

Ghul

Ansteckender, gieriger Leichenfresser

Kreaturenklasse: Tier

Wundschwelle: 5

Magieresistenz: 9

Geschwindigkeit: 6

Initiative: 3

Schreckgestalt I, Empfindlichkeit II (Sonnenlicht), Verwundbarkeit IV (Sonnenlicht), Immunität (Einfluss), Natürliche Rüstung I, Angepasst II (Dunkelheit)

Unbewaffnet: AT6, VT6

- 1W6 – 1 – 0 – WS* - Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenwaffe

Zähne: AT6, VT6

- 2W6 – 0 – 0 – WS* - Zerbrechlich, Guhlgift

Ghulgift: 20, -, 1 Tag, 2 Wunden, 1W6 Tage, Lähmung (Körperliche Proben -1, kumulativ), Kampfunfähig nach 1 Tag, Nach Tod bei 16+ auf W20 = Verwandlung in Ghul

Attribute: CH 2, FF 6, GE 8, IN 6, KK 6, KL 4, KO 6, MU 8

Fertigkeiten: Pirschen 8, Wachsamkeit 6, Flink I, Willensstark I

Maru

Große, wütende Kriegerechse

Kreaturenklasse: Humanoid

Wundschwelle: 6/9

Magieresistenz: 5

Geschwindigkeit: 3

Initiative: 8

Angepasst I (Wasser), Kältestarre, Natürliche Rüstung

Echsische Axt AT 12, VT 12

2W6+4 – 2 – 0 – 8 – Rüstungsbrechend, Wendig, Zweihändig

Säbel AT 12, VT 12

2W6+4 – 1- 0 – 10

Kurzschwert AT 12, VT 12

2W6 – 0 – 0 – 10 – Wendig

Schwanz AT12, VT 12

1W6+2, RW 1, Niederwerfen

Kampfvorteile: Beidhändiger Kampfstil II*, Kraftvoller Kampf III*, Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern, Zäher Hund, Rüstungsgewöhnung I, Kampfreflexe

Attribute: CH 4, FF 4, GE 12, IN 8, KK 16, KL 6, KO 16, MU 14
Fertigkeiten: Einschüchtern 12, Wachsamkeit 7, Zähigkeit 12
Vorteile: Abgehärtet I&II, Schnelle Heilung, Muskelprotz, Zerstörerisch II

Zilit

Kleiner amphibischer Humanoide

Kreaturenklasse: Humanoid

Wundschwelle: 5

Magieresistenz: 4

Geschwindigkeit: 6/5

Initiative: 2

Angepasst II (Wasser, Dunkelheit), Natürliche Rüstung I, Amphibisch

Holzspeer – 2W6-1 – 2 - -1 – 4 - Wendig

Holzspeer – 1W6+2 – RW8 - - - 4

Attribute: CH 4, FF 8, GE 8, IN 4, KK 2, KL 6, KO 4, MU 8

Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 10, Wachsamkeit 6

Säbelzahn tiger

Gefährliches Raubtier der Dschungel und Steppen

Kreaturenklasse: Tier

Wundschwelle: 12

Magieresistenz: 6

Geschwindigkeit: 8

Initiative: 6

Angepasst (Dunkelheit 2)

Prankenhieb RW1 – VT8 – AT16 - TP 2W6 +6 – Niederwerfen (-4), Doppelangriff

Biss RW 0 – VT 3, AT 16 – TP 5W6+4, Zerbrechlich

Kampffertigkeiten: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE20, KO 32, KK 20, MU 18

Fertigkeiten: Wachsamkeit 18, Pirschen 16, Laufen 16, Zähigkeit 12

Schlinger

Hungrige Riesenechse

Kreaturenklasse: Tier

Wundschwelle: 14/16, Koloss I

Magieresistenz: 8

Geschwindigkeit: 10

Initiative: 4

Schreckgestalt I, Kältestarre

Biss RW 1, VT 4, AT 16, TP:4W6+4
Schwanz: RW 2, VT 4, AT12, Befreiungsschlag, Niederwerfen
Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I, Standfest, Kalte Wut

Attribute: KO 32, KK36
Fertigkeiten: Pirschen 4, Wachsamkeit 8

Riesenkaiman

Gefährlicher Jäger südlicher Sümpfe

Kreaturenklasse: Tier
Wundschwelle: 8/10
Magieresistenz: 4
Geschwindigkeit: 8/5
Initiative: 4
Amphibisch, Natürliche Rüstung 2, Immunität (Niederwerfen, Umwerfen und ähnliche Effekte)

Biss: RW 0, VT 3, AT 8, TP 5W6+4, Zerbrechlich, Sturmangriff
Schwanz: RW 2, VT 2, AT 6, TP 1W6+2, Befreiungsschlag, Niederwerfen

Attribute: KO 30, KK 20
Fertigkeiten: Schwimmen 8, Wachsamkeit 6, Pirschen 8

Hornechse

Friedfertiger Pflanzenfresser des Südens und Reittier der Achaz

Kreaturenklasse: Tier
Wundschwelle: 14/16, Koloss I
Magieresistenz: 6
Geschwindigkeit: 7
Initiative: 1
Angepasst I (Sumpf), Kältestarre

Horn: RW 0, VT2, AT 8, TP: 4 W6+6

Kampffertigkeiten: Überrennen, Niederwerfen

Attribute: GE 6, KO 40, KK 44, MU 12
Fertigkeiten: Wachsamkeit 8, Zähigkeit 12

Flugechse

Großer Jäger der Lüfte und Reittier von Achaz

Kreaturenklasse: Tier
Wundschwelle: 6
Magieresistenz:4
Geschwindigkeit: 2/12
Initiative: 5

Flugfähig, Kältestarre

Klauen: RW 0, AT8, VT4 TP:2W6+2

Biss: RW0, AT 8, VT 6, TP:1W6+4, Zerbrechlich

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff (max. + 8 TP)

Attribute: GE 6, KO 12, KK 16

Fertigkeit Wachsamkeit 10 Fliegen 10

Harpie

Wahnsinnige Mischung aus Vogel und Frau

Kreaturenklasse: Tier

Wundschwelle: 4

Magieresistenz:4

Geschwindigkeit: 14

Initiative: 8

Flieger

Klauen: RW 0, AT12, VT8 TP:2W6

Kampfvorteile: Niederwerfen, Sturmangriff (max. + 6 TP)

Attribute: GE 20, KO 2, KK 6, MU 4

Fertigkeit Wachsamkeit 10, Fliegen 12

Morfu

Große, schleimige, volatile Giftschnecke

Kreaturenklasse: Tier

Wundschwelle: 6

Magieresistenz: 16

Geschwindigkeit: 1

Initiative: 0

Immunität (Niederwerfen, Umreißen und ähnliche Effekte) Resistenz (Stumpfe Waffen)

Dornensalve: TP2W6+2, RW 8, LZ 1, AT 8 Rüstungsbrechend

Morfugift: Stufe 20, Verzögerung: 4 Aktionen, - , 1 Wunde

Fertigkeiten: Laufen -8

Blutfisch Schwarm

Gierige Fressmaschinen der Dschungel Flüsse

Kreaturenklasse: Tier

Wundschwelle: 4, Koloss II

Magieresistenz: 2 (Für ein Tier)

Geschwindigkeit: 3

Initiative: 1

Wasserwesen, Schmerzzimmun, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss, RW0, VT 4, AT 14, TP:2W6+3

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke II

Fertigkeiten: Wachsamkeit 14, Schwimmen 4
