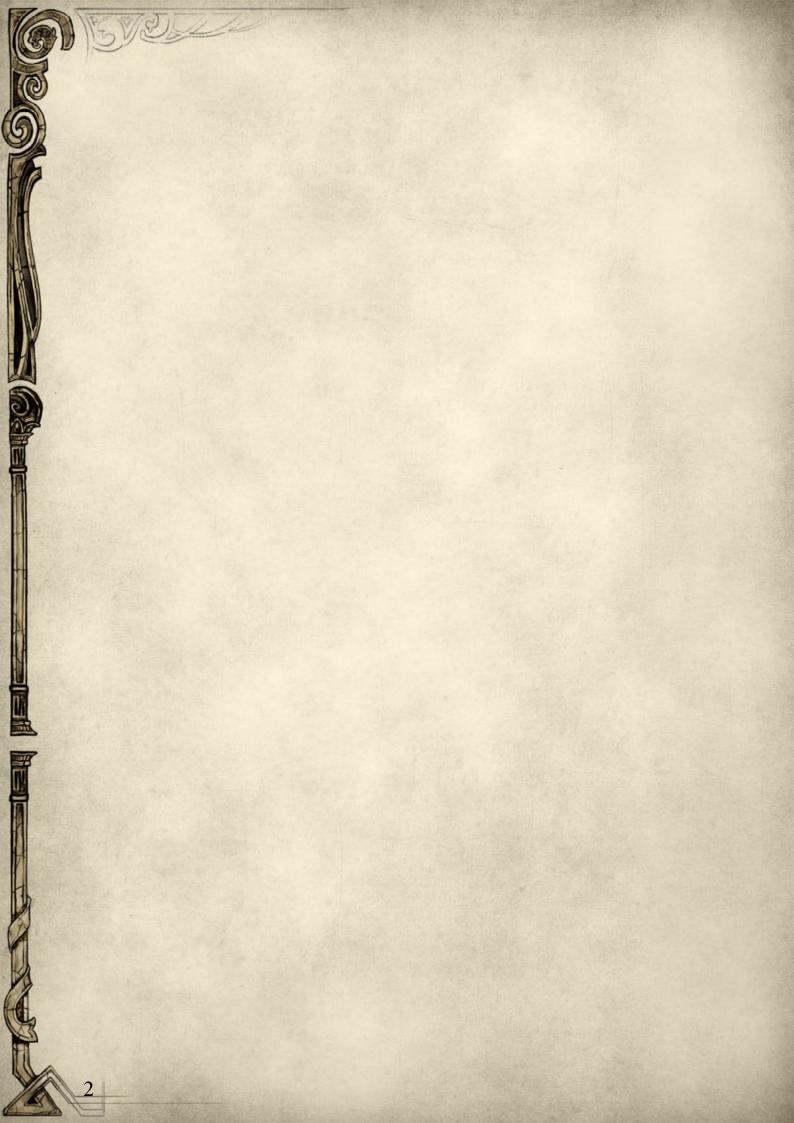


hilberts Bestiarium

Xaver Stiensmeier



Erste Version

Wer den universalen und alles durchdringenden Geist der Wahrheit von Angesicht zu Angesicht erblicken will, muss fähig sein, auch die geringste Kreatur ebenso zu lieben, wie sich selbst.
-aus den Chroniken von Ilaris

> Autor & Layout Xaver Stiensmeier

LaTeX-Vorlage Basierend Auf

Jan Battenfeld

Illustrationen
Bernhard Eisner
Lektorat

N/A

Feedback Und Spieltests N/A

Dank an Ilaris, Lukas (Curthan) Schafzahl, Das Schwarze Auge und natürlich meiner Spielerschaft. Besonderer Dank gebührt Benjamin Bahr (Yelemiz) - Autor von Aventurische Totengeister, von dem ich fleißig klauen durfte.

Feedback-Mail

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.



EINLEITUNG	5	Ghule	9
Bemerkungen zur Notation	5	Untote	
		Schwache Untote	
		Nützliche Untote	
REGELN	6	Starke Untote	
Neue Kreatureneigenschaften	6	Mächtige Untote	12
Neue Kreaturenklassen	6		
Geist	6	ELEMENTARE	13
		Diener	13
Tiere	7	Feuer	
TIERE	/	Dschinne	
		Feuer	
Untiere	8	Meister	
Chimären	8		
Schwache Chimären	8	Dämonen	1.5
Nützliche Chimären	8	DAMONEN	15
Starke Chimären	8		
Mächtige Chimären		EFFEKTWESEN	16



Bemerkungen zur Notation

Berührungsschaden bei Waffen Hat eine Waffe Berührungsschaden, dann ist dieser schon in die TP mit eingerechnet. Der Berührungsschaden wird also nur angerichtet, wenn die Waffe berührt wird, ohne dass sie Waffenschaden macht.

Intervalle Wenn ein Intervall angegeben wird (bspw. KK 2-4) gilt der niedrige Wert bei einem gerade ausgewachsenen Wesen und der höhere Wert bei einem älteren Exemplar.

Rüstungsbrecher Hat eine Waffe das automatische Manöver Rüstungsbrecher impliziert dies, dass sie Rüstungsbrechend ist.

Schadensquellen (Gifte, Krankheiten) Wird eine Spalte ausgelassen, so enthält sie keinen relevanten Wert. Bei Verzögerung wäre dies z.B. 0 INI-Phasen. Die Einheit INI-Ph. wird weggelassen. Ist keine Einheit angegeben, sind INI-Ph. gemeint. Das Wort Schaden wird weggelassen. Wird von X Erschöpfung oder X Wunden ist Schaden gemeint. Zusatzwirkungen oder Einschränkungen werden hinter dem Semikolon angegeben.



Neue Kreatureneigenschaften Meute I/II/III/IV Das Wesen erhält +1 PA, +1 AT.

Neue Kreaturenklassen Geist

Verbliebene Seelen nennen wir Geister. Sie sind besondere Untote.

Eigenschaften: Astralsinn, Immunität (Eigenschaften, Einfluss, Hellsicht, Illusion, Umwelt, Verwandlung, Krankheiten, Gifte, Hitze, Kälte, profan), Körperlosigkeit, Paraphysikalität, Resistenz (magisch, geweiht (außer Totengötter)), Schmerzimmun II, Schreckgestalt I, Verwundbarkeit I (geweihte Waffen oder Gegenstände von Totengöttern) Viele Geister sind zudem noch Unheilig. Wissenstalent: Mythenkunde

Besonderheiten: Geistern können bei der Erhebung zusätzliche

Eigenschaften verliehen werden (Ilaris:81). *Beispiele*: Eisfee, Gefesselte Seele, Geisterdrache



Bär o canada

Wundschwelle 11/13, Koloss I Magieresistenz 12
Geschwindigkeit 6 Initiative 2

Prankenhieb RW 1 VT 6 AT 13 TP 2W6+6
Niederwerfen (-4), Doppelangriff

Biss RW 0 VT 13 AT 14 TP 4W6
Feueratem (Wer zum Ziel eines Angriffs wird, muss eine Zähigkeits-Probe (28) ablegen, um nicht 1 Punkt Erschöpfung zu erleiden)

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff
Attribute: GE 16, KO 42, KK 40, MU 16

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 8, Laufen 22, Zähigkeit 14

7



UNTIERE



Chimären Schwache Chimären

HUNDEBLUME

Pflanze und Tier



Wundschwelle	2/2	Magieresistenz	15
Geschwindigkeit	0	Initiative	4

» Biss RW 0 VT 2 AT 11 TP 1W6+2

Attribute: KO 10, KK 10, MU 14, KL -4, IN 10, CH 10, FF 2, GE 2 **Fertigkeiten:** Wachsamkeit 12, Pirschen 10, Willenskraft 7

Nützliche Chimären

HARPYIE

Mensch und Schwarzgeier



Wundschwelle	5/5	Magieresistenz 11
Geschwindigkeit	14	Initiative 4

Flieger

» Krallen RW 0 VT 8 AT 10 TP 2W6

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: KO 6, KK 6, MU 10, KL 6, IN 8, CH 4, FF 6, GE 16
Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Wachsamkeit 7, Pirschen 4, Willenskraft 4,

In die Luft: Gelingt der Harpyie eine Umklammerung. kann sie ihr Opfer jetzt und in jeder folgenden INI-Ph. 1W3 Schritt nach oben reißen. Löst sich das Opfer aus der Umklammerung, erhält es unter Umständen Fallschaden.

LEDERSCHWINGE

Mensch und Fledermaus



		The second of th	_
Wundschwelle	6/7	Magieresistenz	5
Geschwindigkeit	8	Initiative	4

Wendig **Kampfvorteile:** Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: KO 8, KK 8, MU 10, KL -12, IN 8, CH 4, FF 6, GE 8

Fertigkeiten: Klettern 2, Akrobatik 4, Pirschen 4, Fliegen 7, Willenskraft 4, Zähigkeit 4, Einschüchtern 7, Wachsamkeit 6

In die Luft: Gelingt der Lederschwinge eine Umklammerung, kann sie ihr Opfer jetzt und in jeder folgenden INI-Ph. 1W3 Schritt nach oben reißen. Löst sich das Opfer aus der Umklammerung, erhält es unter Umständen Fallschaden.

SCHLANGENMENSCH

Mensch und Schlange



Wundschwelle Geschwindigk			Magi	eresistenz 13 Initiative 5
» Biss	RW 0	VT 9	AT 9	TP 2W6
» Waffe	RW?	VT 9	AT 9	TP ?
» Kurzbogen Zweihänd	RW 16	LZ 0	FK 10	TP 2W6+1

Attribute: KO 20, KK 20, MU 10, KL 0, IN 10, CH 6, FF 4, GE 6 **Fertigkeiten:** Einschüchtern 10, Klettern 4, Athletik 7, Schwimmen 4, Wachsamkeit 8, Pirschen 6, Willenskraft 6

Varianten: Giftschlange (Gift wie Schlange)

WIDDERHYÄNE

Widder und Hyäne



Wundschwel Geschwindig			N	Initiative 10
Meute I				E III
» Biss	RW 0	VT 5	AT 10	TP 2W6+4
» Hörner	RW 1	VT 5	AT 10	TP 2W6+2
Düctung	chrachand			

Kampfvorteile: Sturmangriff, Niederwerfen

Attribute: KO 9, KK 8, MU 10, KL -12, IN 12, CH 6, FF 4, GE 10 Fertigkeiten: Laufen 7, Klettern 12, Akrobatik 12, Pirschen 8, Willenskraft 5, Zähigkeit 5, Einschüchtern 6, Sinnesschärfe 9, Wachsamkeit 8

Fortpflanzung: Fortpflanzungsfähige Widderhyänen können mit einer Erschwernis von -16 erzeugt werden.

Wolfsechse

Sandwolf und Panzerechse



			_
Wundschwelle	6/8	Magieresistenz	13
Geschwindigkeit	8	Initiative	3

Angepasst II (Dunkelheit), Empfindlichkeit I (Kälte), Meute I, Tarnung (Dschungel, Sumpf), Verwundbarkeit I (Eis)

» Biss RW 0 VT 4 AT 12 TP 2W6+3
 » Pranke RW 1 VT 4 AT 12 TP 2W6+1
 Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: KO 8, KK 8, MU 4, KL -12, IN 6, CH 6, FF 4, GE 10 Fertigkeiten: Laufen 10, Klettern 2, Schwimmen 4, Akrobatik 10, Pirschen 11, Willenskraft 7, Zähigkeit 8, Einschüchtern 10, Sinnesschärfe 8, Wachsamkeit 8

STARKE CHIMÄREN

MANTIKOR

Mensch, Löwe und Skorpion



Wundschwelle7/9, Koloss IMagieresistenz15Geschwindigkeit10Initiative8

Angepasst I (Dunkelheit), Sprunghaft (keine Passierschläge durch Bewegung), Katzenhaft (+4 PA gegen Gegner, die in dieser INI-Ph. nicht Ziel deiner Angriffe waren)

TP 3W6+6 RW₀ **VT** 6 AT 17 **RW** 1 **AT** 17 TP 2W6+8 » Prankenhieb VT 6 Doppelangriff, Niederwerfen (-4), Wendig » Stachel RW 2 VT 6 AT 17 TP 2W6+8 Rüstungsbrechend, Mantikorgift (Stufe 24, Intervall 1, 1 Erschöpfung,

Wirkungsdauer 9; 3-9x pro Tag) **Kampfvorteile:** Standfest, Sturmangriff, Unaufhaltsam

Attribute: KO 58, KK 54, MU 10, KL 6-14, IN 8, CH 8, FF 4, GE 10 Fertigkeiten: Klettern 4, Laufen 9, Zähigkeit 7, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Willenskraft 7, Einschüchtern 10

Mächtige Chimären

Ghule

Hochansteckend Jede erlittene Wunde erhöht die Chance einer Ansteckung mit Wundbrand oder einer anderen Krankheit um 50%. Eine Probe auf Gifte und Krankheiten (24) eliminiert das Risiko.

Ghulgift Stufe 16, Verzögerung 0 Aktionen, Wirkungs- dauer 8 Stunden; Proben auf körperliche Attribute und Fertigkeiten sind kumulativ um –4 erschwert. Fällt bei der KO-Probe eine 1-4, verwandelt sich der Vergiftete binnen 1W6 Tagen selbst in einen Ghul, wenn keine Probe auf Gifte und Krankheiten (28) gelingt.

Generaghul Um eine Kreatur zu einem Ghul zu konvertieren, ziehe 2 von seiner WS ab und setze seine Klugheit auf 4. Seine Unbewaffneten Angriffe erhalten **Hochansteckend** und seine Bissangriffe **Ghulgift**. Falls er mehrere Würfel Trefferpunkte macht, kannst du zusätzlich einen W6 entfernen und zu +2 TP rechnen (2W6+2 wird zu 1W6+4).

GHULKÖNIG

verschmolzener großer Haufen Leichenfresser

Wundschwelle 8/10 Geschwindigkeit 6 Magieresistenz 12 Initiative 8

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt II, Regemutation (Verschmelzen mit Ghulen heilt 1 Wunde, bei großen Ghulen sogar 2 Wunden), Zusätzliche Attacke III, Zusätzliche Verteidigung I, Angepasst II (Dunkelheit)

» Faust	RW 1	VT	6	AT 10	TP	1W6+6
Stumpf, 1	Hochansteckend					
» Zähne	RW 0	VT	8	AT 14	TP	2W6+4
Ghulgift						
» Würgen	RW 2	LZ	1	FK 12	TP	2W6+2

Säure (KO(I,20) sonst 1 Wunde), Flächenangriff (180 Grad)

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Niederwerfen,
Sturmangriff

Attribute: GE 6, KK 18, KL 4, KO 16, MU 8

Fertigkeiten: Laufen 10, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Zähigkeit 16

AASWOLF pervertierter Wolf



Wundschwelle 4/5 Magieresistenz 2
Geschwindigkeit 8 Initiative 2

Angepasst II (Dunkelheit), Immunität (Einfluss), Lichtscheu

» Biss RW 0 VT 6 AT 9 TP 2W6 Zerbrechlich, Aasgift (Stufe 20, Verzögerung 4 Aktionen, Wirkungsdauer sofort; das Ziel erleidet eine Wunde; Wölfe und Hunde verwandeln sich binnen 1W3 Tagen auch in Aaswölfe)

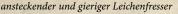
Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 14, KO 6, KK 6, MU 6

Fertigkeiten: Laufen 24, Pirschen 12, Wachsamkeit 18, Zähigkeit 4

Varianten: Alphaaaswolf (WS 5/6; TP, MR und Kampfwerte +4, INI +2, wird der Alphaaaswolf besiegt, nehmen auch die restlichen Wölfe die Pfoten in die Hand)

GHUL





Wundschwelle 4/5 Magieresistenz 9
Geschwindigkeit 6 Initiative 6

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt I, Angepasst II (Dunkelheit)

» Unbewaffnet RW 1 VT 6 AT 6 TP 1W6 Stumpf, Zerbrechlich, Hochansteckend

» Zähne RW 0 VT 6 AT 6 TP 2W6

Zerbrechlich, Ghulgift

Attribute: GE 8, KK 8, KL 2, KO 8, MU 8 Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6

Varianten: Fresser (WS 4/6)

Sammler (WS 3/5, KO 10, KL 4, AT 4, VT 4 (Leichenteilträger (Säcke), Menschenähnlicher, buckelig))

Späher (WS 2/4, Klettern 7, Wachsamkeit 10, Sinnesschärfe 10, AT 9, VT 9, BHKI, BHKII (spinnenartig, schnell))

Wühler (WS 4/6, AT 4, VT 4, Klauen 1W6+4, Graben II (blind, milchige Augen, sehr leicht zu übersehen: Tarnung(Unter der Erde))

OGHUL

ansteckender und gieriger großer Leichenfresser



Wundschwelle 8/10 Magieresistenz 8
Geschwindigkeit 6 Initiative 4

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt I, Angepasst II (Dunkelheit)

RW 1 » Faust VT 8 **AT** 14 TP 2W6+4 Niederwerfen (-4), Stumpf, Hochansteckend » Zähne RW₀ VT 8 **AT** 14 TP 3W6+2 Ghulgift LZ 1 » Felsbrocken RW 32 FK 12 TP 4W6+4 Niederwerfen (-8)

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag), Niederwerfen, Sturmangriff

Attribute: GE 4, KK 22, KL -2, KO 20, MU 20

Fertigkeiten: Laufen 14, Wachsamkeit 6, Pirschen 8, Zähigkeit 16

Varianten: Mächtiger Oghul (WS 10/12, TP +4, Kampfwerte +2)

Würger

ansteckender und gieriger spuckender Leichenfresser



Wundschwelle 5/7 Magieresistenz 9
Geschwindigkeit 6 Initiative 6

Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Lichtscheu, Schreckgestalt I, Angepasst II (Dunkelheit)

» Unbewaffnet RW 1 VT 5 AT 5 TP 1W6 Stumpf, Zerbrechlich, Hochansteckend

» Zähne RW 0 VT 5 AT 5 TP 2W6 Zerbrechlich, Ghulgift » Würgen RW 2 LZ 0 FK 8 TP 1W6+1

» Würgen RW 2 LZ 0 FK 8 Säure (KO(I,20) sonst 1 Wunde), einmalig

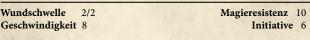
Attribute: GE 8, KK 8, KL 2, KO 10, MU 8 **Fertigkeiten:** Pirschen 8, Wachsamkeit 6

UNTOTE

SCHWACHE UNTOTE

GEFESSELTE SEELE

der schwache Geist eines Menschen



Vorteile bis 80 EP

» Waffenlos RW 0 VT 6 AT 6 TP 1W6
Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Nach Verstorbenem

30 AsP

Einfluss 12 (Horriphobus)

Attribute: 2x4, 4x6, 2x8 Fertigkeiten: 4x6, 1x10

Varianten: Nützliche Seele (Vorteile bis 160 EP, ein Attribut auf 12 statt auf 4, eine zusätzliche Fertigkeit auf 10 und 14)

Starker Nekromentor (nach Wissen strebender Lehrgeist, der durchaus erfahren in seinem Wissensgebiet ist. Von 17:00 bis 5:00 morgens ist er bereit sein Wissen weiterzugeben: 2x14 Wissensfertigkeiten. KL 20, IN 18)

Mächtige Seele (auch andere Wesen als Mensch möglich, Werte abweichend)

Mächtige Entfesselte Seele (Eigenschaften, Fertigkeiten wie Erhobener, Zauber wie Erhobener, persönliche Waffe/Pferd/Gegenstände des Erhobenenen erscheinen geisterhaft, grobe Erinnerungen ans Leben)

GEISTERSCHWARM

der schwache Geist

Wundschwelle 2, Koloss I Geschwindigkeit 5

Magieresistenz 6 Initiative 10

Astralsauger (Richtet der Geisterschwarm Wunden bei einem Wesen an, das über AsP verfügt, so verliert dieses Wesen WS Anzahl der Wunden AsP.), Schmerzimmun II, Resistenz (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

» Waffenlos RW 0 VT 6 AT 10 TP 1W6 Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Attribute: MU 10, KL 2, IN 20, CH 4, FF 0, GE 14, KO 4, KK 2 Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Pirschen 7, Sinnesschärfe 8, Willenskraft 1

Varianten: Starker Geisterschwarm (Koloss II, TP +2, Fertigkeiten +2, Zusätzliche Attacke II)

IRRLICHT

ein Licht im Nebel

Wundschwelle 1/1 Magieresistenz 10
Geschwindigkeit 8 Initiative 8

Magieabweisend, keine Schreckgestalt

30 AsP

Einfluss 12 (Bannbaladin)

Attribute: IN 8, GE 12

Fertigkeiten: Laufen 16, Überreden 10

Varianten: Nützliches Hasserfülltes Irrlicht (Einfluss 14 (Bannbaladin, Horriphobus), Aura (Folge mir!, Willenskraft (20) jede Initiativephase, 1 Erschöpfung))

NACHTALP

auf der Suche nach Auferstehung

Wundschwelle 2+*/2+* Magieresistenz 5
Geschwindigkeit 5 Initiative 3

Tarnung (Dunkelheit), Aura (Albträume, Willenskraft (28) jede Nacht, Schlafende in 4 Schritt Reichweite erleiden eine Wunde)

» Waffenlos RW 0 VT 6 AT 10 TP 2W6 Umklammern (-4), Rüstungsbrechend

» Biss RW 0 VT 6 AT 6 TP 3W6
Zerbrechlich

Attribute: MU 10, KL 10, IN 4, CH 10, FF 2, GE 6, KO 4, KK 2

Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 6, Sinnesschärfe 8, Pirschen 10, Willenskraft 12

Sonderregeln:

Wiedergeburt: Nachtalpe erhalten +1 WS pro Wunde die sie mit Bissen oder Albträumen angerichtet haben. Wann immer der Nachtalp eine Wunde erleidet oder 24h lang keine neue WS hinzugewinnt, verliert er eine WS (bis zu seinem Ursprungswert). Erreicht ein Nachtalp Koloss II WS 16, so erhält er einen sterblichen Körper. Er ist dann wieder ein Lebewesen und kein Geist mehr. Werte und Aussehen entsprechen dann denen seines ursprünglichen Körpers vor dem Tod.

Triumph: Triumphe bei einer Biss-Attacke richten zusätzlich doppelten Waffenschaden an (siehe Hammerschlag).

Dienst: Gegen Blut sind freie Nachtalpe in der Regel bereit Dienste zu verrichten, die keinen Kampf enthalten.

POLTERGEIST

nächtlicher Unruhestifter



Tarnung, Telekinese-Feld (In einer Reichweite von 8 Schritt kann der Poltergeist Gegenstände telekinetisch bewegen und werfen)

» Waffenlos	RW 0	VT 4	AT 8	TP 1W6
Rüstungsb	rechend			
» Kleines W.g.	RW 4	LZ 0	FK 8	TP 2W6+1
Meist Stun	npf			
» Mittleres W.g	. RW 2	LZ 0	FK 8	TP 2W6+3
Meist Stun	npf, Niederw	rerfen (-4)		
» Schweres W.g	. RW 1	LZ 1	FK 8	TP 4W6+6
Meist Stun	nnf. Niederw	erfen (-8)		

20 AsP

Verwandlung: 4 (Desintegratus Pulverstaub, Claudibus Clavistibor)

Attribute: MU 10, KL 10, IN 6, CH 10, FF 12, GE 4, KO 4, KK 20 **Fertigkeiten:** Einschüchtern 12, Sinnesschärfe 6, Pirschen 10, Willenskraft 10

Vorahnung: Gegen Fernkampfangriffe des Poltergeists kann mit IN (24, I) verteidigt werden.

Varianten: Starker Poltergeist (32 AsP, Die Reichweite aller Fernkampfangriffe und des Telekinese-Felds ist verdoppelt. Schreckgestalt II. Verwandlung 8, Pirschen 14)

Mächtiger Poltergeist (40 AsP. Unsichtbarkeit, Schreckgestalt III. Die Reichweite aller Fernkampfangriffe und des Telekinese-Felds ist vervierfacht. Verwandlung 18 (Alle), Pirschen 16)



NÜTZLICHE UNTOTE

EISFEE

nützlicher kalter Geist des hohen Nordens

Wundschwelle Magieresistenz 10 Geschwindigkeit 4 Initiative 4

Herrin der gefesselten Seelen (Eisfeen können gefesselte Seelen an sich binden), Kuss der Eisfee (Intervall 1 INI-Ph. 1 Wunde, freiwilliges Opfer; siehe Bannbaladin; Vergleichende Probe Willenksraft gegen Betören)

RW 0 VT 2 **AT** 14 **TP** 3W6 Rüstungsbrechend

Einfluss 14 (Bannbaladin, Horriphobus)

Attribute: MU 18, KL 4, IN 8, CH 20, FF 2, GE 8, KO 2, KK 6

Fertigkeiten: Einschüchtern 5, Wachsamkeit 10, Betören 14, Überreden 14, Willenskraft 13

Varianten: Starke Eisfee (6/6 WS, Zusätzliche Zauber: Erinnerung verlass dich!, Herzschlag Ruhe!)

Mächtige Eisfee (6/6 WS, Eigenschaften +2, Fertigkeiten +4, 64 AsP, Einfluss 18. Zusätzliche Zauber: Erinnerung verlass dich!, Herzschlag Ruhe!, Alpgestalt)

HETZER

Seele eines Mörders oder Attentäters

Wundschwelle Magieresistenz 5 Geschwindigkeit 8 Initiative 5

Tarnung, Rudel

» Krallen **RW** 0 **VT** 4 AT 12 TP 2W6+4 Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Sturmangriff

Hellsicht 8 (Exposami Lebenskraft, Sensattaco Meisterstreich)

Einfluss 8 (Harmlose Gestalt, Blitz dich Find)

Attribute: MU 10, KL 2, IN 10, CH 4, FF 10, GE 6, KO 2, KK 4 Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Laufen 6, Menschenkenntnis 6, Pirschen 8

Walkür

Schild, Stumpf

pflichtbewusster halb-materieller Schutzgeist

Wundschwelle Magieresistenz 6 Geschwindigkeit 5 Initiative 10

Keine Immunität (profan), Resistenz (profan)

» Schwert **RW** 1 VT 10 AT 10 TP 2W6+2 Wendig » Schild RW0VT 12 AT 15 TP 1W6-1

Kampfvorteile: Ausfall, Niederwerfen, Schildkampf III (Schildwall)

Attribute: MU 10, KL 2, IN 3, CH 4, FF 3, GE 14, KO 6, KK 8 Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Pirschen 6, Willenskraft 8

Beseelte Waffe: Der Walkür kann für eine Stunde in eine Waffe einfahren (WM +1, TP +1, 1x kostenlos Wurf wiederholen, magisch)

Varianten: Großer starker Geisterkrieger (WS 7/8, +4 TP, +2 AT/VT, IN 16, MU 16, Gegenhalten, Aufmerksamkeit, Groß)

STARKE UNTOTE

LYNX

Grüßer der Todgeweihten

Wundschwelle Magieresistenz 10 Geschwindigkeit 8 Initiative 8

Unsichtbarkeit (Ausnahme: Ziel der Jagd), Schreckgestalt II

» Pranken **RW** 0 **AT** 16 **TP** 1W6+6 Rüstungsbrechend RW₀ VT 8 **AT** 14 TP 3W6+3 Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff, Todesstoß, Zusätzliche Aktion I,

Attribute: MU 10, KL 10, IN 6, CH 4, FF 4, GE 16, KO 10, KK 12 Fertigkeiten: Einschüchtern 10, Laufen 12, Sinnesschärfe 8, Pirschen 10, Willenskraft 8

Untoter Drachenbandwurm

Cestoda Dracophagus

Wundschwelle Magieresistenz 12 Geschwindigkeit 1 Initiative 1

Resistenz I (Feuer, Stich), Magieabsorption (Zauberern wird 4 AsP pro Initiativephase entzogen. Die entzogenen AsP sind um 1 je volle 8 Schritt Entfernung zum Absorber reduziert), Magienahrung (regeneriert 1 Wunde pro 2 zugenommene AsP)

» Biss **RW** 0 **VT** 4 AT 11 **TP** 1W6+2 Entzieht dem Ziel 3W6 AsP pro angerichtete Wunde

NECROPHAGION

skelettierter großer Tatzelwurm

Wundschwelle 8/10 (Koloss I) Geschwindigkeit 3

Astralsinn, Aura (Gestank, Zähigkeit (16) jede Initiativephase, -2 auf körperliche Proben (kumulativ) für 1 Tag), Resistenz II (Feuer, Stich)

» Biss RW 1 VT 4 AT 15 TP 3W6+5 Zerbrechlich » Klauen RW 1 **AT** 12 TP 2W6+4 Niederwerfen (-4)

VT 4 » Schwanz RW₂ **AT** 10 TP 1W6+4 Niederwerfen, Flächenangriff (180° hinter dem Wurm)

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Standfest, Unaufhaltsam

Attribute: KO 32, KK 26

Fertigkeiten: Pirschen 0, Wachsamkeit 8







MÄCHTIGE UNTOTE

GEISTERDRACHE

uralter mächtiger sehr großer untoter Ratgeber

Wundschwelle 9/11, Koloss I Geschwindigkeit 8

Magieresistenz 16 Initiative 4

Aura (Wahnsinn, Willenskraft (28) jede Initiativephase, 1 Erschöpfung), Aura (Disruptivo, Alle Zauber anderer Wesen sind in einer Reichweite von 32 Schritt um 8 erschwert), Immunität (magisch), Schreckgestalt III

VT 8 **AT** 14 TP 3W6+6 Rüstungsbrechend

RW 1 VT 8 **AT** 14 **TP** 4W6+2 » Pranke Rüstungsbrechend, Niederwerfen (-4) (Willenskraft als Gegenprobe statt KK)

» Schwanzhieb RW 2 VT 8 **AT** 14 **TP** 3W6 Rüstungsbrechend, Flächenangriff (90° hinter dem Drachen), Niederwerfen (-8) (Willenskraft als Gegenprobe statt KK)

 $\textbf{Kampfvorteile:} \ Hammerschlag, Kraftvoller \ Kampf \ III \ (Befreiungsschlag),$ Standfest, Sturmangriff, Unaufhaltsam, Zusätzliche Attacke I

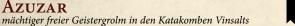
150 AsP Kraft 18 (Alle)

Illusion 16 (Alle)

Magische Vorteile: Drachenmagie (Reichweite und Wirkungsdauer jedes Zaubers ist vervielfacht)

Attribute: MU 18, KL 8, IN 8, CH 6, FF 1, GE 12, KO 16, KK 24 Fertigkeiten: Einschüchtern 14, Menschenkenntnis 8, Sinnesschärfe 6, Wachsamkeit 6, Überreden 4, Willenskraft 10, Magiekunde 18, Derekunde 18, Mythenkunde 18

AZUZAR



Wundschwelle Geschwindigkeit 5

Magieresistenz 16 Initiative 4

Schreckgestalt IV (wenn er möchte)

80 AsP

Einfluss 22 (Alle)

Hellsicht 22 (Alle)

Magische Vorteile: Effizientes Zaubern, Flinke Magie, Kontrolliertes Zaubern, Mühelose Magie, Vorbereitendes Zaubern

Attribute: MU 12, KL 24, IN 20, CH 8, FF 6, GE 8, KO 6, KK 6

Fertigkeiten: Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 18, Sinnesschärfe 16,

Wachsamkeit 16, Überreden 22, Willenskraft 10, Magiekunde 18



ELEMENTARE

IENER

Drachenfliege

klein, Musca draconigena flagranta



Wundschwelle	2/7	Magieresistenz 17	7
Geschwindigkeit	9	Initiative 4	1

» Biss **RW** 1 VT 5 **TP** 1W6+3 **AT** 13

Attribute: KO 1, KK 1, MU 10, KL 0, IN 2, CH 2, FF 2, GE 6 Fertigkeiten: Akrobatik 16, Willenskraft 5, Einschüchtern 10 (wenn verwandelt), Sinnesschärfe 6

Elementübergang: Die Flügel der Drachenfliege verwandeln sich in Feuer, wenn sie bedroht wird. Dies lockt oft Mindergeister an.

FEUERGEIST

klein, neugierig und reizbar



Wundschwelle Geschwindigkeit	2/2 5		10		Magieresistenz Initiative	
Regeneration I		E - 471				
» Flammenhand	RW 1	VT	5	AT 13	TP 2W6	+2

Nachbrennen Attribute: KO 1, KK 1, MU 10, KL 0, IN 2, CH 2, FF 2, GE 6 Fertigkeiten: Akrobatik 4, Willenskraft 5, Zähigkeit 5, Einschüchtern 5, Sinnesschärfe 5

FEUERMÄHRE

großes Feuerross



Wundschwelle	5/5	Magieresistenz	17
Geschwindigkeit	10	Initiative	4

Jähzorn (Willkürlich greift die Feuermähre an. IN(20,I) sonst -8 auf die erste Parade. Ebenso willkürlich endet der Angriff)

RW 2 **VT** 7 TP 3W6+4 Nachbrennen, Niederwerfen Kampfvorteile:

Attribute: KO 8, KK 8, MU 6, KL 2, IN 2, CH 4, FF 2, GE 8 Fertigkeiten: Willenskraft 4, Einschüchtern 6, Wachsamkeit 4

Behütend: Der Reiter ist immun gegen Feuerschaden, nicht aber gegen den Jähzorn der Feuermähre.

KIESENFEUERKÄFER



flammendes Insekt Wundschwelle Geschwindigkeit 4

Magieresistenz 13 Initiative 4

Überhitzung (fallen bei der Bestimmung der Trefferpunkte mindestens zwei Sechsen, stirbt der Käfer)

» Biss **RW** 0 VT 6 AT 11 **TP** 3W6 Nachbrennen, Niederwerfen

Attribute: KO 2, KK 2, MU 4, KL 2, IN 2, CH 4, FF 2, GE 8 Fertigkeiten: Willenskraft 4, Einschüchtern 6, Wachsamkeit 4

Spezialfähigkeiten: Zerberstender (-X, Explosion(XW6); maximal 4), Kochendes Blut (-4, Werden dem Riesenfeuerkäfer X Wunden zugefügt, muss jedes Wesen in Reichweite eine GE (16,I) ablegen, um nicht je 2XW6 SP zu erleiden)

Schinne

Al'Jallahir

der flammende Redner und Herr der Menetekel



Wundschwelle 10/12 Geschwindigkeit 6

Magieresistenz 13 Initiative 6

Schreckgestalt I

» Flammenpeitsche RW 2 TP 2W6+4 VT 5 Nachbrennen, Rüstungsbrecher, Unberechenbar, Wendig Kampfvorteile: Niederwerfen, Zusätzliche Attacke I

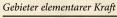
Attribute: KO 13, KK 13, MU 12, KL 8, IN 12, CH 20, FF 6, GE 10 Fertigkeiten: Anführen 20, Betören 12, Rhetorik 20, Überreden 18, Tulamidenlande 12, Sinnesschärfe 10, Wachsamkeit 12 Kampfvorteile: Befreiungsschlag

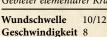
Feuer 16 (Caldofrigo, Custosigil, Ignifaxius, Ignifugo, Ignisphaero, Leib des Feuers, Manifesto, Pfeil des Feuers, Wand aus Feuer, Warmes Blut)

Flammende Rede: Al'Jallahir kann das Kommando Flammende Rede (Furcht Effekte eine Stufe gesenkt, +2 VT, +2 AT)

Flammenpeitsche: Mit der Flammenpeitsche kann das Manöver Umklammern durchgeführt werden. Die Peitsche ist heiß wie Glut (400-800 °C, Inervall 1, 1 Wunde, Berührung 3W6SP/Akt.). Gelingt eine Attacke die mit dem Manöver Entwaffnen verstärkt wurde, erhält die entwaffnete Waffe eine Beschädigung.

FEUERDSCHINN





Magieresistenz Initiative 6

» Flammenhand RW 1 **AT** 15 **TP** 3W6+6 Nachbrennen

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff, Zusätzliche Attacke I

Feuer 12 (alle)

Attribute: KO 13, KK 13, MU 14, KL 8, IN 12, CH 10, FF 6, GE 14 Fertigkeiten: Akrobatik 14, Willenskraft 7, Zähigkeit 14, Pirschen 14, Einschüchtern 11, Sinnesschärfe 14

Jegvilbar Esidde





Wundschwelle 8/10 Geschwindigkeit 1

Magieresistenz 16 Initiative 8

Regeneration IV

Attribute: KO 10, KK 10, MU 20, KL 10, IN 14, CH 4, FF 4, GE 4 Fertigkeiten: Willenskraft 20, Einschüchtern 2, Wahrnehmung 8

Unbeweglich: In der dritten Sphäre kann sich die ewige Flamme fast nicht bewegen. Sie verbleibt am liebsten an einem Ort. Dienste die Bewegung enthalten, erschweren die Beherrschungsprobe um 8.

Flammenwand: Alle 4 INI-Ph. kann Jegvilbar Esidde mittels einer Aktion Konzentration eine neue Flammenwand (and aus Flammen, 2xMM) erschaffen. Jegvilbar Esidde kann in einer Aktion Konzentration eine gewirkte Flammenwand in eine beliebige Richtung abfeuern. Die Wand bewegt 32 Schritt in die angesagte Richtung und löst sich dann auf. Ziele in ihrem Pfad müssen eine Gegenprobe GE (30,I) ablegen, die um ihre GS erleichtert ist. Getroffene Ziele erhalten 8W6 SP und erleiden Nachbrennen.

MEPHARASCH

der Feuerwirsch



Wundschwelle 4/6 Geschwindigkeit 9 Magieresistenz 13 Initiative 8

» Feuerbiss F

RW 0 **VT** 10

TP 2W6+2

Nachbrennen

Kampfvorteile: Sturmangriff, Zusätzliche Attacke I

54 AsP

Feuer 12 (alle bis 60 EP)

Attribute: KO 5, KK 5, MU 12, KL 8, IN 16, CH 8, FF 6, GE 16 **Fertigkeiten:** Laufen 10, Willenskraft 7, Einschüchtern 12, Wachsamkeit

AT 14

Feuerteufel: Die Modifikation Mehrere Ziele ist nicht erschwert. Für jedes weitere Ziel werden nur die halben Kosten bezahlt.

Schwer zu kontrollieren: Der Modifikator geht bis -16 je nach Dienst. Mepharasch hasst es, Dinge nicht in Brand setzen zu dürfen oder wenn ihm mehr als ein Dienst abverlangt wird, ohne dies vorher anzukündigen.

SHOLTGOTHAR

die zähe Glut



Wundschwelle 12/2 Geschwindigkeit 5 Magieresistenz 13 Initiative 4

Aura (Hitze, Zähigkeit (28) alle 4 Initiativephasen, 1 Wunde), Schreckgestalt I, Tarnung (Gestein)

» Gluthand RW 0

VT 3 AT 19

TP 3W6

Nachbrennen, Umklammern (-4), Rüstungsbrecher Flammenaugen RW 16 LZ 0 FK 12

» Flammenaugen RW 16 Nachbrennen (GE, 20) **TP** 1W6

Kampfvorteile: Niederwerfen, Standfest

64 AsP

Feuer 12 (alle)

Attribute: KO 16, KK 15, MU 16, KL 8, IN 8, CH 2, FF 2, GE 8 **Fertigkeiten:** Willenskraft 14, Einschüchtern 16, Wachsamkeit 8

Feuriges Umklammern: Sholtgothar ist heiß wie Glut (400-800 °C, Inervall 1, 1 Wunde, Berührung 3W6SP/Akt.).

Waffen schmelzend: Waffen, die Sholtgothar treffen, erhalten eine Beschädigung. Sholtgothars Paraden reichen dafür nicht aus.

Spezialfähigkeiten: Zerberstender (-X, Explosion(XW6))

MEISTER

Meister des Feuers

großer, rachsüchtiger Meister



Wundschwelle 20/24, Koloss II

Magieresistenz 24 Initiative 10

Geschwindigkeit 9

TP 4W20+3

» Flammenhand RW 2 VT 16 AT 26 Befreiungsschlag, Nachbrennen, Niederwerfen (-16)

Kampfvorteile: Unaufhaltsam

128 AsP

Feuer 24 (alle und ähnliche Effekte)

Fertigkeiten: Willenskraft 30, Einschüchtern 30, Menschenkenntnis 7, Sinnesschärfe 14, Wachsamkeit 14

& Sämonen



Effektwesen sind solche, die keinen echten Kampf bieten. Die Probe gibt an, wie die Wirkung verhindert werden kann. Der Meister entscheidet, ob eine ausgedehnte Probe notwendig ist. Kreative Spieler finden sicherlich auch andere Ansätze, um mit den Wesen umzugehen. Der Meister entscheidet, ob eine andere Idee Erschwernisse bringt. Erleichterungen sollte es nur geben, wenn die Lösung durch die spezielle Situation genial wird. Ein Sprung ins Wasser bei Hornissen ist z.B. ein solcher Fall. Gegen Wirkung kann wie gewohnt mit KO-Proben (Gifte und Krankheiten), Immunität oder ähnliches widerstanden werden.

Name	Тур	Wirkung	Probe
Blutassel	Gift	Stufe 20, Intervall 2, Schaden 1 Wunde, Wirkungsdauer 1W4*1W4. Der Schaden tritt	Wahrnehmung (20)
		gesammelt am Ende der Wirkungsdauer ein	