/11), Schwimmen 14 (13/11/11), Selbstbeherrschung 3 (13/13/11), Sinnesschärfe 7 (13/15/15), Verbergen 10 (13/15/13), Betören 15 (13/16/16), Einschüchtern 4 (13/15/16), Menschenkenntnis 3 (13/15/16), Überreden 7 (13/15/16), Willenskraft 6 (13/15/16), Handel 2 (13/15/16)
Zauber: Bannbaladin 15 (13/15/16), Salander 14 (13/15/11), Saturias Herrlichkeit 16 (13/15/11), Wasseratem 18 (13/15/11) und weitere (jeweils in der Tradition der Feen)
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Lebensbindung



AB 028

MU 18	KL 8 (t)	IN 13	CH 13
FF 10	GE 12	KO 20	KK 26
LeP 200	AsP –	KaP –	INI 7+1W6
VW 6	SK –2	ZK 5	GS 12


Biss: AT 14 TP 2W6+8 RW mittel
Schwanz: AT 10 TP 1W6+4 RW lang
RS/BE 3/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)
Vorteile/Nachteile: Bluttausch, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Biss, Schwanz), Schildspalter (Biss, Schwanz), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I-III (Biss, Schwanz)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht klettern), Körperbeherrschung 5 (12/12/20), Kraftakt 14 (20/26/26), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Schlinger können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 8 (18/18/20), Sinnesschärfe 7 (8/13/13), Verbergen 5 (18/13/12), Einschüchtern 12 (18/13/13), Willenskraft 4 (18/13/13)
Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung)
Größenkategorie: riesig
Sonderregeln: Nicht bewegen!



AB 033

MU 14	KL 11 (t)	IN 14	CH 12
FF 12	GE 15	KO 15	KK 17
LeP 50	AsP –	KaP –	INI 17+1W6
VW 9	SK –2	ZK 2	GS 14

Biss: AT 16 TP 2W6+3 RW kurz
Pranke: AT 17 TP 1W6+4 RW kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Biss, Pranke), Kampfreflexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II
Talente: Klettern 7 (14/14/15), Körperbeherrschung 11 (15/15/15), Kraftakt 11 (15/17/17), Schwimmen 3 (15/15/17), Selbstbeherrschung 7 (14/14/15), Sinnesschärfe 12 (11/14/14), Verbergen 8 (14/14/15), Einschüchtern 10 (14/14/12), Willenskraft 5 (14/14/12)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnahmefällen)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Beute verschleppen



AB 032

RIESENLINDWURM

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 62

MU 20	KL 10 (t)	IN 10	CH 11
FF 8	GE 11	KO 11	KK 13
LeP 14	AsP –	KaP –	INI 8+1W6
AW 6	SK –1	ZK –1	GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 4 TP 1W6 RW kurz
Langeswert: AT 11 PA 6 TP 1W6+4 RW mittel
Kurzbogen: FK 10 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80
L.Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80
RS/BE 0/0 oder je nach Rüstung
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Skelette als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 4 (20/11/13), Körperbeherrschung 2 (11/11/11), Kraftakt 4 (11/13/13), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Skelette können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4 (10/10/10), Verbergen 4 (20/10/11), Einschüchtern 6 (20/10/11), Willenskraft – (gelingt automatisch)
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Skeletthorde)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen, Empfindlich gegen Hieb- und Zweihandhieb- und Waffeln, Extrem Lichtempfindlich, Meute, Skelettart, Untoten-Regeln



AB 036

MU 22	KL 10	IN 14	CH 14
FF 11	GE 11	KO 18	KK 25
LeP 100	AsP 20	KaP –	INI 17+1W6
VW 6	SK 3	ZK 3	GS 6

Schnabel: AT 18 TP 2W6+8 RW mittel
Tentakel: AT 15 TP 1W6+6 RW lang
Trampeln: AT 10 TP 3W6+2 RW kurz
RS/BE 5/0
Aktionen: 4 (max. 1 x Schnabel)
Sonderfertigkeiten: Finte I (Tentakel, Schnabel), Hammerschlag (Tentakel, Schnabel), Klammergriff (Tentakel), Mächtiger Schlag (Tentakel), Schildspalter (Tentakel, Schnabel), Tentakelschwung (Tentakel), Trampeln (Trampeln), Wuchtschlag I-III (Tentakel, Schnabel)
Talente: Klettern 2 (22/11/25), Körperbeherrschung 6 (11/11/18), Kraftakt 14 (18/25/25), Schwimmen 2 (11/18/25), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12 (10/14/14), Verbergen 0 (11/14/11), Einschüchtern 13 (22/14/14), Willenskraft – (gelingt automatisch)
Zauber: Horriphobus 8 (22/14/14)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Tentakel abschlagen, Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen, Dämonen-Regeln



AB 035

MU 15	KL 10 (t)	IN 12	CH 11
FF 13	GE 14	KO 12	KK 13
LeP 24	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 8	SK 3	ZK 1	GS 9

Biss: AT 14 TP 1W6 RW kurz
RS/BE 1/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Aufmerksamkeit, Finte I (Biss), Kampfreflexe I, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I
Talente: Klettern 8 (15/14/13), Körperbeherrschung 9 (14/14/12), Kraftakt 3 (12/13/13), Schwimmen 7 (14/12/13), Selbstbeherrschung 2 (15/15/12), Sinnesschärfe 7 (10/12), Verbergen 12 (15/12/14), Einschüchtern 5 (15/12/11), Willenskraft 5 (15/12/11)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Meute)
Größenkategorie: klein
Sonderregeln: Wut



AB 034

SUMPFRANZE

TIER, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 74

TODESHÖRNCHEN

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 76

WEISSER HETZER

DAIMONID, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 78

WOLFSECHSE

CHIMÄRE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 80

YETI

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 82

ZANT

DÄMON (NIEDERER, BELHALHAR),
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 84

ZOMBIE

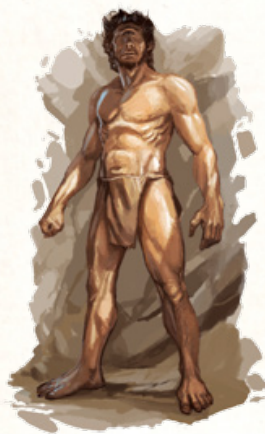
UNTOTER (HIRNLOSER), HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 86

ZYKLOP

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 88

ALLIGATOR

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 92

MU 13	KL 11(t)	IN 13	CH 12
FF 11	GE 13	KO 13	KK 15
LeP 32	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 7	SK 1	ZK 3	GS 11
Biss:	AT 13	TP 1W6+5	RW kurz
Krallen:	AT 15	TP 1W6+3	RW kurz
RS/BE	1/0		

Aktionen: 2 (jeder Kopf kann 1 x Biss ausführen, Anspringen ist nur insgesamt 1 x möglich)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Krallen), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Krallen)

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Weiße Hetzer können nicht klettern), Körperbeherrschung 12 (13/13/13), Kraftakt 8 (13/15/15), Schwimmen 4 (13/13/15), Selbstbeherrschung 11 (13/13/13), Sinnesschärfe 11 (11/13/13), Verbergen 7 (13/13/13), Einschüchtern 9 (13/13/12), Willenskraft 8 (13/13/12)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Großer Bruder, Gierig nach Fleisch, Wilde Meute, Dämoniden-Regeln



AB 039

MU 16	KL 8 (t)	IN 12	CH 14
FF 14	GE 14	KO 10	KK 8 (k)
LeP 3	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 8	SK –3	ZK –2	GS 10
Biss:	AT 17	TP 1W3	RW kurz
Sturzangriff mit Horn:	AT 15	TP 1W6+2	RW kurz
RS/BE	0/0		

Aktionen: 1


Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss, Sturzangriff mit Horn), Verbessertes Ausweichen I

Talente: Klettern 14 (16/14/10), Körperbeherrschung 12 (14/14/10), Kraftakt 1 (10/8/8), Schwimmen 1 (14/10/10), Selbstbeherrschung 6 (16/16/10), Sinnesschärfe 12 (8/12/12), Verbergen 14 (16/12/14), Einschüchtern 1 (16/12/14), Willenskraft 4 (16/12/14)

Anzahl: 1 oder 2 (bei der Paarung) oder 1W6+2 (Gruppen in der Paarungszeit)

Größenkategorie: winzig

Sonderregeln: Putzig



AB 038

MU 11	KL 15 (t)	IN 13	CH 13
FF 15	GE 15	KO 16	KK 14
LeP 32	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
AW 8	SK –1	ZK 0	GS 8
Biss:	AT 12	TP 1W6+2	RW kurz
Krallen:	AT 14	TP 1W6+1	RW kurz
Stein:	FK 14	LZ 1	TP 1W6
RS/BE	1/0		

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: Haltgriff (Waffenlos), Präziser Schuss/Wurf I (Stein)

Talente: Klettern 7 (11/15/14), Körperbeherrschung 10 (15/15/16), Kraftakt 5 (16/14/14), Schwimmen 7 (15/16/14), Selbstbeherrschung 5 (11/11/16), Sinnesschärfe 7 (15/13/13), Verbergen 6 (11/13/15), Einschüchtern 6 (11/13/13), Willenskraft 4 (11/13/13)

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Rotte)

Größenkategorie: mittel

Beute: 25 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Sonderregeln: Meute, Scheinangriff



AB 037

MU 18	KL 10	IN 13	CH 12
FF 9	GE 15	KO 20	KK 18
LeP 40	AsP 20	KaP –	INI 17+1W6
VW 8	SK 3	ZK 4	GS 12
Biss:	AT 12	TP 2W6+3	RW kurz
Pranke:	AT 16	TP 1W6+5	RW mittel
Schwanz:	AT 14	TP 1W6+4	RW lang
RS/BE	3/0		

Aktionen: 2 (beliebige Kombination von Angriffen)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss, Schwanz), Schildspalter (Pranke), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I+II (Pranke, Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Pranke, Schwanz)

Talente: Klettern 7 (18/15/18), Körperbeherrschung 12 (15/15/20), Kraftakt 10 (20/18/18), Schwimmen 2 (15/20/18), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 13 (10/13/13), Verbergen 3 (20/13/15), Einschüchtern 11 (18/13/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Horriphobus 6 (18/13/12)

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Raserei, Säure, Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen, Dämonen-Regeln



AB 042

MU 12	KL 8	IN 11	CH 11
FF 9	GE 11	KO 16	KK 18
LeP 60	AsP –	KaP –	INI 6+1W6
AW 7	SK 1	ZK 4	GS 8
Waffenlos:	AT 11	PA 6	TP 1W6+4
Yeti-Keule:	AT 11	PA 4	TP 2W6+7
RS/BE	2/0		

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht I, Kälteresistenz, Richtungssinn / Hitzeempfindlich


Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Eis- & Schneekundig), Schildspalter (Yeti-Keule), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Yeti-Keule)

Talente: Klettern 5 (12/11/18), Körperbeherrschung 6 (11/11/16), Kraftakt 11 (16/18/18), Schwimmen 4 (11/16/18), Selbstbeherrschung 6 (12/12/16), Sinnesschärfe 6 (8/11/11), Verbergen 6 (12/11/11), Einschüchtern 11 (12/11/11), Menschenkenntnis 3 (8/11/11), Willenskraft 7 (12/11/11), Wildnisleben 12 (12/11/16)

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Familie) oder 4W6+4 (kleine Sippe) oder 2W20+20 (große Sippe)

Größenkategorie: groß

Sonderregeln: Yeti-Keule, Tarnung



AB 041

MU 11	KL 12 (t)	IN 12	CH 12
FF 11	GE 14	KO 12	KK 14
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 1W6+13
VW 7	SK 3	ZK 3	GS 12
Biss:	AT 13	TP 1W6+4	RW kurz
Pranke:	AT 15	TP 1W6+1	RW kurz
RS/BE	3/0		

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz / Kälteempfindlich

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Verbeißen (Biss)

Talente: Klettern 2 (11/14/12), Körperbeherrschung 10 (14/14/12), Kraftakt 8 (12/14/14), Schwimmen 4 (14/12/14), Selbstbeherrschung 8 (11/11/12), Sinnesschärfe 8 (12/12/12), Verbergen 11 (11/12/12), Einschüchtern 10 (11/12/12), Willenskraft 7 (11/12/12)

Anzahl: 1 oder 2W6 (Meute)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Tarnung, Extrem Kälteempfindlich, Meute, Chimären-Regeln



AB 040

MU 16	KL 10 (t)	IN 14	CH 12
FF 8	GE 12	KO 16	KK 20
LeP 45	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 6	SK 0	ZK 2	GS 6/8 (an Land / im Wasser)
Biss:	AT 12	TP 2W6+4	RW kurz
Schwanz:	AT 14	TP 1W6+2	RW mittel
RS/BE	3/0		

Aktionen: 1

Vorteil: Wasserlebewesen

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I (Biss, Schwanz), Zu Fall bringen (Schwanz)

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Alligatoren können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (12/12/16), Kraftakt 10 (16/20/20), Schwimmen 10 (12/16/20), Selbstbeherrschung 14 (16/16/16), Sinnesschärfe 8 (10/14/14), Verbergen 12 (16/14/12), Einschüchtern 8 (16/14/12), Willenskraft 10 (16/14/12)

Anzahl: 1 (seltene Ausnahme) oder 1W3+1 (kleine Gruppe) oder 1W6+6 (große Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Ins Wasser ziehen



AB 045

MU 17	KL 8	IN 15	CH 12
FF 16	GE 13	KO 25	KK 22
LeP 120	AsP –	KaP –	INI 8+1W6
AW 7	SK 2	ZK 4	GS 10
Waffenlos:	AT 16	PA 7	TP 1W6+8
Hammer:	AT 16	PA 4	TP 2W6+12
Felsbrocken:	FK 10	LZ 4	TP 5W6+10
RS/BE	1/0		

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz / Einäugig (Auswirkungen wie die gleichnamige Verstümmelung), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Jähzorn), Unfähig (Schwimmen)

Sonderfertigkeiten: Hammerschlag (Waffenlos, Zyklopen-Hammer), Mächtiger Schlag (Waffenlos, Zyklopen-Hammer), Schildspalter (Zyklopen-Hammer), Wuchtschlag I-III (Waffenlos, Zyklopen-Hammer)

Talente: Klettern 4 (17/13/22), Körperbeherrschung 5 (13/13/25), Kraftakt 14 (25/22/22), Schwimmen 0 (13/25/22), Selbstbeherrschung 4 (17/17/25), Sinnesschärfe 4 (8/8/15), Verbergen 0 (17/15/13), Überreden 4 (17/15/12), Einschüchtern 14 (17/15/12), Menschenkenntnis 3 (8/15/12), Überreden 2 (17/15/12), Willenskraft 10 (17/15/12), Handel 9 (8/15/12), Metallbearbeitung 18 (16/25/22)

Anzahl: 1 oder 2 (Paar, Brüderpaar, Vater und Sohn)

Größenkategorie: riesig

Sonderregeln: Zyklopen-Hammer, Immunität gegen Feuer



AB 044

MU 20	KL 6 (t)	IN 10	CH 10
FF 6	GE 8	KO 13	KK 13
LeP 16	AsP –	KaP –	INI 7+1W6
VW 1	SK 0	ZK 0	GS 4
Waffenlos:	AT 8	TP 1W6 (+Krankheit)	RW kurz
Biss:	AT 8	TP 1W6+2 (+Krankheit)	RW kurz
RS/BE:	0/0 oder je nach Rüstung		

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich (wirkt, obwohl Zombies als Untote ansonsten nicht den Zustand *Schmerz* erleiden können)

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht klettern), Körperbeherrschung 1 (20/8/13), Kraftakt 7 (13/13/13), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Zombies können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4 (6/10/10), Verbergen 7 (20/10/8), Einschüchtern 6 (20/10/10), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 2W6+6 (kleine Zombi Horde) oder 3W6+10 (große Zombi Horde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Krankheitsüberträger, Extrem Lichtempfindlich, Meute, Zombiart, Untoten-Regeln



AB 043

BRABACUDA

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 93

ESEL

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 94

**GELBSCHWANZ-
SKORPION**

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 95

HORNECHSE

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 96

JAGUAR

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 97

KAMEL

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 98

KAREN

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 99

KHÔMGEIER

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 100

KÖNIGSADLER

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 101

MU 16	KL 9 (t)	IN 15	CH 12
FF 11	GE 12	KO 12	KK 9 (k)
LeP 2	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 6	SK 1	ZK –2	GS 1
Stachel:	AT 12	TP 1W2	RW kurz
		(+Gift)	

RS/BE 1/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Stachel), Finte I (Stachel)
Talente: Klettern 6 (16/12/9), Körperbeherrschung 4 (12/12/12), Kraftakt 2 (12/9/9), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Gelbschwanzskorpione können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 16 (16/16/12), Sinnesschärfe 8 (9/15/15), Verbergen 16 (16/15/12), Einschüchtern 6 (16/15/12), Willenskraft 10 (16/15/12)
Anzahl: 1
Größenkategorie: winzig
Sonderregeln: Gelbschwanzskorpiongift



AB 048

MU 12	KL 12 (t)	IN 14	CH 12
FF 10	GE 13	KO 15	KK 15
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 7	SK –1	ZK 1	GS 11
Biss:	AT 10	TP 1W6	RW kurz
Tritt:	AT 8	TP 1W6+3	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Tritt), Zu Fall bringen (Tritt)
Talente: Klettern 5 (12/13/15), Körperbeherrschung 4 (13/13/15), Kraftakt 10 (15/15/15), Schwimmen 3 (13/15/15), Selbstbeherrschung 12 (12/12/15), Sinnesschärfe 6 (12/14/14), Verbergen 3 (12/14/13), Einschüchtern 4 (12/14/12), Willenskraft 12 (12/14/12)
Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Packesel



AB 047

MU 16	KL 10 (t)	IN 13	CH 11
FF 8	GE 14	KO 13	KK 14
LeP 15	AsP –	KaP –	INI 15+1W6
VW 7	SK –1	ZK 0	GS 17 (im Wasser)
Biss:	AT 13	TP 1W6+2	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Immunität gegen Gift (alle tierischen Gifte), Wasserlebewesen
Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss), Zu Fall bringen (Biss)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Brabacudas können nicht klettern), Körperbeherrschung 8 (14/14/13), Kraftakt 7 (13/14/14), Schwimmen 12 (14/13/14), Selbstbeherrschung 12 (16/16/13), Sinnesschärfe 5 (10/13/13), Verbergen 8 (16/13/14), Einschüchtern 5 (16/13/11), Willenskraft 7 (16/13/11)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleiner Schwarm) oder 1W6+6 (großer Schwarm)
Größenkategorie: klein
Sonderregeln: Brabacadagift/Giftiges Fleisch, Angelockt von Blut, Meister der Brabacuda-Küche



AB 046

MU 11	KL 9 (t)	IN 13	CH 12
FF 11	GE 13	KO 20	KK 16
LeP 70	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 7	SK –2	ZK 0	GS 12
Biss:	AT 10	TP 1W6+2	RW kurz
Überrennen:	AT 8	TP 2W6+2	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen)
Talente: Klettern 4 (11/13/16), Körperbeherrschung 4 (13/13/20), Kraftakt 10 (20/16/16), Schwimmen 2 (11/13/16), Selbstbeherrschung 11 (11/11/20), Sinnesschärfe 5 (9/13/13), Verbergen 3 (11/13/13), Einschüchtern 2 (11/13/12), Willenskraft 5 (11/13/12)
Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Packesel



AB 051

MU 14	KL 11 (t)	IN 13	CH 13
FF 12	GE 16	KO 13	KK 14
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 17+1W6
VW 10	SK –3	ZK 0	GS 16
Biss:	AT 15	TP 2W6+1	RW kurz
Pranke:	AT 15	TP 1W6+2	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfflexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II
Talente: Klettern 13 (14/16/14), Körperbeherrschung 12 (16/16/13), Kraftakt 7 (13/14/14), Schwimmen 3 (14/16/14), Selbstbeherrschung 5 (14/14/13), Sinnesschärfe 12 (11/13/13), Verbergen 12 (14/13/16), Einschüchtern 9 (14/13/13), Willenskraft 6 (14/13/13)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnahmefällen)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Beute verschleppen



AB 050

MU 13	KL 9 (t)	IN 11	CH 13
FF 8	GE 12	KO 14	KK 27
LeP 200	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 6	SK 1	ZK 3	GS 8
Hornstoß:	AT 11	TP 2W6+2	RW kurz
Überrennen:	AT 8	TP 2W6+12	RW kurz
Trampeln:	AT 6	TP 2W6+14	RW kurz

RS/BE 5/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Hornstoß)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Hornechsen können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (12/12/14), Kraftakt 16 (14/27/27), Schwimmen 2 (13/12/27), Selbstbeherrschung 12 (13/13/14), Sinnesschärfe 5 (9/11/11), Verbergen 4 (13/11/12), Einschüchtern 12 (13/11/12), Willenskraft 7 (13/11/12)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Familie) oder 1W6+2 (Herde)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Raserei



AB 049

MU 15	KL 12 (t)	IN 14	CH 14
FF 11	GE 14	KO 14	KK 12
LeP 15	AsP –	KaP –	INI 15+1W6
VW 8	SK 0	ZK 0	GS 1/20 (an Land / in der Luft)

Klauen und Schnabel:
AT 13 TP 1W6+3 RW kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Klauen und Schnabel), Flugangriff (Klauen und Schnabel), Verbessertes Ausweichen I
Talente: Fliegen 11 (15/14/14), Körperbeherrschung 10 (14/14/14), Kraftakt 6 (14/12/12), Selbstbeherrschung 12 (15/15/14), Sinnesschärfe 14 (12/14/14), Verbergen 6 (15/14/14), Einschüchtern 7 (15/14/14), Willenskraft 6 (15/14/14)
Anzahl: 1 oder 2 (Paar)
Größenkategorie: mittel



AB 054

MU 10	KL 13 (t)	IN 13	CH 11
FF 11	GE 12	KO 12	KK 12
LeP 15	AsP –	KaP –	INI 11+1W6
VW 6	SK 0	ZK 0	GS 1/20 (an Land / in der Luft)

Klauen und Schnabel:
AT 12 TP 1W6+2 RW kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Klauen und Schnabel)
Talente: Fliegen 7 (10/13/12), Körperbeherrschung 5 (12/12/12), Kraftakt 7 (12/12/12), Selbstbeherrschung 9 (10/10/12), Sinnesschärfe 9 (13/13/13), Verbergen 7 (10/13/12), Einschüchtern 7 (10/13/11), Willenskraft 7 (10/13/11)
Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+1 (Vogelschwarm)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Meute



AB 053

MU 10	KL 10 (t)	IN 12	CH 12
FF 12	GE 15	KO 12	KK 11
LeP 20	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 6	SK –3	ZK –2	GS 15
Stoß:	AT 9	TP 1W6	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Stoß)
Talente: Klettern 3 (10/15/11), Körperbeherrschung 12 (15/15/12), Kraftakt 4 (12/11/11), Schwimmen 3 (15/12/11), Selbstbeherrschung 5 (10/10/12), Sinnesschärfe 7 (10/12/12), Verbergen 6 (10/12/15), Einschüchtern 2 (10/12/12), Willenskraft 4 (10/12/12)
Anzahl: 3W6+4 (kleine Herde) oder 3W20+100 (große Herde)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Packesel



AB 052

KRIEGSHUND
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 102

KRONENHIRSCH
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 103

KVILLOTTER
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 104

MAMMUT
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 105

ONGALORIND
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 106

PIRANHA
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 107

REH
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 108

ROTFUCHS
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 109

STINKTIER
TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 110

MU 12	KL 12 (t)	IN 13	CH 13
FF 10	GE 12	KO 10	KK 8
LeP 12	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 3	SK 1	ZK 0	GS 3
Biss:	AT 12	TP 1W6	RW kurz
		(+Gift)	


RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Finte 1 (Biss)
Talente: Klettern 4 (12/12/8), Körperbeherrschung 8 (12/12/10), Kraftakt 3 (10/8/8), Schwimmen 15 (12/12/8), Selbstbeherrschung 7 (12/12/10), Sinnesschärfe 7 (12/13/13), Verbergen 9 (12/13/12), Einschüchtern 6 (12/13/13), Willenskraft 7 (12/13/13)
Anzahl: 1
Größenkategorie: klein
Sonderregeln: Kvitlottergift



AB 057

MU 13	KL 11 (t)	IN 12	CH 15
FF 11	GE 14	KO 14	KK 16
LeP 45	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 7	SK –3	ZK 0	GS 16
Stoß:	AT 11	TP 1W6+3	RW kurz
Überrennen:	AT 9	TP 2W6+2	RW mittel

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Stoß)
Talente: Klettern 1 (13/14/16), Körperbeherrschung 10 (14/14/14), Kraftakt 9 (14/16/16), Schwimmen 5 (13/14/16), Selbstbeherrschung 7 (13/13/14), Sinnesschärfe 7 (11/12/12), Verbergen 8 (13/12/14), Einschüchtern 4 (13/12/15), Willenskraft 6 (13/12/15)
Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)
Größenkategorie: mittel



AB 056

MU 16	KL 10 (t)	IN 12	CH 12
FF 12	GE 13	KO 12	KK 13
LeP 18	AsP –	KaP –	INI 15+1W6
VW 7	SK 1	ZK 0	GS 12
Biss:	AT 13	TP 1W6+3	RW kurz
Anspringen:	AT 14	TP 1W6	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch), Zäher Hund
Sonderfertigkeiten: Anspringen (Anspringen), Finte (Biss), Verbeißen (Biss)
Talente: Klettern 1 (16/13/13), Körperbeherrschung 7 (13/13/12), Kraftakt 8 (12/13/13), Schwimmen 5 (13/12/13), Selbstbeherrschung 7 (16/16/12), Sinnesschärfe 7 (10/12/12), Verbergen 3 (16/12/13), Einschüchtern 9 (16/12/12), Willenskraft 7 (16/12/12)
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Hundemeute) oder 1W6+4 (große Hundemeute)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Raserei



AB 055

MU 11	KL 10 (t)	IN 13	CH 12
FF 9	GE 13	KO 9	KK 12 (k)
LeP 4	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 7	SK 0	ZK –2	GS 10
Biss:	AT 10	TP 1W3	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteil: Wasserlebewesen
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Unterwasserkampf
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Piranhas können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (13/13/9), Kraftakt 4 (9/12/12), Schwimmen 8 (11/13/12), Selbstbeherrschung 8 (11/11/9), Sinnesschärfe 7 (10/13/13), Verbergen 9 (11/13/13), Einschüchtern 5 (11/13/12), Willenskraft 7 (11/13/12)
Anzahl: 1W20+20 (Schwarm)
Größenkategorie: winzig
Sonderregeln: Angelockt von Blut, Raserei



AB 060

MU 12	KL 9 (t)	IN 12	CH 12
FF 10	GE 12	KO 18	KK 23
LeP 70	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 6	SK –4	ZK 4	GS 9
Hörnerstoß:	AT 9	TP 1W6+6	RW kurz
Überrennen:	AT 8	TP 2W6+5	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Hörnerstoß)
Talente: Klettern 1 (12/12/23), Körperbeherrschung 4 (12/12/18), Kraftakt 12 (18/23/23), Schwimmen 6 (12/12/23), Selbstbeherrschung 6 (12/12/18), Sinnesschärfe 6 (9/12/12), Verbergen 2 (12/12/12), Einschüchtern 8 (12/12/12), Willenskraft 10 (12/12/12)
Anzahl: 1 oder 1W20+5 (Herde)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Verabscheuungswürdiges Purpur, Packesel



AB 059

MU 13	KL 13 (t)	IN 13	CH 13
FF 12	GE 11	KO 25	KK 30
LeP 450	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 3	SK –1	ZK 6	GS 12
Rüssel:	AT 14	TP 1W6+4	RW lang
Stoß:	AT 12	TP 2W6+4	RW lang
Überrennen:	AT 8	TP 2W6+6	RW kurz
Trampeln:	AT 6	TP 2W6+12	RW kurz

RS/BE 3/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)
Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Mammuts können nicht klettern), Körperbeherrschung 6 (11/11/25), Kraftakt 18 (25/30/30), Selbstbeherrschung 7 (13/13/25), Sinnesschärfe 6 (13/13/13), Verbergen 0 (13/13/11), Einschüchtern 12 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13)
Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Herde)
Größenkategorie: riesig



AB 058

MU 14	KL 11 (t)	IN 13	CH 14
FF 12	GE 12	KO 8	KK 13 (k)
LeP 10	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 6	SK –3	ZK –1	GS 7
Biss:	AT 10	TP 1W3+1	RW kurz

Sekret:
FK 18 LZ 1 TP Sekret RW 1/2/3
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Sekret)
Talente: Klettern 2 (14/12/13), Körperbeherrschung 7 (12/12/8), Kraftakt 3 (8/13/13), Schwimmen 3 (14/12/13), Selbstbeherrschung 7 (14/14/8), Sinnesschärfe 7 (11/13/13), Verbergen 7 (14/13/12), Einschüchtern 6 (14/13/14), Willenskraft 6 (14/13/14)
Anzahl: 1
Größenkategorie: klein
Sonderregeln: Sekret



AB 063

MU 12	KL 13 (t)	IN 15	CH 14
FF 12	GE 15	KO 9	KK 10
LeP 15	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 10	SK –3	ZK –1	GS 15
Biss:	AT 12	TP 1W6+1	RW kurz
		(+Krankheit)	

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss), Verbeißen (Biss)
Talente: Klettern 1 (12/15/10), Körperbeherrschung 10 (15/15/9), Kraftakt 4 (9/10/10), Schwimmen 4 (12/15/10), Selbstbeherrschung 7 (12/12/9), Sinnesschärfe 10 (13/15/15), Verbergen 12 (12/15/15), Einschüchtern 4 (12/15/14), Willenskraft 7 (12/15/14)
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Jagdmeute)
Größenkategorie: klein
Sonderregeln: Krankheit, Weißfuchs



AB 062

MU 9	KL 10 (t)	IN 12	CH 15
FF 12	GE 16	KO 11	KK 11
LeP 15	AsP –	KaP –	INI 15+1W6
VW 8	SK –3	ZK –1	GS 18
Stoß:	AT 9	TP 1W6	RW kurz
Überrennen:	AT 8	TP 1W6+4	RW kurz

RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe I+II, Überrennen (Überrennen), Zu Fall bringen (Stoß)
Talente: Klettern 2 (9/16/11), Körperbeherrschung 10 (16/16/11), Kraftakt 4 (11/11/11), Schwimmen 3 (9/16/11), Selbstbeherrschung 4 (9/9/11), Sinnesschärfe 7 (10/12/12), Verbergen 8 (9/12/16), Einschüchtern 1 (9/12/15), Willenskraft 4 (9/12/15)
Anzahl: 1 oder 2W6 (kleine Herde) oder 3W6+6 (große Herde)
Größenkategorie: klein



AB 061

STRAUSS

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 111

STREIFENDACHS

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 112

STREIFENHAI

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 113

STURMFALKE

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 114

SUMPFEGL

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 115

VAMPIRFLEDERMAUS

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 116

VOGELSPINNE

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 117

WOLLNASHORN

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 118

WÜRGESCHLANGE

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHES BESTIARIUM, SEITE 119

MU 15	KL 11 (t)	IN 13	CH 10
FF 8	GE 12	KO 14	KK 16
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 7	SK 2	ZK 2	GS 13
Biss:	AT 14	TP 1W6+4	RW kurz
RS/BE 1/0			
Aktionen: 1			
Vorteil: Wasserlebewesen			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Unterwasserkampf, Verbeißen (Biss)			
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Streifenhaie können nicht klettern), Körperbeherrschung 7 (12/12/14), Kraftakt 7 (14/16/16), Schwimmen 10 (15/12/16), Selbstbeherrschung 7 (15/15/14), Sinnesschärfe 6 (11/13/13), Verbergen 8 (15/13/12), Einschüchtern 10 (15/13/10), Willenskraft 8 (15/13/10)			
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Jagdverband)			
Größenkategorie: mittel			
Sonderregeln: Angelowt von Blut			



AB 066

MU 12	KL 10 (t)	IN 14	CH 12
FF 13	GE 13	KO 10	KK 11
LeP 20	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 6	SK 0	ZK 0	GS 6
Biss:	AT 12	TP 1W6+2	RW kurz
Krallen:	AT 14	TP 1W6+1	RW kurz
RS/BE 0/0			
Aktionen: 1			
Vorteile/Nachteile: Immunität gegen alle Schlangengifte			
Sonderfertigkeiten: Verbeißen (Biss)			
Talente: Klettern 4 (12/13/11), Körperbeherrschung 5 (13/13/10), Kraftakt 6 (10/11/11), Schwimmen 4 (12/13/11), Selbstbeherrschung 6 (12/12/10), Sinnesschärfe 7 (10/14/14), Verbergen 6 (12/14/13), Einschüchtern 3 (12/14/12), Willenskraft 4 (12/14/12)			
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Dachsfamilie) oder 2W6+2 (Dachsbau)			
Größenkategorie: klein			
Sonderregeln: Packesel			



AB 065

MU 15	KL 8 (t)	IN 11	CH 12
FF 8	GE 12	KO 10	KK 15
LeP 30	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 6	SK –2	ZK 0	GS 18
Biss:	AT 12	TP 1W6+2	RW mittel
Tritt:	AT 10	TP 1W6+4	RW mittel
RS/BE 0/0			
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Tritt)			
Talente: Klettern 3 (15/12/15), Körperbeherrschung 9 (12/12/10), Kraftakt 6 (10/15/15), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Strauße können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 7 (15/15/10), Sinnesschärfe 8 (8/11/11), Verbergen 5 (15/11/12), Einschüchtern 4 (15/11/12), Willenskraft 8 (15/11/12)			
Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 2W6+2 (Herde)			
Größenkategorie: groß			



AB 064

MU 12	KL 10 (t)	IN 13	CH 10
FF 9	GE 15	KO 9	KK 11 (k)
LeP 5	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 8	SK –2	ZK –1	GS 13 (in der Luft)
Biss:	AT 10	TP 1W2	RW kurz (+Krankheit)
RS/BE 0/0			
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Flugangriff (Biss), Verbeißen (Biss, Opfer erhält aber nicht den Status <i>Fixiert</i>)			
Talente: Fliegen 12 (12/13/15), Körperbeherrschung 5 (15/15/9), Kraftakt 1 (9/11/11), Selbstbeherrschung 7 (12/12/9), Sinnesschärfe 15 (10/13/13), Verbergen 10 (12/13/15), Einschüchtern 3 (12/13/10), Willenskraft 6 (12/13/19)			
Anzahl: 1W20+10 (kleiner Schwarm) oder 2W20+20 (großer Schwarm)			
Größenkategorie: klein			
Sonderregeln: Krankheit, Verabscheuungswürdige Geweihte der Zwölfgötter			



AB 069

MU 20	KL 5 (t)	IN 13	CH 11
FF 9	GE 10	KO 8	KK 10 (k)
LeP 1	AsP –	KaP –	INI 15+1W6
VW 0	SK 4	ZK –5	GS 0,1
Saugen:	AT 15	TP 0,25	RW kurz
RS/BE 0/0			
Aktionen: 1			
Vorteil: Wasserlebewesen			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Saugen), Unterwasserkampf			
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Sumpffelger können nicht klettern), Körperbeherrschung 1 (10/10/8), Kraftakt 1 (8/10/10), Schwimmen 7 (20/10/10), Selbstbeherrschung 14 (20/20/8), Sinnesschärfe 7 (5/13/13), Verbergen 11 (20/13/10), Einschüchtern 1 (20/13/11), Willenskraft 14 (20/13/11)			
Anzahl: 2W6+2 (kleine Ansammlung) oder 2W20+20 (große Ansammlung)			
Größenkategorie: winzig			
Sonderregeln: Abreißeln			



AB 068

MU 12	KL 12 (t)	IN 14	CH 14
FF 12	GE 15	KO 10	KK 11
LeP 10	AsP –	KaP –	INI 16+1W6
VW 10	SK –2	ZK –2	GS 4/16 (an Land / in der Luft)
Schnabel und Klauen:	AT 16	TP 1W6+1	RW kurz
RS/BE 0/0			
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Schnabel und Klauen), Flugangriff (Schnabel und Klauen), Kampfreflexe I+II, Verbessertes Ausweichen I+II			
Talente: Fliegen 14 (12/14/15), Körperbeherrschung 12 (15/15/10), Kraftakt 5 (10/11/11), Selbstbeherrschung 5 (12/12/10), Sinnesschärfe 17 (12/14/14), Verbergen 8 (12/14/15), Einschüchtern 4 (12/14/14), Willenskraft 7 (12/14/14)			
Anzahl: 1 oder 2 (Paar)			
Größenkategorie: klein			



AB 067

MU 14	KL 10 (t)	IN 14	CH 13
FF 8	GE 12	KO 15	KK 18
LeP 60	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 3	SK 1	ZK 2	GS 2
Biss:	AT 10	TP 1W6+2	RW kurz
Würgen:	AT 15	TP 1W6+2	RW kurz
RS/BE 1/0			
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen), Verbeißen (Biss)			
Talente: Klettern 12 (14/12/18), Körperbeherrschung 10 (12/12/15), Kraftakt 15 (15/18/18), Selbstbeherrschung 7 (14/14/15), Sinnesschärfe 8 (10/14/14), Verbergen 16 (14/14/12), Einschüchtern 10 (14/14/13), Willenskraft 8 (14/14/13)			
Anzahl: 1			
Größenkategorie: mittel			
Sonderregeln: Hypnose			



AB 072

MU 15	KL 9 (t)	IN 12	CH 11
FF 10	GE 11	KO 19	KK 26
LeP 150	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 6	SK –3	ZK 3	GS 14
Hornstoß:	AT 10	TP 1W6+8	RW kurz
Überrennen:	AT 8	TP 2W6+8	RW kurz
Trampeln:	AT 10	TP 2W6+14	RW kurz
RS/BE 4/0			
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I (Hornstoß), Zu Fall bringen (Hornstoß)			
Talente: Klettern 0 (15/11/26), Körperbeherrschung 4 (11/11/19), Kraftakt 13 (19/26/26), Schwimmen 2 (15/11/26), Selbstbeherrschung 12 (15/15/19), Sinnesschärfe 3 (9/12/12), Verbergen 3 (15/12/11), Einschüchtern 9 (15/12/11), Willenskraft 12 (15/12/11)			
Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Familie)			
Größenkategorie: groß			
Sonderregeln: Plötzlicher Kampfabbruch			



AB 071

MU 14	KL 10 (t)	IN 15	CH 11
FF 15	GE 14	KO 12	KK 13 (k)
LeP 6	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 7	SK 1	ZK 0	GS 2
Biss:	AT 12	TP 1W2	RW kurz (+Gift)
RS/BE 0/0			
Aktionen: 1			
Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)			
Talente: Klettern 18 (14/14/13), Körperbeherrschung 4 (14/14/12), Kraftakt 2 (12/13/13), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Vogelspinnen können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung 14 (14/14/12), Sinnesschärfe 14 (10/15/15), Verbergen 16 (14/15/14), Einschüchtern 6 (14/15/11), Willenskraft 10 (14/15/11)			
Anzahl: 1			
Größenkategorie: winzig			
Sonderregeln: Vogelspinnengift			



AB 070

GOBLIN

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 150

OGER

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 152

ORK

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 154

TROLL

KULTURSCHAFFENDER, HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 156

HÖHLENSPINNE

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 158

GRUFTASSEL

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 160

KRAKENMOLCH

ÜBERNATÜRLICHES WESEN,
NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 162

TATZELWURM

DRACHE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 164

WALDSCHRAT

PFLANZE, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 166

MU 15	KL 10	IN 11	CH 10
FF 13	GE 12	KO 14	KK 13
LeP 36	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
AW 6	SK –1	ZK 2	GS 8

Waffenlos: AT 12 PA 6 TP 1W6 RW kurz
Säbel: AT 12 PA 6 TP 1W6+3 RW mittel
Speer: AT 12 PA 6 TP 1W6+4 RW lang
Streitaxt: AT 12 PA 5 TP 1W6+4 RW mittel
Kurzbogen: FK 12 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Kälteresistenz, Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Streitaxt)
Talente: Klettern 5 (15/12/13), Körperbeherrschung 4 (12/12/14), Kraftakt 4 (14/13/13), Schwimmen 3 (12/14/13), Selbstbeherrschung 5 (15/15/14), Sinnesschärfe 4 (10/11/11), Verbergen 7 (15/11/12), Einschüchtern 5 (15/11/10), Menschenkenntnis 3 (10/11/10), Überreden 3 (15/11/10), Willenskraft 4 (15/11/10)
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Orkbande) oder 2W20+10 (Orksippe)
Größenkategorie: mittel



AB 075

MU 16	KL 6	IN 10	CH 8
FF 10	GE 12	KO 20	KK 22
LeP 60	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
AW 6	SK –1	ZK 5	GS 8

Waffenlos: AT 10 PA 8 TP 1W6+8 RW mittel
Oger-Keule: AT 9 PA 7 TP 2W6+7 RW lang
Großer Stein: FK 10 LZ 3 TP 2W6 RW 4/20/32
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Oger-Keule), Schildspalter (Waffenlos, Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)
Talente: Klettern 3 (16/12/22), Körperbeherrschung 4 (12/12/20), Kraftakt 9 (20/22/22), Schwimmen 3 (12/20/22), Selbstbeherrschung 5 (16/16/20), Sinnesschärfe 7 (6/10/10), Verbergen 2 (16/10/12), Einschüchtern 7 (16/10/8), Menschenkenntnis 0 (6/10/8), Überreden 0 (16/10/8), Willenskraft 1 (16/10/8)
Anzahl: 1 oder 2W3 (Ogerfamilie)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Fressgier



AB 074

MU 10	KL 10	IN 13	CH 13
FF 14	GE 15	KO 12	KK 11
LeP 24	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
AW 8	SK –1	ZK 0	GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6+1 RW kurz
Dolch: AT 12 PA 8 TP 1W6+2 RW kurz
Säbel: AT 10 PA 7 TP 1W6+3 RW mittel
Holzspeer: AT 10 PA 7 TP 1W6+2 RW lang
Knüppel: AT 9 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel
Kurzbogen: FK 9 LZ 1 TP 1W6+4 RW 10/50/80
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteil/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz / Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier)
Sonderfertigkeiten: Finte I
Talente: Klettern 5 (10/15/11), Körperbeherrschung 4 (15/15/12), Kraftakt 4 (12/11/11), Schwimmen 3 (15/12/11), Selbstbeherrschung 4 (10/10/12), Sinnesschärfe 7 (10/13/13), Verbergen 7 (10/13/15), Einschüchtern 4 (10/13/13), Menschenkenntnis 4 (10/13/13), Überreden 3 (10/13/13), Willenskraft 1 (10/13/13)
Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Goblinbande) oder 3W20+20 (Goblinnsippe)
Größenkategorie: mittel



AB 073

MU 10	KL 6 (t)	IN 13	CH 8
FF 10	GE 14	KO 15	KK 13
LeP 40	AsP –	KaP –	INI 6+1W6
VW 7	SK –4	ZK 0	GS 4

Zangen: AT 10 TP 1W6+4 RW kurz
RS/BE: 4/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 10 (10/14/13), Körperbeherrschung 4 (14/14/15), Kraftakt 5 (15/13/13), Schwimmen 2 (14/15/13), Selbstbeherrschung 10 (10/10/15), Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 14 (10/13/14), Einschüchtern 6 (10/13/8), Willenskraft 13 (10/13/8)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Nest)
Größenkategorie: mittel



AB 078

MU 11	KL 9 (t)	IN 14	CH 8
FF 12	GE 15	KO 12	KK 14
LeP 22	AsP –	KaP –	INI 13+2W6
VW 5	SK 2	ZK 0	GS 7

Biss: AT 14 TP 1W6+2(+Gift) RW kurz
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 14 (11/15/14), Körperbeherrschung 12 (15/15/12), Kraftakte 7 (12/14/14), Schwimmen 2 (15/12/14), Selbstbeherrschung 10 (11/11/12), Sinnesschärfe 12 (9/14/14), Verbergen 14 (11/14/15), Einschüchtern 7 (11/14/8), Willenskraft 5 (11/14/8)
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Spinnennest)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Netz, Höhlenspinnengift



AB 077

MU 17	KL 11	IN 12	CH 11
FF 9	GE 11	KO 25	KK 26
LeP 120	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
AW 6	SK 3	ZK 8	GS 10

Waffenlos: AT 13 PA 12 TP 2W6+6 RW mittel
Troll-Axt: AT 13 PA 9 TP 3W6+12 RW lang
Großer Stein: FK 8 LZ 3 TP 3W6 RW 5/25/40
RS/BE: 2/0
Aktionen: 1
Vorteil/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Troll-Axt), Schildspalter (Waffenlos, Troll-Axt), Wuchtschlag I (Waffenlos, Troll-Axt)
Talente: Klettern 4 (17/11/26), Körperbeherrschung 5 (11/11/25), Kraftakt 12 (25/26/26), Schwimmen 0 (11/25/26), Selbstbeherrschung 8 (17/17/25), Sinnesschärfe 7 (11/12/12), Verbergen 2 (17/12/11), Einschüchtern 8 (17/12/11), Menschenkenntnis 3 (11/12/11), Überreden 3 (17/12/11), Willenskraft 3 (17/12/11)
Anzahl: 1 oder 2 (Trollpaar) oder 1W3+2 (Trollfamilie)
Größenkategorie: groß
Sonderregel: Trollwut



AB 076

MU 13	KL 10	IN 11	CH 11
FF 11	GE 11	KO 30	KK 30
LeP 250	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 6	SK 1	ZK 10	GS 11

Hieb: AT 14 TP 2W6+4 RW lang
Tritt: AT 12 TP 3W6+6 RW mittel
RS/BE: 4/0
Vorteile/Nachteile: Angst vor Feuer III
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hieb, Tritt), Schildspalter (Hieb, Tritt), Wuchtschlag I (Hieb, Tritt)
Talente: Klettern 4 (13/11/30), Körperbeherrschung 2 (11/11/30), Kraftakt 13 (30/30/30), Schwimmen 10 (11/30/30), Selbstbeherrschung 12 (13/13/30), Sinnesschärfe 7 (10/11/11), Verbergen 7 (13/11/11), Einschüchtern 9 (13/11/11), Menschenkenntnis 1 (10/11/11), Überreden 2 (13/11/11), Willenskraft 9 (13/11/11)
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Waldschrat-Thing)
Größenkategorie: riesig
Sonderregeln: Empfindlichkeit gegenüber Feuer, Tarnung



AB 081

MU 15	KL 9 (t)	IN 13	CH 8
FF –	GE 12	KO 22	KK 28
LeP 200	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 6	SK 1	ZK 7	GS 5

Biss: AT 15 TP 2W6+8 RW kurz
Klauen: AT 15 TP 1W6+6 RW mittel
Schwanz: AT 13 TP 1W6+4 RW lang
RS/BE: 4/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss und 1 x Schwanz)
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Klauen, Schwanz), Schildspalter (Biss, Klauen), Schwanzschwung (Schwanz), Wuchtschlag I (Biss, Klauen, Schwanz), Zu Fall bringen (Klauen, Schwanz)
Talente: Klettern 1 (15/12/28), Körperbeherrschung 4 (12/12/22), Kraftakt 14 (22/28/28), Schwimmen 1 (12/22/28), Selbstbeherrschung 7 (15/15/22), Sinnesschärfe 7 (9/13/13), Verbergen 1 (15/13/12), Einschüchtern 10 (15/13/8), Willenskraft 12 (15/13/8)
Anzahl: 1 oder 2 (Paar, zur Paarung zusammenkommen; oder Mutter mit Jungtier)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Übler Geruch



AB 080

MU 15	KL 6 (t)	IN 13	CH 8
FF 13	GE 12	KO 35	KK 36
LeP 350	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 6	SK 1	ZK 7	GS 2/9

(an Land / im Wasser)
Fangarm: AT 13 TP 1W6+8 RW lang
Biss: AT 10 TP 3W6+6 RW kurz
RS/BE: 1/0
Aktionen: 4 (max. 1 x Biss, max. 3 x Fangarm)
Vorteil/Nachteile: Dunkelsicht II
Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Fangarm), Mächtiger Schlag (Fangarm), Tentakelschwung (Fangarm), Verbeißen (Biss)
Talente: Klettern 2 (15/12/36), Körperbeherrschung 5 (12/12/35), Kraftakt 12 (35/36/36), Schwimmen 9 (12/35/36), Selbstbeherrschung 10 (15/15/35), Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 10 (15/13/12), Einschüchtern 13 (15/13/8), Willenskraft 4 (15/13/8)
Anzahl: 1
Größenkategorie: riesig
Sonderregeln: Tentakel abschlagen



AB 079

GRIMWOLF

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 168

SCHWARZBÄR

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 169

WILDSCHWEIN

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 170

WOLFSRATTE

TIER, NICHT HUMANOID



AVENTURISCHER ALMANACH, SEITE 171

GOTONGI

DÄMON (NIEDERER, BLAKHARAZ),
NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 356

HESHTHOT

DÄMON (NIEDERER, BLAKHARAZ),
HUMANOID



REGELWERK, SEITE 356

HESHTHOT

(FORTSETZUNG)

Talente: Klettern 2 (16/13/15), Körperbeherrschung 7 (13/13/15), Kraftakt 8 (15/15/15), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1 (13/15/15), Sinnesschärfe 9 (12/14/14), Verbergen 10 (16/14/13), Einschüchtern 12 (16/14/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)

Zauber: Dunkelheit 15 (16/12/12), Horriphobus 6 (16/14/12)

Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)

Größenkategorie: mittel

Sonderregeln: Heshthot-Schwert, Heshthot-Peitsche, Sofortige Vernichtung, Dämonen-Regeln



AB 088

IRRHALK

DÄMON (GEHÖRNTER, BLAKHARAZ),
NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 357

FEUERGEIST

ELEMENTAR (FEUER), NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 358

MU 15	KL 13 (t)	IN 12	CH 10
FF 11	GE 10	KO 15	KK 15
LeP 35	AsP –	KaP –	INI 11+1W6
VW 5	SK –2	ZK 2	GS 10
Biss & Stoß:	AT 15	TP 1W6+4	RW kurz
Rammen:	AT 13	TP 1W6+3	RW kurz
RS/BE:	0/0		
Aktionen:	1		
Vorteile/Nachteile:	Herausragender Sinn (Geruch)		
Sonderfertigkeiten:	Zu Fall bringen (Rammen)		
Talente:	Klettern 0 (15/10/15), Körperbeherrschung 4 (10/10/15), Kraftakt 7 (15/15/15), Schwimmen 4 (10/15/15), Selbstbeherrschung 4 (15/15/15), Sinnesschärfe 4 (13/12/12), Verbergen 4 (15/12/10), Einschüchtern 1 (15/12/10), Willenskraft 4 (15/12/10)		
Anzahl:	1 oder 1W3+3 (Rotte)		
Größenkategorie:	mittel		
Sonderregel:	Riesenwildschwein		



AB 084

MU 14	KL 12	IN 12 (t)	CH 12
FF 11	GE 11	KO 20	KK 21
LeP 60	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 6	SK 0	ZK 5	GS 10
Tatze:	AT 13	TP 1W6+6	RW mittel
Biss:	AT 11	TP 2W6+2	RW kurz
RS/BE:	1/0		
Aktionen:	2 (max. 1 x Biss)		
Vorteile/Nachteile:	Herausragender Sinn (Geruch) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)		
Sonderfertigkeiten:	Wuchtschlag I (Biss, Tatze), Zu Fall bringen (Tatze)		
Talente:	Klettern 7 (14/11/21), Körperbeherrschung 4 (11/11/20), Kraftakt 12 (20/21/21), Schwimmen 7 (11/20/21), Selbstbeherrschung 12 (14/14/20), Sinnesschärfe 10 (12/12/12), Verbergen 2 (14/12/11), Einschüchtern 10 (14/12/12), Willenskraft 4 (14/12/12)		
Anzahl:	1 oder 1W3+1 (Familie)		
Größenkategorie:	mittel		
Sonderregeln:	Berserker		



AB 083

MU 14	KL 14(t)	IN 13	CH 12
FF 14	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 22	AsP –	KaP –	INI 14+1W6
VW 7	SK –2	ZK 0	GS 12
Biss:	AT 14	TP 1W6+3	RW kurz (+Krankheit)
RS/BE:	0/0		
Aktionen:	1		
Vorteile/Nachteile:	Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)		
Sonderfertigkeiten:	keine		
Sonderfertigkeiten:	Verbeißen (Biss)		
Talente:	Klettern 0 (14/13/13), Körperbeherrschung 7 (13/13/13), Kraftakt 5 (13/13/13), Schwimmen 7 (13/13/13), Selbstbeherrschung 4 (14/14/13), Sinnesschärfe 7 (14/13/13), Verbergen 7 (14/13/13), Einschüchtern 7 (14/13/12), Willenskraft 4 (14/13/12)		
Anzahl:	1 oder 1W6+2 (kleines Rudel)		
Größenkategorie:	klein		
Sonderregeln:	Krankheit		



AB 082

MU 16	KL 12	IN 14	CH 12
FF 13	GE 13	KO 15	KK 15
AW 7	SK 2	ZK 3	GS 9
LeP 35	AsP 35	KaP –	INI 15+1W6
Waffenlos:			
AT 12	PA 6	TP 1W6+1	RW kurz
Heshthot-Langschwert:			
AT 16	PA 8	TP 1W6+5	RW lang
Heshthot-Peitsche:			
AT 16	PA –	TP 1W6+1	RW lang
RS/BE:	2/0		
Aktionen:	2 (max. 1 x Heshthot-Langschwert, max. 1 x Heshthot-Peitsche)		
Vorteile/Nachteile:	Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)		
Sonderfertigkeiten:	Finte I+II (Heshthot-Schwert, Waffenlos), Haltegriff (Waffenlos), Schildspalter (Heshthot-Schwert), Vorstoß (Heshthot-Peitsche, Heshthot-Schwert, Waffenlos), Wuchtschlag I+II (Heshthot-Schwert, Waffenlos)		



AB 087

MU 12	KL 9	IN 14	CH 8
FF 9	GE 18	KO 8	KK 8
LeP 12	AsP 35	KaP –	INI 15+1W6
VW 9	SK –1	ZK –1	GS 1/12
(am Boden / in der Luft)			
Zwicken:	AT 15 TP 1W6 RW kurz		
RS/BE:	0/0		
Aktionen:	1		
Vorteile/Nachteile:	Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör) / Angst vor eigenem Spiegelbild III (erzeugt bei Gotongis den Zustand <i>Furcht</i> , auch wenn üblicherweise Dämonen diesen Zustand nicht erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht)		
Sonderfertigkeiten:	keine		
Talente:	Fliegen 14 (12/14/18), Körperbeherrschung 8 (18/18/8), Kraftakt 2 (8/8/8), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Gotongis können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 18 (9/14/14), Verbergen 14 (12/14/18), Einschüchtern 2 (12/14/8), Willenskraft 3 (12/14/8)		
Zauber:	Große Gier 8 (12/14/8), Große Verwirrung 8 (12/14/8), Horrriphobus 8 (12/14/8), Visibili 12 (9/14/8)		
Anzahl:	1 oder 2W6 (Schwarm)		
Größenkategorie:	klein		
Sonderregeln:	Dämonen-Regeln		



AB 086

MU 10	KL 10 (t)	IN 14	CH 11
FF 11	GE 13	KO 6	KK 10(k)
LeP 5	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 7	SK 1	ZK 2	GS 6
Biss:	AT 10	TP 1W3	RW kurz (+Krankheit)
RS/BE:	0/0		
Aktionen:	1		
Vorteile/Nachteile:	Dunkelsicht II / Angst vor Feuer II		
Sonderfertigkeiten:	Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)		
Talente:	Klettern 10 (10/13/10), Körperbeherrschung 4 (13/13/6), Kraftakt 2 (6/10/10), Schwimmen 6 (13/6/10), Selbstbeherrschung 4 (10/10/6), Sinnesschärfe 10 (10/14/14), Verbergen 7 (10/14/13), Einschüchtern 2 (10/14/11), Willenskraft 2 (10/14/11)		
Anzahl:	1 oder 2W6+6 (Rattennest) oder 3W20+100 (Riesennest)		
Größenkategorie:	winzig		
Beute:	1 Ration (Zäh)		
Sonderregeln:	Krankheit, Panik vor Feuer, Meute		




AB 085

MU 14	KL 8	IN 10	CH 10
FF 10	GE 12	KO 9	KK 9
LeP 18	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 6	SK 0	ZK 0	GS 8
Flammenhand:			
AT 16	TP 2W6+2	RW kurz	
RS/BE:	0/0		
Aktionen:	1		
Sonderfertigkeiten:	keine		
Talente:	Klettern 2 (14/12/9), Körperbeherrschung 4 (12/12/9), Kraftakt 4 (9/9/9), Selbstbeherrschung 5 (14/14/9), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Feuergeister können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 5 (8/10/10), Verbergen 2 (14/10/12), Einschüchtern 5 (14/10/10), Menschenkenntnis 0 (8/10/10), Überreden 1 (14/10/10), Willenskraft 5 (14/10/10)		
Anzahl:	1		
Größenkategorie:	klein		
Sonderregeln:	Elementar-Regeln		



AB 090

MU 17	KL 12	IN 15	CH 12
FF 9	GE 18	KO 24	KK 26
LeP 90	AsP 45	KaP –	INI 18+1W6
VW 9	SK 3	ZK 4	GS 12/36
(am Boden / in der Luft)			
Biss:	AT 16	TP 2W6+6	RW kurz
Klauen:	AT 19	TP 2W6+4	RW mittel
RS/BE:	4/0		
Aktionen:	2 (max. 1 x Biss)		
Vorteile/Nachteile:	Dunkelsicht II		
Sonderfertigkeiten:	Flugangriff, Sturmangriff (Biss, Klauen)		
Talente:	Fliegen 14 (17/15/18), Klettern 4 (17/18/26), Körperbeherrschung 12 (18/18/24), Kraftakt 16 (24/26/26), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Irhalken können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4 (12/15/15), Verbergen 2 (17/15/18), Einschüchtern 12 (17/15/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)		
Zauber:	Horrriphobus 6 (17/15/12)		
Anzahl:	1 oder 1W6+1 (Schwarm)		
Größenkategorie:	groß		
Sonderregeln:	Feurige Glut, Zerplatzen, Dämonen-Regeln		



AB 089

HESHTHOT

DÄMON (NIEDERER, BLAKHARAZ),
HUMANOID



REGELWERK, SEITE 356

FEUERDSCHINN

ELEMENTAR (FEUER), NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 359

HUND (STRASSENKÖTER- MISCHLING)

TIER, NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 360

PFERD (WARUNKER)

TIER, NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 360

KATZE (SCHEUNENKATZE)

TIER, NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 361

KRÖTE (KOSCHKRÖTE)

TIER, NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 361

RABE (KOHLRABE)

TIER, NICHT HUMANOID



REGELWERK, SEITE 362

BASILISKENTÖTER

VORTEIL

Nur den größten Helden gelingt es, einen der abscheulichen Basilisken nicht nur aufzuspüren, sondern auch zur Strecke zu bringen. Wer es geschafft hat, gehört zu den größten Helden seiner Zeit und wird vom gemeinen Volk ehrfürchtig Basiliskentöter genannt.

Regel: Basiliskentöter werden respektvoll behandelt, erhalten regelmäßige Einladungen zu Festen der gehobenen Gesellschaft und oftmals kostenlos Speis und Trank in Tavernen. Der Held wird so behandelt, als hätte er einen um 2 höheren sozialen Rang als üblich. Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass der Held ein Basiliskentöter ist, damit der Bonus zählt.

Voraussetzungen: Der Held muss einen Basilisken getötet haben.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

DRACHENTÖTER

VORTEIL

Der Held hat einen echten Drachen getötet und damit Ruhm und Anerkennung verdient.

Als echte Drachen gelten Riesenlindwürmer, Kaiserdrachen, Frost- und Gletscherwürmer, Höhlendrachen, Perl- und Westwinddrachen, Purpurwürmer und ähnliche. Das Bezwingen von niederen Drachen wie Tatzel- und Grubenwürmern oder Mecker- und Baumdrachen, reicht hingegen nicht aus, um diesen Vorteil wählen zu können.

Regel: Drachentöter werden respektvoll behandelt, erhalten regelmäßige Einladungen zu Festen der gehobenen Gesellschaft und oftmals kostenlos Speis und Trank in Tavernen. Der Held wird so behandelt, als hätte er einen um 1 höheren sozialen Rang als üblich. Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass der Held ein Drachentöter ist, damit der Bonus zählt.

Der Held erhält zudem einen Bonus von +1 TP gegen alle Drachen, sowohl gegenüber echten als auch niederen Drachen.

Voraussetzungen: Der Held muss einen echten Drachen getötet haben.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

FEENFREUND

VORTEIL

Der Charakter hat zu Feenwesen einen besonders guten Zugang und gewinnt schnell ihr Vertrauen. Sie stehen dem Helden üblicherweise neutral bis freundlich gegenüber. Sollte eine Fee dem Helden gegenüber aber feindselig eingestellt sein, lässt sie sich auch von dem Vorteil nicht beeindrucken.

Regel: Proben auf Überreden (Aufschwätzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln), um Feen freundlich zu stimmen, gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 hinaus erhöhen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hass auf Feen (und deren Untergruppen), keine Schlechte Eigenschaft Vorurteile gegen Feen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

MU 10	KL 10 (t)	IN 12	CH 12
FF 8	GE 14	KO 22	KK 24
LeP 65	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 7	SK 0	ZK 0	GS 12
Tritt:	AT 15	TP 1W6+5	RW mittel
Biss:	AT 12	TP 1W6+1	RW kurz
Niederreiten:	AT 14	TP 2W6+4	RW mittel

RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 2 bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (14/14/22), Kraftakt 8 (22/24/24), Schwimmen 4 (14/22/24), Selbstbeherrschung 4 (10/10/22), Sinnesschärfe 4 (10/12/12), Verbergen 2 (10/12/14), Einschüchtern 2 (10/12/12), Willenskraft 3 (10/12/12)
Anzahl: 1 oder 3W20 (Rudel)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln: Packesel



AB 093

MU 12	KL 11 (t)	IN 14	CH 13
FF 9	GE 14	KO 9	KK 10
LeP 13	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 7	SK 1	ZK 0	GS 12
Biss:	AT 13	TP 1W6+2	RW kurz

RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)
Sonderfertigkeiten: Verbeißen
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7 (14/14/9), Kraftakt 4 (9/10/10), Schwimmen 6 (14/9/10), Selbstbeherrschung 4 (12/12/9), Sinnesschärfe 7 (11/14/14), Verbergen 7 (12/14/14), Einschüchtern 4 (12/14/13), Willenskraft 2 (12/14/13)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)
Größenkategorie: klein




AB 092

MU 16	KL 13	IN 15	CH 14
FF 12	GE 16	KO 14	KK 15
LeP 33	AsP 50	KaP –	INI 16+1W6
VW 8	SK 2	ZK 2	GS 10

Flammenhand:
 AT 18 TP 3W6+6 RW mittel

RS/BE: 2/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Flammenhand)
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Flammenhand), Haltegriff (Flammenhand), Schildspalter (Flammenhand), Zu Fall bringen (Flammenhand)
Talente: Klettern 2 (16/16/15), Körperbeherrschung 14 (16/16/14), Kraftakt 14 (14/15/15), Selbstbeherrschung 14 (16/16/14), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Feuerschinne können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 14 (13/15/15), Verbergen 14 (16/15/16), Einschüchtern 11 (16/15/14), Menschenkenntnis 4 (13/15/14), Überreden 3 (16/15/14), Willenskraft 7 (16/15/14)
Zauber: Manifesto 12 (16/13/14), alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Feuer auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln: Elementar-Regeln



AB 091

MU 12	KL 16 (t)	IN 12	CH 11
FF 12	GE 10	KO 6	KK 9 (k)
LeP 5	AsP –	KaP –	INI 11+1W6
VW 5	SK –1	ZK –2	GS 2/16
		(an Boden / in der Luft)	

Schnabel: AT 14 TP 1W3–1 RW kurz
 RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Fliegen 7 (12/10/9), Körperbeherrschung 4 (10/10/6), Kraftakt 2 (6/9/9), Schwimmen 0 (10/6/9), Selbstbeherrschung 4 (12/12/6), Sinnesschärfe 12 (16/12/12), Verbergen 2 (12/12/10), Einschüchtern 2 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/12/11)
Anzahl: 1 oder 2W20 (Schwarm)
Größenkategorie: winzig



AB 096

MU 16	KL 8 (t)	IN 12	CH 10
FF 6	GE 8	KO 4	KK 9 (k)
LeP 2	AsP –	KaP –	INI 12+1W6
VW 4	SK 1	ZK –1	GS 1

Zunge: AT 13 TP 0(+Gift) RW kurz
 RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 1 (16/8/9), Körperbeherrschung 4 (8/8/4), Kraftakt 5 (4/9/9), Schwimmen 11 (8/4/9), Selbstbeherrschung 7 (16/16/4), Sinnesschärfe 7 (8/12/12), Verbergen 10 (16/12/8), Einschüchtern 0 (16/12/10), Willenskraft 7 (16/12/10)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Teich)
Größenkategorie: winzig
Sonderregeln: Krötengift



AB 095

MU 12	KL 12 (t)	IN 13	CH 12
FF 10	GE 14	KO 6	KK 13 (k)
LeP 10	AsP –	KaP –	INI 13+1W6
VW 7	SK 1	ZK –2	GS 10

Krallen: AT 14 TP 1W2 RW kurz
Biss: AT 12 TP 1W3 RW kurz
 RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 10 (12/14/13), Körperbeherrschung 12 (14/14/6), Kraftakt 2 (6/13/13), Schwimmen 2 (14/6/13), Selbstbeherrschung 2 (12/12/6), Sinnesschärfe 10 (12/13/13), Verbergen 10 (12/13/14), Einschüchtern 2 (12/13/12), Willenskraft 4 (12/13/12)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)
Größenkategorie: winzig



AB 094

FEENFREUND

VORTEIL

Der Charakter hat zu Feenwesen einen besonders guten Zugang und gewinnt schnell ihr Vertrauen. Sie stehen dem Helden üblicherweise neutral bis freundlich gegenüber. Sollte eine Fee dem Helden gegenüber aber feindselig eingestellt sein, lässt sie sich auch von dem Vorteil nicht beeindrucken.

Regel: Proben auf *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Herausreden*, *Manipulieren*, *Schmeicheln*), um Feen freundlich zu stimmen, gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 hinaus erhöhen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hass auf Feen (und deren Untergruppen), keine Schlechte Eigenschaft Vorurteile gegen Feen

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

DRACHENTÖTER

VORTEIL

Der Held hat einen echten Drachen getötet und damit Ruhm und Anerkennung verdient. Als echte Drachen gelten Riesenlindwürmer, Kaiserdrachen, Frost- und Gletscherwürmer, Höhlendrachen, Perl- und Westwinddrachen, Purpurwürmer und ähnliche. Das Bezwingen von niederen Drachen wie Tatzel- und Grubenwürmern oder Mecker- und Baumdrachen, reicht hingegen nicht aus, um diesen Vorteil wählen zu können.

Regel: Drachentöter werden respektvoll behandelt, erhalten regelmäßige Einladungen zu Festen der gehobenen Gesellschaft und oftmals kostenloses Speis und Trank in Tavernen. Der Held wird so behandelt, als hätte er einen um 1 höheren sozialen Rang als üblich. Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass der Held ein Drachentöter ist, damit der Bonus zählt. Der Held erhält zudem einen Bonus von +1 TP gegen alle Drachen, sowohl gegenüber echten als auch niederen Drachen.

Voraussetzungen: Der Held muss einen echten Drachen getötet haben.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

BASILISKENTÖTER

VORTEIL

Nur den größten Helden gelingt es, einen der abschaulichen Basilisken nicht nur aufzuspüren, sondern auch zur Strecke zu bringen. Wer es geschafft hat, gehört zu den größten Helden seiner Zeit und wird vom gemeinen Volk ehrfürchtig Basiliskentöter genannt.

Regel: Basiliskentöter werden respektvoll behandelt, erhalten regelmäßig Einladungen zu Festen der gehobenen Gesellschaft und oftmals kostenloses Speis und Trank in Tavernen. Der Held wird so behandelt, als hätte er einen um 2 höheren sozialen Rang als üblich. Das Gegenüber muss aber wissen oder zumindest glauben, dass der Held ein Basiliskentöter ist, damit der Bonus zählt.

Voraussetzungen: Der Held muss einen Basilisken getötet haben.

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

HASS AUF ...

VORTEIL

Der Held hat auf einen bestimmten Typus von Wesen einen so großen Hass, dass er bei einem Kampf mit einem solchen seine ganze Kraft in Nahkampfangriffe steckt. Den Grund für diesen Hass darf der Spieler für seinen Helden in Absprache mit dem Meister selbst festlegen.

Regel: Der Held richtet gegen eine Art von Wesen, das beim Erwerb dieses Vorteils festgelegt werden muss, +1 TP im Nahkampf an. Der Typus des Wesens muss dabei näher spezifiziert werden. Je häufiger der Typus des Wesens in Aventurien vorkommt, desto teurer der AP-Wert für diesen Vorteil. Ausgeschlossen als wählbare Typen sind die Oberkategorien Lebewesen und Nicht Lebende. Neben dem im **Regelwerk** aufgeführten Typen und Unterkategorien kann man auch Spezies und Kulturen wählen. Die eigene Spezies/Kultur ist prinzipiell wählbar, jedoch sind Helden mit Hass auf die eigene Spezies/Kultur oft nur schwer spielbar. Der Meister hat das letzte Wort bezüglich der Wählbarkeit eines Hassobjektes.

SAUMAGEN I-II

VORTEIL

Der Charakter verträgt selbst Nahrungsmittel, die für seine Spezies normalerweise unbedenklich sind. Ungenießbare Speisen schmecken ihm vielleicht nicht, aber ihm wird davon zumindest nicht übel.

Regel: Mit Saumagen kann der Held zähes Fleisch problemlos essen, so als ob es normales Fleisch wäre. Bei Stufe II kann er sogar ungenießbares Fleisch verzehren. Es wird ihm nicht sonderlich schmecken, aber er kann es verdauen, ohne dass ihm übel wird und er sich erbrechen muss. Gifte und Krankheitskeime können jedoch nicht durch den Vorteil umgangen werden. Ähnliches gilt auch für pflanzliche Nahrungsmittel. Schwerverdauliche Kost ist essbar, ohne dass es weitere Auswirkungen hat.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

TIERFREUND

VORTEIL

Der Held hat ein ausgesprochen gutes Händchen im Umgang mit Tieren. Sie fassen schnell Vertrauen zu ihm und sind weniger scheu, denn der Tierfreund hat ein geradezu empathisches Gespür für Tiere. Der Vorteil kann nicht für Wassertiere genutzt werden.

Regel: Proben auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere, Wildtiere*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser, allerdings kann sich die QS dabei nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hass auf die Tierart
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

WASSERLEBEWESEN (*)

VORTEIL

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

JAGDWILDGERUCH

NACHTEIL

Der Charakter verströmt einen Geruch, der Raubtiere im Umkreis von 50 Schritt anlockt. Sie betrachten ihn als potenzielle Beute.

Regel: Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an hungrigen Raubtieren ist (50 Schritt Radius) und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1-2 halten sie den Abenteurer für Beute und greifen ihn an. Sollte es zu einem Kampf mit einer ganzen Heldengruppe kommen, so greifen die Raubtiere bevorzugt einen Helden mit dem Nachteil Jagdwildgeruch an. Als Raubtiere gelten beispielsweise Jaguare und Würgeschlangen, auf keinen Fall aber reine Pflanzenfresser. Welche Tiere von dem Geruch genau angelockt werden, entscheidet der Meister.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

RAUBTIERGERUCH

NACHTEIL

Aus irgendeinem Grund verströmt der Held einen Geruch, der domestizierte Tiere mit Angst erfüllt.

Regel: Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an domestizierten Tieren ist und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1 versuchen sie, vor der vermeintlichen Bedrohung zu fliehen. Hunde und Katzen meiden die Nähe eines Helden mit diesem Nachteil, Pferde scheuen und selbst Schafe und Ziegen fliehen blökend, sobald er sich ihnen nähert. Bei Proben auf *Tierkunde* und *Reiten* im Umgang mit domestizierten Tieren kann ein Held mit Raubtiergeruch maximal 1 QS übrig behalten.

Voraussetzungen: Nachteil Unfähig (Reiten) und Nachteil Unfähig (Tierkunde)
AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

PECHMAGNET

STATUS

Wer den Status *Pechmagnet* erleidet, erhält den gleichnamigen Nachteil. Wenn der Held schon den Nachteil *Pechmagnet* hat und ihn ein weiteres Mal durch den Status erhält, dann ist die Chance, dass ihm etwas Schlimmes passiert nicht zweifach, sondern sogar vierfach so hoch wie bei normalen Personen. Der Status (und damit auch der dadurch erhaltene Nachteil) endet, wenn nichts anders angegeben ist, nach einem Tag.

RASEREI

STATUS

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z.B. ein zu niedriger LE-Stand). *Raserei* ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

ÜBLER GERUCH

STATUS

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalenten (außer *Einschichtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

TIERFREUND

VORTEIL

Der Held hat ein ausgesprochen gutes Händchen im Umgang mit Tieren. Sie fassen schnell Vertrauen zu ihm und sind weniger scheu, denn der Tierfreund hat ein geradezu empathisches Gespür für Tiere. Der Vorteil kann nicht für Wassertiere genutzt werden.

Regel: Proben auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere, Wildtiere*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser, allerdings kann sich die QS dabei nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hass auf die Tierart
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

AB 102

SAUMAGEN I-II

VORTEIL

Der Charakter verträgt selbst Nahrungsmittel, die für seine Spezies normalerweise unbedenklich sind. Ungenießbare Speisen schmecken ihm vielleicht nicht, aber ihm wird davon zumindest nicht übel.

Regel: Mit Saumagen kann der Held zähes Fleisch problemlos essen, so als ob es normales Fleisch wäre. Bei Stufe II kann er sogar ungenießbares Fleisch verzehren. Es wird ihm nicht sonderlich schmecken, aber er kann es verdauen, ohne dass ihm übel wird und er sich erbrechen muss. Gifte und Krankheitskeime können jedoch nicht durch den Vorteil umgangen werden. Ähnliches gilt auch für pflanzliche Nahrungsmittel. Schwerverdauliche Kost ist essbar, ohne dass es weitere Auswirkungen hat.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

AB 101

Je kleinteiliger ein Typus gewählt wird und je seltener eine potenzielle Begegnung mit ihm ist, desto niedriger die AP-Kosten für den Vorteil.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: unterschiedlich

Beispiele für die Klassifizierung des Hasses

- ☛ **Häufig:** Menschen, Orks, Goblins
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte
- ☛ **Gelegentlich:** Baumdrachen, Elfen, Karene, Untote, Zwerge
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte
- ☛ **Selten:** Basilisken, Feen, Lehmgolems, Greife, Riesenlindwurm
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

AB 100

RAUBTIERGERUCH

NACHTEIL

Aus irgendeinem Grund verströmt der Held einen Geruch, der domestizierte Tiere mit Angst erfüllt.

Regel: Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an domestizierten Tieren ist und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1 versuchen sie, vor der vermeintlichen Bedrohung zu fliehen. Hunde und Katzen meiden die Nähe eines Helden mit diesem Nachteil, Pferde scheuen und selbst Schafe und Ziegen fliehen blökend, sobald er sich ihnen nähert. Bei Proben auf *Tierkunde* und *Reiten* im Umgang mit domestizierten Tieren kann ein Held mit Raubtiergeruch maximal 1 QS übrig behalten.

Voraussetzungen: Nachteil Unfähig (Reiten) und Nachteil Unfähig (Tierkunde)
AP-Wert: -3 Abenteuerpunkte

AB 105

JAGDWILDGERUCH

NACHTEIL

Der Charakter verströmt einen Geruch, der Raubtiere im Umkreis von 50 Schritt anlockt. Sie betrachten ihn als potenzielle Beute.

Regel: Der Meister kann immer, wenn der Held nahe genug an hungrigen Raubtieren ist (50 Schritt Radius) und diese ihn wittern, mit dem W6 würfeln. Bei einer 1-2 halten sie den Abenteuerer für Beute und greifen ihn an. Sollte es zu einem Kampf mit einer ganzen Heldengruppe kommen, so greifen die Raubtiere bevorzugt einen Helden mit dem Nachteil Jagdwildgeruch an. Als Raubtiere gelten beispielsweise Jaguare und Würgeschlangen, auf keinen Fall aber reine Pflanzenfresser. Welche Tiere von dem Geruch genau angelockt werden, entscheidet der Meister.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: -10 Abenteuerpunkte

AB 104

WASSERLEBEWESEN (*)

VORTEIL

Wesen, deren natürlicher Lebensraum das Wasser ist, haben einen Körper, der an diese Umgebung angepasst ist. Sie können sich besser im Wasser bewegen als dies Landlebewesen vermögen.

Regel: Wesen mit diesem Vorteil erhalten automatisch die Sonderfertigkeit Unterwasserkampf (die Kosten der SF sind in diesem Vorteil einberechnet). Wasserlebewesen können unter Wasser atmen. Außerdem können sie sich darin mit Leichtigkeit fortbewegen, da es sich um ihr natürliches Element handelt. Sie müssen keine Proben ablegen, um nicht zu ertrinken.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Wasserlebewesen als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen.
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

AB 103

ÜBLER GERUCH

STATUS

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalent (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

AB 108

RASEREI

STATUS

Einige Wesen können in den Status der *Raserei* verfallen, wenn sie eine bestimmte Menge an LeP durch einen Gegner verloren haben. Das Ungeheuer oder Tier erhält eine Reihe von Boni und teilweise auch Mali auf Werte (angegeben bei dem entsprechenden Wesen). Der Status endet, sobald der Gegner stirbt, eine bestimmte Zeit vergangen ist oder die Bedingungen für die Flucht eintreten (z.B. ein zu niedriger LE-Stand). Raserei ist nicht zu verwechseln mit dem Status *Blutrausch*.

AB 107

PECHMAGNET

STATUS

Wer den Status *Pechmagnet* erleidet, erhält den gleichnamigen Nachteil. Wenn der Held schon den Nachteil *Pechmagnet* hat und ihn ein weiteres Mal durch den Status erhält, dann ist die Chance, dass ihm etwas Schlimmes passiert nicht zweifach, sondern sogar vierfach so hoch wie bei normalen Personen. Der Status (und damit auch der dadurch erhaltene Nachteil) endet, wenn nichts anders angegeben ist, nach einem Tag.

AB 106

VERSTEINERT

STATUS

Der Status *Versteinert* bedeutet, dass der Held sich in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinering ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinering sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben.

Während der Versteinering ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist inaktiv und er kann mit seinen anderen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch Gifte und Krankheiten sind inaktiv. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

ANGRIFF AUF UNGESCHÜTZTE STELLEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

ANSPRINGEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Einige Kreaturen versuchen mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine vorteilhafte Position. Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemen)* notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

FLUGANGRIFF (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

KLAMMERGRIFF (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Mittels Fangarmen, Tentakeln, dem Rüssel, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper, etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und Eingeengt. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann das Wesen dann zubeißen, so es über eine Biss-Attacke verfügt. Diese Biss-Attacke gelingt automatisch gegen einen festgehaltenen Gegner. Die Verteidigung des Angreifers sinkt für den Rest der KR, in welcher der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden.

MÄCHTIGER SCHLAG (PASSIV)

SONDERFERTIGKEIT

Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können.

Regel: Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorien mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um 2, bei einer von 26 um 3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Kraftakt* gewürfelt werden.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

SCHWANZSCHWUNG (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz können diesen als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

TENTAKELSCHWUNG (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Verfügt ein Wesen über dicke Tentakel, kann es damit um sich schlagen und versuchen, Gegner an den Beinen zu treffen, um sie zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Tentakelschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

TRAMPELN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

ANSPRINGEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Einige Kreaturen versuchen mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine Vorteilhafte Position. Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Heben & Stemen*) notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um 1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 111

ANGRIFF AUF UNGESCHÜTZTE STELLEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, kann Rüstungsschutz, der durch Kleidung und Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Die Attacke ist um 2 erschwert. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann nicht umgangen werden und schützt weiterhin.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 110

VERSTEINERT

STATUS

Der Status *Versteintert* bedeutet, dass der Held sich in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinerung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben.

Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist inaktiv und er kann mit seinen anderen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch Gifte und Krankheiten sind inaktiv. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

AB 109

MÄCHTIGER SCHLAG (PASSIV)

SONDERFERTIGKEIT

Manche Wesen verfügen über eine so hohe Körperkraft, dass ihre Angriffe den Gegner einfach zu Boden schmettern können.

Regel: Bei einer gelungenen Attacke müssen Gegner der Größenkategorie mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*. Die Probe ist für den Gegner um die Hälfte der Punkte erschwert, die die Körperkraft des Wesens über 20 liegt (bei einer KK von 23 um 2, bei einer von 26 um 3 usw.). Dem Mächtigen Schlag kann man nur mittels Ausweichen komplett entgehen. Bei einer Parade, gleich ob gelungen oder nicht, muss die Probe auf *Kraftakt* gewürfelt werden.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 114

Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) gelingt. Der Angriff ist um 4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 113

FLUGANGRIFF (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.

Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 112

TRAMPELN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Große Tiere und Ungeheuer versuchen oftmals, kleinere Gegner einfach zu zertrampeln. Dabei gehen sie das Risiko ein, selbst verletzt zu werden, aber ein solcher Angriff kann auch schnell das Ende des Gegners bedeuten, da er mehr Schaden verursacht als üblich.

Regel: Ausschließlich Gegner mit dem Status *Liegend* oder Wesen, deren Größenkategorie kleiner ist als die des angreifenden Wesens, können zertrampelt werden. Der Angreifer kann eine Trampel-Attacke durchführen. Hierdurch erleidet er jedoch einen zusätzlichen Abzug von 2 Punkten auf seine Verteidigung in der laufenden KR.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 117

TENTAKELSCHWUNG (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Verfügt ein Wesen über dicke Tentakel, kann es damit um sich schlagen und versuchen, Gegner an den Beinen zu treffen, um sie zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Tentakelschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 116

SCHWANZSCHWUNG (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Wesen mit einem langen, kräftigen Schwanz können diesen als Waffe einsetzen und über den Boden fegen. Dadurch kann es ihnen gelingen, sogar mehrere Gegner zu Fall zu bringen.

Regel: Ist das angreifende Wesen mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann es mit einem Schwanzschwung mehrere Gegner zu Fall bringen. Diesem Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder hinter dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.

Erschwernis: -2 pro Ziel

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 115

ÜBERRENNEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angreifenden in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

UNTERWASSERKAMPF (PASSIV)

SONDERFERTIGKEIT

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwernisse im Kampf unter Wasser nicht.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

VERBEISSEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

VERBEISSEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.

Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*, es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Erschweris: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 120

UNTERWASSERKAMPF (PASSIV)

SONDERFERTIGKEIT

Landlebewesen haben meist größere Probleme im Kampf im oder unter Wasser. Wer jedoch als Wasserlebewesen geboren wurde, kann darin genauso kämpfen wie an Land.

Regel: Für Wesen mit dieser Sonderfertigkeit gelten die Erschwerisse im Kampf unter Wasser nicht.

Voraussetzungen: Wesen verfügt über den Vorteil Wasserlebewesen

AB 119

ÜBERRENNEN (SPEZIALMANÖVER)

SONDERFERTIGKEIT

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver Überrennen kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um 4 erschwert. Ist das Überrennen-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschweris: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt über die SF

AB 118

