**Ghul***Ansteckender, gieriger Leichenfresser*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 5  
Magieresistenz: 9  
Geschwindigkeit: 6  
Initiative: 3

Schreckgestallt 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: 5/6  
Initiative: 2

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

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

Holzspeer – 1W6+2 – RW8 - - - 4

Atribute: CH 4, FF 8, GE 8, IN 4, KK 2, KL 6, KO 4, MU 8  
Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 10, Wachsamkeit 6

**Säbelzahntiger***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  
Schreckgestallt 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 Dschungelflüsse*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 4, Koloss II  
Magieresistenz: 2 (Für ein Tier)  
Geschwindigkeit: 3  
Initiative: 1  
Wasserwesen, Schmerzimmun, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss, RW0, VT 4, AT 14, TP:2W6+3  
Kampfvorteile: Zustätzliche Attacke II

Fertigkeiten: Wachsamkeit 14, Schwimmen 4

**Riesenaffe***Erstaunlich Intelligenter und gefährlicher Dschungelbewohner*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 11, Koloss I   
Magieresistenz: 2  
Geschwindigkeit: 6

Prankenhieb: RW 1, VT 4, AT 8, TP 3W6+4, Stumpf  
Knüppel: RW 2, VT 3, AT 7, TP 5W6+2, Befreiungsschlag  
Kampfvorteile: Niederwerfen

Attribute: GE 8, KO 32, KK 40, MU 20  
Fertigkeiten: Wachsamkeit 8, Zähigkeit 16, Pirschen 10, Klettern 12, Laufen 14, Akrobatik 10

**Löwe***Stolzer König der Savannen und Wälder*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 11   
Magieresistenz: 8  
Geschwindigkeit: 8  
Initiative: 6

Angepasst (Dunkelheit 2)

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

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

Kampffertigkeiten: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE18, KO 28, KK 18, MU 20  
Fertigkeiten: Wachsamkeit 18, Pirschen 14, Laufen 16, Zähigkeit 10

**Panther***Stiller Jäger aus den Schatten*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 8   
Magieresistenz: 4  
Geschwindigkeit: 10  
Initiative: 10

Angepasst (Dunkelheit 2)

Prankenhieb RW1 – VT10 – AT18 - TP 2W6 +2 – Doppelangriff

Biss RW 0 – VT 4, AT 18 – TP 4W6+2, Zerbrechlich

Kampffertigkeiten: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE24, KO 16, KK 16, MU 14  
Fertigkeiten: Wachsamkeit 18, Pirschen 18, Laufen 16, Zähigkeit 8, Klettern 8, Akrobatik 10

**Höhlen oder Waldspinne***Große Jagdspinne aus Kavernen und Wäldern*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 5/6   
Magieresistenz: 10  
Geschwindigkeit: 1  
Initiative: 2

Angepasst (Dunkelheit 1)

Biss: RW 0 – VT 4, AT 12 – TP 2W6, Zerbrechlich

Kampffertigkeiten: Standfest, Gift (s. S.45)

Attribute: GE 6, KO 10, KK 8, MU 4  
Fertigkeiten: Wachsamkeit 12, Pirschen 12, Laufen 8, Zähigkeit 8, Klettern 10, Akrobatik 8

**Schwarmspinnen Schwarm***Heimtückische Lauerer südlicher Wälder*

Kreaturenklasse: Tier  
Wundschwelle: 2, Koloss II  
Magieresistenz: 0 (Für ein Tier)  
Geschwindigkeit: 1  
Initiative: 1  
Schmerzimmun, Resistenz II (Stichwaffen), Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Einspinnen\*, RW0, VT 4, AT 12, TP:0\*\*, Umklammern   
Kampfvorteile: Zustätzliche Attacke I

\*Durch Einspinnen können die Spinnen kumulativ Erschwernisse auf ihre Umklammerung legen, was darstellt dass sie ihr Opfer nach und nach Bewegungsunfähig machen. Ab einer Einschränkung von   
-12 gilt der Gegner als Kampfunfähig und kann sich nicht mehr selbst befreien.  
\*\*Sobald der Gegner Kampfunfähig ist beginnt der Schwarm ihm langsam das Blut aus zu saugen, dies wird wie ein Gift oder eine Krankheit abgehandelt.  
Aussaugen: 20, 1 Std., 1 Std, 1 Wunde, Bis Befreit/Tot

Fertigkeiten: Wachsamkeit 16, Pirschen 12

**Hummerier***Schreckliche Ausgeburt der blutigen See*

Kreaturenklasse: Daimonid  
Wundschwelle: 8/11  
Magieresistenz: 4  
Geschwindigkeit: 1/6  
Initiative: 2

Angepasst II (Wasser), Natürliche Rüstung, Amphibisch

Scheren RW 0 – VT 10, AT 10 – TP 3W6, Doppelangriff  
Partisane RW2, VT 11, AT 11, TP3W6+7

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf II, Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern, Zäher Hund,

Attribute: CH 4, FF 2, GE 4, IN 4, KK 16, KL 6, KO 16, MU 10  
Fertigkeiten: Einschüchtern 12, Wachsamkeit 4, Zähigkeit 12  
Vorteile: Abgehärtet I&II, Schnelle Heilung, Muskelprotz, Zerstörerisch II

**Hummerier-Priester***Anführer und Veteran der Truppen der tiefen Tochter*

Kreaturenklasse: Daimonid  
Wundschwelle: 12/16  
Magieresistenz: 4  
Geschwindigkeit: 1/6  
Initiative: 2

Angepasst II (Wasser), Natürliche Rüstung, Amphibisch

Scheren RW 0 – VT 12, AT 12 – TP 3W6+2, Doppelangriff  
Partisane RW2, VT 13, AT 13, TP3W6+8

Erzdämonische Tradition II, Paktierer II, 16 GuP  
Dämonische Stärkung (Derekunde, KO, MU), Meister der Maritimen, Gebieter der Gezeiten, Ertränken

Kampfvorteile: Kraftvoller Kampf III, Ausfall, Offensiver Kampfstil, Niederwerfen, Hammerschlag, Eisern, Zäher Hund,

Attribute: CH 8, FF 2, GE 4, IN 4, KK 18, KL 6, KO 18, MU 12  
Fertigkeiten: Einschüchtern 16, Wachsamkeit 4, Zähigkeit 14  
Vorteile: Abgehärtet I&II, Schnelle Heilung, Muskelprotz, Zerstörerisch II, Haltet Stand!