

Völker

Menschen

Erlenländer (Südwesten, Margelda)

Ailander: vor 700 Jahren als Häretiker aus dem Erlenland, Rabenschwestern

Aslenen: bunte Kleidung, geflochtene Haare, Gold und Bronze, Reitervolk

Quarden: Reiterclan der Aslene, verehren Horn, Zertome

Galdanen: Margelda, Flüchtlinge aus Aschetal, Zertome, Nomaden, Rivalen der Quarden

Schweigende: taubstumme Wächter am Eisenriegel

Scheusale/Dämonenberührte: von Zytera verführt, dämonische Merkmale, Umgebung von Erlenstein

Halbelfen

Zierliche: bei Menschen aufgewachsen, aus Erlenland, kein Pflichtbewusstsein

Elbenspross: bei Elben aufgewachsen

Orden der Maiden: Druidinnen, Smaragdsplitter der Scherbenmaid in der Stirn

Elfen

vom Roten Wanderer herabgeregnet

Friedelfen: einige werden **Baumhirten**, Rosenstaad Tempel in Friednebel, zersplittern um neue Elfen zu schaffen, Blauwedd der Weise

Aufsässige: Zorn und Vergeltung, gegen Lethargie

Goldener Zweig: Druidenbund, viele Halbelfen, schützen die Natur

Verwobene: Forscher, Muster unter der Haut, Veliman der Maler, Tarnung, freundlich, geschwätzig

Beobachter: Verwobene die den Friedelfen in Liedern berichten

Rotläufer: militante Krieger, emotional, hassen Rostbrüder und Untote, suchen Elfenrubine

Zwerge

Belderrannen – der Clan der Söhne: ursprüngliche Heimat Belderand, Belder Dynastie, König Turik
Steinsänger sind magische Erbauer, sammeln Troll-Exkremete

Meromannen – der Bergbau Clan: ehemals in Klagefeste, jetzt Belderand & Steingarten, Rausch,
Kriegsherr Tormund Halbhand

Caniden – Eisenmeute Clan: leben auf Oberfläche, Steingarten, schwere Rüstung, Kriegshunde,
König Karomax, Königin Sulma „Eisenbündin“, Allianz mit Orkclan Urhur?

Crombe – Wächter Clan: König Tademir Steinfreund, Festung Skarnhall auf dem Drachenzahn,
Hammer, Menschenkopf an Bergflanke

Graber – die Ältesten: bleiche feuchte Haut, tief im Untergrund

Oger

Kinder von Menschen und Zwergen, primitiv, brutal, Magie-resistent

Orks

1 Frauen je 7 Männern, Frauen menschenähnlich, Männer mit Hauern & können kaum sprechen

Clan Urhur (Purpur): Kaiser Hroka, Frau Soria, Elfenruine Iridne, Schwindler Hranga Gala

Clan Roka (Stein): hassen Magie & Dämonen, Respekt vor Zwergen, Schmuck aus poliertem Stein,
südlicher Teil des Arinawaldes, General Archa

Clan Isir: Kriegerkaste, manche gespaltene Zunge, Giftbiss,
Eldag der Verwüster, will Belderand erobern

Viraga (Iraga): weiblicher Ork-Zirkel, Schattenregierung, tragen Fuchsfell, Pflanzenextrakte,
Menschenopfer, infiltrieren Menschensiedlungen

Herumtreiber: umherziehende Plünderer und Söldner

Wolfsvolk

Blutnebel = Atem der Jägerin, konnte in Wäldern durchquert werden, Angst vor offenen Plätzen, umherziehende rasende Krieger = Werwölfe, manche verehren Häma (Jägerin)

Echsenvolk

Gargan Sümpfe & Delta der Röte & Elyaf Fluss/Laak Varda, sehr territorial, bauen Dämme, richten Krokodile ab, 15 Minuten Luft anhalten, fressen Aas, stinken, handeln an Handelsstationen Fisch, Muscheln & Brotwurzeln gegen Metall, kein Schmuck

Wimmerer

wohnen in engen Höhlen, schmecken gut und sind heilsam, Gold unter ihrer Haut vermehrt sich, werden gefangen und in Käfigen gehalten, überfallen Reisende, Königin legt Eier?

Halblinge & Goblins

Eor die Mondgöttin warf blaue Steine auf die Erde → konnten Sonnenlicht nicht ertragen nach Verrat an Rabe: Stein aus ihrer Brust gerissen (→ Aslene), Völker wurden geteilt

Goblins: verehren Eor, lieben wilde Natur, ungeniert, beschützen Halblinge

Halblinge: verehren Eor nur heimlich (Sekte Penita übt Busse und sucht Mondsteine), Spießher

Merigalls Kinder vom Anfang von Zorn des Raben:

- Halbling aus der Familie von Medulda und Hulvia
- Ork (yellow eyed giant) im Auge der Rose
- wahrscheinlich ein Goblin oder Echsenmensch in den Gargan Sümpfen
- jemand in Alderstone
- möglicherweise ein Oger
- ein Warg im Leichentuch
- jemand am Eisentor (eine der stummen Wachen?)
- Morelde und Migalda in Vond

I have placed 4 so far:

- wolfkin child called **Yelloweye** that has magical talents. Lives in a small camp in Groveland Woods
- human teenager **Darian** that lives in "Rustville" at the southern bank of the Blaudwater. A troublemaker, pickpocket and a member of the Rust church
- elderly human **Prisca**, leader of the Inoculates order and also human young adult **Casian**, member of the order. Merigall has visited this order many times and made many children over the last 300 years as this order was attempting to get rid of the blood mist. Members of the order with yellow eyes are expected to perform great deeds, but the existence of Merigall is not known to them as they always come in a different shape

Typischer Ailander

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3
Nahkampf 2, Bewegen 2, Fernkampf 2, Heilen 1

Kurzsword, Kurzbogen

Typischer Erlenländer

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3
Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Bewegen 1

Kurzsword, Kurzbogen

Typischer Wächter der Schweigenden (Ritterorden am Eisernen Riegel)

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2
Menschenkenntnis 4, Nahkampf 3, Kraft 2

Speer, Großer Schild, Kettenhemd, Topfhelm, Schwere Armbrust

Typischer Aslene

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2
Nahkampf 2, Bewegen 2, Fernkampf 2, Tierkunde 2
Berittener Kämpfer

Speer, Kurzbogen, Lederrüstung, Reitpferd

Typischer Zierlicher (Halbelb)

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 4
Wissen 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2

Dolch, Feder Und Tintenfass

Typische Druidin Der Maiden (Halbelbin)

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 3
Nahkampf 2+2, Fernkampf 3+2, Bewegen 3+1, Wissen 4+2, Manipulation 3+2
Weg Der Gestaltwandlung 2

Dolch 4+1 1, Kurzbogen 5+1 1, Lederrüstung 2

Typischer Friedelb

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 5, Empathie 2
Wissen 5, Handwerk 4, Menschenkenntnis 4, Nahkampf 2
Weg Der Gestaltwandlung 2

Holzstab

Typischer Aufsässiger Elb

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2
Nahkampf 3+2, Ausdauer 3+2, Fernkampf 4+2, Heimlichkeit 4+3, Kundschaften 3+2,
Überleben 3+2

Speer 5+1 1, Messer 5+1 1, Langbogen 6+1 1

Typischer Druiden Vom Goldenen Zweig (Elb)

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 3
Überleben 3, Wissen 3, Tierkunde 3, Nahkampf 2, Fernkampf 2, Kundschaften 2
Weg Der Heilung 2

Wurfspeer, Falchion, Lederrüstung

Typischer Verwobener Elb

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 4, Empathie 3

Heimlichkeit 5, Wissen 4, Handwerk 4, Überleben 3, Nahkampf 2

Weg Der Hellsicht 2

Messer

Typischer Rotläufer-Elb

Stärke 4, Geschick 5, Verstand 3, Empathie 3

Fernkampf 4, Menschenkenntnis 3, Ausdauer 3, Nahkampf 3, Heimlichkeit 2, Überleben 2

Weg Des Feindes 2

Langbogen, Breitschwert, Dolch, Lederrüstung

Typischer Steinsänger-Zwerg (Belderannen)

Stärke 4, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 4+3, Kraft 4+3, Handwerk 4+2

Streitaxt 5+2 2, Großer Schild & Kettenhemd & Geschlossener Helm 11

Typischer Meromannen-Zwerg

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Kraft 4+2, Fernkampf 3+2, Menschenkenntnis 3+2

Kriegshammer 6+2 2, Schwere Armbrust 5+1 3, Beschlagene Lederrüstung 3

Typischer Caniden-Zwerg

Stärke 5, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Kraft 4, Nahkampf 3, Ausdauer 2, Kundschaften 2, Überleben 2

Zweihandaxt, Plattenrüstung, Geschlossener Helm

Typischer Crombe-Zwerg

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 3

Handwerk 3, Darbietung 3, Nahkampf 2, Wissen 2, Heilen 2

Streitkolben, Lederrüstung

Typischer Oger

Stärke 6, Geschick 2, Verstand 1, Empathie 2

Nahkampf 6+2, Kraft 6+4, Ausdauer 6+2

Große Holzkeule 8+1 2

Magieresistenz Die Machtstufe jedes Zaubers wird automatisch um W6 verringert

Typischer Urhur-Ork

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Kraft 4+2, Nahkampf 4+2, Wissen 3+1

Krummsäbel (+1, 2), Beschlagene Lederrüstung (3), Großer Schild (+2)

Typischer Roka-Ork

Stärke 5, Geschick 2, Verstand 2, Empathie 2

Kraft 2, Nahkampf 2, Kundschaften 1, Überleben 1

Flegel, Beschlagene Lederrüstung

Typischer Isir-Ork

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+3, Kraft 4+2, Fernkampf 3+2, Überleben 3+2

Zweihandschwert 7+2 3, Beschlagnene Lederrüstung & Geschlossener Helm 6

Giftbiss (halluzinogen, Wirksamkeit W3+2) Angriff 7 Schaden 1 schnitt,

halluzinogenes Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer**: -1 Stärke oder -1 Empathie/Runde

Giftresistenz +3 auf **Ausdauer**-Wurf

Typische Viraga Orkfrau

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 4, Empathie 3

Nahkampf 3+2, Fernkampf 4+2, Heimlichkeit 4+2, Bewegen 4+2, Wissen 4+2,

Menschenkenntnis 4+3, Manipulation 3+2

Weg Des Meuchlers

Kurzschwert 5+1 1, Dolche 5+1 1, 4 Wurfmesser 6+1 1, Lederrüstung 2

Typischer Herumtreiber Ork

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Kraft 1

Krummschwert, Beschlagnene Lederrüstung, Beschlagnene Lederkappe

Typischer Wolfsmensch

Stärke 4, Geschick 4, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+3, Kraft 4+1, Ausdauer 4+3, Kundschaften 2+3, Überleben 2+2

Weg Des Waldes 2

Speer 7+1 1, Messer 7+1 1, Lederrüstung 2

Typischer Echsenmensch

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Ausdauer 4+1, Überleben 2+3, Kundschaften 2+2

Dreizack 6+1 2, Schuppen 3

Typischer Wimmerer

Stärke 1, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Heimlichkeit 3, Bewegen 3, Nahkampf 2

Speer

Typischer Halbling

Stärke 2, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 4

Handwerk 2, Heimlichkeit 2, Menschenkenntnis 2, Manipulation 2, Nahkampf 1,

Fingerfertigkeit 1

Kurzschwert, Schleuder, Lederrüstung

Typischer Goblin

Nachtaktiv

Nahkampf 2+1, Fernkampf 4+1, Bewegen 4+1, Heimlichkeit 4+2, Menschenkenntnis 4+2,

Manipulation 2+2

Kurzschwert 3+1 1 oder Speer 3+1 1, Schleuder 5+1 1, W6 Kupfer

Typische Rabenschwester

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Wissen 3, Fernkampf 2, Nahkampf 2, Menschenkenntnis 2, Heilen 2, Überleben 1, Manipulation 1, Bewegen 1

Weg der Heilung 2, Weg der Gestaltwandlung 2 oder Weg der Hellsicht 2

Stab, Dolch, W6 Kupfer

Typische Schwarzschwinge

Stärke 4, Geschick 5, Verstand 4, Empathie 3

Nahkampf 4, Fernkampf 4, Bewegen 3, Heimlichkeit 4, Überleben 2, Manipulation 2, Wissen 1, Menschenkenntnis 3

Weg des Meuchlers 2, Scharfrichter 2, Flinke Füße

Breitschwert oder Krummsäbel, Dolch, Leichte Armbrust, Phiole mit Gift, Beschlagene Lederrüstung 3, Wertvoller Fund

Typischer Rostbruder

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 3+2, Handwerk 3+2, Fernkampf 3+2, Bewegen 3+1, Wissen 3+3, Überleben 3+1, Heilen 3+1, Manipulation 3+1

Weg des Blutes 2 oder Weg des Todes 2

Stab 5+1 1 oder Dolch 5+1 1, W6 Kupfer

Typische Eisengarde

Stärke 5, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 5+4, Kraft 5+2, Ausdauer 5+2, Fernkampf 4+3, Bewegen 4+2

Weg der Klinge 2 oder Weg des Feindes 2, Bedrohlich, Kaltblütig

Langschwert 7+2 2 oder Flegel 7+1 2, Schwere Armbrust 7+1 3, Topfhelm & Kettenhemd 10, Wertvoller Fund

Typische Schwester der Häma

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Wissen 3+2, Menschenkenntnis 3+2, Heilen 3+2

Weg des Blutes 2 oder Weg des Todes 2

Stab 5 1 oder Dolch 5 1, Einfacher Fund

Sklavenhändler

Stärke 3, Geschick 2, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 3+2

Holzknüppel 5+1 1 oder Streitkolben 5+2 1, Lederrüstung 2, W6 Kupfer

Soldat

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Ausdauer 4+1, Fernkampf 3+2, Überleben 3+1

Breitschwert oder Streitaxt 6+2 2 oder Speer 6+1 1,

Schwere Armbrust 5+1 3 oder Langbogen 5+2 1,

Offener Helm & Lederrüstung 4 oder Kettenhemd 6, 2W6 Kupfer, Einfacher Fund

Räuber

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 3+3, Heimlichkeit 3+2, Überleben 2+2, Kundschaften 2+1

Breitschwert 5+1 2, Handaxt 5+2 2 oder Holzknüppel 5+1 1, W6 Kupfer

Räuber (183)

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 2

Nahkampf 3+2, Fernkampf 3+1, Überleben 2+2

Breitschwert oder Axt 5+2 2, Schleuder 4+1 1 oder Kurzbogen 4+2 1, Lederrüstung 2, W6 Kupfer, Einfacher Fund

Reiter

Stärke 3, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 3+1, Überleben 3+1, Tierkunde 3+1

Breitschwert 4+2 2 oder Kurzschwert oder Dolch 4+1 1,

Offener Helm & Verstärkte Lederrüstung 5, Einfacher Fund

Dieb

Stärke 2, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 2+1, Fernkampf 4+1, Bewegen 4+2, Fingerfertigkeit 4+3, Heimlichkeit 4+2

Dolch 3+1 1, Schleuder 5+1 1, Lederrüstung 2, W6 Silber, Wertvoller Fund

Jäger

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Nahkampf 3+1, Fernkampf 3+3, Kundschaften 3+2, Überleben 3+2, Tierkunde 3+2

Dolch 4+1 1, Langbogen 6+1 1, Lederrüstung 2, 2W6 Kupfer, Einfacher Fund

Priester

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 3

Wissen 4+2, Manipulation 3+2, Darbietung 3+1, Heilen 3+1

Stab 3+1 1, W6 Silber, Wertvoller Fund

Händler

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 4

Wissen 3+1, Menschenkenntnis 3+2, Manipulation 4+2

Dolch oder Kurzschwert 2+1 1, 2W6 Silber, Wertvoller Fund

Skalde/Barde

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 4, Empathie 3

Wissen 4+1, Menschenkenntnis 4+1, Manipulation 3+2, Darbietung 3+3

Dolch 2+1 1, Instrument, W6 Silber, Wertvoller Fund

Zauberer

Stärke 2, Geschick 2, Verstand 4, Empathie 3

Wissen 4+1

Weg der Runen, des Steins, des Blutes oder des Todes 2

Stab 2+1 1, Zauberbuch, W6 Silber, Wertvoller Fund

Dörfler

Stärke 3, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 3

Handwerk 3+2, Ausdauer 3+1

Dolch 3+1 1, Werkzeuge, W6 Kupfer

Skelett

Stärke 3, Geschick 2

max. 1 Schaden durch Pfeile oder Stich

Nahkampf 3+3, Kundschaften 3

rostiges Breitschwert 5+1 0, Helm & Beschlagene Lederrüstung oder rostiges Kettenhemd 4

Ruheloser Toter

Stärke 3, Geschick 2

Nahkampf 3+2, Kundschaften 2

Biss 5 2

Ghul

Stärke 4, Geschick 2

Nahkampf 4+3, Kundschaften 3

Biss 7+2 Ansteckung 4

Persönliche Eigenarten

11	Soldat	eisblaue Augen	träumt von Familie & Haus
12	Glücksritter	wuscheliges Haar	Glücksspieler, aus 3 Siedlungen vertrieben
13	Räuber	vernarbt	Alpträume von Familie die in Haus verbrannt ist
14	Sklavenhändler	Ohr fehlt	kaut missmutig narkotische Blätter
15	Schatzjäger	Augenklappe	enthusiastisch, Schatzkarte, alle Freunde tot
16	Bettler	fehlende Zähne	erlenländischer Spion, Attentäter
21	Schausteller	anmutige Bewegung	zu sensibel für diese Welt
22	Holzfäller	Hüne	empfindlich und weinerlich
23	Jäger	toller Bart	will bestimmtes Monster erlegen
24	Bauer	rote Pausbacken	heimlich Kultist
25	Tagelöhner	Muttermal	hat nachts Visionen
26	Gauklerin	Gesicht bemalt	legendäre Taschendiebin
31	Wanderer	traurige Augen	Pyromane, einziger Überlebender seines Dorfs
32	Fischer	riecht streng	verehrt die Göttin der Tiefsee
33	Adliger	parfümiert	von Dämon besessen
34	Kind	angeberisch	will tote Eltern rächen
35	Händler	lächelt immer	pleite, große Pläne, braucht Hilfe
36	Brauer	missmutig	will Konkurrenz loswerden
41	Zimmermann	reißt ständig Witze	hat dunkles Geheimnis
42	Geselle	Liebeskummer	will Nebenbuhler loswerden, Liebste erlangen
43	Dieb	elegant	teurer Lebensstil, Schnorrer
44	Druide	tätowiert	macht Leuten gerne Angst
45	Bäcker	immer am kauen	glaubt von Königen abzustammen
46	Flüchtling	verzweifelt	will Rache
51	Attentäter	voller Hass	schreibt Gedichte
52	Schmied	verschwitzt	betrügt seine Kunden
53	Totengräber	Alkoholiker	geschwätzig, kennt viele Gerüchte
54	Rostbruder	bedächtig	zweifelt an seinem Glauben
55	Schafhirtin	wunderschön	will ihren Bruder ermorden
56	Hochstapler	schmeichelt jedem	fast Leute an, während er mit ihnen redet
61	Koch	fett	erzählt alte Geschichten
62	Kultist	argumentiert	wird eines Tages die Macht übernehmen
63	Wache	faul	will ein Bier
64	Bote	müde	Verfolgungswahn
65	Bergmann	drahtig	ständig fluchend
66	Gelehrter	wirres Haar	sammelt Bücher

Amphibischer Krieger

Stärke 5, Geschick 2, Verstand 3, Empathie 3

Bewegung 1 an Land, 2 in Wasser

Nahkampf 5+3, Ausdauer 5+2, Kundschaften 2+3, Überleben 3+3

Dreizack 8+1 2, Dolch 8+1 1, Strom-Amulett, Haut 2

im Wasser: Ertränken mit **Festhalten**-Angriff (Ausdauer/Runde)

gegen Boot: Rammstoß W6

1-2 **Nassgespritzt** alle Gefährten werden nass

3-4 **Harter Stoß** gegen alle: **Bewegen** oder ins Wasser fallen

5-6 **Kentern** alle fallen ins Wasser

Wissen:

- 1 Erfolg wohnen im Wasser und bewachen die Zugänge zum Reich von **Strom**
- 2 Erfolge sammeln Schätze unter Wasser, sind im Wasser sehr gefährliche Kämpfer
- 3 Erfolge schlüpfen aus goldenen Eiern die an der Oberfläche treiben und als Delikatesse gelten

Ein verdächtiger Fremder

Ein kleines Inselchen wird vor euch sichtbar. An einem Felsen lehnt eine humanoide Figur mit einem Speer. Sie scheint euch direkt anzuschauen, regt sich aber nicht. Dann ist sie plötzlich verschwunden.

Überraschungsangriff als **Rammstoß**, **Überleben** für +1 auf **Bewegen**

Patrouille: Entweder Eier oder Schätze in der Nähe.

Nicht alles was glänzt ist Gold

Plötzlich bricht eine humanoide Gestalt aus dem Unterholz neben euch, springt kopfüber ins Wasser und taucht sogleich weg. „**Beschützt meine Kinder!**“ Einer von euch hat einen kleinen **Schilfkorb** mit **5 goldfarbenen Froscheiern** in die Hand gedrückt bekommen. Wenig später hört ihr Geräusche aus dem Buschwerk näher kommen: 1 Händler mit 4 Soldaten.

„**Da sind sie ja. Gebt sie sofort heraus, sie gehören mir.**“

Amphibienei: = winzig, 5 Silber, Zurückgeben: Wertvoller Fund

Händler Verovald Havil

Stärke 2, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 4

Wissen 3+1, Menschenkenntnis 3+2, Manipulation 4+2

Kurzschwert oder Dolch 2+1 1, 2W6 Silber, Wertvoller Fund

4 Soldaten

Stärke 4, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Nahkampf 4+2, Ausdauer 4+1, Fernkampf 3+2, Überleben 3+1

Breitschwert oder Streitaxt 6+2 2 oder Speer 6+1 1, Schwere Armbrust 5+1 3 oder

Langbogen 5+2 1, Offener Helm & Lederrüstung 4 oder Kettenhemd 6,

2W6 Kupfer, Einfacher Fund

Blutling

Stärke 8, Geschick 4, Bewegung 4+1, Rüstung 6 **lichtempfindlich**: Stärke -w3 (arm)

körperlich: ½ Schaden, Kupferwaffen voller Schaden, **körperlos**: immun gegen Schaden

- 1 **Schlitzten** schwingt seinen Arm, Angriff 12, Schaden 2 Schnitt gegen einen
- 2 **Wirbelwindattacke** mit beiden Armen, Angriff 8, Schaden 2 Schnitt gegen **alle in arm**
- 3 **Doppelstich** sticht zwischen 2 Gefährten auf euch ein, 2 Angriffe 10, Schaden 2 Stich
- 4 **Schrecklicher Nebel** breitet sich aus und umfängt euch, Furchtangriffe 8, alle in nah
- 5 **An die Kehle springen** der Schwächste in nah wird in den Hals gebissen
Angriff 10, Schaden 2 Schnitt gegen Stärke und Verstand, **dämonische Infektion 9**
- 6 **Lebensentzug** tödliche Umarmung, versucht durch Mund und Augen einzudringen,
Furchtangriff 12 nah

Drache, Klein

Stärke 32, Geschick 4, Verstand 3, Empathie 2

Wissen 3+2, Kundschaften 3+3, Menschenkenntnis 3+2, Manipulation 2+2

Bewegung 3

Drachenschuppen 8

Drache, Groß

Stärke 48, Geschick 4, Verstand 6, Empathie 3

Wissen 6+3, Kundschaften 6+3, Menschenkenntnis 6+4, Manipulation 3+3

Bewegung 3

Drachenschuppen 12

durch Kundschaften Lücke in Drachenschuppen entdecken: gezielter Angriff -3, ½ Schutz

1 **Klauen** 2x Angriff 10 Schaden 2 Schnitt

2 **Brüllen** alle in **nah**: Furchtangriff 8

3 **Flügelschlag** alle in **nah**: Angriff 6 Schaden 1 stumpf, Treffer **liegend**, kein Ausweichen

4 **Feueratem** stärkster in **kurz**: Angriff 12 Schaden 1 untypisch, brennt bis **Bewegen**

5 **Schwanzschlag** alle in **nah**: Angriff 8 Schaden 1 stumpf, Treffer **liegend**

6 **Feuersturm** nur **1x pro Kampf**, alle in **kurz**: Angriff 12 Schaden 1 untypisch

Drachenwurm

bunte funkelnde Schuppen, gesprächig wenn satt, neidisch auf farbenfrohe Wesen

1 Stärke/Runde, in Sonnenlicht 1 Schaden/Runde, alle in arm -1 Geschick/Runde

Stärke 25, Geschick 3, Verstand 5, Empathie 2

Kundschaften 3, Bewegung 2, Schuppen 8

1 **Biss** höchste Stärke: Angriff 10 Schaden 2 schnitt

2 **Brüllen** alle in **nah**: Furchtangriff 7

3 **Klauenschlag** 2x in **nah**: Angriff 8 Schaden 2 schnitt

4 **Säure spucken** alle in **nah**: Angriff 6 Schaden 1 untypisch, in W3 Runden +1 Schaden

5 **Schwanzschlag** alle in **nah**: Angriff 8 Schaden 1 stumpf, **liegend**

6 **Verschlingen** höchste Stärke: **Bewegen** oder Angriff 10 Schaden 1 schnitt,

im Maul: +1 Schaden/Runde, kein Rüstungsschutz, Befreiung nur durch Tod

Ent/Baumhirte

pflegen Wald & Land, lieben Musik, rächen böse Taten, sprechen Elbisch, feuerempfindlich

Stärke **16** Geschick 3, Verstand 5, Empathie 3

Bewegung 1, Schuppen **6**

1 **Wurzelgriff** 1x **nah**: Angriff **9** Schaden **1** stumpf, festgehalten mit Stärke 3

2 **Brüllen** alle in **nah**: Furchtangriff **7**

3 **Astschlag** 2x in **nah**: Angriff **8** Schaden **1** stumpf, **liegend**

4 **Zerreißen** 1x Angriff **10** Schaden **1** stumpf

5 **Steinwurf** 1x in **kurz**: Angriff **12** Schaden **2** stumpf, **liegend**

6 **Umarmung** 1x Angriff **8** Schaden **1** stumpf, **gefangen**: Befreiung nur durch 4 Schaden

Geist

Stärke 8, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Bewegung 3+1, nur durch Feuer oder Magie verwundbar, nur durch **Untote bannen** zu töten

1 **Geisterschlag** Wuchtschlag Angriff **8**, Schaden **2** stumpf, Treffer **nah** → **liegend**

2 **Tödliche Berührung** greift mit durchsichtiger Hand in deine Brust und an dein Herz
Furchtangriff **9**, bei Treffer **unterkühlt**

3 **Geisterschrei** verzieht das Gesicht und stößt Schrei aus
Alle in **armeslänge**: Furchtangriff **7**, bei Treffer **unterkühlt**

4 **Todesblick** starrt mit toten Augen direkt in deine Seele,
Furchtangriff **10**, bei Treffer **liegend**

5 **Umarmung** stöhnend umarmt er, Angriff **10**, Schaden **2** stumpf, Treffer **unterkühlt**

6 **Kälteschlag** kommt dir nahe, legt seinen Arm schwer auf Schulter und haucht dich an
Angriff **12**, Schaden **1** stumpf, bei Treffer **unterkühlt**

Greif

Stärke 12, Geschick 5

Kundschaften 5, Bewegung 5+3, Rüstung 3 (Federn)

1 **Klauenschlag** zerfleischt mit messerscharfen Klauen, Angriff 9, Schaden 2 Schnitt

2 **Klauensturm** stellt sich auf die Hinterbeine und schlägt mehrfach blitzartig zu
3x Angriffe 6, Schaden 2 Schnitt, nur einzeln parieren

3 **Umreißen** mit ausgestreckten Vorderfüßen
Alle in **armeslänge**: Angriff 6, Schaden 2 Schnitt, Getroffene gehen zu Boden

4 **Schnabelwurf** schnappt mit Schnabel und wirft ruckartig in die Luft
Angriff 9, Schaden 1, bei Treffer **nah** auf dem Boden

5 **Wirbelwind** mächtige Schwingen entfachen Wirbelwind
alle in **nah**: Angriff 6, Schaden 1, getroffen am Boden, kein **Ausweichen**

6 **Fallenlassen** ergreift mit Klauen und hebt ab
Angriff 8, fliegt auf **kurz**, nächste Runde: abwerfen 2w6+10 Schritt Höhe, 2w6+8 Würfel

Harpyie

Schwarm, max. 1 Schaden, will Schätze & Glitzer, Kleinkind, Leber, feige, fliehen bei ½ Stärke
Stärke 8-16, Geschick 3, Verstand 2, Empathie 1

Menschenkenntnis 2+4, Kundschaften 2+2, Manipulation 1+2

1 Bedrohliches Geplapper drohen Extremitäten abzureißen, Augen zu verschlingen, etc
alle in **nah** Furchtangriff 6

2 Tod Von Oben rotten sich zusammen, Angriff wer das meiste Metall hat:

Angriff **Schwarm-Stärke** Schaden **1** Schnitt, bei Erfolg w3+3m geschleudert Stärke -w3+1

3 Steinregen werfen Steine & Anderes auf euch herab

alle in **nah** Angriff 6 Schaden 1 stumpf

4 Augenauskratzen Angriff **8**, Schaden **2** Schnitt, bei Erfolg sofort kritische Wunde

„Verletztes Auge“ (42–43 Stich): **Fernkampf-2 & Kundschaften-2**, 2w6 Tage Heilung

5 Schwarmangriff teilen sich auf und greifen ½ Stärke Gefährten in **nah** an

Angriff **6**, Schaden **1** Schnitt

6 Exkrementangriff lassen Exkremente und Erbrochenes herabregnen

alle in **nah** Angriff **6** gegen **Empathie**, kann mit Schild **pariert** werden.

Hydra

W3+3 Köpfe = Angriffe, je Kopf **4** Stärke,

abgetrennter Kopf: ausgebrannt (Fackel & **Bewegen**) oder nächste Runde 2 neue

Stärke **Köpfe x4**, Geschick 4, Verstand 5, Empathie 2

Bewegung 2, Schuppen **5**

1 Biss 1x Angriff **6** Schaden **2** schnitt

2 Schrei alle in **nah**: Furchtangriff **5**

3 Klauenschlag 1x in **arm**: Angriff **7** Schaden **1** schnitt

4 Säure spucken 1x in **nah**: Angriff **7** Schaden **1** untypisch, für W3 Runden +1 Schaden

5 Schwanzschlag 1x **nah**: Angriff **6** Schaden **2** stich

6 Festbeissen 1x **arm**: Angriff **7** Schaden **1** schnitt, hält fest, jede Runde Angriff+1

Mantikor jagen immer zu zweit, Löwenkörper mit menschlichem Gesicht, Stachelschwanz

Stärke 14, Geschick 4

Kundschaften **4**, **Bewegung 2**, **Fell 5**

stumpfe Waffe gegen Schwanz (-3) zerstört Giftdrüse: **-1 Geschick/Runde**

1 Schwanzstachel 1x **kurz**: Angriff **9** Schaden **2** stich

2 Biss 1x **arm**: Angriff **9** Schaden **2** schnitt

3 Klauen 1x **nah**: Angriff **10** Schaden **1** schnitt

4 Schwanzschleuder alle **nah**: Angriff **8** Schaden **2** stumpf, **liegend**

5 Ansturm 1x höchste Stärke in **nah**: Angriff **10** Schaden **2** stumpf, **liegend**

6 Stachelregen alle in **kurz**: Angriff **7** Schaden **2** stich, **lähmendes Gift** Wirksamkeit **8**

lähmendes Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer**: **-1 Geschick** oder **-1 Geschick/Runde**

Minotaurus

Stärke 10, Geschick 4, Verstand 2, Empathie 2

Kundschaften 2+3, Bewegen 4+1

Zweihandaxt 10+2 3, Fell 2

1 Bullenfaust schlägt mit der Faust zu, Angriff 8 Schaden 1 stumpf

2 Huftritt öffnet stinkendes Maul und beißt, Angriff 9 Schaden 1 stumpf & **nah liegend**

3 Hornansturm versucht dich aufzuspießen, Angriff 10 Schaden 2 stich

4 Axtschlag versucht zu spalten

Angriff 10 Schaden 3 scharf, ignoriert 3 Rüstung, kann pariert werden

5 Axtschwung Rundumschlag, alle in **arm**: Angriff 8 Schaden 3 scharf

6 Stampfen springt auf dich, Angriff 12 Schaden 1 stumpf, bei Treffer liegend

Riesenkrake

stumpfe Waffen ignorieren Schutz bei Kopf, aber -2 auf Angriff, pro Runde **w3** Angriffe

Stärke 14, Geschick 4

Bewegung 1, Haut 4

1 Tentakel 1x **nah**: Angriff 7 Schaden 1 stumpf, bei Treffer **festgehalten**

2 Ertränken 1x **nah**: Angriff 6 Schaden 1, bei Treffer **festgehalten & ertrinken**

3 Umarmung 1x **nah**: Angriff 8, Schaden 1, bei Treffer **festgehalten** & jede Runde wieder

4 Peitschen 1x **nah**: Angriff 9 Schaden 1 stumpf, bei Treffer **liegend**

5 Verschlingen 1x **nah**: Angriff 8 Schaden 2 schnitt, im Maul 1 Schaden/Runde*
von innen kein Schutz, aber nur befreit wenn Krake tot

6 Tinte all in **nah**: **W6 Runden Dunkelheit**

Ertrinken 1x oder mit Metallrüstung jede Runde **Bewegen** oder 1 Schaden/Runde, wenn gebrochen nach W6 Runden tot

Dunkelheit: **Bewegen** oder 1 Schaden, Nahkampf-Angriff: nur **arm** & erst **kundschaften**, Fernkampf-Angriff: -2, nur **nah** und erst **kundschaften**

Seeschlange

Angriff auf Schwanz (-2): Schaden bewirkt dass sie mit 50% sich selbst angreift

Stärke 18, Geschick 3

Bewegung 2 (im Wasser), Schuppen 5

1 Schwanzschlag 1x **nah**: Angriff 10 Schaden 2 stumpf, **liegend**

2 Verschlingen höchste Stärke: Angriff 8 Schaden 1 schnitt, verschlungen:

-1 **Stärke/Runde**, von innen kein Rüstungsschutz, befreien nur durch Tod

3 Biss 1x **nah**: Angriff 10 Schaden 2 schnitt

4 Ertränken 1x **nah**: Angriff 8 Schaden 2 schnitt, **festgehalten**, ertrinkt

Ertrinken 1x oder mit Metallrüstung jede Runde **Bewegen** oder 1 Schaden/Runde, wenn gebrochen nach W6 Runden tot

5 Zermalmern lässt sich auf 2 Gefährten fallen: 2x **nah**: Angriff 9 Schaden 1 stumpf

6 Umarmung 1x **nah**: Angriff 11 Schaden 2 stumpf, **festgehalten**

dieser Angriff wird jede Runde separat wiederholt bis befreit

Todesritter

½ **Schaden** durch physische Angriffe, frisst menschliche Organe, wird durch Salz geschwächt

Stärke 12, Geschick 3, Verstand 3, Empathie 2

Kundschaften 3+2

Langschwert 12+2 2, Kettenhemd 6

1 **Wuchtschlag** Angriff 12 Schaden 2 schnitt, bei Treffer **liegend nah**

2 **Todesschrei** alle in **nah**: Furchtangriff 8

3 **Fehdehandschuh geworfen** 1x **nah**: Angriff 8, Treffer wirft auf liegend in **kurz**

4 **Rundumschlag** alle in **arm**: Angriff 8 Schaden 2 schnitt, parieren möglich

5 **Lähmende Kälte** kalter Blick und Keuchen: lähmendes Gift Wirksamkeit 8

lähmendes Gift Vergleichswurf gegen **Ausdauer**: -1 **Geschick** oder -1 **Geschick**/Runde

6 **Hilferuf** kniet nieder sich, Boden öffnet sich, Geister: 1x **nah** Furchtangriff 12

Troll

regeneriert 1 Stärke/Runde, in Sonnenlicht 1 Schaden/Runde, alle in **arm** -1 Geschick/Runde

Stärke 12-16, Geschick 2

Kundschaften 4, Bewegung 2+1, Haut 4

1 **Klauenreißen** holt weit aus und will dir den Körper aufreißen

Angriff 8 Schaden 1 schnitt, bei Treffer Krankheit 6

2 **Biss** öffnet stinkendes Maul und beißt dich

Angriff 8 Schaden 2 stumpf & festgehalten im Maul des Trolls

3 **Trollwurf** hebt dich hoch und wirft dich wie ein Spielzeug weg

Angriff 12 Schaden 1 stumpf, liegend in **kurz**

4 **Arme schleudern** schleudert sein Arme wild um sich

Angriff 10 Schaden 1 stumpf, bei Erfolg auch 2. Person in **nah**, beide evtl. liegend

5 **Schlag gegeneinander** nimmt jemand und schleudert gegen anderen

Angriff 6 Schaden 1 Schnitt

6 **Stinkender Rotz** räuspert sich und spuckt seinen Speichel in eure Gesichter

alle in **nah** Angriff 7 gegen Empathie, kann mit Schild pariert werden.