





































	<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenem Schadenspunkt um 1 Jahr.		<b>Rost:</b> Jeder Treffer reduziert die PA eines zufälligen, metallischen, nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Metallwaffen, die die Kreatur treffen.
	<b>Anfällig:</b> Erhält doppelten Schaden durch bestimmte Angriffe / Zauber / Effekte.		<b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg (kreaturspezifisch) schleudert das Ziel (spezielle Größenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.
	<b>Angst (-n):</b> Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes -n auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.		<b>Schwarm (Käfer, Ratten, Schlangen o.ä.):</b> Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederanzahl/10 (zu Beginn und max. 200 Mitglieder = SCW 20). Pro 1 LK Schaden sterben 10 Mitglieder (= SCW -1). Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagend-Wert).
	<b>Antimagic:</b> Sämtliche Magie in einem Radius von GEI Metern um die Kreatur herum ist wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.		<b>Schlagen / Abwehr / LK entsprechen dem aktuellen SCW</b>
	<b>Bezaubern:</b> Die Kreatur kann Gegner bezaubern.		<b>Schweben:</b> Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion "Rennen" ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.
	<b>Blickangriff:</b> Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -4 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.		<b>Schwimmen:</b> Kann, statt zu laufen, schwimmen. Wird die Aktion "Rennen" schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2
	<b>Dunkelsicht:</b> Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.		<b>Sonar:</b> "Sieht" per Sonar.
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.		<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.
	<b>Geistesimmun:</b> Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit  gekennzeichnet sind.		<b>Sturzangriff:</b> Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 "rennen" geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotz"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.		<b>Totenkraft:</b> Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. <i>Herabfallen (nur, wenn abgegeben!):</i> Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.		<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers.
	<b>Lähmungseffekt:</b> Kreaturspezifischer Effekt macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.		<b>Verschlingen:</b> Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorie kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. <b>Befreien:</b> Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.
	<b>Mehrere Angriffe (+ n):</b> Kann n zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen. <i>Zaubersprüche:</i> Kann n zusätzliche Zaubersprüche in jeder Runde aktionsfrei wirken, keinen einzelnen Zauberspruch jedoch mehr als einmal. Abklingzeiten müssen weiterhin berücksichtigt werden.		<b>Versteinern:</b> Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinernung kann durch den Zauber <i>Allheilung</i> aufgehoben werden.
	<b>Mehrere Angriffsglieder:</b> Greift mit mehreren Angriffsgliedern an, die Gegner bei einem erfolgreichen Schlagen-Immersieg abtrennen / zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztendlich sinkt.		<b>Werteverlust (Attribut):</b> Pro schadensverursachendem Treffer wird <i>Attribut</i> um 1 gesenkt (bei <i>Attribut Null</i> ist das Opfer tot). Pro Tag oder Anwendung des Zaubers <i>Allheilung</i> wird 1 verlorener Attributpunkt regeneriert.
	<b>Nachtsicht:</b> Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.		<b>Wesen der Dunkelheit (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.
	<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.		<b>Wesen der Dunkelheit / des Lichts (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen der Dunkelheit bzw. des Lichts. Angewandte Regeln für Wesen der Dunkelheit / des Lichts gelten für diese Kreatur.
	<b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.		<b>Wesen des Lichts (Settingoption):</b> Gilt in den meisten Settings als ein Wesen des Lichts. Angewandte Regeln für Wesen des Lichts gelten für diese Kreatur.
	<b>Odem, (Variante):</b> Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni würfelfür (PW:Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).		<b>Zauber:</b> Kreaturbeschreibung beachten. Werte für Zauber / Zielzauber individuell.
	<b>Regeneration:</b> Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerations-Probe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.		<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.