Witchslayers 1799 – 2.0

Das Buch der Natürlichen & Widernatürlichen Geschöpfe

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799 - 2.0

Buch 6

DUNGEONSLAYERS FANWERK

WITCHSLAYERS

1799

ist ein Dark-Fantasy-Setting Fanwerk von „Hugin“ für Dungeonslayers 4.0
Dungeonslayers © Christian Kennig http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizensiert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA
[In diesem Fanwerk wurden nahezu ausschließlich gemeinfreie Bilddateien (Public Domain) verwendet, der entsprechende Bildnachweis findet sich am Schluss dieses Werks; Abweichungen sind im Bildnachweis ausdrücklich benannt und hervorgehoben]

VORWORT

In diesem 6. Buch sind nachfolgend im Einzelnen die drei Gruppen von Geschöpfen näher dargestellt, welche es zum Spielen von *Witchslayers 1799* braucht:

- **Die Nichtspielercharaktere (NSC)**
- **Die Haus- und Wildtiere**
- **Die über-/widernatürlichen Geschöpfe**

Bei den nachfolgend dargestellten NSC handelt es sich lediglich um Beispiele, welche es dem Spielleiter erleichtern sollen, menschliche Charaktere in die Spielwelt einzufügen. Unabhängig von diesen können NSC auch jederzeit individuell nach den Regeln der Charaktererschaffung für Spielercharaktere (SC), Hexen, Vampire und Werwölfe erstellt werden. Hierzu sei verwiesen auf das

„Grundregelwerk / Buch 1“.

Wie schon im vorerwähnten Grundregelwerk erläutert, sei hier noch einmal erinnernd aufgezeigt:

GRÖSSENKATEGORIEN

Jede Kreatur wird bei *Witchslayers 1799* einer Größenkategorie zugeordnet:

GRÖSSE	KREATUREN-BEISPIELE
winzig (< 0,5m)	Fledermaus, Ratte
klein (0,5 – 1m)	Hund, Fuchs, Goblin
normal (1m – 3m)	Mensch, Zwerg
groß (3m – 6m)	Wisent, Pferd, Oger
riesig (6m – 12m)	Wal, Riese
gewaltig (12+Xm)	Drache

Zwar sind größere Gegner leichter zu treffen (+2) als kleinere (siehe Grundregelwerk / Buch 1, Seite 66), verfügen dafür aber auch über deutlich mehr Lebenskraft.

GEGNERHÄRTE

Zu jedem Wesen ist eine **Gegnerhärte (GH)** angegeben. Die GH entspricht der Gesamtstufe, die Spielercharaktere gemeinsam haben sollten, wenn sie gegen den Gegner eine gute Chance haben wollen. Die GH ist kein hundertprozentiger Überlebensgarant, sondern eine grobe Orientierungshilfe.

ANFÜHRER, BERÜCHTIGTE & LEGENDÄRE GEGNER

Um stärkere Kontrahenten darzustellen, können diese zu Anführern, berüchtigten oder legendären Gegnern gemacht werden, wodurch sich ihre Kampfwerte erhöhen.

Andererseits können für die schnelle Abhandlung von Kämpfen gegen unwichtige Angreifer oder für die cineastische Darstellung von Massenkämpfen (z. B. die Verteidigung gegen eine Horde von Aufständischen) Gegner zu Handlangern oder gar Kanonenfutter degradiert werden.

GEGNER	LK	AB-WEHR	1 AN-GRIFF	EP-BONUS
Anführer	+ 10	+ 2	+ 2	+ 10
Berüchtigt	x 2	+ 2	+ 2	x 2*
Legendär	x 4	+ 4	+ 4	x 2*
Hand-langer	/ 2	- 2	- 2	/ 2
Kanonen-futter	/ 4	- 4	- 4	/ 4

** vorher werden die normalen EP um (4 + zusätzl. LK) erhöht*

Für Anführer bzw. berüchtigte oder legendäre Gegner sollte daneben auch die Beute erhöht werden. Hierbei wird empfohlen:

Für Anführer und berüchtigte Gegner werden die Beutetabellenwürfe verdoppelt, für legendäre Widersacher sogar vervierfacht und können ggf. ergänzt werden.

KREATURENGRUPPEN
Sämtliche der hier vorgestellten Wesen werden in folgende Gruppen eingeteilt:

Humanoide
Konstrukte
Magische Wesen
Pflanzenwesen
Tiere
Untote

HEXEN, VAMPIRE, WERWÖLFE
Hinsichtlich der Regularien zur Erschaffung von bzw. Verwandlung in Hexen, Werwölfe und Vampire nebst entsprechenden Beispielen sei auch hier auf das Grundregelwerk / Buch 1 verwiesen (siehe dort a.) zu **Hexen:** Seiten 90ff; b.) zu **Werwölfen:** Seiten 92ff; c.) zu **Vampiren:** Seiten 95ff).

SONSTIGES
In einigen nachfolgenden Einzeldarstellungen wird sich der Eintrag „*Trophäe*“ finden. Dieser bedeutet, dass – sofern Beute tatsächlich auch vorhanden ist – diese mit AGI+GE+Jäger erst von der Kreatur entfernt werden muss (häuten, herausschneiden o.ä.), während „#“ die Beute im Lager der Kreatur markiert.

Viele Geschöpfe haben gewisse Verteidigungsboni und/oder Boni auf deren Lebenskraft durch ihre jeweilige Beschaffenheit (beispielsweise Körperlosigkeit, Steinkörper, Schuppen, Federn usw.); diese Boni sind in den nachfolgenden Einzeldarstellungen bereits enthalten jedoch nicht gesondert aufgeführt.

Bild 4

Bild 5

NSC

1. GEISTLICHE

Bild 6

Bild 7

Abt/Äbtissin					ST 12
KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	6
26	7	10	5	6	8
Talente:	- Adept I (+2/TR/Schadwunder) - Anführer III (+2/TR/ÜberzeugungsPW) - Bildung I - Charmant I - Einstecker III - Heiliger Streiter I - Heimlichkeit I - Kämpfer I - Kunstkenner II - Manakraft III - Manipulator II (+1/TR/geistbeeinfl. Wunder) - Meditation III (+1 Mana/TR/h) - Schlitzohr II - WG: Religion I				
14	*Einfühlen* (Manakosten: 2), *Wasser Weihen* (Manakosten: 2), *Psalm der Erleuchtung* (Manakosten: 4), *Exorzismus* (Manakosten: 7+X), *Heilende Aura* (Manakosten: 8), *Heiliger Schrecken* (Manakosten: 9), *Gehorche* (Manakosten: 12), *Austreibung* (Manakosten: 15),				35
Beute:	Gewand + Schuhe (kostbar), BW 4A: W20+10				
GH:	3	GK:	no	EP:	61

Bild 8

Mönch/Nonne					ST 3
KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	0	AU:	6
16	6	10	5	4	8
Talente:	- Bildung I - Heiliger Streiter II - Heimlichkeit I - Kräuterheiler II - Wahrnehmung I 2x WG: (beliebig) I				
14	*Einfühlen* (Manakosten: 2), *Handauflegen* (Manakosten: 3), *Heilbeeren* (Manakosten: 8)				17
Beute:	Kutte, Sandalen, Rosenkranz				
GH:	1	GK:	no	EP:	48

Bild 9

Bild 10

Priester/Pastor/ Pope/Rabbi/Imam					ST 7
KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	0	AU:	6
20	6	10	6	6	8
Talente:	- Bildung I - Flink I - Fürsorger II (Heil-/Schutzwunder +2/TR) - Kämpfer I - Meditation II (+1 Mana/TR/h) - Reiten I		- Einstecker II - Heiliger Streiter II - Manakraft III - 2x WG: (beliebig) I		
14	*Psalm der Reue* (Manakosten: 1), *Wasser Weihen* (Manakosten: 2), *Geistesschild* (Manakosten: 3), *Giftschutz* (Manakosten: 3), *Fluch* (Manakosten: 4), *Geben und Nehmen* (Manakosten: 5), *Vision* (Manakosten: 8),				30
Beute:	Gewand + Schuhe (einfach), BW # (A:20)				
GH:	2	GK:	no	EP:	52

Bild 11

2. MILITÄR

INFANTERIE

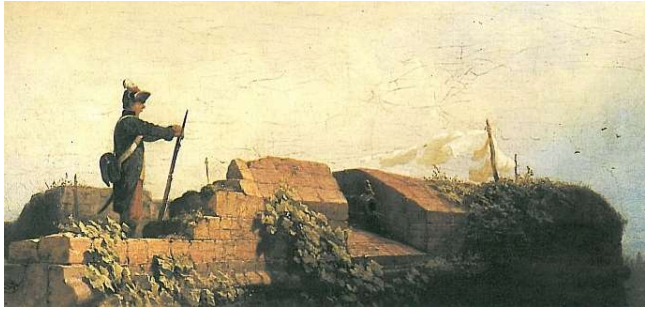

Bild 12

Infanterist (Rekrut)					ST 2
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
23	13	4	5	9**	20*
Bewaffnung					
- Gewehr (einfach/alt)*: WB +4; INI -4; Ladezeit 5 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter - Bajonett**: WB +1 - Dolch: INI +1					
Talente:	- Charmant I - Schlitzohr I		- Faustkämpfer I - Schütze II		
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:10)				
GH:	9	GK:	no	EP:	57

Bild 13

Bild 14

	Infanterist (Soldat)				ST 4
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

28 | 13 | 5 | 5 | 11** | 24*

Bewaffnung

- Gewehr (M1740/1789)*: WB +6; INI -3; Ladezeit 4 KR; Distanzmalus: -3 pro 10 Meter
- Bajonett**: WB +1
- Dolch: INI +1

Talente:	- Charmant I - Faustkämpfer I - Schlitzohr I		- Einstecker I - Kämpfer I - Schütze II		
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:14)				
GH:	12	GK:	no	EP:	64

	Infanterist (Veteran)				ST 7
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	6	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

34 | 13 | 5 | 5 | 11** | 28*

Bewaffnung

- Gewehr (M1740/1789)*: WB +6; INI -3; Ladezeit 4 KR; Distanzmalus: -3 pro 10 Meter
- Bajonett**: WB +1
- Dolch: INI +1

Talente:	- Charmant I - Faustkämpfer I - Glückspilz I (1x/24h/TR Patzer ignor.) - Kämpfer I - Schütze III		- Einstecker III - Fieser Schuss I - Schlitzohr I - Standhaft I		
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:20)				
GH:	14	GK:	no	EP:	72

Bild 15

Bild 16

Infanterist (Unteroffizier)					ST 4
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

26 | 10 | 10 | 6 | 18** | 13*

Bewaffnung

- Degen (einfach)*: WB +1
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Brutaler Hieb I - Einstecker II - Kämpfer III		- Charmant I - Flink I - Standhaft I		
Beute:	Uniform + Stiefel (gut), BW 2A: W20				
GH:	9	GK:	no	EP:	57

Infanterist (Offizier)					ST 5
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

23 | 10 | 7* | 4 | 20* | 20**

Bewaffnung

- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +1
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:	- Bildung I - Einstecker I - Kämpfer III - Schütze III		- Brutaler Hieb I - Fieser Schuss I - Reiten I - 2x WG: (beliebig) I		
Beute:	Uniform + Stiefel (kostbar), BW 4A: W20				
GH:	12	GK:	no	EP:	60

Bild 17

KAVALLERIE

Bild 18

Kavallerist (Rekrut)					ST 2
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	3	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

22 | 10 | 6 | 5 | 16* | 14**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Charmant I - Kämpfer I - Schütze I		- Flink I - Reiten I		
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:10)				
GH:	9	GK:	no	EP:	56

Bild 19

Kavallerist (Soldat)					ST 4
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

26 | 11 | 6 | 5 | 20* | 14**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Brutaler Hieb I - Einstecker I - Kämpfer III - Schütze I		- Charmant I - Flink I - Reiten I		
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:14)				
GH:	10	GK:	no	EP:	61

Bild 20

	Kavallerist (Veteran)				ST7
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

30 | 12 | 6 | 5 | 20* | 15**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Brutaler Hieb III - Einstecker II - Kämpfer III - Reiten I - Schütze I	- Charmant I - Flink I - Knapp daneben I - Schlitzohr I - Standhaft I
Beute:	Uniform + Stiefel (einfach), BW # (A:20)	

GH:	11	GK:	no	EP:	67

	Kavallerist (Unteroffizier)	STX

Da auch der Unteroffizier nicht selten bürgerlicher Abkunft ist und wie die Soldaten über einfache bis gute Kleidung verfügt, kann dieser je nach seinem Erfahrungsgrad an die Kavallerie-NSC´s „Soldat“ oder „Veteran“ angelehnt werden.

Bild 21

Bild 22

	Kavallerist (Offizier)				ST 6
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

23 | 11 | 7* | 4 | 19* | 18**

Bewaffnung

- Säbel (Meisterarbeit)*: WB +3; INI +1
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6;
  Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:	- Brutaler Hieb I - Charmant I - Einstecker III - Fieser Schuss I - Kämpfer III - Reiten I - Schlitzohr I - Schütze II				
Beute:	Uniform + Stiefel (kostbar), BW 4A: W20				
GH:	12	GK:	no	EP:	63

SONSTIGE WAFFENGATTUNGEN…

…bzw. Militärangehörige können an die vorgegebenen NSC angelehnt werden (z.B.: Artilleristen ähnlich wie Infanterie, jedoch mit Schwerpunkt „***WG: Mathematik/Ballistik***“; Sanitäter ähnlich wie Geistliche-NSC oder Ärzte, Apotheker; etc.).

3. LANDVOLK

Bild 23

	Knecht				ST 3
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

24 | 11 | 10 | 5 | 16* | 8

Bewaffnung

- Heugabel/Dreschflegel*: WB +1

Talente:	- Einstecker I - Faustkämpfer II (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR) - Instrument I - Kämpfer I - Reiten I - Schwimmen I				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	7	GK:	no	EP:	54

Bild 24

Magd					ST 3
KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**6**
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	2	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

17 | 7 | 10 | 5 | 7* | 10

Bewaffnung

- Nudelholz*: WB +1

Talente:	- Bildung I - Schwimmen I - WG: Sagen & Legenden I (+ WG: beliebig)		- Kräuterheiler I - Wahrnehmung I		
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	1	GK:	no	EP:	45

Bild 25

Bauer					ST 5
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

24 | 11 | 10 | 5 | 17* | 8

Bewaffnung

- Heugabel/Dreschflegel*: WB +1

Talente:	- Einstecker II - Faustkämpfer III (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR => hier: 0) - Heimlichkeit I - Kämpfer II - Schwimmen I		- Instrument I - Reiten I - Wahrnehmung I		
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:16)				
GH:	6	GK:	no	EP:	55

Bild 26

Bäuerin ST 5

KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**6**
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

18 | 8 | 10 | 5 | 7* | 10

Bewaffnung

- Nudelholz*: WB +1

Talente:
- Bildung I
- Heimlichkeit I
- Jäger & Sammler I
- Kräuterheiler II
- Schwimmen I
- Wahrnehmung I
- WG: Sagen & Legenden II (+ WG: beliebig I)

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:16)

GH:	1	GK:	no	EP:	45

Bild 27

Müller ST 6

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 11 | 10* | 4 | 16 | 6

Bewaffnung

- Messer*: INI +2

Talente:
- Bildung I
- Einstecker II
- Faustkämpfer II (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR)
- Glückspilz II
- Kämpfer III
- Lehrmeister I
- WG: Mechanik I
- WG: Wetterkunde I + Sagen & Legenden I

Beute: Kleidung (gut), BW # (A:20)

GH:	3	GK:	no	EP:	54

Bild 28

Müllerin ST 6

KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**6**
ST:	0	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	3

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

18 | 8 | 10 | 6 | 7* | 10

Bewaffnung

- Nudelholz*: WB +1

Talente:
- Bildung I
- Flink I
- Heimlichkeit I
- Jäger & Sammler I
- Kräuterheiler III
- Schwimmen I
- Wahrnehmung I
- WG: Sagen & Legenden II (+ WG: beliebig I)

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:20)

GH:	2	GK:	no	EP:	48

Fischer/Fischerin ST 4

KÖR:	**8**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**8**
ST:	2	BE:	0	VE:	2
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

19 | 9 | 6* | 3 | 10 | 8

Bewaffnung

- Messer*: INI +2

Talente:
- Faustkämpfer I (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR)
- Heimlichkeit I
- Jäger & Sammler (Fischer) I
- Wahrnehmung I
- WG: Fischerei I
- WG: Sagen & Legenden I
- WG: Wetterkunde I

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)

GH:	3	GK:	no	EP:	48

Bild 29

	Jäger/Jägersfrau				ST 8
KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	3

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

19 | 9 | 7* | 5 | 8 | 31*

Bewaffnung

- Gewehr (Meisterarbeit)*: WB +13 / GA -3; INI -1; Ladezeit 7 KR; Distanzmalus: -1 (-3 +2) pro 10 Meter
- Dolch: INI +1

Talente:

- Fieser Schuss III
- Heiliger Streiter I
- Fürsorger I (Heil-/Schutzwunder +2/TR)
- Heimlichkeit II
- Jäger & Sammler II
- Salve I
- Schütze III
- Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren)
- Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter)
- Wahrnehmung II

9

Eustachiussicht (+1 auf Schießen; Manakosten: 2), *Gesegnete Waffe* (WB: +1; Manakosten: 2), *Fluch* (Manakosten: 4), *Wild Herbeirufen* (Manakosten: 4), *Geben und Nehmen* (Manakosten: 5)

17

Beute:	Kleidung (gut), BW # (A:20)				
GH:	20	GK:	no	EP:	74

Bild 30

Bild 31

4. STÄDTER

Bild 32

Bild 33

Arzt — ST 10

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	3
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

25 | 6 | 10 | 6 | 6 | 19*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:

- Aufopferung I (weiteres Wunder/KR/TR; aber -1W20 abwehrbaren Schaden)
- Bildung I
- Einstecker III
- Flink I
- Heiliger Streiter I
- Handwerk: Chirurgie II (+2/TR auf Heilung durch „Wundarzt“)
- Kämpfer I
- Meditation I (+1 Mana/TR/h)
- Schütze III
- Todeskraft I (+2 LK/TR/Tod eines Geschöpfs der Verdammnis)
- Vergebung I (1x/TR/24 PW [abzgl. Verteidigung] = Dauer der Friedfertigkeit des Gegners)
- Wundarzt V (+2/TR auf Heilung [PW: GEI+GE])

10 — *Einfühlen* (Manakosten: 2), *Einschläfern* (Manakosten: 3), *Handauflegen* (Manakosten: 3), *Thema Finden* (Manakosten: 5), *Heilende Aura* (Manakosten: 8) — 20

Beute: Kleidung (gut), BW 4A: W20

GH:	13	GK:	no	EP:	59

Bild 34

Apotheker — ST 7

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

24 | 8 | 8 | 5 | 4 | 19*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:

- Alchemie III
- Bildung I
- Einstecker II
- Handwerk: Tränke Brauen I
- Lehrmeister II
- Manipulator I
- Schütze II
- WG: Pharmazie I

Beute: Kleidung (gut), BW 3A: W20

GH:	2	GK:	no	EP:	59

Bild 35

Handwerker [GEI+GE] (Geselle) — ST 3

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

18 | 8 | 6 | 4 | 6 | 11

Bewaffnung

-

Talente:

- Charmant I
- Flink I
- Glückspilz I
- Schlitzohr II
- Handwerk I (beliebig)

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)

GH:	1	GK:	no	EP:	47

Handwerker [GEI+GE] (Meister) ST 6

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

20 | 10 | 6 | 4 | 6 | 11

Bewaffnung

-

Talente:
- Charmant I
- Flink I
- Glückspilz II
- Handwerk III
- Manipulator II
- Reiten I
- Schlitzohr II
- WG: (passend zum Handwerk) I

Beute: Kleidung (gut), BW 3A: W20

GH:	2	GK:	no	EP:	51

Bild 36

Handwerker [KÖR+GE] (Geselle) ST 3

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 10 | 5* | 4 | 15* | 11

Bewaffnung

- Hammer*: WB +1; INI -1

Talente:
- Bildung I
- Brutaler Hieb I
- Einstecker II
- Handwerk I
- Kämpfer II

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)

GH:	6	GK:	no	EP:	58

Handwerker [KÖR+GE] (Meister) ST 6

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	3	BE:	0	VE:	4
HÄ:	3	GE:	6	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 10 | 5* | 4 | 16* | 12

Bewaffnung

- Hammer*: WB +1; INI -1

Talente:
- Bildung I
- Brutaler Hieb I
- Einstecker II
- Handwerk III
- Lehrmeister I
- Kämpfer II
- Reiten I
- WG: (passend zum Handwerk) I

Beute: Kleidung (gut), BW 3A: W20

GH:	7	GK:	no	EP:	63

Meistergattin ST 6

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

18 | 8 | 8 | 5 | 4 | 18*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Bildung I
- Fieser Schuss II
- Instrument II
- Reiten I
- Schütze II
- Wahrnehmung I
- WG: Buchhaltung & Finanzen II
- WG: Sitten & Gebräuche I
- Wundarzt II

Beute: Kleidung (gut), BW 4A: W20

GH:	4	GK:	no	EP:	49

Bild 37

Bild 38

Student — ST 4

KÖR:	**8**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**8**
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 11 | 4 | 3 | 16* | 4

Bewaffnung

- Degen (einfach)*: WB +1;

Talente:
- Bildung I
- Brutaler Hieb II
- Einstecker II
- Kämpfer II
- Lehrmeister I
- 2x WG: (beliebig) I

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)

GH:	6	GK:	no	EP:	58

Schreiber — ST 3

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	3	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

14 | 4 | 10 | 6 | 4 | 11

Bewaffnung

-

Talente:
- Charmant I
- Flink I
- Glückspilz I
- Schlitzohr I
- WG: Kalligraphie I
- WG: Poesie I

Beute: Kleidung (gut), BW 1A: W20

GH:	1	GK:	no	EP:	41

Gelehrter / Doktor / Professor — ST 12

KÖR:	**8**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**8**
ST:	4	BE:	0	VE:	4
HÄ:	4	GE:	0	AU:	3

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

31 | 14 | 5* | 3 | 24* | 4

Bewaffnung

- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +1

Talente:
- Alchemie I
- Bildung II
- Brutaler Hieb II
- Einstecker III
- Heiliger Streiter / Diener der Verdammnis I
- Kämpfer III
- Lehrmeister II
- Mächtiges Wunder I (1x/Kampf/TR Wert in Wunder +GEI)
- Manakraft II
- Manipulator I
- Perfektion (Degen) II
- Rundumschlag I
- 3x WG: (beliebig) II

11

Einfühlen (Manakosten: 2), *Einschläfern* (Manakosten: 3), *Fluch* (Manakosten: 4), *Geben und Nehmen* (Manakosten: 5), *Thema Finden* (Manakosten: 5) *Mit Blindheit Schlagen* (Manakosten: 7), *Pfingstwunder* (WuB: +1; Manakosten: 8), *Heiliger Schrecken* (Manakosten: 9), *Gehorche* (Manakosten: 12),

29

Beute: Kleidung (gut), BW 4A: W20

GH:	10	GK:	no	EP:	69

Bild 39

Bild 40

Wirt / Wirtin — ST 6

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	0	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

26 | 10 | 7* | 4 | 19* | 6

Bewaffnung

- Knüppel*: WB +1; IMI +1

Talente:
- Brutaler Hieb II
- Einstecker II
- Kämpfer III
- Schlitzohr II
- WG: Buchhaltung & Finanzen I
- Charmant I
- Glückspilz I
- Manipulator I
- WG: Glücksspiel I

Beute: Kleidung (gut), BW # (A:20)

GH:	7	GK:	no	EP:	57

Bild 41

Schankmaid — ST 4

KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	1	AU:	4

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

22 | 12 | 10* | 6 | 14 | 4

Bewaffnung

- Messer*: INI +2

Talente:
- Akrobat I
- Diebeskunst I
- Heimlichkeit II
- Charmant II
- Flink I
- Kämpfer III

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)

GH:	7	GK:	no	EP:	53

Bild 42

Kaufmann					ST 8
KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	3	BE:	0	VE:	3
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

20 | 10 | 9* | 4 | 15* | 15**

Bewaffnung

- Florett (Meisterarbeit/Gehstockscheide)*: WB +2; INI +3
- Terzerol**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:

- Bildung II
- Fieser Schuss I
- Lehrmeister I
- Reiten I
- Sprachgenie II
- WG: Buchhaltung & Finanzen II
- WG: Geschichte & Politik II
- Brutaler Hieb I
- Kämpfer II
- Manipulator II
- Schütze II

Beute: Kleidung (gut), BW 5A: W20

GH:	8	GK:	no	EP:	58

Bürgersfrau					ST 8
KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	4	AU:	3

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

18 | 8 | 8 | 5 | 4 | 21*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:

- Bildung I
- Fieser Schuss III
- Reiten I
- Schütze III
- WG: Geschichte & Politik II
- WG: Sitten & Gebräuche I
- Wundarzt II
- Charmant I
- Instrument II
- Schlitzohr I
- Wahrnehmung I

Beute: Kleidung (gut), BW 6A: W20

GH:	5	GK:	no	EP:	54

Bild 43

Bild 44

5. BEI HOFE

Lakai					ST 3
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

22 | 10 | 7 | 4 | 14* | 8

Bewaffnung

- Florett (einfach)*: WB +1; INI +1

Talente:	- Charmant I - Kämpfer I - Schlitzohr I		- Glückspilz I - Reiten I		
Beute:	Kleidung (gut), BW 1A: W20				
GH:	5	GK:	no	EP:	50

Hofmarschall					ST 8
KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	0	VE:	3
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

26 | 11 | 8* | 4 | 20* | 8

Bewaffnung

- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2

Talente:	- Anführer I - Brutaler Hieb III - Göttlicher Zorn I - Reiten II - Wahrnehmung I - WG: Höfische Etikette II - WG: Logistik & Eventmanagement II		- Bildung I - Einstecker I - Kämpfer III - Sprachgenie I		
Beute:	Kleidung (kostbar), BW 5A: W20				
GH:	8	GK:	no	EP:	61

Bild 45

Bild 46

Bild 47

Hofdame — ST 8

KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	2
HÄ:	4	GE:	4	AU:	1

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 8 | 10 | 5 | 4 | 21*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Bildung I
- Einstecker III
- Fieser Schuss III
- Instrument II
- Kunstkenner I
- Lehrmeister I
- Reiten I
- Schütze III
- Sprachgenie I
- WG: Kunst & Kultur I
- WG: Höfische Etikette & Dichtkunst I

Beute: Kleidung (kostbar), BW 2A: W20

GH:	5	GK:	no	EP:	63

Adliger/Adlige (Grünschnabel) — ST 4

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

20 | 10 | 9* | 4 | 18** | 18**

Bewaffnung

- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:
- Bildung I
- Instrument I
- Kämpfer III
- Reiten I
- Schütze II
- WG: Höfische Etikette & Dichtkunst I

Beute: Kleidung (kostbar), BW 2A: W20

GH:	10	GK:	no	EP:	58

Bild 48

Adliger/Adlige — ST 9

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	3	BE:	1	VE:	3
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

21 | 11 | 9* | 4 | 21* | 21**

Bewaffnung

- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:
- Anführer I
- Bildung I
- Charmant I
- Instrument I
- Kämpfer IV
- Kunstkenner I
- Reiten II
- Schütze III
- Stratege I
- WG: Höfische Etikette & Dichtkunst II

Beute: Kleidung (kostbar), BW 5A: W20

GH:	13	GK:	no	EP:	63

Bild 49

Bild 50

Adliger/Adlige (erfahren) — ST 14

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	3	BE:	2	VE:	4
HÄ:	4	GE:	3	AU:	2

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

25 | 12 | 10* | 4 | 23* | 23**

Bewaffnung

- Florett (Meisterarbeit)*: WB +2; INI +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:

- Anführer I
- Brutaler Hieb II
- Einstecker I
- Instrument I
- Kunstkenner I
- Reiten II
- Schütze IV
- WG: Höfische Etikette & Dichtkunst II
- Bildung I
- Charmant I
- Fieser Schuss II
- Kämpfer V
- Präziser Schuss II
- Rundumschlag II
- Stratege I

Beute: Kleidung (kostbar), BW 7A: W20

GH:	16	GK:	no	EP:	72

Bild 51

Bild 52

Duellant — ST 14

KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	5	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

23 | 13/15a) | 8 | 5 | 26* | 26**

Bewaffnung

- Degen (Meisterarbeit)*: WB +2
- Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter

Talente:

- Brutaler Hieb I
- Glückspilz I
- Heldenglück II
- Knapp daneben II
- Perfektion II (Degen)a)
- Reiten I
- Schlitzohr I
- Standhaft I
- Vernichtender Schlag II
- Charmant I
- Fieser Schuss I
- Kämpfer V
- Präziser Schuss II
- Rundumschlag I
- Schütze IV
- Zäher Hund III

Beute: Kleidung (kostbar), BW 2A: W20

GH:	18	GK:	no	EP:	66

Bild 53

Bild 54

6. ZWIELICHTIGES GESINDEL

Räuber					ST 6
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

21 | 11 | 8 | 5 | 18* | 18**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	
	- Brutaler Hieb II - Kämpfer II - Reiten I - WG: Kräuterkunde I - WG: Fallenstellen I
	- Fieser Schuss II - Pistolero II - Schütze II

Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:20)				
GH:	10	GK:	no	EP:	56

Räuberhauptmann					ST 12
KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

27 | 12 | 8 | 5 | 21* | 22**

Bewaffnung

- Säbel (einfach)*: WB +2
- Pistole (einfach)**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	
	- Brutaler Hieb II - Fieser Schuss II - Pistolero III - Reiten I - Salve I - Schütze III - Vernichtender Schlag II - WG: Kräuterkunde I - WG: Fallenstellen I
	- Einstecker II - Kämpfer III - Präziser Schuss II - Rundumschlag I - Schnellader I

Beute:	Kleidung (einfach), BW 3A: W20				
GH:	14	GK:	no	EP:	65

Bild 55

Dieb — ST 6

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

20 | 10 | 11** | 6 | 12 | 15*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter
- Messer**: INI +2

Talente:	- Akrobat I	- Diebeskunst II
	- Flink II	- Heimlichkeit II
	- Kämpfer III	- Schütze I
	- Wahrnehmung I	
	- WG: Ortskenntnis & Orientierung I	
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)	

GH:	6	GK:	no	EP:	51

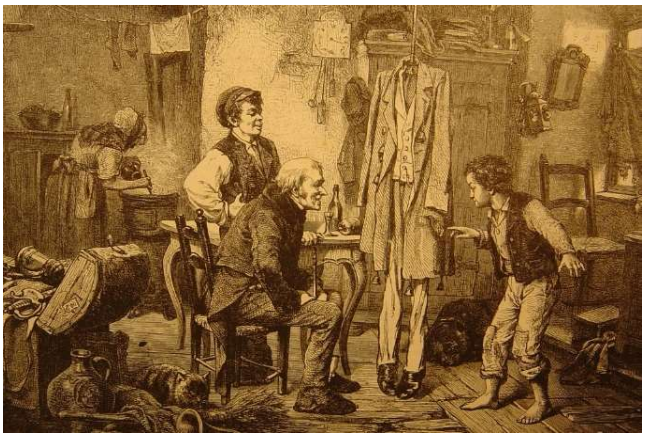

Bild 56

Bild 57

Meuchelmörder — ST 11

KÖR:	**8**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**4**
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

21 | 11 | 14* | 6 | 22* | 15**

Bewaffnung

- Messer*: INI +2
- Terzerol**: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:	- Aderschlitzer III	- Akrobat I
	- Brutaler Hieb I	- Diebeskunst I
	- Flink I	- Göttlicher Zorn I
	- Heimlichkeit IV	- Kämpfer V
	- Hinterhältiger Angriff I	
	- Rundumschlag I	- Sehnenschneider I
	- Vernichtender Schlag I	
	- WG: Ortskenntnis & Orientierung I	
Beute:	Kleidung (einfach), BW 3A: W20	

GH:	10	GK:	no	EP:	58

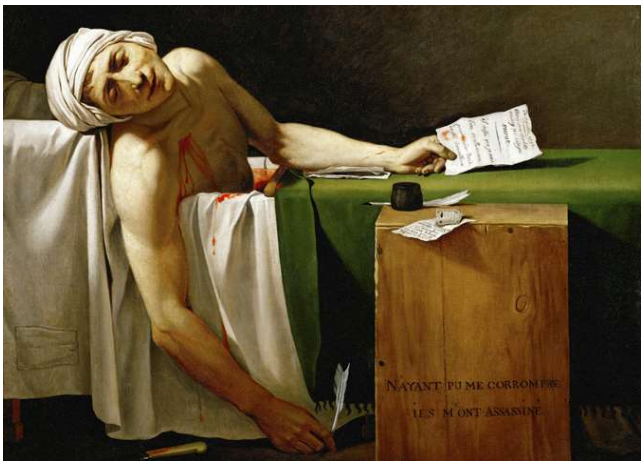

Bild 58

Prügler — ST 11

KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	1	AU:	0

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

33 | 12 | 8 | 6 | 23 | 9

Bewaffnung

-

Talente:
- Brutaler Hieb II
- Einstecker II
- Faustkämpfer III
- Flink I
- Kämpfer IV
- Knapp daneben I
- Rundumschlag I
- Schlagkraft I
- Standhaft II
- WG: Glücksspiel I
- Vernichtender Schlag II
- WG: Ortskenntnis & Orientierung I
- Zäher Hund II
- Zweikämpfer I

Beute: Kleidung (einfach), BW # (A:10)

GH:	11	GK:	no	EP:	64

Bild 59

Quacksalber — ST 6

KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	0	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	3	AU:	4

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

19 | 8 | 5 | 3 | 8 | 12*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Alchemie II
- Charmant II
- Handwerk: Giftmischen II
- Manipulator II
- Schlitzohr I
- Schütze II
- WG: Gifte & „Arzneien“ I
- WG: Destillieren (Schnapsbrennen) I

Beute: Kleidung (gut), BW 2A: W20

GH:	4	GK:	no	EP:	53

Bild 60

Spieler — ST 7

KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	4

Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:

18 | 8 | 8 | 8 | 4 | 17*

Bewaffnung

- Terzerol*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter

Talente:
- Akrobat I
- Charmant I
- Diebeskunst I
- Flink III
- Heimlichkeit I
- Schlitzohr I
- Schütze II
- Wahrnehmung I
- WG: Glücksspiel II
- WG: Falschspiel III

Beute: Kleidung (gut), BW 1A: W20

GH:	3	GK:	no	EP:	48

Bild 61

TIERE

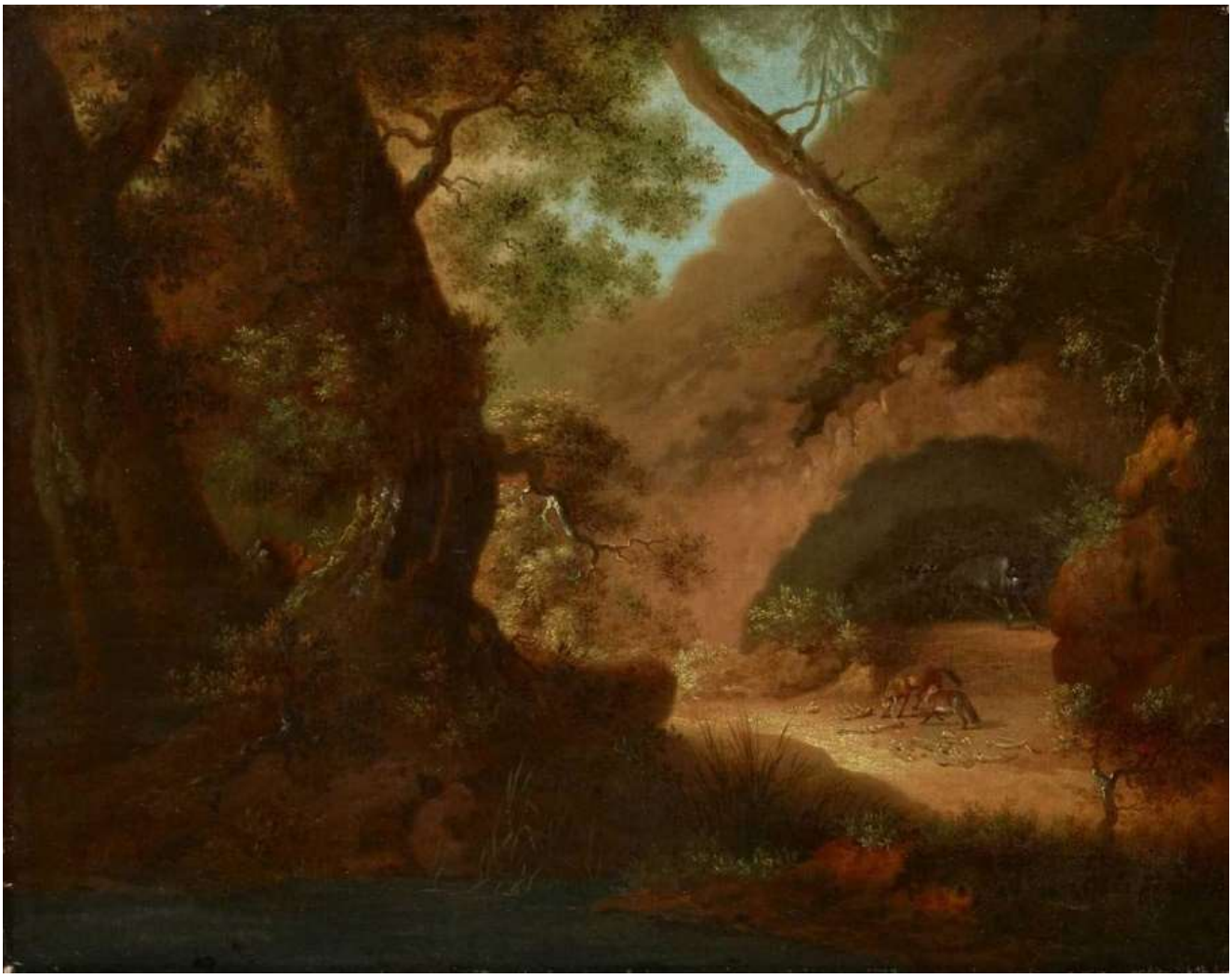

Bild 62

Bild 63

Adler

KÖR:	**3**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	1	AU:	1

13 | 3 | 11 | 5 | 5 | -

Bewaffnung

- Krallen (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 11)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52

Bild 64

Bär

KÖR:	**12**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

75	15	12	8	17	-

Bewaffnung

- Pranke (WB +2; GA -2)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Beute:	Trophäe / Fell (BW 1A: 16)				
GH:	9	GK:	gr	EP:	139

Dachs

KÖR:	**5**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	1	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0

15	8	10	6	7	-

Bewaffnung

- Pranke / Biss (WB +1)

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Beute:	Dachshaar (BW 1A: 7)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	43

Bild 65

Bild 66

(Wild-) Esel

KÖR:	**8**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

32 | 11 | 10 | 7 | 11 | -

Bewaffnung

- Hufe (WB +1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	no	EP:	57

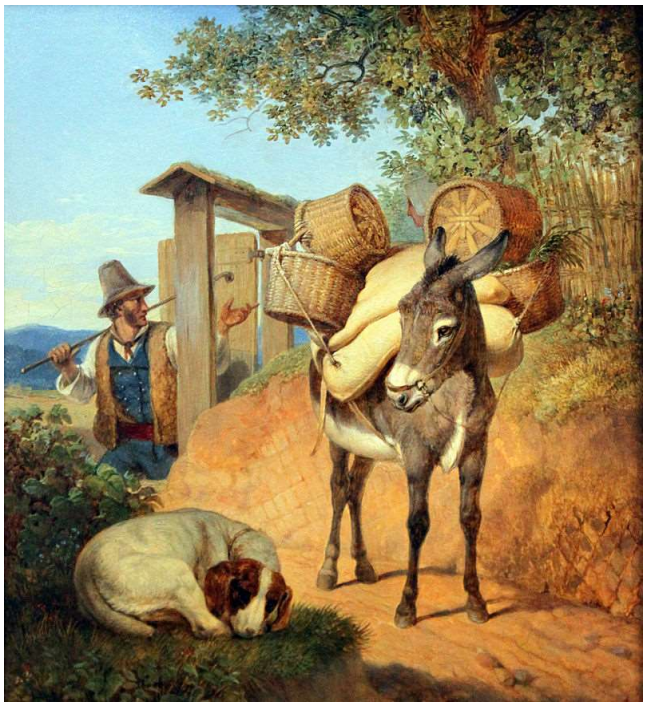

Bild 67

Eule

KÖR:	**3**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**2**
ST:	1	BE:	2	VE:	1
HÄ:	0	GE:	2	AU:	0

13 | 3 | 9 | 4,5 | 5 | -

Bewaffnung

- Krallen (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 11)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	52

Bild 68

Bild 69

Fledermaus

KÖR:	**4**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

4 | 5 | 6 | 3 | 4 | -

Bewaffnung

- Krallen (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sonar: „Sieht“ per Sonar

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 9)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	54

Bild 70

Fuchs

KÖR:	**5**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**4**
ST:	1	BE:	3	VE:	2
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0

17 | 9 | 9 | 6 | 7 | -

Bewaffnung

- Biss (WB +1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Beute:	Trophäe / Fell (BW 1A: 16)				
GH:	1	GK:	no	EP:	54

Bild 71

Hirsch

KÖR:	**10**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	3	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

66 | 12 | 10 | 7 | 16 | -

Bewaffnung

- Geweih (WB +2)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 10)				
GH:	6	GK:	gr	EP:	105

Bild 72

Hund

KÖR:	**5**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

15 | 6 | 9 | 6 | 9 | -

Bewaffnung

- Biss (WB +1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	kl	EP:	31

Bild 73

Katze

KÖR:	**4**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	0	GE:	0	AU:	2

14 | 4 | 8 | 4 | 6 | -

Bewaffnung

- Pfote (WB +1)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	kl	EP:	44

Bild 74

Krähe

KÖR:	**3**	**AGI:**	**3**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0

13 | 3 | 4 | 4 | 6 | -

Bewaffnung

- Krallen (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

GH:	1	GK:	kl	EP:	25

Bild 75

Kreuzotter+Aspisviper

KÖR:	**4**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

6 | 6 | 14 | 4,5 | 7 | -

Bewaffnung

- Biss (WB +1)

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift-trotzen“-Probe, ansonsten erhält es 1W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Beute:	Gift für Pharmazie + Leder (BW 2A: 10)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	50

Bild 76

Luchs

KÖR:	**5**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**2**
ST:	3	BE:	5	VE:	1
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

25 | 8 | 15 | 6 | 9 | -

Bewaffnung

- Pranke / Biss (WB +1)

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Pranke oder Biss) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Beute:	Trophäe / Fell (BW 1A: 16)				
GH:	2	GK:	no	EP:	76

Maultier

KÖR:	**9**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

33 | 12 | 12 | 7,5 | 13 | -

Bewaffnung

- Hufe (WB +1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	1	GK:	no	EP:	60

Bild 77

Pferd

KÖR:	**10**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	7	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

66 | 12 | 18 | 10 | 14 | -

Bewaffnung

- Hufe (WB +1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	4	GK:	gr	EP:	101

Pony

KÖR:	**9**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	5	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

33 | 11 | 13 | 7,5 | 13 | -

Bewaffnung

- Hufe (WB +1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

GH:	3	GK:	no	EP:	60

Rabe

KÖR:	**3**	**AGI:**	**3**	**GEI:**	**3**
ST:	2	BE:	1	VE:	3
HÄ:	0	GE:	1	AU:	0

13 | 3 | 4 | 4 | 6 | -

Bewaffnung

- Krallen (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

GH:	1	GK:	kl	EP:	25

Bild 78

Ratte

KÖR:	**2**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**1**
ST:	1	BE:	2	VE:	0
HÄ:	0	GE:	0	AU:	0

3 | 2 | 6 | 3 | 4 | -

Bewaffnung

- Biss (WB +1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

GH:	1	GK:	kl	EP:	26

Bild 79

Schwan

KÖR:	**4**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	5

15 | 5 | 5 | 3 | 7 | -

Bewaffnung

- Schnabel (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

Beute:	Trophäe (BW 1A: 9)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	35

Bild 80

Wildschwein

KÖR:	**10**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

38 | 14 | 12 | 6 | 16 | -

Bewaffnung

- Hauer (WB +2; GA -1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	79

Bild 81

Wisent

KÖR:	**12**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	8	BE:	3	VE:	0
HÄ:	6	GE:	1	AU:	0

75 | 18 | 11 | 5 | 21 | -

Bewaffnung

- Hörner (WB +1; GA -1)

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 12)				
GH:	10	GK:	gr	EP:	130

Bild 82

Wolf

KÖR:	**8**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	4	VE:	1
HÄ:	1	GE:	1	AU:	0

29 | 9 | 11 | 6 | 14 | -

Bewaffnung

- Biss (WB +2)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 10)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	31

Bild 83

ÜBER-/WIDERNATÜRLICHE GESCHÖPFE

Aufhocker

KÖR:	**5**	**AGI:**	7	**GEI:**	**3**
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

8 | 7 | 9 | 4,5 | 7 | 9

Bewaffnung

- Ast/Messer (WB +0)

Aufhocken: Jede Sprungprobe auf den Rücken eines Gegners erfolgt mit einem Bonus von +8.

Ist der Sprung gelungen, erfolgt in derselben KR eine aktionsfreie Umschlingen-Probe (AGI+GE), ebenfalls mit einem Bonus von +8.

Jede KR, welche der Aufhocker sein Opfer umschlungen hält (vergleichende KÖR+ST- oder AGI+GE-Probe (mit Bonus +8, s.o.)), verliert das Opfer:

- 3 LK,
- 1 KÖR, 1 AGI,
- 1 ST, 1 HÄ, 1 GE

Überlebt das Opfer den Angriff und kann sich von dem Aufhocker lösen, erhält es alle verlorenen LK, Attributwerte und Eigenschaftswerte langsam wieder zurück: jede 1W20 Minuten (nur ein Wurf) 1 LK, 1 KÖR, 1 AGI, 1 ST, 1 HÄ, 1 GE.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Wesen der Verdammnis

Beute:	BW 1B:10				
GH:	1	GK:	kl	EP:	42

Augenball

KÖR:	**8**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**10**
ST:	0	BE:	0	VE:	2
HÄ:	4	GE:	2	AU:	3

88 | 14 | 4 | 3 | - | -

Bewaffnung

-

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

Antimagie: Sämtliche Magie in einem Radius von GEI in Metern um die Kreatur herum ist wirkungslos. Dies gilt nicht für die eigene Magie der Kreatur oder deren Zauber.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Mehrere Angriffe (+4): Kann 4 zusätzliche Zaubersprüche in jeder Runde aktionsfreiwirken, keinen einzelnen Zauberspruch jedoch mehr als einmal. Manaverbrauch muss dennoch beachtet werden.

Mehrere Angriffsglieder: Greift mit mehreren Angriffsgliedern an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.

Schweben: Kann statt zu laufen auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x2.

Wesen der Verdammnis

13	*Einfühlen, Einschläfern, Gehorche, Kettenblitz, Schleudern, Telekinese, Durchlässig, Satanischer Wahnsinn*				30
Beute:	# (BW 5A:20, BW 5BZ: 20)				
GH:	23	GK:	gr	EP:	255

Basilisk

KÖR:	**14**	**AGI:**	7	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	1

168 | 20 | 10 | 7 | 19 | -

Bewaffnung

- Großer Biss (WB +2; GA -2)

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -6 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Versteinern: Bei einem erfolgreichen Blickangriff versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinerung kann durch das Wunder *Wunderheilung* aufgehoben werden.

Beute:	Trophäe (BW 2A:20)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	206

Baumherr

KÖR:	**20**	**AGI:**	**1**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

70 | 27 | 1 | 3 | 27 | -

Bewaffnung

- Asthiebe (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer.

Mehrere Angriffe (+3): Kann 3 zusätzliche Asthiebe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	23	GK:	gr	EP:	158

Bild 84

DÄMONEN

Für alle Arten von Dämonen gilt:

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Mehrere Angriffe (+X): Kann mit seinen Gliedmaßen (Anzahl variabel je nach Art des Dämons; mindestens jedoch mit einer weiteren „Pranke") x-mal zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Wesen der Verdammnis

Niederer Dämon

KÖR:	**5**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**5**
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2

9 | 9 | 7 | 3,5 | 8 | -

Bewaffnung

- Pranke (WB +1; GA -1)

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

9	Je nach Art des Dämons *Zauber* und *Blutzauber* der Stufen 1 - 4				13
GH:	1	GK:	kl	EP:	71

Hoher Dämon

KÖR:	**7**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**6**
ST:	3	BE:	3	VE:	3
HÄ:	3	GE:	3	AU:	3

20 | 12 | 10 | 4,5 | 12 | -

Bewaffnung

- Pranke (WB +2; GA -2)

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

11	Je nach Art des Dämons *Zauber* und *Blutzauber* der Stufen 1 - 8				17
GH:	4	GK:	no	EP:	104

Kampfdämon

KÖR:	**9**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8**
ST:	4	BE:	4	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	4

46 | 15 | 12 | 6 | 16 | -

Bewaffnung

- Pranke (WB +3; GA -3)

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

14	Je nach Art des Dämons *Zauber* und *Blutzauber* der Stufen 1 - 12				24
GH:	8	GK:	gr	EP:	152

Kriegsdämon

KÖR:	**15**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**10**
ST:	7	BE:	5	VE:	5
HÄ:	7	GE:	5	AU:	5

160 | 24 | 15 | 8 | 26 | -

Bewaffnung

- Pranke (WB +4; GA -4)

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

17	Je nach Art des Dämons *Zauber* und *Blutzauber* der Stufen 1 - 16				31
GH:	23	GK:	ri	EP:	297

Dämonenfürst

KÖR:	**20**	**AGI:**	**20**	**GEI:**	**10**
ST:	10	BE:	10	VE:	7
HÄ:	10	GE:	10	AU:	7

400 | 32 | 30 | 16 | 35 | -

Bewaffnung

- Pranke (WB +5; GA -5)

Besonderheit:

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

19	Je nach Art des Dämons *Zauber* und *Blutzauber* der Stufen 1 - 20				37
GH:	23	GK:	ri	EP:	297

DRACHEN

Für alle Arten von Drachen gilt:

Angst (-X): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Biss, Klaue, Odem oder Schwanzhieb) in jeder Runde aktionsfrei ausführen. Bis auf die Klauen dürfen alle Angriffsarten nur einmal pro Runde angewendet werden.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Odem: Nur alle 1W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5 Meter langer Kegel (am Ende GE x 3 Meter breit).

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. **Befreien:** *Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.*

Zerstampfen: 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.

<= Entweder *Wesen der Verdammnis* oder **Wesen des Heils** =>

DRACHENARTEN

FARBE	ODEM
Blau	Blitz
Bronze	Schallwellen
Gelb	Sandsturm
Gold	Licht
Grün	Giftgas
Rot	Feuer
Schwarz	Säure
Silber	Quecksilber
Weiss	Frost

Drachenwelpe

KÖR:	**9**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**5**
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2

63 | 14 | 14 | 10 | 14 | 17

Bewaffnung

- Biss, Klaue, Odem, Schwanz (WB +3; GA -2)

Besonderheit:

Kann – wenn Wesen der Verdammnis – *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

9	Je nach Art des Drachens *Zauber* und *Blutzauber* ODER Wunder der Stufen 1 - 4	13

Beute:	Trophäe (BW 2A: 1W20 + 10)				
GH:	18	GK:	gr	EP:	255

Jungdrache

KÖR:	**16**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**8**
ST:	4	BE:	3	VE:	2
HÄ:	4	GE:	3	AU:	4

225 | 24 | 15 | 13 | 24 | 19

Bewaffnung

- Biss, Klaue, Odem, Schwanz (WB +4; GA -4)

Besonderheit:

Kann – wenn Wesen der Verdammnis – *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

14	Je nach Art des Drachens *Zauber* und *Blutzauber* ODER Wunder der Stufen 1 - 12	24

Beute:	Trophäe: (BW 4A: 1W20 + 10), #: ((BW A: 1W20 + 10) x 10,				
GH:	36	GK:	ri	EP:	481

Erwachsener Drache

KÖR:	**24**	**AGI:**	**16**	**GEI:**	**11**
ST:	6	BE:	4	VE:	3
HÄ:	6	GE:	4	AU:	6

600 | 35 | 20 | 20 | 35 | 25

Bewaffnung

- Biss, Klaue, Odem, Schwanz (WB +5; GA -5)

Besonderheit:

Kann – wenn Wesen der Verdammnis – *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

19	Je nach Art des Drachens *Zauber* und *Blutzauber* ODER Wunder der Stufen 1 - 20	37

Beute:	Trophäe: (BW 8A: 1W20 + 10), #: ((BW A: 1W20 + 10) x 10,				
GH:	63	GK:	ge	EP:	907

Bild 85

Echsenmensch

KÖR:	**9**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**3**
ST:	4	BE:	0	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

21 | 14 | 8 | 5 | 14 | 11

Bewaffnung

- Speer (WB +1)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Beute:	BW 1B:12, # 2B:17				
GH:	3	GK:	no	EP:	71

Bild 86

Einhorn

KÖR:	**9**	**AGI:**	**13**	**GEI:**	**8**
ST:	2	BE:	6	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	8

63 | 11 | 19 | 14 | 12 | -

Bewaffnung

- Horn, Hufe (WB +1)

Angst (-X): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff (Horn oder Hufe) in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Wesen des Heils

18 | *Auferweckung, Einfühlen, Einschläfern, Geben und Nehmen, Heilende Aura, Heilendes Feld, Lucialicht, Wunderheilung* | 38

Beute:	BW 1B: 12, #2B: 17				
GH:	9	GK:	gr	EP:	189

ELEMENTARE

Alle Arten von Elementaren sind sichtbar, selbst Luftelementare, die als stürmische Wirbel Gestalt annehmen.

Soll ein Elementar gegen ein Element vorgehen (beispielsweise ein Lagerfeuer löschen), wird mit Hilfe der Tabelle auf Seite 120 dieses einer Stufe (I – III) zugeordnet, welche mit 5 multipliziert wird, bevor auf das Ergebnis der aufgelistete Größenmodifikator aus der Tabelle angerechnet wird. Das Endgültige Ergebnis stellt den Probewert dar, gegen den das Elementar vergleichende Probe mit KÖR+ST würfeln muss, um das Element zu bezwingen. Das Elementar erhält +8 auf die Probe, wenn es sich um das eigene Element handelt und -8, wenn es gegen das Element anfällig ist. Bei einem Misserfolg der vergleichenden Probe erhält es abwehrlosen Schaden in Höhe der Probendifferenz, kann es aber in der nächsten Runde erneut versuchen.

ERDELEMENTARE

Erdelementar I

KÖR:	**12**	**AGI:**	**2**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	1	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

13 | 20 | 3 | 2 | 19 | -

Bewaffnung

- Steinpranke (WB +4)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.

GH:	8	GK:	kl	EP:	44

Erdelementar II

KÖR:	**17**	**AGI:**	**2**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	1	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

32 | 26 | 3 | 2 | 25 | -

Bewaffnung

- Steinpranke (WB +4)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.

GH:	15	GK:	no	EP:	70

Erdelementar III

KÖR:	**22**	**AGI:**	**2**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	1	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

78 | 33 | 3 | 2,5 | 31 | -

Bewaffnung

- Steinpranke (WB +4)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.

GH:	23	GK:	gr	EP:	124

FEUERELEMENTARE

Feuerelementar I

KÖR:	**9**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0

12 | 22 | 5 | 3,5 | 14 | -

Bewaffnung

- Flammenhieb (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

GH:	9	GK:	kl	EP:	44

Feuerelementar II

KÖR:	**13**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

29 | 27 | 6 | 4 | 18 | -

Bewaffnung

- Flammenhieb (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

GH:	15	GK:	no	EP:	95

Feuerelementar III

KÖR:	**18**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**1**
ST:	6	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

70 | 33 | 6 | 4,5 | 28 | -

Bewaffnung

- Flammenhieb (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

GH:	24	GK:	gr	EP:	145

LUFTELEMENTARE

Luftelementar I

KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

10 | 17 | 8 | 5 | 10 | 13

Bewaffnung

- Luftstoß (WB +2; ○-1/2m)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

GH:	4	GK:	kl	EP:	68

Luftelementar II

KÖR:	**10**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

25 | 23 | 9 | 5,5 | 14 | 14

Bewaffnung

- Luftstoß (WB +2; ○-1/2m)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

GH:	9	GK:	no	EP:	92

Luftelementar III

KÖR:	**15**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	0	VE:	0
HÄ:	7	GE:	4	AU:	0

64 | 30 | 9 | 6 | 19 | 15

Bewaffnung

- Luftstoß (WB +2; ◯-1/2m)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Erd-, Fels- und Steinangriffe.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

GH:	16	GK:	gr	EP:	143

Wasserelementar III

KÖR:	**15**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	6	GE:	4	AU:	0

62 | 29 | 9 | 6 | 22 | 15

Bewaffnung

- Wasserstrahl (WB +2; ◯-1/2m)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

GH:	16	GK:	gr	EP:	133

WASSERELEMENTARE

Wasserelementar I

KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

10 | 17 | 8 | 5 | 11 | 12

Bewaffnung

- Wasserstrahl (WB +2; ◯-1/2m)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

GH:	3	GK:	kl	EP:	60

Wasserelementar II

KÖR:	**11**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

24 | 22 | 8 | 5 | 17 | 13

Bewaffnung

- Wasserstrahl (WB +2; ◯-1/2m)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

GH:	9	GK:	no	EP:	83

Fliegendes Schwert

KÖR:	**10**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**0**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

12 | 19 | 5 | 3,5 | 16 | -

Bewaffnung

- Klinge (WB +2)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Herstellung:	Neuwert der Waffe + Handwerk: Waffenschmied + Einbetten *+ Federgleich + Schweben*
Beute:	Die Trümmer der Waffe (BW 1A: 12)

GH:	8	GK:	kl	EP:	57

Bild 87

Bild 87

Gargyl

KÖR:	7	**AGI:**	7	**GEI:**	1
ST:	2	BE:	1	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	1

10 | 13 | 8 | 4,5 | 11 | -

Bewaffnung

- Steinklaue (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 8)				
GH:	6	GK:	kl	EP:	91

Geist

KÖR:	1	**AGI:**	11	**GEI:**	10
ST:	16	BE:	0	VE:	3
HÄ:	16	GE:	2	AU:	6

27 | 25 | 11 | 6,5 | 19 | -

Bewaffnung

- Geisterklaue /WB +2; GA -2)

Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um 1 Jahr.

Angst (-X): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen bzw. geweihten Waffen oder durch *Zauber* / *Blutzauber* / Wunder richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle **Anfälligkeiten**, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

<= Entweder *Wesen der Verdammnis* oder Wesen des Heils =>

16 | *Göttlicher Schrecken / Terror* | 30

GH:	7	GK:	no	EP:	245

Bild 88

Goblin

KÖR:	**5**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**3**
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

8 | 7 | 9 | 4,5 | 7 | 7

Bewaffnung

- Ast/Messer (WB +0)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Wesen der Verdammnis

Beute:	BW 1B:10				
GH:	1	GK:	kl	EP:	42

GOLEMS

Für alle Arten von Golems gilt:

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Eisengolem

KÖR:	**20**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**0**
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

72 | 31 | 7 | 4 | 31 | -

Bewaffnung

- Eisenpranke (WB +6)

Zerstampfen: 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.

Herstellung:	646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen /235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Schmied + Einbetten + *Trugbild* + *Teufelstanz*				
GH:	27	GK:	gr	EP:	173

Knochengolem

KÖR:	**10**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**0**
ST:	5	BE:	6	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	0

40 | 10 | 18 | 7,5 | 21 | -

Bewaffnung

- Knochenpranke (WB +6)

Mehrere Angriffe (+3): Kann mit seinen insgesamt 4 Armen 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Mehrere Angriffsglieder: Greift mit mehreren Angriffsgliedern an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.

Herstellung:	Knochen von 8 Kreaturen der GK *„normal“* oder entsprechend + Handwerk: Schreiner + Einbetten + *Trugbild* + *Teufelstanz*				
GH:	11	GK:	gr	EP:	148

Kristallgolem

KÖR:	**8**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**4**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	3	GE:	5	AU:	0

42 | 14 | 10 | 6,5 | 13 | -

Bewaffnung

- Kristallpranke (WB +2)

12 | *Azhi-Dahaka-Speer, Kettenblitz* | 30

Herstellung:	646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen /235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Steinmetz + Einbetten + *Trugbild* + *Teufelstanz* + *Kettenblitz*				
GH:	10	GK:	gr	EP:	134

Lehmgolem

KÖR:	**10**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**4**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

46 | 13 | 8 | 4,5 | 16 | -

Bewaffnung

- Lehmpranke (WB +3)

Herstellung:	646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen /235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Töpfer + Einbetten + *Trugbild* + *Teufelstanz*				
GH:	8	GK:	gr	EP:	110

Steingolem

KÖR:	**18**	**AGI:**	**4**	**GEI:**	**4**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	2	AU:	0

66 | 28 | 6 | 3,5 | 28 | -

Bewaffnung

- Steinpranke (WB +6)

Zerstampfen: 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.

Herstellung:	646 Francs, 8 Centimes / 168 Taler, 6 Groschen /235 Gulden, 33 Kreuzer + Handwerk: Steinmetz + Einbetten *+ Trugbild + Teufelstanz*

GH:	23	GK:	gr	EP:	160

Harpyie

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	2	VE:	1
HÄ:	2	GE:	1	AU:	6

20 | 13 | 8 | 4,5 | 11 | -

Bewaffnung

- Krallenklaue (WB +2)

Bezaubern: Kann Gegner mit ihrem „Lockruf“ (wie „Gehorche“) bezaubern.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

12	*Gehorche*	24

Beute:	Trophäe (BW 1A: 8)				
GH:	10	GK:	no	EP:	128

Bild 89

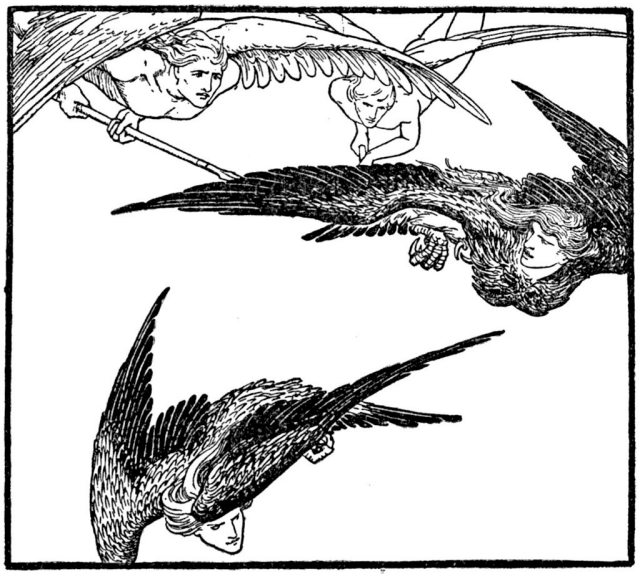

Bild 90

Bild 91

Bild 92

Hydra

KÖR:	**14**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	2	VE:	0
HÄ:	6	GE:	0	AU:	6

90 | 22 | 12 | 10 | 21 | -

Bewaffnung

- Biss (WB +2; GA -2)

Mehrere Angriffe (+5): Kann mit seinen insgesamt 6 Köpfen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 6 Köpfen an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: KÖR). Ein Immersieg lässt einen bereits abgetrennten Kopf vollständig nachwachsen. Durch Feuer oder Säure oder Weihwasser verlorene LK können nicht regeneriert werden.

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

Wesen der Verdammnis

Beute:	Trophäe (BW 1A: 20)				
GH:	23	GK:	gr	EP:	246

Bild 93

Kobold

KÖR:	**3**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	8

14 | 8 | 7 | 4 | 7 | 8

Bewaffnung

- Messer/Schaufel/Spitzhacke (WB +1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

16	Magdalenenduft, Heilbeeren, Niesanfall, Wild Herbeirufen, Geben und Nehmen, Fluch, Giftschutz,				23
Talente:	Alchemie I, Diebeskunst I, Hortfund III				
Beute:	BW 1B: 8, BW 1: A20				
GH:	1	GK:	wi	EP:	25

Bild 94

Lebende Rüstung

KÖR:	**10**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**0**
ST:	4	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

24 | 19 | 6 | 4 | 16 | -

Bewaffnung

- Klinge (WB +2)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Herstellung:	„Neuwert“ der Rüstung + Handwerk: Waffenschmied + Einbetten + *Federgleich* + *Schweben*
Beute:	Die Trümmer der Rüstung (BW 1A: 15)

GH:	8	GK:	kl	EP:	57

Leichnam

KÖR:	**7**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**9**
ST:	17	BE:	0	VE:	8
HÄ:	21	GE:	4	AU:	8

39 | 31 | 6 | 4 | - | -

Bewaffnung

-

Besonderheit

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

Angst (-X): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Wesen der Verdammnis

17	*Einschläfern, Feuerwand, Flammeninferno, Frostschock, Gasgestalt, Gehorche, Öffnen, Satanischer Wahnsinn, Schatten, Schmerz, Tarnender Nebel, Teufelstanz, Terror, Wolke des Todes*	30
Beute:	BW # (A: 20) x 10, BW # (10BZ: 20)	

GH:	26	GK:	no	EP:	299

Bild 95

Medusa

KÖR:	**11**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**7**
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	2

36 | 15 | 6 | 7,5 | 16 | -

Bewaffnung

- Klauen, Schlangen (WB +2)

Blickangriff: Greift mit seinem Blick aktionsfrei jeden an, dem GEI+AU misslingt. Wer gegen die Kreatur vorgeht, ohne ihr in die Augen zu sehen, erhält -6 auf alle Proben, ist aber nicht mehr Ziel ihrer Blickangriffe.

Mehrere Angriffe (+5): Von den zahlreichen Schlangen auf ihrem Kopf können jeweils 5 in jeder Runde Nahkampfgegner angreifen.

Schleudern: Ein Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) schaden/3 Meter fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfeln kann; das Ziel liegt danach grundsätzlich am Boden.

Versteinern: Bei einem erfolgreichen Blickkontakt versteinert das Ziel, sofern diesem KÖR+AU misslingt. Eine Versteinerung kann nur durch den Zauber Allheilung aufgehoben werden.

Wesen der Verdammnis

Beute:	Trophäe (BW 1A: 18), BW #5A:20, #5BZ: 20				
GH:	18	GK:	no	EP:	205

Monsterspinne

KÖR:	**12**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	4	AU:	0

72 | 15 | 11 | 8,5 | 17 | 15

Bewaffnung

- Spinnenbiss (WB +2; GA -2), Netzflüssigkeit (WB +2)

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

Lähmungseffekt: Netzflüssigkeit (nur alle 10 Kampfrunden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 12)				
GH:	11	GK:	gr	EP:	165

Bild 96

Mumie

KÖR:	7	**AGI:**	6	**GEI:**	9
ST:	17	BE:	0	VE:	8
HÄ:	21	GE:	4	AU:	8

39 | 31 | 6 | 4 | - | -

Bewaffnung

-

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuerangriffe.

Angst (-X): Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –X auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Werteverlust: Pro schadensverursachenden Treffer wird KÖR um 1 gesenkt (bei KÖR = 0 ist das Opfer tot). Pro Tag oder pro Anwendung des Wunders *Allheilung* wird 1 verlorener Attributspunkt regeneriert.

Wesen der Verdammnis

Beute:	BW # 2A: 20, BW # 1BZ: 16				
GH:	18	GK:	no	EP:	124

Bild 97

Oger

KÖR:	12	**AGI:**	4	**GEI:**	2
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

50 | 17 | 6 | 3,5 | 17 | -

Bewaffnung

- Massive Keule (WB +2; GA -2)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Wesen der Verdammnis

Beute:	BW 1B: 8, BW #1B: 18				
GH:	10	GK:	gr	EP:	121

Bild 98

Ork

KÖR:	10	**AGI:**	6	**GEI:**	2
ST:	2	BE:	0	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

23 | 14 | 7 | 4 | 13 | 10

Bewaffnung

- Speer / Keule (WB +1)

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Wesen der Verdammnis

Beute:	BW 1B: 14, BW #1B: 16				
GH:	2	GK:	no	EP:	63

Bild 99

Riese

KÖR:	**27**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**2**
ST:	7	BE:	3	VE:	1
HÄ:	7	GE:	0	AU:	0

220 | 35 | 6 | 8 | 38 | 13

Bewaffnung

- Baumstamm (WB +4; GA -4)
- Geworfener Fels (WB +4; GA -4)

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 7 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Zerstampfen: 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.

Beute:	# BW 1A: 20				
GH:	30	GK:	ri	EP:	387

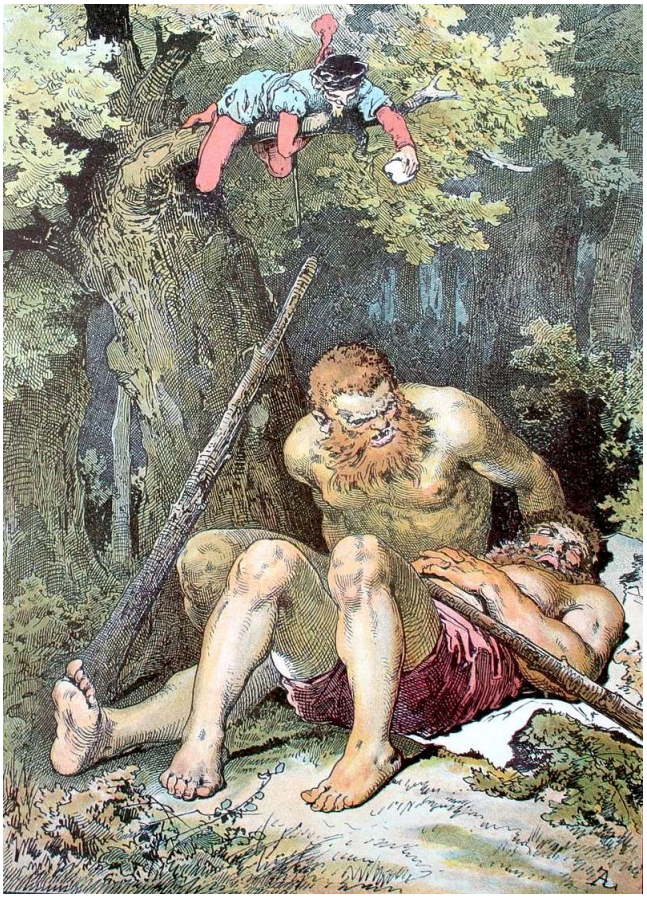

Bild 100

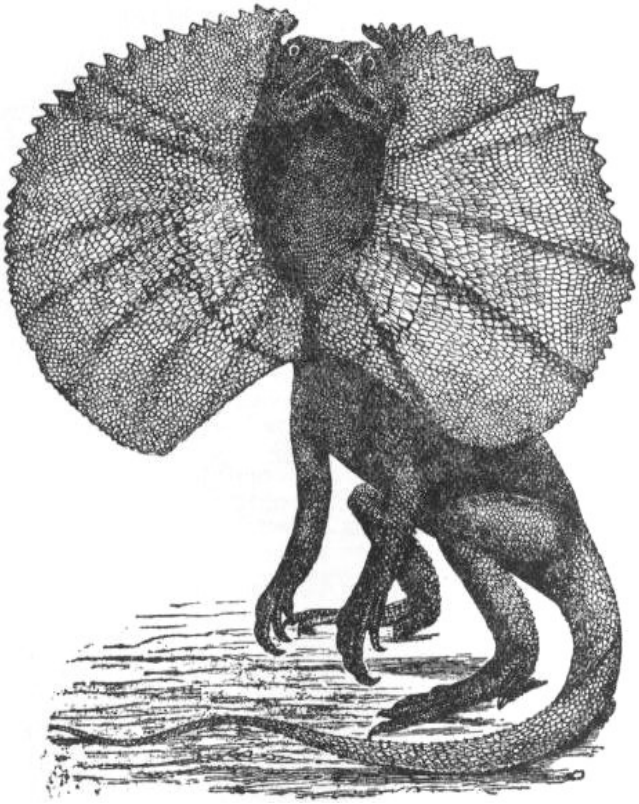

Bild 101

Riesenechse

KÖR:	**15**	**AGI:**	**12**	**GEI:**	**1**
ST:	5	BE:	5	VE:	0
HÄ:	14	GE:	0	AU:	0

218 | 21 | 17 | 12 | 24 | -

Bewaffnung

- Grausamer Biss (WB +4)

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. **Befreien:** *Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.*

Beute:	Trophäe (BW 2A:16)				
GH:	25	GK:	ri	EP:	316

Bild 102

Riesenkrake

KÖR:	22	AGI:	10	GEI:	1
ST:	5	BE:	8	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

270	26	18	10	29	-

Bewaffnung

- Fangarme (WB +2)

Mehrere Angriffe (+5): Kann mit seinen insgesamt sechs Fangarmen 5 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Mehrere Angriffsglieder: Greift mit insgesamt 6 Fangarmen an, die Gegner bei erfolgreichem Schlagen-Immersieg abtrennen bzw. zertrümmern, wodurch die Angriffszahl letztlich sinkt.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

Beute:	Trophäe (BW 2A:18)				
GH:	35	GK:	ri	EP:	397

Riesenratte

KÖR:	4	AGI:	6	GEI:	1
ST:	2	BE:	2	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0

11	5	8	6	8	-

Bewaffnung

- Scharfer Zahn (WB +2)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2.

GH:	1	GK:	kl	EP:	41

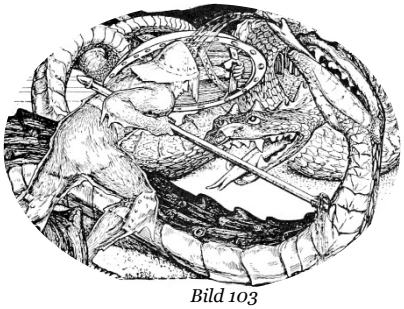

Bild 103

Riesenschlange

KÖR:	9	AGI:	12	GEI:	1
ST:	5	BE:	3	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0

66	14	15	10	16	-

Bewaffnung

- Großer Biss (WB +2; GA -2)

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine „Gift trotzen“-Probe; bei misslingen erhält das Opfer 1W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 5 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Schwimmen: Kann statt zu laufen schwimmen. Wird die Aktion „Rennen“ schwimmend ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit ganz normal auf Laufen x 2

Beute:	Trophäe (BW 1A:18)				
GH:	8	GK:	gr	EP:	143

Schatten

KÖR:	**11**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**0**
ST:	5	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

25 | 23 | 11 | 6,5 | 18 | -

Bewaffnung

- Geisterklaue (WB +2; GA -2)

Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Wesen der Verdammnis

GH:	14	GK:	no	EP:	126

Bild 104

Schlingwurzelbusch

KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

30 | 11 | 8 | 7,5 | 11 | -

Bewaffnung

- Wurzelhiebe (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Feuer.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Mehrere Angriffe (+4): Kann 4 zusätzliche Hiebe mit seinen unzähligen Wurzeln in jeder Runde aktionsfrei ausführen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 3 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Beute:	Lediglich Brennholz				
GH:	7	GK:	no	EP:	122

Schwarm

KÖR:	**-**	**AGI:**	**-**	**GEI:**	**-**
ST:	-	BE:	-	VE:	-
HÄ:	-	GE:	-	AU:	-

SCW | SCW | 8 | 7,5 | SCW | -

Bewaffnung

-

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Schwarm (Käfer, Kanalratten, Schlangen o.ä.): Gilt als einzelner Gegner. Der Schwarmwert (SCW) entspricht seiner aktuellen Mitgliederzahl/10. (zu Beginn und max. 200 Mietglieder pro Schwarm = SCW 20). Pro 1 LK Schadensterben 10 Mitglieder des Schwarms (= SCW -1): Schwärme können Mitglieder an benachbarte Felder abgeben und ihr eigenes sowie jedes angrenzende Feld gleichzeitig angreifen (mit jeweils vollem Schlagen-Wert).

Schlagen / Abwehr / LK entsprechen dem aktuellen SCW.

GH:	5	GK:	kl	EP:	68

Skelett

KÖR:	**10**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

22 | 12 | 10 | 5 | 14 | -

Bewaffnung

- Knochenklaue (WB +1)

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Wesen der Verdammnis

GH:	4	GK:	no	EP:	72

Bild 105

Todesfee

KÖR:	**6**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**10**
ST:	19	BE:	0	VE:	3
HÄ:	19	GE:	0	AU:	9

35 | 33 | 9 | 5,5 | 27 | -

Bewaffnung

- Geisterklaue (WB +2; GA -2)

Besonderheit

Kann *Blutzauber* immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber

Alterung: Bei einem Treffer altert das Ziel pro erlittenen Schadenspunkt um ½ Jahr.

Angst: Kann einmal pro Kampf auf Sicht aktionsfrei Angst erzeugen. Wer GEI+VE+Stufe nicht schafft, ist eingeschüchtert und erhält bis zum Ende des Kampfes –2 auf alle Proben. Bei einem Patzer ergreift man die Flucht.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Nur durch Magie verletzbar: Nur Angriffe mit magischen bzw. geweihten Waffen oder durch *Zauber* / *Blutzauber* / Wunder richten Schaden an.

Ausgenommen sind eventuelle Anfälligkeiten, durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.

Totenkraft: Erhält GEI+AU als Bonus auf Stärke und Härte.

Wesen der Verdammnis

19

Satanischer Wahnsinn, Schmerz, Wehklagen

(WB: -(KÖR+AU)/2 des Ziels; Manakosten: 14; Jeder im Umkreis von 9 Metern um die Todesfee erleidet nicht abwehrbaren Schaden in Höhe des Probenergebnisses).

36

GH:	23	GK:	no	EP:	284

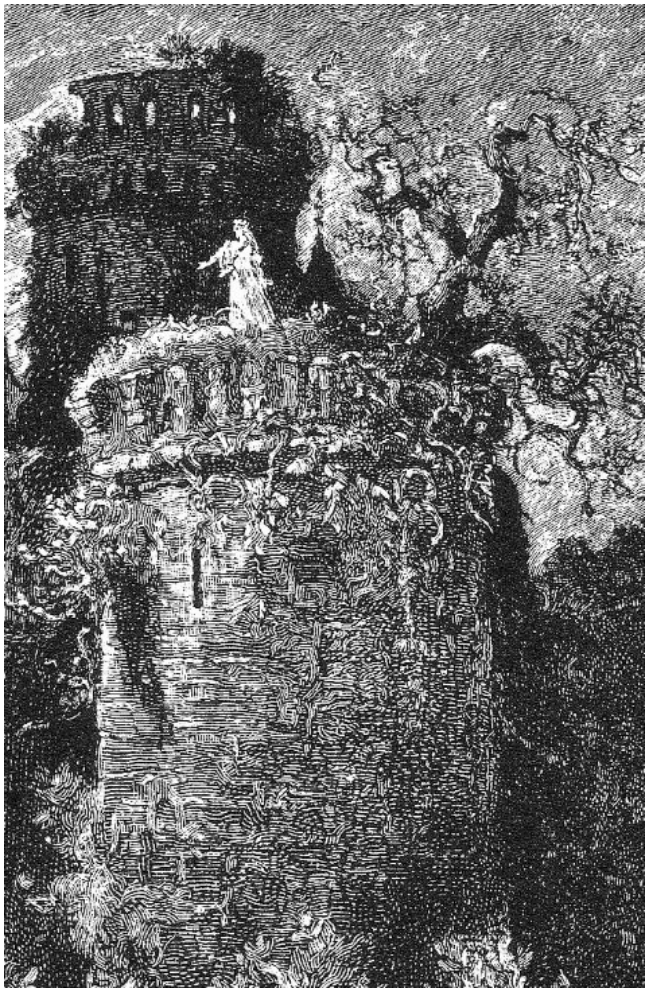

Bild 106

Bild 107

Troll

KÖR:	16	AGI:	6	GEI:	2
ST:	4	BE:	0	VE:	1
HÄ:	4	GE:	3	AU:	0

60 | 22 | 9 | 5 | 22 | 13

Bewaffnung

- Massive Keule (WB +2; GA -2)
- Geworfener Fels (WB +4; GA -4)

Anfällig: Erhält dreifachen Schaden durch Lichtangriffe. Nach 6 Kampfrunden im Sonnenlicht erfolgt Erstarrung zu Stein.

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Probenergebnisses der Regenerationsprobe (PW: KÖR). Durch Feuer oder Säure oder Licht verlorene LK können nicht regeneriert werden.

Umschlingen: Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel mit freier Hand (sofern +1 Größenordnung kleiner), welches fortan 4 Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. ***Befreien:*** *Opfer mit AGI+ST vergleichende Probe gegen KÖR+ST des Umschlingers.*

Wesen der Verdammnis

Beute:	# BW 1B: 16				
GH:	14	GK:	gr	EP:	202

Bild 108

Unwolf

KÖR:	11	AGI:	8	GEI:	1
ST:	4	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0

35 | 14 | 10 | 7,5 | 17 | 12

Bewaffnung

- Biss (WB +1)
- Feuerodem (WB +2)

Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Feuerodem: Nur alle 1W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5 Meter langer Kegel (am Ende GE x 3 Meter breit).

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.

Wesen der Verdammnis

Beute:	Trophäe (BW 1A: 16)				
GH:	7	GK:	kl	EP:	115

Vampirfledermaus

KÖR:	5	AGI:	4	GEI:	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0

17 | 7 | 6 | 3 | 8 | -

Bewaffnung

- Krallen (WB +1)

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Sonar: „Sieht“ per Sonar

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 „rennend“ geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen+KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Beute:	Trophäe (BW 1A: 9)				
GH:	1	GK:	wi	EP:	55

	Zombie				
KÖR:	**13**	**AGI:**	**3**	**GEI:**	**0**
ST:	3	BE:	0	VE:	0
HÄ:	5	GE:	0	AU:	0
28	20	3	2,5	18	-

Bewaffnung
- Fäulnispranke (WB +2)

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Wesen der Verdammnis

Beute:	Trophäe (BW 1A: 9)				
GH:	23	GK:	no	EP:	284

Bild 109

INDEX

NSC

Geistliche.....**S. 6ff**
Abt/Äbtissin.....S. 6
Mönch/Nonne.....S. 6
Priester/Rabbi/Imam.....S. 7

Militärangehörige.....**S. 7ff**
Infanterist (Rekrut).....S. 7
Infanterist (Soldat).....S. 8
Infanterist (Veteran).....S. 8
Infanterist (Unteroffizier)....S. 9
Infanterist (Offizier).....S. 9
Kavallerist (Rekrut).....S. 9
Kavallerist (Soldat).....S. 9
Kavallerist (Veteran).....S. 10
Kavallerist (Unteroffizier)....S. 10
Kavallerist (Offizier).....S. 11

Landvolk.....**S. 11ff**
Knecht.....S. 11
Magd.....S. 12
Bauer.....S. 12
Bäuerin.....S. 13
Müller.....S. 13
Müllerin.....S. 13
Fischer/Fischerin.....S. 13
Jäger/Jägersfrau.....S. 14

Städter.....**S. 14ff**
Arzt.....S. 15
Apotheker.....S. 15
Handwerker [GEI+GE] (Geselle).....S. 15
Handwerker [GEI+GE] (Meister).....S. 16
Handwerker [KÖR+GE] (Geselle).....S. 16
Handwerker [KÖR+GE] (Meister).....S. 16
Meistergattin.....S. 16
Student.....S. 17
Schreiber.....S. 17
Gelehrter/Doktor/Professor....S. 17
Wirt/Wirtin.....S. 18
Schankmaid.....S. 18
Kaufmann.....S. 19
Bürgersfrau.....S. 19

Bei Hofe.....**S. 20ff**
Lakai.....S. 20
Hofmarschall.....S. 20
Hofdame.....S. 21
Adliger/Adlige (Grünschnabel).S. 21
Adliger/Adlige (ST 9).....S. 21
Adliger/Adlige (erfahren)....S. 22
Duellant.....S. 22

Zwielichtiges Gesindel....**S. 23ff**
Räuber.....S. 23
Räuberhauptmann.....S. 23
Dieb.....S. 24
Meuchelmörder.....S. 24
Prügler.....S. 25
Quacksalber.....S. 25
Spieler.....S. 25

TIERE

Adler.....S. 26
Bär.....S. 27
Dachs.....S. 27
(Wild-) Esel.....S. 28
Eule.....S. 28
Fledermaus.....S. 29
Fuchs.....S. 29
Hirsch.....S. 29
Hund.....S. 30
Katze.....S. 30
Krähe.....S. 30
Kreuzotter + Aspisviper.....S. 30
Luchs.....S. 31
Maultier.....S. 31
Pferd.....S. 31
Pony.....S. 31
Rabe.....S. 31
Ratte.....S. 32
Schwan.....S. 32
Wildschwein.....S. 32
Wisent.....S. 33
Wolf.....S. 33

Über- / Widernatürliche Geschöpfe

Aufhocker.....S. 34
Augenball.....S. 34
Basilisk.....S. 34
Baumherr.....S. 35
Dämonen.....S. 35
Drachen.....S. 36
Echsenmensch.....S. 37
Einhorn.....S. 38
Elementare.....S. 38
Fliegendes Schwert.....S. 40
Gargyl.....S. 41
Geist.....S. 41
Goblin.....S. 42
Golems.....S. 42
Harpyie.....S. 43
Hydra.....S. 44
Kobold.....S. 44
Lebende Rüstung.....S. 45

Leichnam.....S. 45
Medusa.....S. 45
Monsterspinne.....S. 45
Mumie.....S. 46
Oger.....S. 46
Ork.....S. 46
Riese.....S. 47
Riesenechse.....S. 47
Riesenkrake.....S. 48
Riesenratte.....S. 48
Riesenschlange.....S. 48
Schatten.....S. 49
Schlingwurzelbusch.....S. 49
Schwarm.....S. 49
Skelett.....S. 49
Todesfee.....S. 50
Troll.....S. 51
Unwolf.....S. 51
Vampirfledermaus.....S. 51
Zombie.....S. 52

BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1 (Buch-cover)	Princess Nobody : a tale of fairy land, back cover	by Andrew Lang illustrated by Richard Doyle, plates printed by Edmund Evans, 1884	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Covers_of_fairy_tale_books#/media/File:Princess_Nobody_-_a_tale_of_fairy_land_-_cover_2.jpg
2 (Titel-bild)	Young Woman Overtaken by a Storm	Chevalier Féréol de Bonnemaison	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_paintings_from_France#/media/File:Brooklyn_Museum_-_Young_Woman_Overtaken_by_a_Storm_-_Chevalier_F%C3%A9r%C3%A9ol_de_Bonnemaison.jpg
3	Détail de "La Nuit Verte"	Louis-Émile Dardoize	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Louis-%C3%89mile_Dardoize_-_La_Nuit_Verte_01.jpg
4	Typographic ornament from George Ogilvy Preshaw's 1888 memoir Banking Under Difficulties	Edwards, Dunlop & Co.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Banking_Under_Difficulties_(1888)#/media/File:P73-Banking-Under-Difficulties-ornament.tif
5	Ausschnitt/Verzerrt: The number of the beast is 666	William Blake	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/40/The_number_of_the_beast_is_666_Philadelphia%2C_Rosenbach_Museum_and_Library.jpg
6	Konsekration des Johann Nepomuk August Freiherr von Ungelter zu Deissenhausen (Ausschnitt)	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen#/media/File:Bischofsweihe-Ungelter-Trier.jpg
7	Clemens Wenzeslaus von Sachsen	Heinrich Foelix	https://de.wikipedia.org/wiki/Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen#/media/File:Clemens_Wenzeslaus_von_Sachsen_-_Heinrich_Foelix_-_Domschatzkammer_Essen_(5102).jpg
8	Lay sisters of the carmelite order, in: A History of Madeira	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Christian_nuns_in_art#/media/File:A_History_of_Madeira,_1821,_P_99.jpg
9	Disputierende Mönche (Ausschnitt)	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Disputierende_Moenche_(Detail).jpg
10	Beim Rabbi	Carl Schleicher	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rabbis_in_art#/media/File:Carl_Schleicher_Beim_Rabbi.jpg
11	To Kryfo Scholio	Nikolaos Gyzis	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Orthodox_priests_in_art#/media/File:Nikolaos_Gyzis,_To_Kryfo_Scholio_-_oil_on_canvas.jpg
12	Auf der Bastei	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Auf_der_Bastei_(Spitzweg).jpg
13	French retreat from Russia in 1812	Illarion Mikhailovich Pryanishnikov	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic_Wars_in_history_paintings#/media/File:French_retreat_in_1812_by_Pryanishnikov.jpg
14	La bataille d'Austerlitz	François Gérard	https://de.wikipedia.org/wiki/Chasseurs_%C3%A0_cheval_de_la_Garde_imp%C3%A9riale#/media/File:Austerlitz-baron-Pascal.jpg
15	Grenadier of the old guard 1813	Hippolyte Bellangé	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Imperial_Guard_(Napoleon_I)#/media/File:Grognard1813.jpg
16	Englische Garde-Infanterie. 1790	Richard Knötel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:British_army_of_the_French_Revolution_era#/media/File:Kn%C3%B6tel_III,_40.jpg
17	General Lariboisière and his son	Antoine-Jean Gros	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?title=Special:Search&limit=500&offset=20&profile=default&search=officer+napoleonic+wars&advancedSearch-current={}&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1#/media/File:Gros-General_Lariboisi%C3%A8re_and_his_son.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
18	Crossing the Berezina	Bogdan Willewalde	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_paintings_of_cavalry_in_battle#/media/File:B._Willewalde-Crossing_the_Berezina_in_1812.jpg
19	Soldaten bei einer jungen Markthändlerin auf der Rast	Adrien Moreau	https://commons.wikimedia.org/wiki/Cavalry_of_the_Imperial_Guard_(Napoleon_I)#/media/File:Adrien_Moreau_Soldaten_bei_einer_jungen_Markth%C3%A4ndlerin_auf_der_Rast.jpg
20	Zwei franz. Husaren auf Patrouille	Auguste Raffet	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Auguste_Raffet#/media/File:Auguste_Raffet_-_Two_French_Hussars_on_Patrol_in_Winter_-_WGA18960.jpg
21	Vive L'Empereur	Édouard Detaille	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:%C3%89douard_Detaille_Vive_L%27Empereur#/media/File:Detaille_-_Vive_L%27Empereur.jpg
22	Officier de chasseurs à cheval de la garde impériale chargeant	Jean-Louis André Théodore Géricault	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:An_Officer_of_the_Imperial_Horse_Guards_Charging_-_G%C3%A9ricault_(Louvre_INV_4885)#/media/File:GericaultHorseman.jpg
23	Portrait eines Bauern	Franz von Lenbach	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Peasants_in_19th_century_art#/media/File:Lenbach_Portrait_of_a_peasant.jpg
24	Bauernhochzeit 1880	Andrei Petrovich Ryabushkin	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Dancing_peasants_in_art#/media/File:%D0%9A%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%82%D1%8C%D1%8F%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B2%D0%B0%D0%B4%D1%8C%D0%B1%D0%B0_%D0%B2_%D0%A2%D0%B0%D0%BC%D0%B1%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B9_%D0%B3%D1%83%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B8.jpg
25	Bauernmädchen mit Heurechen und Sichel	Alexander Küster	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Peasant_women_in_art#/media/File:K%C3%BCster_Bauernm%C3%A4dchen_mit_Heurechen_und_Sichel_1857.jpg
26	Страдная пора (Косцы)	Grigoriy Myasoyedov	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Manual_harvesting_in_art#/media/File:Grigorij_Grigorjewitsch_Mjassojedow_003_detail1.jpg
27	An der Nordseeküste	Carl Irmer	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carl_Irmer_An_der_Nordseek%C3%BCste_1887.jpg
28	Mühle am Bachufer	Georg Holub	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_watermills#/media/File:Georg_Holub_M%C3%BChle_am_Bachufer.jpg
29	Mending Nets	John Henry Dolph	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JH_Dolph_Mending_Nets.Jpeg
30	Jäger mit Jagdbeute in oberbayerischer Landschaft	Wilhelm von Kobell	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hunters_in_art#/media/File:Wilhelm_von_Kobell_J%C3%A4ger_mit_Jagdbeute_in_oberbayerischer_Landschaft_1821.jpg
31	Begegnung im Walde	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_Begegnung_im_Walde.jpg
32	Kunst und Wissenschaft	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_by_Carl_Spitzweg#/media/File:Carl_Spitzweg_-_Kunst_und_Wissenschaft.jpg
33	The Doctor's Orders	Emmery Rondahl	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_medicine_in_painting#/media/File:Rondahl_Emmery_The_Doctors_Orders.jpg
34	The Doctor	Luke Fildes	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Doctor_(1891_painting)#/media/File:Luke_Fildes_(1891)_The_Doctor.png
35	Antonio Stradivari	Edgar Bundy	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Workshops_in_art#/media/File:Stradshp.jpg
36	At the bladesmith´s	Alois Schram	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bladesmiths_in_art#/media/File:Aloys_Hans_Schram_-_At_the_bladesmith%E2%80%99s.jpg
37	Reading the Will	David Wilkie	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1820s_genre_paintings#/media/File:Wilkie,_David_-_Reading_the_Will_-_1820.jpg
38	Frankfurter (Frankfurt/Oder) Kränzianer (Schlesier) um 1798	Unbekannt, Müller, Geschichte Silesia, 1931	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Students_in_art#/media/File:Corps_Silesia_Breslau_Schlesier_um_1798.jpg
39	Portrait Alexander von Humboldts	Joseph Karl Stieler	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Alexander_von_Humboldt_in_art#/media/File:Stieler,_Joseph_Karl_-_Alexander_von_Humboldt_-_1843.jpg
40	Wirtshausrauferei	Nicolas-Louis-Albert Delerive	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns_in_art#/media/File:Nicolas-Louis-Albert_Delerive_Wirtshausrauferei.jpg
41	Eine heitere Geschichte	Hedwig Öhring	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns_in_art#/media/File:Hedwig_%C3%96hring_Eine_heitere_Geschichte.jpg
42	Gesellschaft in einer Tiroler Gaststube	Ernst Hildebrand	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Taverns_in_art#/media/File:Ernst_Hildebrand_Gesellschaft_in_einer_Tiroler_Gaststube_1859.jpg
43	Die Musikstunde	Emil Brack	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Regency_revival_genre_paintings#/media/File:Emil_Brack_-_The_Music_Lesson.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
44	Reception at Malmaison	François Flameng	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Napoleonic_wars_by_Fran%C3%A7ois_Flameng#/media/File:Reception_at_Malmaison_in_1802_by_Fran%C3%A7ois_Flameng.jpg
45	Typographic ornament from George Ogilvy Preshaw's 1888 memoir Banking Under Difficulties,	Edwards, Dunlop & Co.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Banking_Under_Difficulties_(1888)#/media/File:P17-Banking-Under-Difficulties-ornament.tif
46	Typographic ornament from George Ogilvy Preshaw's 1888 memoir Banking Under Difficulties,	Edwards, Dunlop & Co.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Banking_Under_Difficulties_(1888)#/media/File:P27-Banking-Under-Difficulties-ornament.tif
47	Un adieu poignant	Frederik Hendrik Kaemmerer	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Frederik_Hendrik_Kaemmerer_-_Un_adieu_poignant.jpg
48	Paul Graf von Fersen	Franz Krüger	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:P.Fersen_by_Kr%C3%BCger.jpg
49	Publié dans Le Suprême Bon Ton n°2 - Partie de cartes	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Le_Supr%C3%AAme_Bon_Ton#/media/File:Supr%C3%AAme_Bon_Ton_n%C2%B02_-_Partie_de_cartes.jpg
50	Heldentod des Prinzen Louis Ferdinand bei Saalfeld	Richard Knötel	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Heldentod_der_Prinzen_Louis_Ferdinand_bei_Saalfeld.jpg
51	Madame Bonaparte at Malmaison	François Gérard	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fran%C3%A7ois_G%C3%A9rard_-_Portrait_of_Josephine_-_WGA08595.jpg
52	The Duellists	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Duellists_(BM_1868,0808.13244).jpg
53	Graf Fjodor Iwanowitsch Tolstoi	Filipp Reichel	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Fedor_Ivanovitch_Tolstoy#/media/File:Graf_f_tolstoy.jpg
54	Der Überfall	Adolf Schmidt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Robbery_in_art#/media/File:Adolf_Schmidt_Der_%C3%9Cberfall.jpg
55	Der beim Diebstahl ertappte Hausdiener	Constant Wauters	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:Constant_Wauters_Der_ertappte_Hausdiener.jpg
56	une école de voleurs à Londres	V. Dedoncker	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Thieves_in_art#/media/File:%C3%89cole_de_voleurs.jpg
57	Charlotte Corday	Paul-Jacques-Aimé Baudry	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Murder_in_art#/media/File:Charlotte_Corday.jpg
58	La Mort de Marat	Jacques-Louis David	https://commons.wikimedia.org/w/index.php?search=File%3ADeath+of+Marat+by+David.jpg&title=Special%3ASearch&profile=advanced&fulltext=1&advancedSearch-current=%7B%7D&ns0=1&ns6=1&ns12=1&ns14=1&ns100=1&ns106=1#/media/File:Jacques-Louis_David_-_La_Mort_de_Marat.jpg
59	A French physician on his rounds with his entourage (im Ausschnitt). **Credit: Wellcome Collection. CC BY-SA 4.0 Die Verbreitung erfolgt unter denselben Lizenzbedingungen**	Etching by J. Caldwell, 1771, after M. Brandoin.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_with_syringes_in_art#/media/File:A_French_physician_on_his_rounds_with_his_entourage._Etching_Wellcome_V0010934.jpg bzw. https://wellcomecollection.org/works/ryn3nh7f?wellcomeImagesUrl=/indexplus/image/V0010934.html
60	Die Kartenrunde	August Hermann Knoop	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_playing_card_games_in_art#/media/File:August_Hermann_Knoop_Die_Kartenrunde_1894.jpg
61	Raftsmen Playing Cards	George Caleb Bingham	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:People_playing_card_games_in_art#/media/File:George_Caleb_Bingham_-_Raftsmen_Playing_Cards.jpg
62	Wölfe im Wald vor einer Höhle	Caspar David Friedrich	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1790s_paintings_by_Caspar_David_Friedrich#/media/File:Caspar_David_Friedrich_-_W%C3%B6lfe_im_Wald_vor_einer_H%C3%B6hle.jpg
63	Havsürnar	Bruno Liljefors	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Haliaeetus_albicilla_(illustrations)#/media/File:Sea_Eagles_(Bruno_Liljefors)_-_Nationalmuseum_-_18508.tif
64	Ein Morgen in einem Kiefernwald	Iwan Iwanowitsch Schischkin	https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1e/Shishkin%2C_Ivan_-_Morning_in_a_Pine_Forest.jpg?uselang=de
65	British Mammals	Archibald Thorburn	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Meles_meles_(illustrations)#/media/File:British_mammals_(Pl._18)_BHL48418612.jpg
66	Regresso al convento	Eduardo Zamacois y Zabala	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_donkeys#/media/File:Eduardo_Zamacois_y_Zabala_-_Regreso_al_convento.jpg

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
67	Esel, Hund und Treiber	Carl Wilhelm von Heideck	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_donkeys#/media/File:1831_Heideck_Esel_Hund_und_Treiber_anagoria.JPG
68	Eule auf schmucklosem Baum	Caspar David Friedrich	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Owls_in_paintings#/media/File:Caspar_David_Friedrich_Eule_auf_schmucklosem_Baum_1834.jpg
69	Ariel	Louis Rhead	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Bats_in_art#/media/File:Rhead_Ariel.jpg
70	Fehe mit Jungen am Waldesrand	Adolf Mackeprang	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_foxes#/media/File:Adolf_Mackeprang_-_Vixen_med_hvalp_p%C3%A5_kanten_af_skoven.jpg
71	Röhrender Hirsch im Gebirge	Ludwig Skell	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_red_deer_(male)#/media/File:Ludwig_Skell_R%C3%B6hrender_Hirsch_im_Gebirge.jpg
72	Füttern der Hunde	Adolf Eberle	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:19th-century_paintings_of_dogs#/media/File:Adolf_Eberle_-_F%C3%BCttern_der_Hunde.jpg
73	Fond of Jewellery	Henriëtte Ronner-Knip	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_cats_by_Henri%C3%ABtte_Ronner-Knip#/media/File:Henriette_Ronner-Knip-Fond_of_Jewellery.jpg
74	Shunsetsu	Takeuchi Seiho	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_crows#/media/File:%27Spring_Snow%27_(Shunsetsu)_by_Takeuchi_Seiho,_1942.jpg
75	Die Reptilien und Amphibien Mitteleuropas	Richard Sternfeld	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Vipera_aspis#/media/File:DieReptilienAmphibienMitteleuropasPlate13.jpg
76	Hunde, einen Luchs jagend	Efim A. Tikhmenev	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lynx_lynx_in_art#/media/File:Tikhmenev_(18%3F%3F)_Dogs_driving_lynx.jpg
77	Aus: „Hans Huckebein, der Unglücksrabe“	Wilhelm Busch	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hans_Huckebein,_der_Ungl%C3%BCcksrabe#/media/File:Huckebein.jpg
78	Illustration of the ballad Young Beckie	Arthur Rackham	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rats_in_art#/media/File:Young_Beckie_by_Arthur_Rackham.jpg
79	Schwäne im Schilf	Caspar David Friedrich	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1820s_paintings_by_Caspar_David_Friedrich#/media/File:Friedrich_C.D._Schw%C3%A4ne_im_Schilf@Goethe-Museum_Frankfurt_a.M.20170819.jpg
80	Wildschweine	Anton Schmitz	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_boars#/media/File:Anton_Schmitz_Wildschweine_1882.jpg
81	Зубры в зимнем лесу	Е. ТИХМЕНЕВ	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%D0%95._%D0%A2%D0%98%D0%A5%D0%9C%D0%95%D0%9D%D0%95%D0%92._%D0%97%D1%83%D0%B1%D1%80%D1%8B_%D0%B2_%D0%B7%D0%B8%D0%BC%D0%BD%D0%B5%D0%BC_%D0%BB%D0%B5%D1%81%D1%83.jpg
82	wilk	Alfred Wierusz-Kowalski	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_von_Wierusz-Kowalski_Der_Wolf.jpg
83	Samotny wilk	Alfred Wierusz-Kowalski	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_Wierusz-Kowalski_-_Samotny_wilk.jpg
84	Ausschnitt: Salome with the head of John the Baptist	école rhénane, fin du 15ème siècle	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Demons_in_art#/media/File:Retable_de_Saint-Georges,_Saint-Jean_et_autres_saints_03.jpg
85	Illustration from "The Story of Sigurd" in The Red Fairy Book	Andrew Lang	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:The_Story_of_Sigurd_(Lang)#/media/File:Page_359_Red_Fairy_Book.jpg
86	Frau mit Einhorn	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Oil_paintings_of_unicorns#/media/File:Anoniem_-_Vrouw_met_eenhoorn.jpg
87	Ausschnitt: CoA of Glodeni city (Moldova)	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Flaming_swords_in_heraldry#/media/File:CoA_of_Glodeni_city_(Moldova).jpg
88	Le stryge	According to Loys Delteil, Meryon published this set in 3 parts between 1852 and 1854	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Gargoyles_in_art#/media/File:Le_stryge_(NYPL_b13512928-1105499).tiff
89	Les harpies tourmentant des damnés du 7e cercle des Enfers devant Dante et Virgile	Gustave Doré	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:Harpy.jpg
90	illustration to a book of tales, page 37, the removed caption stated "THE CHASE OF THE HARPIES"	John Dickson Batten	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:The_book_of_wonder_voyages_-_page_37_inset.jpg
91	Ausschnitt: Calaïs et Zétès délivrent Phinée des Harpies	Bernard Picart	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Harpies#/media/File:Cala%C3%AFs_et_Z%C3%A9t%C3%A8s_d%C3%A9livrent_Phin%C3%A9e_des_Harpies.jpg
92	Hydra	Unbekannt	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Hydra_(mythology)#/media/File:Hydra1.gif

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
93	Der Klabautermann, Kalfatermann oder Klabattermann	"Zur See, von Henk Verlagsanstalt und Druckerei, Hamburg, 1885"	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Klabautermann#/media/File:Klabautermann_on_ship.jpg
94	The Elves and the Shoemaker	Horace E. Scudder	https://de.wikipedia.org/wiki/Wichtel#/media/Datei:Elves-shoemaker.gif
95	Hoofd van Medusa	Peter Paul Rubens	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Medusa_in_post-antique_paintings#/media/File:MedusaRubens.jpg
96	aus: The Wonderfull Story of the Century	Charles Morris	https://commons.wikimedia.org/wiki/File:From_1800_to_1900._The_wonderful_story_of_the_century;_its_progress_and_achievements_(1899)_(14776985811).jpg
97	Facsimile of a vignette from the Book of the Dead of Ani	Book published 1994; facsimile created 1890; original artwork created c. 1300 BC (British Museum)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Lion_couch_scenes_featuring_Ba-souls#/media/File:BD_Mummy_and_Ba.jpg
98	Illustration from a book of fairy tales from Europe, translated into english	Europa's fairy book (1916) New York	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ogre#/media/File:Illustration_at_page_96_in_Europa's_Fairy_Book.png
99	Átropos o Las Parcas	Francisco Goya	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Atropos_(Goya)#/media/File:Atropos_o_Las_Parcas.jpg
100	Das tapfere Schneiderlein	Alexander Zick	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Giants_(mythology)#/media/File:Das_tapfere_Schneiderlein.jpg
101	Frilled Lizard (Chlamydosaurus kingi)	Unbekannt Encyclopædia Britannica (11th ed.), v. 16, 1911, "Lizard" article, pp. 825 ff.	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Sauria_illustrations#/media/File:EB1911_-_Lizard_-_Fig._1.%E2%80%94Frilled_Lizard_(Chlamydosaurus_kingi).jpg
102	Squid holding sailor	Alphonse de Neuville / Édouard Riou	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Kraken#/media/File:20000_squid_holding_sailor.jpg
103	illustration from an anthology of stories	Henry Justice Ford The red book of animal stories	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ragnar_Lodbrok#/media/File:The_red_animal_story_book_-_inset_illustration_at_page_023.png
104	14e tableau du Sphinx (Le Sphinx, épopée lyrique en 16 tableaux, poème et musique de Georges Fragerolle, ombres et décors de Amédée Vignola, Paris, Enoch, 1896).	Amédée Vignola	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Shadow_play#/media/File:Bonaparte_et_le_sphinx_(Vignola,_1896).jpg
105	Les Lavandières de la nuit	Yan' Dargent	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wei%C3%9Fe_Frau#/media/File:Lavandi%C3%A8res.jpg
106	Ausschnitt: Dame blanche au sommet d'une tour. Gravure de vu Léon Benett parue dans le roman Le Château des Carpathes de Jules Verne en 1892	Léon Benett	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Wei%C3%9Fe_Frau#/media/File:Apparition_Ch%C3%A2teau_des_Carpathes.jpg
107	Illustration of Walter Stenström´s "The Boy and the Trolls"	John Bauer	https://commons.wikimedia.org/wiki/Troll#/media/File:John_Bauer_1915.jpg
108	Illustration of Walter Stenström´s "The Boy and the Trolls"	John Bauer	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Trolls_in_art#/media/File:N%C3%A5,_hur_%C3%A4r_det_med_aptiten_fortsatte_trollmor.jpg
109	Szene aus: Die Geschichte von dem Geisterschiff	Charles Albert d'Arnoux (genannt: Bertall)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Undead?uselang=de#/media/File:Bertall_-_Piratenspuk.jpg
110	Fleuron from book: An elegy on the death of the Rev. Samuel Pearce,	Francis, Benjamin	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:1799_Fleurons#/media/File:An_elegy_on_the_death_of_the_Rev_Fleuron_T006200-1.png

Bild 110