

Basis-Wertekästen

Barbar

Beispiel-Verwendungen: Lakiaten, Lordaler, Mhoranash-Leonir

Mittelgroßer Humanoider
unerfahren/erfahren/Veteran

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) /
2 (450 EP) / 4 (1.100 EP)

Rüstungsklasse 13/14/15 (Fellrüstung oder
beschlagenes Leder), 15/16/17 mit Schild

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 22 (4W8+4) / 60 (8W8+24) /
103 (11W8+44)

	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
unerfahren	+3	+1	+2	-1	+1	+0
erfahren	+4	+2	+3	-1	+1	+0
Veteran	+5	+3	+4	+0	+1	+1

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +1/+2/+3 (11/12/13)

Hammerschlag (Veteran): Die Nahkampfangriffe des Barbaren richten 4 (1W8) zusätzliche Schadenspunkte an. Wenn ein getroffenes Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen STÄ-Rettungswurf (SG 15) ablegen, um nicht den Zustand *Liegend* zu erleiden.

Aktionen

Mehrfachangriff (erfahren/Veteran): Der Barbar führt 2/3 Nahkampfangriffe aus.

Nahkampfangriff: *Nahkampfangriffswurf:* +5/+6/+7, Reichweite 1,5 Meter (3 Meter für Khorpranke), Schaden und Schadentyp nach Waffe.

Fernkampfangriff: *Fernkampfangriffswurf,* Angriffsbonus, Reichweite, Schaden und Schadentyp nach Waffe.

Bonusaktionen

Aggressiver Vorstoß: Der Barbar bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann.

Kampfrausch: Der Barbar lässt alle Vorsicht fallen, um sich auf seinen Gegner zu stürzen. Bis zum nächsten Zug des Barbaren ist er bei allen Angriffen im Vorteil. Ebenso sind alle Angriffe gegen den Barbaren im Vorteil.

Kriegsschrei (Veteran, Aufladung 4–6): Jede Kreatur nach Wahl des Barbaren innerhalb von 9 Metern, die diesen Schrei hören kann und nicht bereits von einem Kriegsschrei betroffen ist, ist bis zum Beginn des nächsten Zuges des Barbaren bei Angriffswürfen im Vorteil.

Übliche Nahkampfwaffen des Barbaren

Waffe	einhändig	zweihändig
Barbaren-Schwertlanze	–	7 (2W6)+STÄ Hieb
Speer	3 (1W6)+STÄ Stich	4 (1W8)+STÄ Stich
Khorpranke	–	5 (1W10)+STÄ Hieb
Streitaxt	4 (1W8)+STÄ Hieb	5 (1W10)+STÄ Hieb
Zweihandaxt	–	6 (1W12)+STÄ Hieb

Übliche Fernkampfwaffen des Barbaren

Waffe	Angriff	Schaden	Reichweite
Speer	+5/+6/+7	4 (1W8)+STÄ Stich	6/18 m
Langbogen	+3/+4/+5	4 (1W8)+GES Stich	45/180 m

Jägerin

Beispiel-Verwendungen: Jägerin, Kundschafter, Stammeskriegerin

Mittelgroßer Humanoider
unerfahren/erfahren/Veteran

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP) / 1 (200 EP) /
4 (1.100 EP)

Rüstungsklasse 12/13/15

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 16 (3W8+3) / 60 (8W8+24) /
85 (10W8+40)

	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
unerfahren	+1	+2	+1	+0	+2	+0
erfahren	+2	+3	+3	+0	+3	+0
Veteran	+2	+4	+4	+0	+4	+0

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +6/+7/+8 (16/17/18) (Expertise)

Heimlichkeit +6/+7/+8 (16/17/18) (Expertise)

Rudeltaktik: Die Jägerin ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Jägerin innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht *kampfunfähig* ist.

Blattschuss (erfahren/Veteran): Jeder Treffer, den die Jägerin gegen eine überraschte Kreatur erzielt, gilt als kritischer Treffer.

Hinterhältiger Angriff (Veteran): Einmal pro Zug verursacht die Jägerin zusätzliche 14 (4W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und beim Angriffswurf im Vorteil ist.



Aktionen

Mehrfachangriff (erfahren/Veteran): Die Jägerin führt zwei Angriffe aus.

Nahkampfangriff: *Nahkampfangriffswurf*, Reichweite 1,5 Meter, Angriffsbonus, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Fernkampfangriff: *Fernkampfangriffswurf*, Angriffsbonus, Reichweite, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Übliche Nahkampfwaffen der Jägerin

Waffe	einhändig	zweihändig
Dolch	+4/+5/+6	2 (1W4)+GES Stich
Speer	+3/+4/+4	4 (1W8)+STÄ Stich

Übliche Fernkampfwaffen der Jägerin

Waffe	Angriff	Schaden	Reichweite
Wurfmesser	+4/+5/+6	2 (1W4)+GES Stich	6/18 m
Kurzbogen	+4/+5/+6	3 (1W6)+GES Stich	24/96 m
Speer (Wurf)	+3/+4/+4	3 (1W6)+STÄ Stich	6/18 m

Kämpfer, leicht gerüstet

Beispiel-Verwendungen: Aquatischer Kämpfer, Abishai, Bandenschläger, Demelier, Gladiator, Straßenräuber, Schütze, wütender Bürger

Mittelgroßer Humanoider
unerfahren/erfahren/Veteran

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP) /
1/2 (100 EP) / 2 (450 EP)

Rüstungsklasse 12/14/15 (gefütterte Kleidung
oder Lederrüstung), 14/16/17 mit Schild

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 11 (2W8+2) / 26 (4W8+8) /
52 (8W8+16)

	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
unerfahren	+1	+1	+1	+0	+0	+0
erfahren	+2	+2	+2	+0	+0	+0
Veteran	+3	+3	+2	+1	+0	+2

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +3/+4/+5 (13/14/15)

Aktionen

Mehrfachangriff (Veteran): Der Kämpfer führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Nahkampfangriff: *Nahkampfangriffswurf:* +3/+4/+5, Reichweite 1,5 Meter, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Fernkampfangriff: *Fernkampfangriffswurf:* +3/+4/+5, Reichweite, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Bonusaktionen

Unterstützungsangriff (erfahren/Veteran): Wenn der Kämpfer keinen Schild und keine zweihändige Waffe trägt, führt er einen Angriff mit einem Dolch, Krallen oder einer Faust-Bela/Handarmbrust aus.

Beweglich (erfahren/Veteran): Der Kämpfer führt die *Spurt-* oder *Rückzug-*Aktion aus.

Finte (Veteran): Der Kämpfer ist bei seinem nächsten Nahkampfangriff bis zum Ende des Zuges im Vorteil. Wenn der Angriff trifft, erhöht sich der Schaden um 4 (1W8) Punkte des entsprechenden Schadenstyps.

Reaktionen

Parade (Veteran): Der Kämpfer erhöht seine RK um 2 gegen einen Angriff, der ihn getroffen hätte. Er muss dazu eine Nahkampfwaffe führen und den Angreifer sehen.

Übliche Nahkampfwaffen des leicht gerüsteten Kämpfers

Waffe	einhandig	zweihändig
Beil, Krummsäbel, Haumesser	3 (1W6)+STÄ Hieb	–
Dolch	2 (1W4)+STÄ Stich	–
Knüppel	2 (1W4)+STÄ Wucht	–
Kurzschwert	3 (1W6)+STÄ Stich	–
Speer	3 (1W6)+STÄ Stich	4 (1W8)+STÄ Stich
Zweihandhammer	–	7 (2W6)+STÄ Wucht

Übliche Fernkampfwaffen leicht gerüsteten Kämpfers

Waffe	Schaden	Reichweite
Beil (Wurf)	3 (1W6)+GES Hieb	6/18 m
Wurfmesser	2 (1W4)+GES Stich	6/18 m
Faust-Bela/Handarmbrust	3 (1W6)+GES Stich	9/36 m
Leichte Armbrust/Bela	4 (1W8)+GES Stich	24/96 m
Schwere Armbrust/Bela (erfahren/Veteran)	5 (1W10)+GES Stich	30/120 m
Speer (Wurf)	3 (1W6)+STÄ Stich	6/18 m



Keristischer Seesoldat
von Stephanie Mithoff

Kämpferin, mittelschwer gerüstet

Beispiel-Verwendungen: Gladiatorin, Gathonier, Hjaldingerin, Leibwächter, Söldnerin

Mittelgroßer Humanoider
unerfahren/erfahren/Veteran

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP) / 2 (450 EP) / 4 (1.100 EP)

Rüstungsklasse 14/16/16 (Kettenhemd, Schuppenpanzer), 16/18/18 mit Schild

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 19 (3W8+6) / 47 (7W8+14) / 82 (11W8+33)

	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
unerfahren	+2	+2	+2	+0	+0	+0
erfahren	+3	+3	+2	+0	+1	+1
Veteran	+4	+4	+3	+1	+2	+2

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +0/+1/+2 (10/11/12)

Heimlichkeit +2/+3/+4 (12/13/14)

Aktionen

Mehrfachangriff (erfahren/Veteran): Die Kämpferin führt 2/3 Nahkampfangriffe aus.

Nahkampfangriff: *Nahkampfangriffswurf:* +4/+5/+6, Reichweite 1,5 Meter, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Fernkampfangriff: *Fernkampfangriffswurf:* +4/+5/+6, Reichweite, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Bonusaktionen

Beinarbeit (erfahren/Veteran): Der Kämpferin führt die *Rückzug*-Aktion aus.

Ausfallschritt (erfahren/Veteran): In diesem Zug erhöht sich die Reichweite des nächsten Nahkampfanggriffs der Kämpferin um 1,5 Metern. Wenn der Angriff trifft, erhöht sich der Schaden um 4 (1W8) Punkte des entsprechenden Schadenstyps.

Finte (Veteran): Die Kämpferin ist bei ihrem nächsten Nahkampfangriff bis zum Ende des Zuges im Vorteil. Wenn der Angriff trifft, erhöht sich der Schaden um 4 (1W8) Punkte des entsprechenden Schadenstyps.

Reaktionen

Fällen (erfahren/Veteran): Wenn die Kämpferin eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff getroffen hat und diese Reaktion einsetzt, muss das Ziel einen STÄ-Rettungswurf (SG 10+STÄ der Kämpferin) bestehen, um nicht den Zustand *Liegend* zu erleiden.

Parade (Veteran): Die Kämpferin erhöht ihren RK um 2 gegen einen Angriff, der sie getroffen hätte.

Sie muss dazu eine Nahkampfwaffe führen und den Angreifer sehen.



Söldnerin von Regina Nikow

Übliche Nahkampfwaffen der mittelschwer gerüsteten Kämpferin

Waffe	einhändig	zweihändig
Barbaren-Schwertlanze	–	7 (2W6)+STÄ Hieb
Beil, Krummsäbel, Haumesser	3 (1W6)+STÄ Hieb	–
Kurzschwert	3 (1W6)+STÄ Stich	–
Speer	3 (1W6)+STÄ Stich	4 (1W8)+STÄ Stich
Streitaxt	4 (1W8)+STÄ Hieb	5 (1W10)+STÄ Hieb
Zweihandaxt	–	6 (1W12)+STÄ Hieb

Übliche Fernkampfwaffen der mittelschwer gerüsteten Kämpferin

Waffe	Schaden	Reichweite
Beil (Wurf)	3 (1W6)+GES Hieb	6/18 m
Leichte Armbrust/Bela	4 (1W8)+GES Stich	24/96 m
Speer (Wurf)	3 (1W6)+STÄ Stich	6/18 m

Meuchlerin

Mittelgroßer Humanoider

Unerfahren/erfahren/Veteran

Herausforderungsgrad 2 (450 EP) / 5 (1.800 EP) / 10 (5.900 EP)

Rüstungsklasse 12/13/15

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 27 (6W8) / 59 (11W8+11) / 110 (20W8+20)

	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
unerfahren	+0	+2	+0	+1	+2	+0
erfahren	+1	+3	+1	+1	+3	+1
Veteran	+1	+5	+1	+2	+4	+1

Übungsbonus +2/+3/+4

Wahrnehmung +4/+6/+8 (14/16/18)

Heimlichkeit +6/+9/+13 (16/19/23) (Expertise)

Hinterhältiger Angriff: Einmal pro Zug verursacht die Meuchlerin zusätzliche 7 (2W6)/14 (4W6)/28 (8W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und im Vorteil ist oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,5 Metern zu einem Verbündeten der Meuchlerin aufhält, der nicht *kampfuntüchtig* ist, und die Meuchlerin beim Angriffswurf nicht im Nachteil war.

Waffengift: Wenn die Meuchlerin ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft, muss das Ziel einen KON-Rettungswurf (SG 11/13/16) schaffen, um nicht 10 (3W6)/14 (4W6)/28 (8W6) Giftschaden zu erleiden und für 1 Minute *vergiftet* zu sein. Wenn der Rettungswurf gelingt, erleidet das Ziel nur den halben Schaden und ist nicht *vergiftet*. Ein *vergiftetes* Ziel kann den Rettungswurf zum Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Zustand bei einem Erfolg beenden.

Aktionen

Mehrfachangriff (erfahren/Veteran): Die Meuchlerin führt zwei Angriffe mit Dolch oder Faust-Bela/Handarmbrust aus.

Dolch. *Nahkampfangriffswurf:* +4/+6/+9, Reichweite 1,5 Meter, *Treffer:* 1W4+GES Stichschaden.

Fernkampfangriff: *Fernkampfangriffswurf:* +4/+6/+9, Reichweite, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Bonusaktionen

Raffinierte Aktion: Die Meuchlerin führt die *Spurt-*, *Rückzug-* oder *Verstecken-*Aktion aus.

Zielen: Wenn die Meuchlerin sich in diesem Zug nicht bewegt, ist sie bei ihrem nächsten Angriff bis zum Ende ihres Zuges im Vorteil.



Risso-Abishai von Stephanie Mithoff

Übliche Fernkampfwaffen der Meuchlerin

Waffe	Schaden	Reichweite
Wurfmesser	2 (1W4)+GES Stich	6/18 m
Faust-Bela/Handarmbrust	3 (1W6)+GES Stich	9/36 m
Leichte Armbrust	4 (1W8)+GES Stich	24/96 m
Scharfschützen-Bela (erfahren/Veteran)	6 (1W12)+GES Stich	45/180 m

Bären

Mittelgroßes (ab HG1 großes) Tier

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP), 1 (200 EP), 2 (450 EP)

Beispiele Schwarzbär (1/2), Braunbär (1), Eisbär (2)

Verwende jeweils niedrigere Herausforderungsgrade für Jungtiere verschiedenen Alters

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)

Bewegungsrate 12 m, bei einigen Arten Schwimmen 9 m oder Klettern 9 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/2	+2	+0	+2	-4	+1	-2
1	+4	+0	+3	-4	+1	-2
2	+5	+0	+3	-4	+1	-2

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss	Schaden Krallen
1/2	26 (4W8+8)	+4	5 (1W6+2)	4 (1W4+2)
1	41 (5W10+15)	+6	8 (1W8+4)	9 (2W4+4)
2	68 (8W10+24)	+7	9 (1W8+5)	12 (2W6+5)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +0 (10)

Sinne –

Sprachen –

Scharfer Geruchssinn. Der Bär ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit dem Geruchssinn zusammenhängen. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf 18.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinen Krallen an. Wenn beide Angriffe dasselbe Ziel treffen, und es gleich groß oder kleiner ist als der Bär, wird es *gepackt* (SG zum Entkommen 10+STÄ des Bären, max. 1 Ziel auf einmal).

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Hiebschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Dickhäuter, Rinder und Schweine

Mittelgroßes (ab HG 1 großes bzw. ab HG 4 riesiges) Tier

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP), 1 (200 EP), 2 (450 EP), 4 (1.100 EP), 5 (1.800 EP), 6 (2.300 EP)

Beispiele Wildschwein, Renoster (Warzeneinhorn), Hurda (Panzernasenschwein), Buckelrind (1/4), (Blut-)Büffel, Ghaal (1), Riesen-Renoster (2), Elefant (4), Mammot (6)

Verwende jeweils niedrigere Herausforderungsgrade für Jungtiere verschiedenen Alters

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung, 13 ab HG 6)

Bewegungsrate 12 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA	Übungsbonus
1/4	+2	-1	+1	-4	+1	-3	+2
1	+4	-1	+2	-4	+1	-3	+2
2	+5	-1	+2	-4	+1	-3	+2
4	+5	-1	+3	-4	+0	-2	+2
5	+6	-1	+3	-4	+0	-3	+3
6	+6	-2	+5	-4	+0	-2	+3

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Rammen	Schaden Trampeln
1/4	16 (3W8+3)	+4	6 (1W8+2)4 (1W4+2)	4 (1W4+2)
1	37 (5W10+10)	+5	9 (1W10+4)9 (2W4+4)	9 (2W4+4)
2	60 (8W10+16)	+7	12 (2W6+5)12 (2W6+5)	12 (2W6+5)
4	95 (10W12+30)	+7	16 (2W10+5)14 (2W8+5)	–
5	114 (12W12+36)	+9	19 (3W8+6)17 (2W10+6)	–
6	127 (11W12+39)	+9	22 (3W10+6)19 (3W8+6)	–

Wahrnehmung +1 (11)

Heimlichkeit -1 (9)

Sinne –

Sprachen –

Unnachgiebig (1/Tag): Wenn das Tier 5 Schadenspunkte (10 bei HG 2 oder mehr) oder weniger erleidet, die es auf 0 Trefferpunkte bringen würden, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Mehrfachangriff (Ab HG2): Das Tier führt zwei Rammen-Angriffe aus.

Rammen: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stich- oder Wuchtschaden (je nach Tierart). Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn sich das Tier zuvor mindestens 6 Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss es einen STÄ-Rettungswurf (SG 10+STÄ des Tiers) bestehen oder wird umgestoßen.

Bonusaktionen

Trampeln: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, ein *liegendes* Ziel, das mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als das Tier, Wuchtschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Besondere myranische Dickhäuter

Hurda (Einzahl Hurda) oder Panzernasenschweine sind kleinere Verwandte der Danthreki (Seite 34), sechsbeinig und mit einem durch eine Knochenplatte bedeckten Kopf gut geschützt.

Die Herden der mächtigen und aggressiven **Blutbüffel** sind der ganze Stolz der Leonir-Rudel, vor allem in Rhacornos. Die größten Exemplare werden zu Brassach-Büffeln (Seite 22).

Der mit dem Blutbüffel verwandte **Ghaal** oder Wüstenbüffel kann in seinem Höcker große Wassermengen speichern.

Renoster und **Riesen-Renoster** werden den Einhörnern oder Monocornen zugeordnet, haben mit diesen eleganten Wesen aber – abgesehen von ihrem einzelnen Horn – wenig gemein. Ein Renoster ähnelt eher einem Warzenschwein mit einem kurzen, kräftigen und spitzen Horn. Riesen-Renoster oder Panzer-Einhörner entsprechen weitgehend irdischen Nashörnern.

Einhörner, Hirsche, Hornträger und Pferde

Mittelgroßes (ab HG 1/4 großes) Tier

Herausforderungsgrad 0 (10 EP), 1/8 (25 EP), 1/4 (50 EP), 1/2 (100 EP)

Beispiele Gazelle*, Reh*, Shadar (Klein-Einhorn)*, Ziege* (0), Esel, Gnu*, Hirsch*, Maultier, Pony (1/8), Elch*, Khardan (Groß-Einhorn)*, Kronenhirsch*, Reitpferd, Steppen-Einhorn*, Wildpferd, (1/4), Kaltblutpferd, Thakur (Woll-Einhorn)* (1/2)

Rüstungsklasse 11 (13 bei HG 0)

Bewegungsrate 12 m (ab HG 1/4 18 m)

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
0	+0	+3	+0	-4	+2	-3
1/8	+2	+1	+1	-4	+0	-2
1/4	+3	+1	+1	-4	+0	-2
1/2	+4	+1	+1	-4	+0	-2

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden	Zusatzschaden Horn/Geweih
0	9 (2W8)+2	2 (1W4)	1	4 (1W4+2)
1/8	11 (2W8+2)	+4	4 (1W4+2)	2 (1W4) Stich
1/4	18 (3W10+3)	+5	6 (1W6+3)	3 (1W6) Stich
1/2	27 (4W10+5)	+6	8 (1W8+4)	4 (1W8) Stich

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 10 (12 bei HG 0)

Heimlichkeit +1 (11) (+5 (15) bei HG 0)

Sinne –

Sprachen –

Aktionen

Angriff: *Nahkampfangriffswurf*: Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn sich das Tier zuvor mindestens 6 Meter in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, muss es einen STÄ-Rettungswurf (SG 15) bestehen oder wird umgestoßen. Wenn das Tier ein Horn oder Geweih hat (markiert mit *), erhöht sich zusätzlich zum Rettungswurf der Schaden, wie in der Tabelle angegeben.

Bonusaktionen

Trampeln (nur bei HG 1/2): *Nahkampfangriffswurf*: Reichweite 1,5 Meter, ein *liegendes* Ziel, das mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als das Tier, Wuchtschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Schreckhaft (nur bei HG 0): Das Tier führt die *Rückzug*- oder *Ausweichen*-Aktion aus.

Myranische Eihörner

Einhörner – auch *Monocorne* genannt – sind in Myranor keine mystischen Wesen, sondern eine weitverbreitete Tierfamilie mit vielen verschiedenen Unterarten. Die hier beschriebenen Varianten sind scheue Gras- und Blätterfresser und ähneln, abgesehen von ihrem einzelnen geraden oder geschwungenen Stirnhorn, Gazellen, Antilopen, Hirschen oder Wildpferden. **Khardane** oder Groß-Einhörner erreichen die Größe von Hirschen oder Eseln, aus ihnen gingen die Reit-Einhörner hervor. **Shadare** oder Klein-Einhörner werden kaum größer als Ziegen und ergänzen ihren Speiseplan auch gerne um Insekten. Die kleinste Unterart stellen die **Miraghs** oder Zwerg-Einhörner, die in Verhalten und Erscheinung stark Hasen ähneln und eine beliebte Jagdbeute darstellen (Profil siehe Kleintiere). Das andere Ende der Skala ist mit den **Thakur** genannten Woll-Einhörnern erreicht, die mit Kaltblutpferden vergleichbar und durchaus wehrhaft sind.

Renoster werden aufgrund ihres einzelnen Horns den Monocornen zugeordnet, aber gehören eher zu den Dickhäutern und werden dort beschrieben.

Haie

Mittelgroßes, großes oder riesiges Tier

Herausforderungsgrad 1/2 (mittelgroß, 100 EP), 2 (groß, 450 EP), 5 (riesig, 1.800 EP)

Rüstungsklasse 12 (13 bei riesig)

Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 9/12/15 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/2	+2	+1	+1	-5	+1	-3
2	+3	+1	+2	-5	+1	-3
5	+6	+0	+5	-5	+0	-3

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss	Schaden Äste und Steine
1/2	27 (5W8+5)	+4	6 (1W8+2)	–
2	60 (8W10+16)	+5	12 (2W8+3)	-2
5	127 (11W12+55)	+9	19 (3W8+6)	-2

Übungsbonus +2 (+3 bei HG 5)

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne Blindsicht 9 m

Sprachen –

Wasser atmen: Der Hai kann nur Wasser atmen.

Rudeltaktik (nur HG 1/2): Der Hai ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Hais innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht *kampfunfähig* ist.

Blutraserei: Der Hai ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die nicht mehr ihre maximalen Trefferpunkte besitzen.

Blut im Wasser: Der Hai kann Kreaturen, die nicht ihre maximalen Trefferpunkte besitzen, auf 36 Meter genau wittern und noch auf 1 Kilometer ihre ungefähre Richtung feststellen.

Aktionen

Mehrfachangriff (Nur HG 2 oder höher): Der Hai greift zweimal mit seinem Biss an.

Biss: *Nahkampfangriffswurf*; Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Bonusaktionen

Flinker Jäger: Der Hai bewegt sich bis zu seiner halben Bewegungsrate weit auf eine gegnerische Kreatur zu, die er sehen kann. Dabei löst er keine Gelegenheitsangriffe aus.

Hunde und Wölfe

Kleines, mittelgroßes oder großes Tier

Herausforderungsgrad 0 (klein, 10 EP), 1/4 (mittelgroß, 50 EP), 1/2 (groß, 100 EP)

Beispiele Schakal (0), Hund (1/8), Wolf (1/4), Eisenwolf/Küstenwolf (1/2)

Rüstungsklasse 12 (11 bei HG 0)

Bewegungsrate 15 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
0	+0	+2	+0	-4	+1	-2
1/8	+1	+2	+1	-4	+1	-2
1/4	+2	+2	+1	-4	+1	-2
1/2	+3	+2	+1	-4	+1	-2

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss
0	7 (2W6)	+2	2 (1W4)
1/8	10 (2W8+1)	+3	4 (1W6+1)
1/4	16 (3W8+3)	+4	5 (1W6+2)
1/2	26 (4W10+4)	+5	10 (2W6+3)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +2 (12)

Sinne –

Sprachen –

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn: Das Tier ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf 18.

Rudeltaktik: Das Tier ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Tiers innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht *kampfunfähig* ist.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf*: Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Bei HG 1/4 oder höher muss das Ziel, wenn es eine Kreatur ist, einen STÄ-Rettungswurf (SG 10+STÄ des Tiers) bestehen oder wird umgestoßen.

Kleintiere

Winziges Tier

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Beispiele Dachs, Fledermaus, Fuchs, Hase, Katze, Kleinaffe, Krähe, Leguan, Marder, Miragh (Zwerg-Einhorn), Papagei, Rabe, Ratte, Schlange, Wiesel

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 bis 9 m je nach Art, einige Arten Klettern 6 m, Schwimmen 6 m oder Fliegen 15 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
-4	+2	+0	-4	+1	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +1 (11)

Heimlichkeit +6 (16) (Expertise)

Sinne bei einigen Arten (z. B. Katzen) Dunkelsicht 18 m

Sprachen –

Optional: Giftiges Kleintier (z. B. Giftschlange, giftige Echse, Spinne, Skorpion, giftiges Chimären-Kaninchen): Erhöhe den HG auf 1/8. Eine Kreatur, die von einem Biss-Angriff des Kleintiers getroffen wird, muss einen KON-Rettungswurf (SG 10) bestehen oder sie erleidet 5 (2W4) Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf*: +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 1 Stichschaden.

Optional: Gift spucken (Nur für einige Arten von giftigen Kleintieren): *Fernkampfangriffswurf*: +4, Reichweite 3/6 Meter. *Treffer*: 3 (1W6) Giftschaden und das Ziel muss einen GES-Rettungswurf (SG 10) ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wurden die Augen getroffen und das Ziel erleidet für 1 Minute den Zustand *Blind*.

Optional: Stimmennachahmung (Papagei, Rabe): Das Kleintier ahmt einfache Geräusche nach, die es gehört hat, wie das Flüstern einer Person, die Schreie eines Babys oder das Zwitschern eines Tieres. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann mit einem erfolgreichen WEI (Motiv erkennen)-Wurf (SG10) feststellen, dass es nur nachgeahmt ist.

Bonusaktionen

Behendes Ausweichen: Das Kleintier führt die *Rückzug*-, *Ausweichen*- oder *Verstecken*-Aktion aus.

Krokodile

Mittelgroßes, großes oder riesiges Tier

Herausforderungsgrad 1/4 (mittelgroß), 1/2 (groß, 100 EP), 5 (riesig, 1.800EP)

Rüstungsklasse 12/12/14 (natürliche Rüstung)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m (HG 5 9 m, Schwimmen 15 m)

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/4	+1	+0	+1	-4	+0	-3
1/2	+2	+0	+1	-4	+0	-3
5	+5	-1	+3	-4	+0	-3

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss	Schaden Todesrolle
1/4	13 (3W8)	+4	4 (1W6+2)	3 (1W6)
1/2	26 (4W10+4)	+4	6 (1W8+2)	5 (2W4)
5	114 (12W12+36)	+8	21 (3W10+5)	7 (2W6)

Übungsbonus +2 (+3 bei HG 5)

Wahrnehmung +0 (10)

Heimlichkeit +2 (12)

Sinne –

Sprachen –

Atem anhalten. Das Krokodil kann für 30 Minuten den Atem anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff (Nur HG 5). Das Krokodil greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinem Schwanz an.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden, siehe Tabelle und das Ziel ist *gepackt* (SG zum Entkommen 10+STÄ des Krokodils, max. 1 Ziel auf einmal).

Schwanz (Nur HG 5): *Nahkampfangriffswurf:* +8, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen STÄ-Rettungswurf (SG 16) bestehen oder wird umgestoßen.

Bonusaktionen

Todesrolle: *STÄ-Rettungswurf:* SG 10+STÄ des Krokodils, eine Kreatur, die vom Krokodil *gepackt* ist. *Misserfolg:* Hiebsschaden entsprechend der Tabelle. *Erfolg:* Halber Schaden.

Raubkatzen

Mittelgroßes (ab HG 1 großes) Tier

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP), 1/4 (50 EP), 1/2 (100 EP), 1 (200 EP), 2 (450 EP)

Beispiele Luchs (1/8), Panther (1/4), Löwe, Tiger (1), Säbelzahn tiger (2)

Verwende jeweils niedrigere Herausforderungsgrade für Jungtiere verschiedenen Alters

Rüstungsklasse 12

Bewegungsrate 15 m, bei einigen Arten Klettern 12 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/8	+1	+2	+0	-4	+1	-2
1/4	+2	+2	+0	-4	+1	-2
1	+3	+2	+1	-4	+1	-1
2	+4	+2	+2	-4	+1	-1

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden	Zusatzschaden
1/8	9 (2W8)	+3	4 (1W6+1)	3 (1W6)
1/4	13 (3W8)	+4	5 (1W6+2)	4 (1W8)
1	39 (6W10+6)	+5	12 (2W8+4)	6 (1W12)
2	60 (8W10+16)	+6	15 (2W10+4)	11 (2W10)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +6 (16) (Expertise)

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen –

Scharfer Geruchssinn: Die Raubkatze ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit dem Geruchssinn zusammenhängen. Ihre passive Wahrnehmung steigt dabei auf 18.

Aktionen

Anfallen: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Hiebschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn das Ziel eine Kreatur ist und die Raubkatze im Vorteil ist, erleidet ein getroffenes Ziel zusätzlich Stichschaden entsprechend der Tabelle. Bei HG 1 oder höher muss das Ziel zudem einen STÄ-Rettungswurf (SG 10+STÄ der Raubkatze) bestehen oder wird umgestoßen.

Bonusaktionen

Heimlicher Jäger: Die Raubkatze bewegt sich ihre halbe Bewegungsrate weit, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und kann dann eine *Verstecken*-Aktion durchführen.

Einschüchterndes Brüllen (Nur bei HG 1 und höher, Aufladung 4-6): *WEI-Rettungswurf:* SG 10+STÄ, alle Kreaturen in einem Kegel mit 4,5 Metern Länge. *Misslungen:* Die Kreatur ist bis zum nächsten Zug der Raubkatze bei ihren Angriffswürfen im Nachteil.



Marc Bornhöft

Raubvögel

Winziges bis großes Tier

Herausforderungsgrad 0 (winzig, 10 EP), 1/8 (klein, 25 EP), 1/4 (mittelgroß, 50 EP), 1 (groß, 200 EP)

Beispiele Falke, kleine Eule (0), Adler, große Eule (1/8), Felsadler, Kondor (1/4), Riesenadler (1)

Rüstungsklasse 12 (11 bei HG 0)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
0	-3	+1	+1	-4	+2	-2
1/8	-2	+2	+1	-4	+2	-2
1/4	+1	+2	+1	-4	+2	-2
1	+3	+3	+1	-4	+2	-2

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Schnabel	Schaden Krallen
0	7 (2W4+2)	+3	3 (1W4+1)3 (1W4+1)	3 (1W6)
1/8	9 (2W6+2)	+4	4 (1W4+2)4 (1W4+2)	4 (1W8)
1/4	16 (3W8+3)	+4	5 (1W6+2)6 (1W8+2)	6 (1W12)
1	39 (6W10+6)	+5	6 (1W6+3)10 (2W6+3)	11 (2W10)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +4 (14)

Heimlichkeit +GES (10+GES)

Sinne bei einigen Arten (z. B. Eulen) Dunkelsicht 36 m

Sprachen –

Scharfe Sicht: Der Raubvogel ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit der Sicht zusammenhängen. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf 19.

Lautloser Flug (einige Arten, z. B. Eulen): Der Raubvogel ist im Vorteil bei GES (Heimlichkeit)-Würfen, während er fliegt. Seine passive Heimlichkeit steigt dabei auf 15+GES.

Aktionen

Schnabel: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Hiebschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn das Ziel eine kleinere Größenkategorie hat als der Raubvogel, wird es *gepackt* (SG zum Entkommen 10+STÄ des Raubvogels, mindestens 10, max. 1 Ziel auf einmal).

Bonusaktionen

Vorbeiflug (nur im Flug): Der Raubvogel nutzt die *Rückzug*- oder *Ausweichen*-Aktion.

Picken: Der Raubvogel führt einen Schnabel-Angriff gegen eine *gepackte* Kreatur aus.

Riesenspinnen

Kleines, mittelgroßes oder großes Tier

Herausforderungsgrad 1/8 (klein, 25 EP), 1/4 (mittelgroß, 50 EP), 1 (groß, 200 EP)

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/8	+0	+2	+0	-4	+1	-2
1/4	+1	+2	+1	-4	+1	-3
1	+3	+2	+1	-4	+1	-3

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss	Schaden Gift
1/8	7 (2W6)	+4	3 (1W4+1)	2 (1W4)
1/4	16 (2W8+3)	+4	5 (1W6+2)	5 (2W4)
1	52 (8W10+8)	+5	7 (1W8+3)	10 (3W6)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +6 (16) (Expertise)

Sinne Erschütterungssinn 3 m, Dunkelsicht 18 m

Sprachen –

Spinnenklettern: Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Netz: Jede Kreatur, die das Gebiet des Spinnennetzes betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss einen GES-Rettungswurf (SG 12) bestehen oder wird im Netz gefangen. Eine Kreatur, die im Netz der Spinne gefangen ist, ist *festgesetzt* (SG zum Entkommen 12). Jeder misslungene Wurf der gefangenen Kreatur erhöht den SG für die Befreiung um 2. Die Spinne ignoriert durch Netze bedingte Bewegungseinschränkungen. Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Rudeltaktik (optional, nur HG 1/8 oder 1/4): Die Spinne ist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Spinne innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht *kampf-unfähig* ist.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden, siehe Tabelle und das Ziel muss einen KON-Rettungswurf (SG 12) bestehen, um nicht Giftschaden laut Tabelle zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber über 1 Stunde *vergiftet*, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist *gelähmt*, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Optional: Netzschuss (Aufladung 4-6): Ein Ziel innerhalb von 9 Metern wird vom Netz der Spinne betroffen, als hätte es den Netzbereich betreten.

Bonusaktionen

Anspringen (nur HG 1/8 oder 1/4): Die Spinne springt 6 Meter horizontal oder 3 Meter vertikal in Richtung einer gegnerischen Kreatur, die sie sehen kann. Sie löst dabei keine Gelegenheitsangriffe aus.

Schwärme

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP), 1/2 (100 EP), 2 (450 EP)

Beispiele Fledermäuse, Krähen, Ratten, Piranhas (1/4), Insekten (Spinnen, Skorpione, Skarabäen) (1/2), Giftschlangen (2)

Rüstungsklasse 12 (14 bei HG 2)

Bewegungsrate 6 m, bei einigen Arten zusätzlich Klettern 6 m oder Schwimmen 6 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/4	-4	+2	+0	-5	+0	-4
1/2	-4	+2	+0	-5	+0	-4
2	-4	+2	+0	-5	+0	-4

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden	Schaden TP 50%
1/4	18 (4W8)	+4	9 (2W8)	4 (1W8)
1/2	26 (6W8)	+4	10 (4W4)	5 (2W4)
2	48 (11W8)	+4	10 (4W4)	5 (2W4)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +0 (10)

Heimlichkeit +4 (14)

Resistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsight 3 m

Sprachen –

Schwarm: Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und umgekehrt. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Kreatur ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Optional: Schwimmender Schwarm: Bewegungsrate 0 m, Schwimmen 9 m. Der Schwarm kann nur Wasser atmen.

Optional: Fliegender Schwarm: Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt, wird der Eintrag Schaden TP 50% verwendet. Bei HG 2 muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf (SG 14) bestehen oder es erleidet 18 (4W8) Giftschaden, halb so viel bei einem gelungenen Rettungswurf.

Bonusaktionen

Störendes Umschwärmen: Eine Kreatur, die sich im selben Bereich aufhält wie der Schwarm und sich auf einen Zauber konzentriert, muss sofort einen Konzentrationswurf ablegen.

Würgeschlangen

Großes oder riesiges Tier

Herausforderungsgrad 1/4 (groß, 50 EP), 2 (riesig, 450 EP)

Rüstungsklasse 12

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
1/4	+2	+2	+1	-5	+0	-4
2	+3	+2	+1	-5	+0	-4

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden Biss	Schaden Umschlingen
1/4	13 (2W10+2)	+4	6 (1W8+2)	4 (1W8)
2	60 (8W12+8)	+5	10 (2W6+3)	9 (2W8)

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +0 (10)

Heimlichkeit +4 (14)

Immunitäten Liegend

Sinne Erschütterungssinn 3 m

Sprachen –

Aktionen

Mehrfachangriff (Nur HG2). Die Würgeschlange greift zweimal mit ihrem Biss an. Sie kann einen der Biss-Angriffe durch Umschlingen ersetzen.

Biss: *Nahkampfangriffswurf*: Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

Umschlingen. *Nahkampfangriffswurf*: Reichweite 1,5 Meter, Wuchtschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle. Wenn das Ziel nicht größer ist als die Würgeschlange, ist es *gepackt* (SG zum Entkommen 10+STÄ der Schlange, max. 1 Ziel auf einmal).

Bonusaktionen

Zerquetschen. Eine Kreatur, die von der Würgeschlange *gepackt* ist, muss einen STÄ-Rettungswurf (SG 10+STÄ der Schlange) bestehen oder sie erleidet Wuchtschaden entsprechend der Tabelle (Schaden Umschlingen) und erstickt so lange, bis der Haltegriff endet.

Dämonen

Dämonen sind sehr individuell, aber wenn du schnell ein generisches Profil für einen Dämon brauchst, für den kein Profil vorliegt, gehe wie folgt vor:

- ❖ Wähle ein Profil eines Elementars, Stellers oder Tiergeists.
- ❖ Ändere den Kreaturentyp auf Dämon.
- ❖ Erhöhe INT auf mindestens +0, wenn es nicht schon höher liegt.
- ❖ Ändere den Schadenstyp der Angriffe zu Schaden entsprechend der Schadensart oder sekundären Schadensart je nach Quelle (siehe „Quellen: Schaden und Rettungswürfe“ im Regelglossar Seite 356).
- ❖ Ergänze eine Anfälligkeit durch Weihen entsprechend der untenstehenden Tabelle. Angaben mit * sind nicht Teil des Regelbuchs, können aber in späteren Myranor-Publikationen auftauchen.

Quelle	Anfälligkeit gegen Weihe
Aggari	Vulkanschmiede, Handwerk
Avastada	Erneuerung, Freiheit*
Carafai	Blut, Heldenmut*, Schwarm
Darcalya	Leidenschaft, Schönheit
Dya'Khol	Tod
Galkuzul	Meer*, Sturm
Ghorgumor	Jagd
Iryabaar	Wissen*
Khalyanar	Erneuerung, Leben
Mishkarya	Leben, Schwarm
Naggarach	Jagd
Thesephai	Gemeinschaft
Tyakaar	Recht
Xolovar	Handel, Schatten

Untote

Untote

Für ein Wesen, dessen toter Körper durch Magie als Zombie oder Skelett wiedererweckt wird, wähle als Basisprofil ein Tier oder einen Humanoide und wende die folgenden Anpassungen an. Die veränderten Attribute geben den finalen Wert an, sie werden nicht angerechnet.

Kreaturentyp Untoter

Immunitäten Gift; Erschöpfung; Vergiftet, Bezaubert oder Verängstigt durch nichtmagische Ursachen

Resistenzen Psychisch

Anfälligkeiten Weihe (Tod)

Sprachen Wenn beschworen, versteht der Untote eine Sprache, mit der ihm Befehle gegeben werden, aber kann nicht sprechen.

Nicht lebendig: Der Untote benötigt keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Extrem lichtempfindlich: Solange sich der Untote in hellem Licht befindet, ist er im Nachteil bei Angriffswürfen, sowie auf WEI (Wahrnehmung)-Würfen die auf Sicht beruhen. Außerdem erleidet er zu Beginn eines Zuges, den er in direktem Sonnenlicht beginnt, 1 W6 gleißenden Schaden.

Untotenvariante Zombie

Herausforderungsgrad +1 Grad wenn der HG des Basisprofils 1 oder niedriger ist, sonst unverändert
Veränderte Attribute GES -2, INT -4, WEI -2, CHA -3

Wahrnehmung 8

Taumeln. Die Bewegungsrate des Zombies wird um 3 Meter reduziert

Krankheitsüberträger: Eine Kreatur, die Schaden durch einen Biss des Zombies erleidet, muss am Ende ihrer nächsten langen Rast einen KON-Rettungswurf (SG 11) ablegen, um nicht mit einer auszehrenden Krankheit infiziert zu werden. Eine erkrankte Kreatur erhält eine Stufe Erschöpfung, die nicht abgebaut werden kann, so lange die Krankheit nicht geheilt wird. Die Krankheit verschwindet nach einer Woche von selbst oder kann magisch geheilt werden.

Untote Ausdauer: Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 verringert werden, muss er einen KON-Rettungswurf (SG 5 + erlittener Schaden) ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

Untotenvariante Skelett

Herausforderungsgrad unverändert

Veränderte Attribute INT -4, WEI -1, CHA -3

Schadensreizen Stich

Anfälligkeiten Wucht

Wahrnehmung -1 (9)

Beispiel: Menschlicher Zombie

Basis Kämpfer, leicht gerüstet,

Schablone Untot (Zombie)

Mittelgroßer Untoter

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Rüstungsklasse 12 (Gefütterte Kleidung), 16 mit Schild

Trefferpunkte 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 6 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	-2	+0	-4	-2	-3

Immunitäten Gift; Erschöpfung; Vergiftet, Bezaubert oder Verängstigt durch nichtmagische Ursachen

Resistenzen Psychisch

Anfälligkeiten Schaden durch Nereton oder anderen Totengöttern geweihten Waffen

Sinne Dunkelsicht 18 m

Übungsbonus +2

Wahrnehmung -2 (8)

Heimlichkeit -1 (9)

Sprachen Wenn beschworen, versteht der Untote eine Sprache, mit der ihm Befehle gegeben werden, aber kann nicht sprechen.

Nicht lebendig, Extrem lichtempfindlich:
Siehe Schablone Untote

Krankheitsüberträger, Untote Ausdauer: Siehe Schablone Untote, Variante Zombie

Aktionen

Beil oder Haumesser: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebschaden.

Beispiel: Leonir-Skelettkämpfer

Basis Barbar, Volk-Schablone Leonir,

Schablone Untot (Skelett)

Mittelgroßer Untoter

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rüstungsklasse 13 (Beschlagnahmte Lederrüstung), 15 mit Schild

Trefferpunkte 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+1	-4	-1	-3

Immunitäten Gift; Erschöpfung; Vergiftet, Bezaubert oder Verängstigt durch nichtmagische Ursachen

Resistenzen Psychisch, Stich

Anfälligkeiten Wucht, Weihe (Tod)

Sinne Dunkelsicht 18 m

Übungsbonus +2

Wahrnehmung -1 (9)

Heimlichkeit +1 (11)

Sprachen Wenn beschworen, versteht der Untote eine Sprache, mit der ihm Befehle gegeben werden, aber kann nicht sprechen.

Nicht lebendig, Extrem lichtempfindlich:
Siehe Schablone Untote

Aktionen

Barbaren-Schwertlanze: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 5 (1W4+3) Hiebschaden.

Bonusaktionen

Aggressiver Vorstoß: Der Leonir-Skelettkämpfer bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann.