

# PACKESEL

## ESEL

*Packesel:* Esel können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.

## KAMEL

*Packesel:* Kamele können ein Gewicht von bis zu 200 Stein tragen.

## KAREN

*Packesel:* Karene können ein Gewicht von bis zu 50 Stein tragen.

## ONGALORIND

*Packesel:* Ongalorinder können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

## PFERD (WARUNKER)

*Packesel:* Pferde können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

## RIESENKIRSCHKÄFER

*Packesel:* Riesenhirschkäfer können ein Gewicht von bis zu 40 Stein tragen.

## STREIFENDACHS

*Packesel:* Streifendachse können ein Gewicht von bis zu 20 Stein tragen.

# KRÖTE (KOSCHKRÖTE)

\*) *Krötengift*

Das Gift der Koschkröte ist ein leichtes Halluzinogen.

Es wirkt nicht auf Hexen, es sei denn, die Hexe möchte willentlich, dass das Gift bei ihr wirkt.

**Stufe:** 4

**Art:** Kontakt- und Waffengift, tierisch

**Wirkung:** 1 Stufe *Verwirrung* / –

**Beginn:** 5 KR

**Dauer:** 30 Minuten / –

# IRRHALK

*Feurige Glut:* Wer durch den Angriff eines Irrhalken verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich dessen feurige Glut berührt. Sie verursacht 1W3 SP und kann zudem Kleidung, Rüstung und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

*Zerplatzen:* Wenn der Irrhalk alle LeP verloren hat, zerplatzt er, und alle Personen, die in der Nahkampfreichweite lang oder kürzer gegen ihn gekämpft haben, können durch die Glut des Dämons getroffen werden. Jeder Betroffene kann eine Probe auf Ausweichen ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er 1W6+4 TP.

*Dämonen-Regeln:* Für Irrhalken gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

**Zusätzliche Dienste:** Langer Transport (Der Irrhalk transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit; verbraucht zwei Dienste).

# HESHTHOT

\*) *Heshthot-Schwert*: Wird mit einer Waffe der Angriff des Schwertes pariert, zerbricht sie bei einer 19 oder 20 auf einem W20, so sie nicht unzerbrechlich ist.

\*\*\*) *Heshthot-Peitsche*: Erzielt der Heshthot mit der Peitsche SP, erhält sein Opfer pro Treffer eine Stufe *Schmerz* bis zum nächsten Sonnenaufgang.

*Sofortige Vernichtung*: Wird der Heshthot mit einem einzigen Angriff aller seiner LeP beraubt, bleiben seine beiden Waffen zurück (für 1W6 Tage, siehe auch Waffenauslieferung).

*Dämonen-Regeln*: Für Heshthotim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

**Zusätzliche Dienste**: Waffenauslieferung (Der Heshthot übergibt dem Beschwörer eine seiner beiden Waffen; die Waffe verbleibt 1W6 Tage auf Dere, bevor sie sich auflöst; um auch die andere Waffe ausgehändigt zu bekommen, muss man erneut Dienste opfern; verbraucht 2 Dienste).

# OGER

*Fressgier:* Sollte der Oger Hunger haben, so muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa einem Menschen) eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 5 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.

# TROLL

*Trollwut:* Wenn ein Troll gereizt wird, sein Jähzorn anschlägt und ihm eine Probe auf *Willenskraft* misslingt, verfällt er in Trollwut. Er erhält dann den Status *Bluttausch*.

# HÖHLENSPINNE

*Netz:* Helden können sich im Netz der Spinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um 1 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht mehr aus eigener Kraft).

\*) *Höhleenspinnengift:* Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.

**Stufe:** 4

**Art:** Waffengift, tierisch (komplex)

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** eine Stufe *Paralyse* / keine Auswirkungen

**Beginn:** 3 KR

**Dauer:** 24 Stunden / –

**Kosten (Kauf/Verkauf):** 300 Silbertaler /  
75 Silbertaler

# KRAKENMOLCH

*Tentakel abschlagen:* Um einem Krakenmolch ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

# TATZELWURM

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Tatzelwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Dabei ist es unerheblich, ob der Tatzelwurm den Helden in Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* angreift, oder der Held den Tatzelwurm auf dieser Distanz attackiert. Die Zustandsstufen sind nicht kumulativ, der Held kann nicht mehrfach *Verwirrung* durch den Gestank erleiden. Nach dem Kampf haftet der Gestank dem Helden noch immer an und er erhält den Status *Übler Geruch*. Proben auf *Gesellschaftstalente* (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für 1W3+1 Wochen um zusätzlich 1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

# WALDSCHRAT

*Empfindlichkeit gegenüber Feuer:* Schaden durch Feuer wird verdoppelt.

*Tarnung:* Wenn Waldschraten bewegungslos im Wald stehen, sind sie sehr leicht mit Bäumen zu verwechseln. Sie erhalten in diesem Fall eine Erleichterung auf *Verbergen (sich Verstecken)* von 3.

# GRIMWOLF

\*) *Krankheit*: Grimwölfe können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zur Tollwut siehe Seite 129.

# SCHWARZBÄR

*Berserker:* Jedes Mal, wenn ein Bär eine Stufe des Zustands *Schmerz* erhält oder seine Jungtiere in Gefahr sind, muss eine Probe auf *Willenskraft* gewürfelt werden. Bei Misslingen verfällt er in Raserei und erhält den Status *Bluttausch*. Dadurch hat der Bär ab der nächsten Kampfrunde eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken und richtet +2 Trefferpunkte Schaden an, kann sich aber nicht mehr verteidigen. Die Raserei hält für 2W20 KR an. Der Bär kann den Bluttausch beenden, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt (einmal pro Kampf erlaubt). Danach bekommt der Bär zwei Stufen *Betäubung*. Ansonsten endet der Status nach dem Tod des Gegners oder spätestens nach 1 Stunde.

# WILDSCHWEIN

*Riesenwildschwein:* Gelegentlich kommen weit größere Exemplare vor. Das Riesenwildschwein entspricht seiner kleineren Version, mit folgenden Modifikatoren: +3 KO, + 3 KK, +15 LeP, + 2 ZK, +2 TP, +1 RS, Größenkategorie groß, Kraftakt 10, Beute 200 Rationen Fleisch, Trophäe (Hauer, 30 Silbertaler); die Größe und das Gewicht erhöhen sich um 10 bis 20 %.

# WOLFSRATTE

\*) *Krankheit:* Wolfsratten können Krankheiten übertragen. Für je volle 10 SP durch sie wird mit 1W20 gewürfelt: 1-16 (keine Krankheit), 17 (Lutanas), 18 (Sumpffieber), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss er eine Krankheitsprobe ablegen (siehe **Regelwerk** Seite 343). Zu Tollwut siehe Seite 129.

*Panik vor Feuer:* Wenn die Wolfsratte mit einer größeren Menge von Feuer konfrontiert wird (etwa Fackelgröße), flieht sie bei 1-3 auf dem W6.

*Meute:* Wolfsratten, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Ratte in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

# BASILISK

*Versteinernder Blick:* Wen immer der Basilisk anblickt, der wird zu Stein. Die Reichweite der Wirkung des Blicks erstreckt sich bis zu 250 Schritt und verursacht den Status *Versteinert* (siehe Seite 122). Ein Held kann sich dagegen mit einer Probe auf Willenskraft erschwert um 10 wehren. Gelingt ihm die Probe, so erhält er stattdessen 3 Stufen *Paralyse* und 2 Stufen *Verwirrung*. Wer versteinert wurde, kann nicht mehr zurückverwandelt werden und ist tot. Den Blick einzusetzen kostet den Basilisken 1 Aktion. Pro KR kann ein Basilisk nur ein Ziel mit dem Versteinernden Blick treffen. Deckung hilft nicht vor dem Versteinernden Blick, es sei denn, man ist komplett nicht mehr zu sehen.

## TODESAURA:

-  Wer sich einem Basilisken bis auf 7 Meilen Radius nähert, erleidet 1W6 SP pro Stunde. Natürliche Regeneration in einer solchen verdorbenen Zone ist nicht möglich. Pflanzen verdorren, Wasser wird schal, kleine Tiere verenden.
-  Wer sich in eine Zone bis auf 49 Schritt Radius an den Basilisken heranwagt, erleidet 1W2 SP pro KR.
-  In einem Radius von 7 Schritt um den Basilisken erleidet man 1W3 SP pro KR.

*Tödliche Berührung:* Wer einen Basilisken berührt, erleidet 1W6 SP pro KR bis zu seinem Tod. Dies gilt auch für das Essen des Fleisches des Basilisken oder die Berührung mit seinem Blut. Der Verfall kann nur durch Heilmagie oder göttliches Wirken gestoppt werden (z.B. BALSAM oder Heilsegen). Allerdings müssen dazu mindestens 3 QS entstanden sein.

## BASILISKENKAMPF:

Wer einen Basilisken im Kampf oder durch das Vorzeigen eines Spiegels töten will, muss dazu bis auf die Nahkampfreichweite *lang* an ihn heran. Um sich auf diese Distanz zu nähern, muss dem Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 7 gelingen, ansonsten wagt er den Versuch erst gar nicht. Ein Held kann eine solche Probe jeden Tag einmal ablegen. Um dem Ungeheuer einen Spiegel vorzuhalten, ist zudem eine erfolgreiche AT notwendig. Als Kampftechnik kann Raufen verwendet werden, wenn der Spiegel in der Hand gehalten wird, oder Stangenwaffen, wenn der Spiegel an einen Stab gebunden wurde. Auch andere Methoden, z.B. ein verspiegelter Schild, sind denkbar, entsprechend kann dann auch eine andere Kampftechnik herangezogen werden. Der Meister kann je nach Situation, Größe des Spiegels und eingesetzter Kampftechnik die AT um bis zu 6 Punkte erschweren. Sieht der Basilisk sein eigenes Spiegelbild, erstarrt er zu Stein und stirbt auf der Stelle.

# SPIEGEL & BASILISKEN (BEISPIELE)

Spiegel	Kampftechnik	Erschwernis
Kleiner Handspiegel	Raufen	-6
Kleiner Handspiegel, an einen Stab gebunden	Stangenwaffen	-5
Mittlergroßer Spiegel, an einen Stab gebunden	Stangenwaffen	-4
Großer Standspiegel	Raufen	-3
Spiegelschild	Schilde	-2

# BAUMDRACHE

\*) *Feuerodem*: Der Baumdrache kann seinen Feuerodem insgesamt fünfmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 auf W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich immer nur gegen ein Ziel pro Anwendung.

*Gleiche Bewegungsabläufe*: Wer die Bewegungsabläufe des Baumdrachen kennt (siehe Probe auf *Tierkunde* QS 3), der erhält einen Bonus von 2 auf Ausweichen gegen den Feuerodem des Baumdrachen.

*Blitzende Gegenstände*: Sollte sich ein Held in Sichtweite eines Baumdrachen befinden und auffällige blinkende Gegenstände bei sich tragen, muss der Baumdrache eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Bei Misslingen der Probe macht sich der Baumdrache auf, um den Gegenstand zu stehlen.

# BIESTINGER

*Putzig:* Biestinger sind putzige Wesen. Um Biestinger ohne Grund anzugreifen, muss dem Held eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 3 gelingen.

*Biestingergestalt:* Die oben aufgeführten Werte sind Beispiele für Fischotter- und Hörnchenbiestinger. Andere Tierarten haben teils andere Werte. Große Biestinger wie Wolf- und Eberbiestinger haben deutlich abweichende Werte.

# BLÜTENFEE

*Lockruf:* Blütenfeen versuchen unterbewusst, Sterbliche in ihre Welt zu führen. Bei einer Begegnung mit einer Blütenfee muss der Held eine Vergleichsprobe zwischen Überreden der Blütenfee und seiner *Willenskraft* (*Überreden widerstehen*) ablegen. Sollte die Fee mindestens 1 Netto-QS erreichen, wird der Held ihr bereitwillig in ihre Welt folgen. Die genaue Dauer und die Auswirkungen des Aufenthaltes in der Feenwelt bleiben dem Meister überlassen.

*Lebensbindung:* Jeder Tag, den eine Blütenfee auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht mittels einer Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

# BORBARAD-MOSKITO

\*) *AP-Verlust:* Borbarad-Moskitos saugen statt Lebenspunkten Abenteuerpunkte aus ihren Opfern. Zunächst laben sie sich an dem AP-Vorrat des Helden. Ist dieser leer, entziehen sie AP, die in Fertigkeiten geflossen sind. Der Meister entscheidet, welche Fertigkeit betroffen ist (es können auch unterschiedliche Fertigkeiten sein). FW werden wieder in AP umgewandelt und von den Moskitos abgesaugt. Man verliert also FW. Nach 4 KR ist ein Moskito satt. Wird ein Moskito beim Absaugen getötet, vergiftet er die Wunde leicht, was 1W2 SP verursacht. Nur mittels einer Tötung durch Magie oder göttlichem Wirken entsteht dieser Folgeschaden nicht.

*Schwarm:* siehe Schwarm-Regeln auf Seite 126; pro angefangenen 10 Borbarad-Moskitos erhält der Schwarm +1 AT (bis zu einem Maximum von 18)

# DIFAR

*Formlos:* Der Körper des Difar ist so formbar, dass er selbst durch einen Türspalt oder ein dichtes Gitter hindurchpasst.

*Raserei:* Difarim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +1 Stufe *Verwirrung* für den Gegner des Difars, wenn Angriff Umschwirren erfolgreich ist. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde oder durch die *Verwirrung Handlungsunfähig* wird, längstens jedoch eine halbe Stunde.

*Schnell:* Der Difar zählt aufgrund seiner Schnelligkeit und seiner dauerhaften Bewegungen immer als hakenschlagend im Fernkampf (siehe **Regelwerk** Seite 242), allerdings erhält er dadurch nur die entsprechenden Vorteile und keine Nachteile.

*Dämonen-Regeln:* Für Difarim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

# GHUL

- \*) *Ghulgift*: Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt. Das Gift ist nur mittels magischer und karmaler Heilmethoden oder einer Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)* erschwert um 5 heilbar. Eine Heilung ist jedoch nur möglich, solange die Verwandlung noch nicht abgeschlossen ist. Voraussetzung für die Probe ist ein Aderlass (2W6 SP beim Patienten) und der Einsatz von Misteln. Stirbt der Patient während der Heilbehandlung, wird dieser unabhängig von ihrem Gelingen zum Ghul.

**Stufe:** 6

**Art:** Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** Der Erkrankte verwandelt sich binnen 1W3 Tagen in einen Ghul / 1 Stufe *Paralyse*.

**Beginn:** sofort

**Dauer:** permanent / 12 Stunden

**Kosten:** nicht extrahierbar, deshalb auch kein Preis

\*\*) *Krankheitsüberträger*: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk Seite 343**).

*Nichtmenschliche Ghule*: Da es auch Ghule gibt, die vorher Zwerge, Elfen, Orks oder andere Kulturschaffende waren, können Werte von denen des oben vorgestellten menschlichen Ghuls abweichen.

# GLETSCHERWURM

\*) *Frosthauch*: Der Gletscherwurm kann seinen Frosthauch insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Dieser richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt sein dürfen. Man kann den Angriff nur mit einem Schild parieren oder ausweichen.

*Empfindliche Stelle*: An einigen Stellen hat der Gletscherwurm weniger RS: An den Flügeln und am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt.

*Immunität gegen Eismagie*: Zauber, die negative Auswirkungen durch Eiskomponenten aufweisen, können Gletscherwürmern nichts anhaben.

# GREIF

\*) *Göttlicher Schutz*: Gegen Magie sind SK und ZK um 7 erhöht.

# GRUBENWURM

*Übler Geruch:* Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Grubenwurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Grubenwurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch dem Helden an und er erhält den Status *Übler Geruch* für 1W3+1 Wochen.

# HÖHLENDRACHE

\*) *Feuerstrahl*: Der Höhlendrake kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 auf W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt stehen.

*Immunität gegen Feuer*: Höhlendracken sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

*Empfindlichkeit gegenüber Eis und Wasser*: Schaden durch Eis und Wasser wird verdoppelt.

*Empfindliche Stelle*: An einigen Stellen hat der Höhlendrake weniger RS: am Halsansatz RS 2; am Hals RS 3; am Bauch RS 4. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt.

# IKANARIA- SCHMETTERLING

*Im Bann der Schönheit:* Wer einen Ikanaria-Schmetterling betrachtet, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Betören* des Schmetterlings und *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) bestehen. Gewinnt der Schmetterling, bringt jede Netto-QS des Schmetterlings dem Betrachter 1 Stufe *Verwirrung* ein, und er folgt dem Schmetterling, ohne weiter auf seine Umgebung zu achten. Der Bann endet nach 1 Stunde und die *Verwirrung* baut sich pro Stunde um 1 Stufe ab, sofern der Schmetterling nicht mehr in der Nähe ist. Durch Ohrfeigen, heftiges Rütteln des Opfers oder Ähnliches kann der Bann ebenfalls beendet werden. Wer schon durch den Bann 4 Stufen *Verwirrung* erlitten hat, kann auf diese Weise nicht gerettet werden und behält die Zustandsstufen permanent. Der Einsatz kostet den Schmetterling jeweils 1 AsP pro Person und Stunde.

# KARAKIL

*Dämonen-Regeln:* Für Karakilim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **355**).

**Zusätzliche Dienste:** Langer Transport (Der Karakil transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit; verbraucht zwei Dienste).

# KARMANATH

*Meute:* Karmanthi, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Karmanath in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT)

*Raserei:* Karmanthi werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

*Schreckliches Geheul:* Karmanthi können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihren Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Karmanthi und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Karmanthi die Probe QS, so erleidet der Held pro Netto-QS des Karmanath 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für eine Stunde hinzu. Der Einsatz des Heulens kostet 2 Aktionen.

Die Zustandsstufen durch das Heulen sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch das Heulen, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

*Dämonen-Regeln:* Für Karmanthi gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **355**).

# KOBOLD

*Sofortige magische Regeneration:* Kobolde können der Umwelt Magie entziehen und tun dies automatisch beim Zaubern. Sie regenerieren am Ende einer KR 1W6 AsP.

# KRAKONIER

*Nervenzentrum:* Krakonier verfügen über ein Nervenzentrum, dessen Verletzung sie sofort töten kann. Wird gegen das Nervenzentrum ein Schaden von 1-10 SP angerichtet, ist der Krakonier die gleiche Anzahl an KR *Handlungsunfähig*. Sind es mehr als 10 SP, stirbt er binnen 1W6 KR (und ist bis dahin auch *Handlungsunfähig*). Das zielgenaue Treffen dieser Zone wird als Fokusregel Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt.

*Aquatisches Lebewesen:* Krakonier können nur einen Tag lang überleben, ohne ihre Haut vollständig mit Wasser zu benetzen. Überschreiten sie diese Zeit, werden sie *Bewusstlos* und sterben innerhalb von 1W6 Minuten.

# LARAAN

*Mutation:* Fügt der Laraan einem sterblichen Wesen SP durch seine Krallen zu, beginnt die Wunde nach 1W6 Stunden zu mutieren (schuppige Narben, Verfärbungen, Hörner und Stacheln wachsen aus der Wunde – der Spielleiter kann im Detail entscheiden, was passiert). Die Mutation hält 1W20 Tage an.

*Verführerische Gestalt:* Die Gestalt eines Laraan ist eigentlich abstoßend, aber der Laraan verfügt über die Macht, sich eine verführerische Gestalt zu verleihen. Diese Verwandlung dauert 1 Aktion, der Laraan kann die Verwandlung so lange aufrechterhalten, wie er wünscht.

*Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen:* Der Laraan ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen der Rahja. Der gleiche Effekt tritt auch bei Aves oder anderen Gottheiten mit dem Aspekt Liebe ein.

*Dämonen-Regeln:* Für Laraanim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

**Zusätzliche Dienste:** Sexueller Dienst (sexuelle Handlungen am Beschwörer), Verführung (Verführung einer ausgewählten Person in seiner gutaussehenden Gestalt), Verführung und Wahnsinn (Verführung einer ausgewählten Person, am Ende Offenbarung seiner hässlichen Gestalt; der Verführte erhält permanent 4 Stufen *Verwirrung*, kann aber vorher eine Probe auf *Willenskraft* (*Betören widerstehen*) ablegen. Für jede QS verringert sich das Ausmaß der permanenten *Verwirrung*. Die Zustandsstufen sind nur durch Magie, Liturgien oder Seelenheilkunde wieder abbaubar; verbraucht drei Dienste).

# MANTIKOR

\*) *Mantikorgift*: Das Gift des Mantikors schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung ist kumulativ. Der Mantikor kann das Gift pro Tag 10 x einsetzen.

**Stufe:** 6

**Art:** Einnahme- und Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 1W6 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1W3 SP

**Beginn:** sofort

**Dauer:** 4W6 KR / 2W6 KR

**Kosten:** 1.000 Silbertaler

# MARU

*Schwache Arme:* Nach jeder 5. KR, die ein Maru ununterbrochen kämpft, muss es eine Probe auf *Kraftakt* bestehen, um seine Waffen nicht fallenzulassen. Es kämpft dann ohne Waffen weiter. Die Probe ist beim zweiten Mal um 1 erschwert, beim dritten Mal um 2 usw. Alternativ kann es, wenn es nur eine Einhandwaffe führt, diese auch in die andere Hand nehmen. Der Wechsel der Hand kostet 1 Aktion.

# MORFU

- \*) *Hornsplitter*: Das Morfu verschießt 12 Hornsplitter auf einen Gegner. Der Nadelschuss wird als ein einziger Fernkampf ausgewürfelt. Trifft der Angriff, so wird mit 2W6 bestimmt, wie viele Nadeln getroffen haben. Egal wie viele Nadeln getroffen haben, sie richten in ihrer Summe nicht mehr als 1W2 SP (+Gift) an. Die Morfus haben genug Splitter für 10 Angriffe.
- \*\*\*) *Morfugift*: Das Gift der Morfusplitter ist lästig und bei größerer Konzentration auch für Menschen gefährlich.

**Stufe:** 1

**Art:** Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** Hälfte der getroffenen Nadeln in SP

**Beginn:** sofort

**Dauer:** einmalig

**Kosten:** 300 Silbertaler

*Variante Brüllmorfu/Schreckliches Geheul:* Die seltenen Brüllmorfus können ein schreckliches Geheul anstimmen und so ihren Gegner das Fürchten lehren. Hören Helden das Geheul, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* des Brüllmorfu und *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* der Helden abgelegt werden. Gewinnt das Brüllmorfu diese Probe, so erleidet der Held 1 Stufe *Furcht* für eine Stunde. Der Einsatz des Heulens dauert 2 Aktionen. Die Zustandsstufe durch das Heulen ist nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal den Zustand durch das Heulen, nicht mehrfach (kann aber nach dem Ende der Stunde wieder davon betroffen sein).

# MUMIE

\*) *Krankheitsüberträger*: Mumien können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-13 (keine Krankheit), 14-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

*Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden*: Schaden durch Feuer wird gegen Mumien verdoppelt.

*Extrem Lichtempfindlich*: Ist die Mumie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet sie 1 SP pro KR.

*Mumienart*: Die oben genannten Werte gelten für eine durchschnittliche Menschenmumie. Andere Mumienarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

*Untoten-Regeln*: Für Mumien gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).

# NYMPHE

*Lebensbindung:* Jeden Tag, den eine Nymphe auf Aventurien verbringt, kostet sie 1 LeP. Solange sie in der dritten Sphäre verweilt, kann sie nicht über eine Regenerationsphase Lebensenergie zurückgewinnen.

# RIESENHIRSCHKÄFER

*Empfindliche Stelle:* Am Bauch hat der Riesenhirschkäfer nur RS 2, an Gelenkansätzen RS 0. Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel Stufe I (Trefferzonen) im **Aventurischen Kompendium** vorgestellt.

*Packesel:* Riesenhirschkäfer können ein Gewicht von bis zu 40 Stein tragen.

# RIESENLINDWURM

\*) *Flammenstrahl*: Der Riesenslindwurm kann seinen Feuerstrahl insgesamt zehnmal (pro Kopf) am Tag einsetzen. Leicht entflammbare Ziele können durch den Odem in Brand geraten. Bei einer 1 bis 2 auf W6 erleidet der Held den Status *Brennend* durch seine brennende Kleidung. Der Feuerodem richtet sich gegen maximal drei Ziele pro Anwendung, die maximal 3 Schritt voneinander entfernt stehen.

*Immunität gegen Feuer*: Riesenslindwürmer sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

*Empfindliche Stelle*: An einigen Stellen hat der Riesenslindwurm weniger RS: An den Flügeln und am Halsansatz RS 4; am Hals RS 5; am Bauch RS 6.

Das zielgenaue Treffen dieser Zonen wird als Fokusregel Stufe I (Trefferzonen) im Aventurischen Kompendium vorgestellt.

*Kopf abschlagen:* Um einem Riesenlindwurm den Kopf abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf den Kopf angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können den Kopf abschlagen. Jeder Hals besitzt eine TEILE von 35. Die Attacke des Helden ist um 4 erschwert. Gelingt es, alle Köpfe innerhalb von 5 KR abzuschlagen, so stirbt der Wurm sofort. Ansonsten wächst zu Beginn der 6. KR wieder ein neuer Kopf nach (dieser leidet in der ersten KR unter *Verwirrung* Stufe III, in der nächsten KR kann er normal handeln).

# SÄBELZAHNTIGER

*Beute verschleppen:* Wenn ein Säbelzahntiger seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z.B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). So lange er seine Beute mit-schleppt, ist er sehr langsam (GS 4).

# SCHLINGER

*Nicht bewegen!:* Schlinger nehmen absolut ruhig stehende Beute schlecht war und ignorieren sie dann meistens. Helden können eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* gegen *Einschüchtern* des Schlingers ablegen. Jeder Held, der die Probe gewinnt, bleibt ruhig stehen und wird vom Ungeheuer ignoriert. Jedes Mal, wenn der Schlinger von dem gleichen Helden auf diese Weise getäuscht werden soll, wird die Probe des Helden um 1 zusätzlich erschwert.

# SCHNEELAUER

*Wut:* Schneelaurer erleiden durch Treffer den Zustand *Wut*. Für jeden erfolgreichen Angriff gegen einen Schneelaurer, gleich ob durch Waffen, waffenlos, mit Zaubern oder Liturgien, erhält das Wesen eine Stufe des Zustands (bis zu einem Maximum von 4). Es gelten folgende Modifikatoren pro Zustandsstufe: -1 VW, +1 AT, +1 TP. Die Modifikatoren sind kumulativ. Bei drei Treffern hat der Schneelaurer also beispielsweise -3 VW, +3 AT, +3 TP. Der Zustand baut sich pro 6 Stunden um eine Stufe ab.

# SHRUUF

\*) *Tentakel abschlagen*: Um einem Shruuf ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 7 SP notwendig, die innerhalb einer KR erzielt werden müssen. Tentakel wachsen bei einem Shruuf augenblicklich wieder nach.

*Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen*: Der Shruuf ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke und Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

*Dämonen-Regeln*: Für Shruufya gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

# SKELETT

*Unempfindlich gegen Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen:* Dolche, Fechtwaffen und Fernkampfwaffen (außer Wurfkeulen und -speere) richten bei Skeletten nur halbe TP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall normalen Schaden an (also keinen doppelten).

*Empfindlich gegen Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen:* Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen richten doppelte SP an. Totengöttern geweihte Waffen richten in diesem Fall vierfachen Schaden an (statt nur den doppelten).

*Extrem Lichtempfindlich:* Ist das Skelett direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet es 1 SP pro KR.

*Meute:* Skelette, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Skelett in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

*Skelettart:* Die oben genannten Werte gelten für ein durchschnittliches Menschenskelett. Andere Skelettarten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

*Untoten-Regeln:* Für Skelette gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).

# SUMPFRANZE

*Meute:* Sumpfranzen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Sumpfranze in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

*Scheinangriff:* Wenn Sumpfranzen Scheinangriffe durchführen, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) abgelegt werden. Gewinnen die Sumpfranzen, so erhalten die Gegner eine Stufe des Zustands *Verwirrung*, der 1W6 KR anhält. Der Meister legt für die ganze Sumpfranzenmeute eine Probe ab, jeder Held kann einzeln widerstehen.

# TODESHÖRNCHEN

*Putzig:* Todeshörnchen sind putzige Wesen. Um Todeshörnchen ohne Grund anzugreifen, muss dem Held eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 1 gelingen.

# WEISSER HETZER

*Großer Bruder:* Gelegentlich kommen weit größere Exemplare vor, die einige Schritte größer und schwerer sind. Der Große Weiße Hetzer entspricht seiner kleineren Version, mit folgenden Modifikatoren: +5 KO, +5 KK, +25 LeP, +2 ZK, +4 TP, +1 RS, INI 8+1W6, SF Mächtiger Schlag, Wuchtschlag I+II statt nur I, Größenkategorie groß, Kraftakt 14, Beute 100 Rationen Fleisch (ungenießbar)

*Gierig nach Fleisch:* Wirft man dem Weißen Hetzer ein Stück Fleisch zu, streiten sich beide Köpfe darum. Der Streit dauert 1W3+1 KR lang und der Weiße Hetzer nutzt seine Aktionen nur zum Fressen, es sei denn, er wird angegriffen, dann greift auch er normal an. Der Trick funktioniert nur einmal pro Tag.

*Wilde Meute:* Weiße Hetzer, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Weißem Hetzer in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +3 AT). Bei jedem Kampf der Meute muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 lassen sie nach 2 KR vom Gegner ab und fangen an, sich 1W6 KR lang untereinander anzugreifen, bis sie sich wieder ihrem Opfer zuwenden.

*Daimoniden-Regeln:* Für Weiße Hetzer gelten die allgemeinen Daimoniden-Regeln (siehe Seite 128).

# WOLFSECHSE

\*) *Tarnung*: Durch die Farbe der Schuppen kann die Wolfsechse sich in entsprechender Umgebung (Dschungel, Sumpf) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen)*, um sie zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

*Extrem Kälteempfindlich*: Bei Temperaturen von weniger als 10 Grad erleidet die Wolfsechse 1 SP pro KR.

*Meute*: Wolfsechsen, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Wolfsechse in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +2 AT).

*Chimären-Regeln*: Für Wolfsechsen gelten die allgemeinen Chimären-Regeln (siehe Seite 128).

# YETI

- \*) *Yeti-Keule*: Die Yeti-Keule kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.
- \*\*\*) *Tarnung*: Durch die Farbe des Fells kann der Yeti sich in entsprechender Umgebung (Eis, Schnee) gut tarnen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken, Wahrnehmen)*, um ihn zu entdecken, sind dort um 2 erschwert.

# ZANT

*Raserei:* Zantim werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie 5 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +2 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.

*Säure:* Wer durch den Angriff eines Zants verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich Säurespritzer abbekommen. Sie verursachen 1W3 SP und können zudem Kleidung, Rüstung und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).

*Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen:* Der Zant ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Rondras. Der gleiche Effekt tritt auch bei anderen mit Krieg, Kampf, Stärke oder Ehre verbundenen Gottheiten ein, beispielsweise Kor, Shinxir und Brazoragh.

*Dämonen-Regeln:* Für Zantim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

# ZOMBIE

\*) *Krankheitsüberträger:* Zombies können Wundfieber übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-10 (keine Krankheit), 11-20 (Wundfieber). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Wundfieber siehe Seite 126).

*Extrem Lichtempfindlich:* Ist der Zombie direktem Sonnenlicht ausgesetzt, erleidet er 2 SP pro KR.

*Meute:* Zombies, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Zombie in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

*Zombieart:* Die oben genannten Werte gelten für einen durchschnittlichen Menschenzombie. Andere Zombiearten können andere Werte und Fähigkeiten aufweisen.

*Untoten-Regeln:* Für Zombies gelten die allgemeinen Untoten-Regeln (siehe Seite 128).

# ZYKLOP

\*) *Zyklopen-Hammer*: Der Zyklopen-Hammer kann nur von Wesen mit einer Größenkategorie von groß oder riesig benutzt werden.

*Immunität gegen Feuer*: Zyklopen sind gegen Hitze und Flammen immun. In einem Lavasee würden auch sie vergehen, aber z.B. richtet ein Ignifaxius bei ihnen keinen Schaden an.

# ALLIGATOR

*Ins Wasser ziehen:* Alligatoren, die sich im Wasser aufhalten und Beute vom Strand ins Wasser ziehen wollen, schwimmen zunächst vorsichtig in ihre Richtung. Ist der Alligator nahe genug an seinem Opfer, schnellt er aus dem Wasser hervor und beißt zu. Sobald sich ein Alligator in seine Beute verbissen hat, versucht er sie ins Wasser zu ziehen (Vergleichsprobe *Kraftakt* des Alligators gegen *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* der Beute; gewinnt der Alligator diese Vergleichsprobe, so wird die Beute ins Wasser gezogen). Alligatoren an Land oder solche, die ihre Beute schon im Wasser angreifen, ziehen ihre Beute nicht mit dieser Taktik ins Wasser, sondern nutzen ihre Biss-Angriffe nur, um den Gegner zu verletzen und zu töten. Die gefürchteten Todesrollen der Alligatoren wenden sie nur gegen getötete Opfer oder Aas an, um diese Beute so zerteilen und fressen zu können.

# BRABACUDA

\*) *Brabacudagift/Giftiges Fleisch*: Brabacudas sind immun gegen die meisten Gifte, nehmen aber Giftstoffe auf und lagern sie in ihrem Fleisch ab. Beim Essen eines Brabacuda muss mit 1W20 gewürfelt werden: Bei 16-20 ist das Fleisch leicht giftig.

**Stufe:** 2

**Art:** Einnahmegift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 1W6 SP / 1W3 SP

**Beginn:** sofort

**Dauer:** einmalig

**Kosten:** wertlos

*Angelockt von Blut*: Brabacudas können bis zu 50 Schritt weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann sofort ihrer potenziellen Beute.

*Meister der Brabacuda-Küche*: Wem eine Probe auf *Fischen & Angeln (Salzwassertiere)* oder *Lebensmittelbearbeitung (Backen, Braten & Sieden, Haltbarmachung)* erschwert um 2 gelingt, der kann den giftigen Fisch in eine genießbare Delikatesse verwandeln. Allerdings sind nur 2 Rationen genießbar. Meister der Brabacudaküche ist ein Berufsgeheimnis mit Voraussetzung *Lebensmittelbearbeitung 8* und einem AP-Wert von 1.

# GELBSCHWANZSKORPION

\*) *Gelbschwanzskorpiongift*: Das Gift des Gelbschwanzskorpions schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung kann auch bei mehrfachen Stichen nur einmal am Tag entstehen.

**Stufe:** 3

**Art:** Einnahme- und Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 3 x 1W6 SP / 3 x 1W3 SP

**Beginn:** sofort

**Dauer:** Der Schaden entsteht in der 1., 4. und 10. KR nach dem Stich.

**Kosten:** 600 Silbertaler

# HORNECHSE

*Raserei:* Hornechsen werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie volle 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 10 LeP nach den ersten 10 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.

# JAGUAR

*Beute verschleppen:* Wenn ein Jaguar seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z.B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). So lange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).

# KHÔMGEIER

*Meute:* Geier, die gemeinsam einen Gegner angreifen, erhalten pro Geier in der Überzahl +1 AT (bis zu einem Maximum von +4 AT).

# KRIEGSHUND

*Raserei:* Kriegshunde werden durch Verletzungen in den Status *Raserei* versetzt. Sobald sie mehr als 3 LeP durch einen Angriff verloren haben, erhalten sie -1 VW, +1 AT, +1 TP. Der Status hält an, bis das Opfer getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.

# KVILLOTTER

\*) *Kvillottergift*: Das Gift der Kvillotter ist ein starkes Lähmungsgift. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.

**Stufe:** 3

**Art:** Einnahme- und Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 2 SP, 1 Stufe *Paralyse* / 1 SP, 1 Stufe *Paralyse*

**Beginn:** sofort

**Dauer:** Die entstandenen Stufen der *Paralyse* bauen sich pro Stunde um 1 Stufe wieder ab.

**Kosten:** 300 Silbertaler

# ONGALORIND

*Verabscheuungswürdiges Purpur:* Ongalorinder verspüren einen regelrechten Hass auf die Farbe Purpur. Sollte ein Objekt in Sichtreichweite sein, das deutlich erkennbar purpurn ist, wird das Rind versuchen, den Gegenstand zu zertrampeln.

*Packesel:* Ongalorinder können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.

# PIRANHA

*Angelockt von Blut:* Piranhas können bis zu 1 Meile weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann sofort ihrer potenziellen Beute.

*Raserei:* Piranhas werden durch erfolgreiche Attacken eines Mitglieds ihres Schwarms in den Status *Raserei* versetzt. Sie erhalten dann -1 VW, +1 AT. Die Modifikatoren sind kumulativ. Bei drei erfolgreichen Angriffen haben die Piranhas alle also beispielsweise -3 VW, +3 AT. Der Status hält an, bis das Opfer getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde. Maximal kann der Modifikator -5 VW und +5 AT betragen.

# ROTFUCHS

\*) *Krankheit*: Füchse können Tollwut übertragen. Für je volle 10 SP durch sie muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-18 (keine Krankheit), 19-20 (Tollwut). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343; zu Tollwut siehe Seite 125).

*Weißfuchs*: Wenn ein Aventurier einem Weißfuchs über den Weg läuft oder ihn erblickt, so erhält er für einen Tag den Status *Pechmagnet*. Der Weißfuchs kann diesen Fluch einmal pro Tag auf maximal 1W6 Zweibeiner übertragen. Der Fluch ist nur durch karmale Analyse zu sehen, nicht durch magische Zauberei. Der Weißfuchs besitzt selbst kein Karma, aber er ist dennoch der Überbringer dieses namenlosen Fluches.

# STINKTIER

- \*) *Sekret*: Das Sekret verursacht bei einem Treffer 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung des Sekrets ist nicht kumulativ. Auch bei weiteren Treffern kommen keine weiteren Stufen *Verwirrung* dazu. Als Folge eines Treffers durch das Sekret des Stinktiers erleidet der Held für eine Woche den Status *Übler Geruch*. Proben auf Gesellschaftstalenten (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um zusätzlich 1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

# STREIFENHAI

- \*) *Angelockt von Blut:* Streifenhaie können bis zu 5 Meilen weit Blut im Wasser wahrnehmen und nähern sich dann zielstrebig ihrer potenziellen Beute.

# SUMPFEGEL

*Abreißen:* Wer einen saugenden Blutegel abreißt, erleidet 1 SP. Nur mittels einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* erleichtert um 1, durch Magie (z.B. einen Kampfzauber) oder Liturgien lässt sich ein Egel gefahrlos entfernen.

# VAMPIRFLEDERMAUS

\*) *Krankheit:* Vampirfledermäuse können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP durch Vampirfledermäuse muss mit 1W20 gewürfelt werden: 1-12 (keine Krankheit), 13-16 (Lutanas), 17-20 (Tollwut). Ein Held kann nicht durch Bisse an mehreren Krankheiten erkranken. Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe ablegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343, zu Tollwut siehe Seite 125).

*Verabscheuungswürdige Geweihte der Zwölfgötter:* Sollten Geweihte der Zwölfgötter sich in der Wahrnehmungsreichweite von Vampirfledermäusen aufhalten, so stürzt sich ein Großteil der Tiere auf diese. Der Fledermausschwarm lässt erst von den Gegnern ab, wenn die Hälfte der Tiere tot ist. Dieses aggressive Verhalten gilt nicht gegenüber Geweihten des Namenlosen oder Geweihten, deren Gottheit nicht zu den alveranischen Gottheiten zählt.

# VOGELSPINNE

\*) *Vogelspinnengift*: Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich, allerdings kann die Spinne mehrfach zubeißen. Der Schaden ist dabei kumulativ.

**Stufe:** 2

**Art:** Einnahme- und Waffengift, tierisch

**Widerstand:** Zähigkeit

**Wirkung:** 1W6 SP / 1W3 SP

**Beginn:** sofort

**Dauer:** sofort

**Kosten:** 100 Silbertaler

# WOLLNASHORN

*Plötzlicher Kampfabbruch:* Zu Beginn jeder Kampfrunde nach der ersten muss für das Wollnashorn mit 1W6 gewürfelt werden. Sofern es nicht seine Jungen verteidigen muss, bricht es den Kampf bei einer 1 ab.

# WÜRGESCHLANGE

*Hypnose:* Einige Exemplare können ihre Opfer hypnotisieren (etwa jede vierte Schlange; sie weisen eine dunklere Schuppenfarbe auf). Dazu ist eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* der Schlange gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) notwendig. Für jede Netto-QS der Schlange erhält das Opfer eine Stufe *Verwirrung*. Das Hypnotisieren dauert 1 Aktion und hat eine Reichweite von 7 Schritt. Es muss zu Beginn Blickkontakt zwischen Schlange und Opfer bestehen, damit die Hypnose eingesetzt werden kann.

# VOM WESEN DER GEISTER

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen den Körper Lebender in Beschlag nehmen, aber der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie nicht.

Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.

- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister sehen durch einen Magiesinn. Sie brauchen kein Licht und keine Augen. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

# VOM WESEN DER FEEN

Feen stammen aus Globulen, die durch den Limbus schweben. Dere besuchen diese magischen Wesen meist durch Feentore, weshalb sie hier körperlich existent sind.

Aus ihrer magischen Existenz und Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Feen können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Feen Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Feen sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Feen getötet, bleibt eine Leiche zurück. In manchen Fällen mag jedoch die Seele der Fee zurück in ihre Globule wandern, um dort wieder aufzuerstehen. Zudem kann es beim Tod einer Fee zu ungewöhnlichen und bisweilen gefährlichen magischen Phänomenen kommen, da ihr Körper und Geist stark von Magie durchdrungen sind.

- Angriffe mit profanen, geweihten und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Angriffe durch Zauber und Liturgien wirken manchmal stärker und manchmal schwächer als üblich.
- Feen sind immun gegen Zauber mit dem Merkmal Illusion, da sie stets auch die magische Natur der Dinge sehen.
- Feen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Feen können üblicherweise aus Liturgien Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Feen regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich. In ihren Feenwelten regenerieren sie deutlich schneller (etwa 5W6 LeP pro Regenerationsphase).

# VOM WESEN DER UNTOTEN

Untote werden von Nekromanten erschaffen, um als absolut loyale Kämpfer zu dienen, Wachaufgaben zu übernehmen oder andere Tätigkeiten auszuführen (mit Ausnahme der freien Untoten, die niemandem dienen und von einem Hass auf alles Lebende angetrieben werden).

Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Untote können nur durch den Zustand *Paralyse* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Untote keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Untote sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron) erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- Angriffe mit profanen, magischen oder geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- Untote sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung und Illusion.
- Untote sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Untote können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Untote sehen durch einen Magiesinn. Sie brauchen kein Licht und keine Augen. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Direktes Sonnenlicht schadet Untoten. Sie verlieren pro KR LeP. Die genaue Menge ist bei dem jeweiligen Untoten angegeben.
- Untote zerfallen nach einiger Zeit. Für jeden vollen Monat ihrer Existenz verlieren sie 1W6 LeP.
- Untote können keine LeP durch Regenerationsphasen regenerieren.

# VOM WESEN DER CHIMÄREN

Chimären sind magisch erschaffene Wesen aus verschiedenen Tieren (und/oder Menschen und/oder Pflanzen). In vielen Fällen sind sie wilde Bestien, die zum Kampf oder zum Wachehalten erschaffen wurden. Andere hingegen sind intelligenter und weniger unberechenbar.

Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Chimären können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Chimären Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Chimären sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Chimären getötet, bleibt eine Leiche zurück.

- Angriffe mit geweihten Waffen von Lebensgöttern (z.B. Tsa) erzeugen bei Chimären doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit profanen, magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, verursachen regulären Schaden.
- Chimären sind gegen kein Merkmal der Zauberei immun.
- Chimären sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Chimären verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei der jeweiligen Chimäre angegeben.
- Chimären können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Chimären sind in der Regel unfruchtbar.

# VOM WESEN DER DAIMONIDEN

Ähnlich wie Chimären sind Daimonide künstlich erschaffene Wesen. Bei ihnen ist jedoch ein Teil dämonischen Ursprungs.

Aus ihrer Erschaffung ergeben sich einige Besonderheiten:

- Daimonide können ganz regulär durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Daimonide Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Daimonide sind körperlich auf Dere existent. Hierdurch sind sie entsprechend verletzlich.
- Werden Daimonide getötet, bleibt eine Leiche zurück.
- Angriffe mit profanen und magischen Waffen verursachen regulären Schaden.

- Angriffe mit geweihten Waffen (gleich welcher Gottheit sie geweiht sind) erzeugen bei Daimoniden doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Daimonide sind gegen Zauber mit dem Merkmal Einfluss und Verwandlung immun.
- Daimonide sind nicht automatisch immun gegen Gifte und Krankheiten. Einige Daimonide verfügen aber über entsprechende Immunitäten. Dies ist dann bei dem jeweiligen Daimonid angegeben.
- Daimonide können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Daimonide sind in der Regel unfruchtbar.
- Daimonide verfügen über eine Regenerationsfähigkeit. Die ausgewürfelten LeP einer Regenerationsphase werden anschließend verdoppelt.

# VOM WESEN DER DÄMONEN

Wird eine Kreatur der Niederhöllen in die dritte Sphäre gerufen, manifestiert sie sich körperlich. Beschworene Dämonen haben nicht im gewohnten Sinne einen Leib mit Organen und Knochen, sondern formen aus der Astralkraft ihres Beschwörers ihren Körper nach ihrem Willen. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- ❖ Dämonen können nicht durch Zustände beeinträchtigt werden.
- ❖ Dämonen haben fast keine Masse. Daher können sie an Wänden hinauflaufen und ohne zu verlangsamen die Richtung ändern. Da ihr Wille ihren Leib formt und lenkt, können sie jedoch nicht gegen ihren Willen einfach fortgetragen oder weggeweht werden, als würden sie nichts wiegen.
- ❖ Werden Dämonen erschlagen, bleibt keine Leiche zurück, sondern meist nur eine kleine Menge Schleim, Schwefel oder Ähnliches.
- ❖ Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.

- Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengotttheit erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit geweihten Waffen aller anderen Götter und Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Dämonen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion und Verwandlung.
- Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre Seelenkraft (falls sie nicht ohnehin zu einer Erleichterung führen würde) zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die Seelenkraft seines Ziels erschwert ist oder zusätzlich, wenn er um die Zähigkeit erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Seelenkraft stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.
- Dämonen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Dämonen können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Dämonen können trotz fehlender Schips mehrfach verteidigen.

# VOM WESEN DER ELEMENTARE

Wird ein Elementar gerufen, manifestiert er sich als Teil seines Elements. Sein Leib besteht daher aus Feuer, Luft, Erz oder einem der anderen Elemente. Daraus und aus seiner Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Elementare können nicht durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Angriffe mit profanen und geweihten Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.
- Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Elementare sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion und Verwandlung.
- Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre Seelenkraft (falls sie nicht ohnehin zu einer Erleichterung führen würde) zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der

Zauber von Natur aus um die Seelenkraft seines Ziels erschwert ist oder zusätzlich, wenn er um die Zähigkeit erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Seelenkraft stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.

- ❖ Elementare sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- ❖ Elementare sind immun gegen schädliche Wirkungen ihres Elements. Jedoch sind sie empfindlich gegen Schaden durch ihr Gegenelement. Waffen aus dem Gegenelement machen regulären Schaden. Schadenszauber des Gegenelements können den gesamten Rüstungsschutz ignorieren.
- ❖ Elementare können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- ❖ Dschinne beherrschen alle Zauber mit dem Merkmal Elementar, die ihrem Element entsprechen, mit einem Fertigkeitswert von 12. Wenn nicht anders angegeben, werden die Zauberproben auf die Eigenschaftswerte 14/14/14 abgelegt.
- ❖ Dschinne können trotz fehlender Schips mehrfach verteidigen.

# SCHWARM-REGELN

- Zunächst muss überprüft werden, ob sich der Schwarm in Angriffsdistanz aufhält.
- Der Spieler nutzt eine AT mit der Kampftechnik Raufen. Der Meister kann auch andere Kampftechniken zulassen, sofern er sie für passend hält, beispielsweise Hiebaffen bei Fliegenklatschen.
- Gelingt die AT und die Verteidigung des Schwarms misslingt, so richtet der Held TP an.
- Kommt ein Schwarmwesen durch den Schaden zu Tode, so werden die restlichen TP von der LE des nächsten Wesens im Schwarm abgezogen. Der Held kann also mit einem Angriff mehrere Wesen des Schwarms töten.