



# SNARRK'IZZ DUNKLE KINDER

Ein DS Abenteuer von Raffael H. für die Stufen 4-6

Korrigiert und getestet von Daniel O. und Michael B.

## HINTERGRUND

Der Kult des Snarrk'Izz ist eine auf Caera weit verbreitete Organisation, welche aus vielen von einander unabhängigen Splittergruppen besteht. Eine genauere Beschreibung dazu gibt es im gleichnamigen Fanwerk von **Paythan**, **Ursus Piscis** und **Mad Eminenz**.

Dieser bestimmte Zirkel verfolgt den perfiden Plan, ihren Meister zu ehren, indem sie ihm ein eigenes Volk erschaffen.

Seit gut einen Jahrzehnt experimentieren an einem **Gift**, welches normale Menschen in eine Mischform irgendwo zwischen Mensch und Ratte verwandelt. Bis jetzt ist das Ergebnis eher monströser Natur, aber nach den Observationen der letzten Nacht ist der Erfolg zum greifen nahe.

Ohne dass es von den Bewohnern bemerkt wurde, haben die Kultisten den Brunnen und damit die einzige Wasserquelle in der Umgebung mit dem Gift versetzt. Nach nur einer halben Stunde schläft bereits das gesamte Dorf, die Menschen schlafen dort ein wo sie gerade stehen oder arbeiten, in der Taverne beim Essen, oder gar beim gehen.

Um sie bei ihren Vorhaben zu unterstützen, vor allem aber um alle Zutaten zu beschaffen, hat der Kult eine Gruppe Banditen unter dem Hauptmann **Ramirez** angeheuert. Eher unfreiwillig reisen mit ihnen die jungen Brüder **Espe** und **Esche**, welche als Köche und Lastenträger arbeiten. Espe, der Ramirez schon lange satt hat, will spätestens seitdem der Kult an seinem Bruder experimentiert hat abhauen. Sollten die SC ihm freundlich gesinnt sein, wird er nicht lange zögern ihnen zu helfen.

Das Abenteuer spielt in der kleinen Ortschaft Folleme im Osten von Vandria. Der Kult hat diesen Ort als sein Ziel gewählt, da er dort seit Urzeiten einen geheimen Tempel unterhält und die Dorfgemeinschaft bereits unterwandert hat.

Natürlich ist es auch möglich das Abenteuer in jeder beliebigen anderen Stadt anzusiedeln oder gar nur den Dungeon zu verwenden.

## EINSTIEG IN DAS ABENTEUER

Noch vor dem betreten des Dorfes stoßen die SC auf eine (scheinbar) schlafende Wache. Auf seine Hellebarde gestützt, steht er neben seinen Wachhäuschen, in dem sich zwei Krüge Wein (beide voll) und ein halb leerer Wasserschlauch (Mit dem Gift versetzt) befinden. Die SC müssen einen Weg um die Wache herum finden, denn das Stadttor ist verschlossen und der einzige Schlüssel befindet sich in der Tasche der Wache.

Alternativ könnten die SC auch den Auftrag bekommen haben, die Vorkommnisse um ein „verschlafenes Dorf“ aufzuklären. Denkbar wäre auch ein Händler der vergebens auf seine Lieferung wartet.

Oder die SC verbringen einen ruhigen Abend in der Schänke, nur um dann morgens den Schankraum inklusive Wirt, schlafend vorzufinden. Aber Achtung, auf Grund des Giftes ist dieser Ansatz erheblich gefährlicher.

## DAS GIFT

Das Gift das der Kult in rauen Mengen herstellt, ist eine milchig weiße Flüssigkeit mit einem leicht bitteren Geruch und Geschmack. In einer Mahlzeit aufgelöst, verliert es diese Eigenschaften und ist nicht mehr feststellbar.

Hergestellt wird es in großen Kessel mit kochendem Wasser, indem so lange **Dämmernohn**, **Weizen** und **Rattenmilch** hinzugegeben wird, bis das meiste Wasser verdampft und jene milchige Flüssigkeit übriggeblieben ist. Das **Gegengift** besteht aus den selben Zutaten, welche vermengt und so lange gestampft werden, bis sie einen Brei ergeben.

Eingenommen versetzt das Gift jeden

der nicht Snarrk'Izz dient in einen tiefen, traumlosen und fast komatösen Schlaf, welcher W20 + 5 Stunden anhält. Einen Anhänger des Kultes setzt es nur für kurze Zeit, etwa 5 Sekunden, also eine Kampfrunde außer Gefecht.

Nach Ablauf dieser Zeit, oder durch das Wecken der Person (welches nur durch Schmerz oder Magie möglich ist), verwandelt sie sich in einen **Rattenogger**. Schafft man es rechtzeitig das Gegengift zu verabreichen, erwachen die betroffenen Personen, ohne Schaden wieder.

## DIE KINDER DES KULTES

### KULTISTEN:

Diese Zauberwirker sind das Rückgrat des Kultes. Jeder trägt eine rote zerschlissene Kutte und ist behangen mit Zähnen oder anderen Artefakten. Ihre Zauber verstärken sie mit ihren Zepter und für Notfälle besitzt jeder einen Opferdolch.

Obwohl sie eine schlagkräftige Truppe sind gehen sie nur selten in den Nahkampf und versuchen in Gruppen anzugreifen, dabei konzentrieren sie sich vor allem auf Unterstützende Zauber wie *Vergößern* oder *Wolke der Reue*.

**Achtung:** Jeder Kultist trägt eine Dosis des Giftes bei sich, er wird nicht zögern sich zu opfern und sich in einen Rattenogger zu verwandeln.

### TOLLWÜTIGE RATTE:

Die Tollwütigen Ratten waren die ersten Ergebnisse ihrer Experimente. normale Ratten wurde mit dem Gift behandelt, was zur Folge hatte dass sie auf die Größe eines Wolfes anwuchsen (**GK: kl**). Haare und Zähne werden länger, ihr Verhalten ähnelt mehr dem eines Wolfes und Schaum tropft aus dem Maul, was ihnen ihren Spitznamen gibt.

Sie sind äußerst flink und können ohne Probe an Wänden laufen. Sie bevorzugen jedoch eher dunkle Löcher und greifen gerne aus dem Hinterhalt an.

## RIESEN Ratte:

Die zweite Stufe der Experimente brachte diese Monstrosität hervor. Nur besonders große Ratten wurde ausgewählt und „behandelt“.

Aufgrund ihrer Aggressivität werden nur wenige Riesenratten gezüchtet. Die meisten werden eingesetzt um die Tunnel zu graben. Sie fallen in die Größenkategorie **Groß** und haben 2 Angriffe, ihre Klauen und einen Biss.

Die Riesenratte **Kretze** bildet eine Ausnahme, denn der Bandit Ramirez hat Tage damit verbracht sie zu dressieren, so lässt sie ihn sogar auf sich reiten.

## RATTEN OGGER:

Nachdem die Kultisten bei ihren Experimenten an ihre Grenzen gestoßen sind. Probierten sie ihr Gift nun zum ersten mal an Menschen aus, dies hatte zur Folge das die Testobjekte auf die Größe eines Ogers anwuchsen.

Anders als bei ihren vorigen Versuchen behalten diese Wesen ein Teil ihrer Intelligenz, was sie allerdings nicht davon abhält mit einen Sturmangriff gegen eine Wand zu laufen.

## RAMIREZ'S BANDITEN:

Diese Gruppe umfasst etwa ein dutzend Banditen, die ursprünglich aus Frostmarr stammen. Werte und Ausrüstung wie **Die Komplizen** DS4 S. 133.

Angeführt werden sie von Ramirez. Er besitzt neben seinem Breitschwert (welches er verloren hat) einen Magischen Speer, dessen Länge er verändern kann (von 0,2 bis 2m). Sollte es zum Kampf kommen wird er diesen als Lanze verwenden und reitend auf Kretze angreifen.

## UNTER DER ERDE

Dieser Teil des Dungeons ist bis auf den Wasserlauf relativ neu. Die Wände bestehen aus Erde und sind durchzogen von Wurzeln und bewohnt von allerlei Getier. SC mit einen Hintergrund im Bergbau können mit einer Bemerkungs-Probe (+4) erkennen, dass die Tunnel nicht von normalen Werkzeugen, sondern eher von Klauen geformt wurden (**Riesenratte**).

## 1. BRUNNEN SCHACHT:

Von der Oberfläche aus betrachtet führt der Schacht gute 7 Meter in die Tiefe. Mit einer erfolgreichen Bemerkungs-Probe (oder durch mehr Licht) kann man entdecken, dass das Wasser nicht den gesamten Schacht ausfüllt, sondern zur Zeit sehr niedrig in einer kleinen Höhle steht. Neben einen starken bitteren Geruch, der durch

das Gift ausgelöst wird, können die SC am Nachmittag auch das Graben der Riesenratte bei 4a hören.

## 1A. & 1B. VERWURZELTER GANG:

Dieser Gang scheint beinahe schon durch die Wurzeln zusammengehalten zu werden. Sie bieten genügend halt zum Klettern (+4) und sind hervorragende Verstecke (+6) für die Tollwütigen Ratten, welche Nachts hier umherstreifen.

## 1C. WASSERLAUF:

Dieser kleine unterirdische Fluss entspringt der ursprünglichen Quelle. Er ist etwa 70m lang und an der tiefsten Stelle 2m tief. Die Decke hängt so tief das man Schwimmen muss.

Das Schwimmen sollte trotz des Giftes möglich sein, nur sollten man tunlichst vermeiden etwas Wasser zu schlucken (Ertrinken/Untergehen).

## 2. VERSTECKTE LEITER:

Die Kultisten die nach einigen Stunden einen ihrer Anhänger nach oben schicken, um die Ergebnisse ihres Experimentes zu überprüfen, nutzen diese Leiter regelmäßig. Der obere Ausstieg ist gut getarnt (-4) in einen Kleiderschrank oder hinter einen Busch verborgen.

## 3. RATTENNEST:

Im Nordteil der Höhle leben gut verborgen hinter einigen Wurzeln (-6) **5 Tollwütige Ratten**. Wenn die Banditen sie nicht auf einen Patrouillieren gang mitgenommen haben, schlafen sie unter Tags dort und erwachen erst bei Kampflärm, oder wenn sie Nachts freigelassen werden. Dann streifen sie frei durch die Tunnel bei 1A. & 1B. Dabei verbergen sie sich in allerlei Höhlen und unter dichten Wurzeln oder hängen sogar an der Decke, wo sie dann auf ein nichts ahnendes Opfer warten.

Im Westen befindet sich ein Lagerfeuer auf dem sich eine gebratene Ratte dreht, davor sitzen **4** essende **Banditen** und **2** Kultisten. Welche ihnen deswegen gerade einen Vortrag halten, denn sie benötigen die Rattenmilch (Hinweis: **Rattenmilch** als Zutat).

An der Wand befindet sich die einzige nicht verseuchte Quelle. Mit einer Bemerkungs-Probe (-8) kann ein leichter Schimmer im dunkeln Wasser genommen werden. Wer hindurch taucht gelangt zu 6. Ramirez Versteck.

An der östlichen Wand befindet sich eine alte Alarmglocke. Wird sie mehrmals geschlagen, so alarmiert sie die Kultisten bei 7. Wird sie ein einziges mal geschlagen, so öffnet sich das Tor zu 7. auf magische Weise. Wenn die Banditen stark unterlegen sind, so werden sie versuchen sich in die

Haupthalle zurückzuziehen.

## 4. VORRATSHÖHLE:

Schon von weiten kann man hier **4 Banditen** zechen hören (+4).

Zwischen all den Fellen und ihren Bettzeug finden sich allerlei persönlicher Gegenstände. Außerdem lagern sie hier die Waren die sie für die Kultisten gestohlen haben:

2 5l Fässer Wein

2 Kisten Dämmermohn

6 Kisten Weizen

BW: 1A: W20+10, 2D:18, 3C: W20+5

Hinter einem Regal verborgen, liegt ein langer Geheimgang der zu 8. der Küche führt. Da sie ständig neue Waren dort hin schleppen müssen, gibt es viele Schleifspuren am weichen Boden (+4).

## 4A. SACKGASSE:

Hier entsteht ein neuer Gang, er wird immer am Nachmittag von Ramirez und seiner dressierten Riesenratte weiter gegraben. Mit einer Bemerkungs-Probe (-2) findet man zwischen den Aushub sein Breitschwert (*Verletzen I*), welches er hier unter all der Erde nicht mehr gefunden hat.

## 5. TRAININGSGRUBE:

Dieser Raum ähnelt einer Arena, denn er wird von einer 3m Tiefen Grube beherrscht in der **Kretze** die Riesenratte lebt und für das Kämpfen und Graben abgerichtet wird. Die Wände der Grube wurden provisorisch mit Felsen verstärkt, welche eine instabile Mauer bilden.

Im Osten wird eine kleine Schmiede betrieben, hier können mehrere Kilogramm Eisen und einige Schmiedewerkzeuge mit schlechter Qualität gefunden werden.

**Ramirez** und **zwei seiner Jungs** trainieren hier gerade Kretze. Sollte es bei 4. zu einem Kampf kommen, Würfelt Ramirez jede zweite Runde eine Bemerkungs-Probe (+2), nach zwei Runden erreicht er dann 4.

Wer sich hier genauer umsieht findet: BW: 2A: W20+5, 3W und 1R (magisch) BW:E

## 6. RAMIREZ'S VERSTECK:

Hier hat Ramirez sein Versteck eingerichtet, nur er und der junge Bandit Espe, bei dem er sich betrunken verquatscht hat, wissen davon.

In einer alten Truhe (gesichert durch eine Giftnadel TW: 4, Gift trotzen sonst -2 Ini für W20 Stunden) befindet sich: BW: 1B:M, 2A: W20+5.

Von einem blauen Edelstein, in dem permanent der Zauber **Licht** eingebettet ist, geht ein stetiges Leuchten aus, welches bis nach 3. strahlt.

## DER TEMPEL

Der Tempel ist wesentlich älter als die westlichen Gänge der Anlage und wird auch besser instand gehalten. Der Boden und die Wände bestehen aus großen grauen und weißen Steinblöcken. Nur selten finden sich hier Staub oder Spinnweben.

### 7. HAUPTRAUM:

Die Mitte des Raumes nimmt ein gewaltiges Becken voll vergifteten Wassers ein. Aus einer halb zerfallenen Statue ergießt sich noch immer die ursprüngliche (reine) Quelle. Im Osten auf dem Weg zu 11. befinden sich die beiden Kessel, in denen noch immer das Gift kocht, sowie **4 Kultisten** die das ganze beaufsichtigen.

Das Tor zu 3. ist mit dem Zauber **Rost** belegt (30 Abwehr, 20 LK) bei PW: 8 ist es geschlossen. Es ist aus sehr stark verrostetem Metall und über und über mit Intarsien verziert, was einen eindeutigen Hinweis auf den Zauber geben sollte. Wird die Glocke bei 3. geschlagen, öffnet es sich auf magische Weise. Beide Tore können durch einen hölzernen Riegel auf der Innenseite gesichert werden.

Um den giftigen Dämpfen vorzubeugen gibt es jeweils einen Luftschacht in die Nord und Süd Richtung. Der Schacht ist jeweils 0,5m hoch und breit und beginnt knapp unter der Decke. Durch den Luftzug und den Gestank des Giftes sollte er jedoch leicht zu finden sein (+2).

### 8. KÜCHE:

Auf 2 der 4 Feuer die so gut wie immer brennen bereitet **Espe**, der Koch der Banditen, gerade die nächste Mahlzeit zu. Nur bei einem PW: 15, ansonsten ist er bei 9. auf dem Teppich gefangen.

Leichte Kratzer (+2) am Stein Boden vor der Westlichen Wand deuten auf den Geheimgang zu 4. hin. Er öffnet sich durch einen Zug an einer Fackel.

Neben W20 Mahlzeit befinden sich hier außerdem 10 Heilkräuter sowie 21 zwergischen Bieres.

### 9. BIBLIOTHEK:

In den verstaubten Regalen finden sich allerlei Schriften der Kultisten. Neben einen (veralteten) Mitgliederverzeichnis gibt es noch Berichte über vergangene Experimente (Hinweis: auf **Dämmermohn** als Zutat und auf die Existenz eines Gegenmittels) und den **Codex des Kultes** (Benötigt man für 11.)

Am Boden in der Mitte des Raumes liegt ein alter zerfranster Teppich mit

einer abgewandelten Form des Zaubers **Schutzkuppel**. Nur Personen die eine der typischen roten Kutten tragen, können den Teppich betreten und auch wieder verlassen. Alle anderen (auch fliegende oder körperlose Wesen) sind darauf gefangen.

Bei einem PW: 16-20 ist hier Espe gefangen, bei seinen Recherchen um seinen Bruder zu retten, hat er versehentlich die Falle ausgelöst und sitzt nun auf den Teppich fest.

Wer noch W20 Min. sucht, kann weitere Schriftrollen finden: **Schutzschild**, **Zauberleiter**, **Schweben**, **Heiliger Hammer**, **Feuerball** und **BW: 1Z4**

### 10. SCHLAFRaum:

Auf einem der 12 Schlafplätze liegt **Esche** in einem tiefen, von dem Gift verursachten Schlaf. Unter einem Bett versteckt lagert Espe sein Tagebuch, darin steht unter anderem auch sein Verdacht über eine Zutat des Giftes. Hinweis: auf **Weizen** als Zutat.

In den Truhen der Kultisten finden sich folgende Habseligkeiten:

**BW 2T: W20+5, 5A:12 und 2 Heiltränke**

### 11. DUNKLES TOR:

Dieses gewaltige schwarze Tor nimmt fasst die gesamte Rückwand des Raumes ein, davor knien **2 Kultisten** und meditieren. Es scheint aus schwarzen Basalt geschliffen zu sein, doch der erste Eindruck trügt.

An dem Tor wurde der Geist eines ehemaligen Kultisten gebunden, welcher fortan als Torwächter dient. Er nimmt mit jedem telepathisch Kontakt auf der den Raum betritt.

Er wird nach den **Codex des Kultes** Fragen, den ein jeder Anhänger natürlich auswendig kennt. Aufgrund der langen Zeit in einem anderen „Körper“ ist der gute aber ein wenig langsam und verwirrt. Er kann mit geschickten Fragen, aus dem Kontext gebracht werden, oder lässt sich sogar überreden/überzeugen.

### 12. HEILIGTUM:

Dieser heiße und besonders stickige Raum wird von 4 großen Kohlebecken erleuchtet. Der häufig benutzte Fluchttunnel ist gut hinter dem Altar verborgen (-4). Gut zu erkennen befinden sich hier 4 Statuen, welche die früheren Hohepriester des Kultes darstellen.

Am Boden in der Mitte des Raumes schlummert eine besonders große **Riesenratte**, welche der SL besonders pompös als letzten Gegner einführen sollte.

Der Hauptteil des Raumes wird von dem gewaltigen Altar eingenommen, der auf einem 1,5m hohen Podest steht, welches in Stufen ansteigt. Auf dem Altar steht eine weitere vermeintliche Statue. Aber in Wirklichkeit handelt es sich hierbei um die **Hohepriesterin Mater Lapis**.

### 13. SCHATZKAMMER:

In den zahlreichen Truhen lagern die Schätze, welche der Kult bis jetzt gestohlen hat.

Darunter, insgesamt: **700 GM, 400 SM, 6 Helia Relikte (je 30 GM), 2 Schriftrolle: Säurestrahl, 4 Speere, 2 Langschwerter, 3 Kettenpanzer, 2 Leichte Armbrüste, 1 Langbogen (mag. +1) und W20 Bolzen/Pfeile mit dem Zauber: Verlangsamten.**

Der wohl größte Schatz ist der letzte Teil des Rezeptes und ein Fass voll **Rattemilch** als letzte Zutat.

### 14. FLUCHTWEG/ALTER EINGANG:

Der ursprüngliche Eingang zu der Anlage wird heute nur noch als Fluchttunnel oder für den Nachschub genutzt. Er führt nach mehreren Kilometern in einem Wald wieder an die Oberfläche.

## KAMPF GEGEN MATER LAPIS

Die Mutter dieser bescheidenen Gemeindeschafft meditiert und hat die Form einer Statue angenommen. Dabei bezieht sie Energie aus den **vier Statuen**.

Nachdem die SC ihren Liebling (die Riesenratte) erledigt haben, wird sie zum Leben erwachen und angreifen, wobei sie Magie und ihre Schwerter einsetzt.

Sie trägt eine schwere schwarze Robe, unter der sie ihre 4 Arme und Schwerter verbirgt.

Sie startet mit einem Arm (Schwert) und jede dritte Runde (oder wenn eine Statue zerstört wird) offenbart sie einen weiteren Arm und erhält so einen **weiteren Angriff**. Dabei entscheidet sie je nach Situation ob sie einen Zauber oder doch ein weiteres Schwert benötigt.

Jedes mal wenn die SC mehr als 5 Schaden verursachen, leuchtet zufällig eine der Statuen auf. Wird diese Statue dann zerstört (15 Abwehr, 15 LK), schwächt dies Mater Lapis um **-3PA, -2WB pro Statue**.

Sollte sie unterliegen oder die SC die wahre Bedeutung der Statuen nicht entdeckt haben, so verwandelt sie sich in Stein (30 Abwehr, gleiche LK) und ruft **2 Kultisten** als Verstärkung, welche durch die Geheimtür aus 13. kommen.

## ZAUBER, DAS GRIMMOIRE

Für jene die es noch nicht kennen, empfehle ich das **Grimmoire** von **Bruder Grimm**. Alle verwendeten Zauber stammen aus dem ersten Band, um langen suchen vorzubeugen:

### Säurestrahl

**Zielzauber:** Zau 6, Schw 4

**Preis:** 205 GM

**ZB:** +1

**Dauer:** Augenblicklich

**Distanz:** VE x 5 m

o Kampfrunden

**Effekt:** Der Zauberwirker schießt einen Säurestrahl auf das Ziel, dessen Schaden dem Probenergebnis entspricht.

In der darauffolgenden Runde verursacht die Säure noch einmal genauso viel Schaden. Fällt bei der Zauberprobe außerdem ein Immersieg, wird zusätzlich ein zufällig ermitteltes nicht-magisches Rüstungsteil zerstört.

### Bodenstacheln

**Zauber:** Hei 7, Zau 11, Schw 9

**Preis:** 220 GM

**ZB:** +0

**Dauer:** VE in Kampfrunden

**Distanz:** VE x 2 Meter

**Abklingzeit:** 100 Kampfrunden

**Effekt:** Auf festem Boden schießen steinerne Dornen aus der Erde über eine Fläche von maximal VE Meter x VE Meter. Wer sich auf dieser Fläche bewegt, erleidet pro Kampfrunde Schaden in Höhe der Anzahl der durchquerten Felder mal W20. Der Schaden ist abwehrbar.

### Säurenebel

**Zauber:** Zau 10, Schw 11

**Preis:** 325 GM

**ZB:** - 2

**Dauer:** VE x 2 Runden

**Distanz:** VE x 5 Meter

**Abklingzeit:** 100 Runden

**Effekt:** Beschwört eine Nebelwolke mit maximal VE Metern Radius, wie durch den Zauber *Tarnender Nebel*. Zusätzlich ist der Nebel jedoch stark ätzend und



verursacht jede Runde an jeder Kreatur, die sich in ihr befindet, wenn der Zauberwirker dran ist, oder die sich in sie hinein bewegt, 2W20 abwehrbaren Schaden. Verpatzt eine Kreatur ihre Abwehr gegen die Säure, sinkt außerdem der PA-Bonus jedes nicht magischen Rüstungsteils, das die Kreatur trägt, um 1.

TOLLWÜTIGE RATTE			
KÖR: 7 ST: 2 HÄ: 1	AGI: 8 BE: 4 GE: 3	GEI: 1 VE: 0 AU: 0	
Bewaffnung	Panzerung		
Kralen/Biss (WB +2, GA -3)	Fell (PA +2)		
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufgeschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.			
GH: 4	GK: kl	EP: 85	

RATTENOGER			
KÖR: 9 ST: 2 HÄ: 2	AGI: 4 BE: 2 GE: 0	GEI: 4 VE: 1 AU: 0	
Bewaffnung	Panzerung		
Pranke (WB +2)	Fell (PA +2)		
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.			
<b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.			
GH: 10	GK: gr	EP: 115	

KULTIST			
KÖR: 6 ST: 0 HÄ: 2	AGI: 6 BE: 0 GE: 4	GEI: 8 VE: 4 AU: 4	
<div></div>			
Bewaffnung		Panzerung	
Zepter (ZB +1, WB +1)		Rote Robe (PA +2)	
<b>Zauber:</b> Vergrößern, Verkleinern, Wolke der Reue .Halt, Spurt, Schleudern, Schattenpeil, Schattenklinge Verteidigung, Säurestrahl, Bodenstacheln			
Beute: Rote Robe (mag. +2PA), Opferdolch (+2 WB)			
GH: 8	GK: no	EP: 100	

RIESEN Ratte			
KÖR: 10 ST: 3 HÄ: 3	AGI: 8 BE: 3 GE: 0	GEI: 1 VE: 0 AU: 0	
Bewaffnung	Panzerung		
Pranke/Biss (WB +2)	Dichtes Fell (PA +4)		
<b>Natürliche Waffen:</b> Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.			
<b>Verschlingen:</b> Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. <b>Befreien:</b> Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlingene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.			
<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.			
GH: 10	GK: gr	EP: 150	

RAMIREZ					
KÖR: 8 ST: 4 HÄ: 4	AGI: 6 BE: 2 GE: 0	GEI: 6 VE: 0 AU: 2			
					
Bewaffnung			Panzerung		
Magischer Speer (WB +2, +1 Ini)			Rundlicher Plattenpanzer (PA +6)		
Beute: BW: 1M:17					
GH: 14	GK: no	EP: 165			

MATER LAPIS			HEROISCH
KÖR: 10 ST: 10 HÄ: 10	AGI: 8 BE: 4 GE: 8	GEI: 9 VE: 8 AU: 8	
<div></div>			
Bewaffnung		Panzerung	
Säbel (WB +2), Magie		Schwarzer Mantel (PA +2)	
<b>Zauber:</b> Vergrößern, Verkleinern, Verteidigung, Halt, Tanz, Schweig, Säurestrahl, Säurenebel, Bodenstacheln			
Beute: Schw. Mantel (mag. +2PA), 4 Säbel (2WB), BW: 3M: W20+5			
GH: 24	GK: no	EP: 540	