

Kampfbuch

Falkengrund-Zyklus



Falkengrunds letzte Hoffnung
Die Krone des Koboldkönigs
Die Rache des Koboldkönigs
Hungrig sind die Toten
Jahrmarkt der Tränen

Vorspann

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Vorspann | 2 |
| Inhaltsverzeichnis | 2 |
| Intro | 3 |
| Der Falkengrundzyklus..... | 4 |
| Anleitung..... | 5 |
| Falkengrund D0: Falkengrunds letzte Hoffnung | 6 |
| Teil 2: Der Finstermondwald Zufallsbegegnungen | 6 |
| Teil 2: Der Finstermondwald..... | 7 |
| Teil 3: Die Ruinen des Klosters..... | 8 |
| Falkengrund D1: Die Krone des Koboldkönigs | 10 |
| Teil 2: Jäger der verlorenen Kinder..... | 10 |
| Teil 3: In der Finsternis..... | 14 |
| Teil 4: Die Krone des Koboldkönigs..... | 22 |
| Falkengrund D1.5: Die Rache des Koboldkönigs..... | 30 |
| Der Vorarbeiter und seine Regulatoren | 30 |
| Teil 1: Blut auf den Blättern | 31 |
| Teil 2: Echos vergangener Zeitalter | 37 |
| Falkengrund D4: Hungrig sind die Toten..... | 40 |
| Teil 1: Einleitung | 40 |
| Teil 2: Das obere Gewölbe | 41 |
| Teil 3: Das untere Gewölbe..... | 46 |
| Falkengrund E1: Jahrmarkt der Tränen..... | 50 |
| Teil 1: Fest auf dem Eis | 50 |
| Teil 3: Jahrmarkt der Tränen..... | 55 |
| Teil 4: Herzen aus Eis | 62 |
| Anhang - Tabellen | 64 |
| Gefahren | 64 |
| Wetter..... | 65 |
| Licht, Stärkewurf..... | 65 |
| Besondere Fähigkeiten | 65 |
| Zustände | 66 |
| Kosten für Schriftrollen herstellen..... | 66 |
| Allgemeine Monsterregeln | 67 |
| Aktionen im Kampf | 69 |
| Kampfmanöver | 70 |
| Kampfaktionen..... | 70 |
| Konzentration | 70 |
| Schaden der Waffen | 70 |
| Gifte | 71 |
| Impressum | 72 |
| Open Game License | 72 |

Intro

In den meisten Abenteuerpfaden sind die Begegnungen gut beschrieben. Wer wann was macht und warum. Aber....

Die Beschreibung der Gegner ist meist „1 Schattendämon, MHB1- Seite 49, TP 59“. Dann heißt es für den Spielleiter: Buch suchen und blättern.

Wenn er das Monster dann gefunden hat steht dort weiter:

„Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10): Beliebige oft - Furcht (SG 18), Mächtiges Teleportieren (nur sich selbst), Telekinese (SG 19), Tiefere Dunkelheit 3/Tag, Schattenbeschwörung (SG 18)....

Also weiter: Buch suchen und nachschlagen, was die Sprüche bedeuten.

Vor dem Spielen kostet das erheblich Zeit (man weiß ja nicht, welche Sprüche gebraucht werden) und während des Spiels hemmt das den Spielfluss ungemein.

Daraus folgt nach meiner Erfahrung, dass die Gegner ihr Potential nicht ausnutzen (lieber den Spruch weglassen als jetzt nochmal 5 min blättern) und den Spielern damit Spielfreude und Herausforderung entgeht.

Deshalb habe ich dieses Kampfbuch erstellt.

Es enthält alle Begegnungen mit allen Gegnern. Alle Gegner sind mit allen Werten aufgeführt. Alle Sprüche und alle Fähigkeiten sind mit Kurzbeschreibung versehen. Falls man doch Nachblättern muss ist das Regelwerk und die Seitenzahl mit angegeben. Die aktuelle INI ist schon für jeden Gegner individuell ausgewürfelt. Die TP stehen so, dass man im Kampf bequem die aktuellen TP daneben schreiben kann.

Dies Kampfbuch soll weder Abenteuer noch Monsterhandbücher ersetzen. Es soll aber für den Spielleiter eine Hilfe sein, mit der er den Spielern eine bessere Herausforderung bieten kann.

Sollten sich in dem Kampfbuch noch Fehler finden (falsche Sprüche, Schreibfehler oder anderes), dann bitte ich um Info an Werkstatt@ottes.net.

Hinweis:

Leider bin ich nicht perfekt. Deshalb werden sich trotz allem Fehler (falsche Sprüche, Schreibfehler oder anderes) in diesem Kampfbuch befinden. Diese können gerne an mich gemeldet werden.

Weiterhin möchte ich darauf hinweisen, dass für Beschreibung von magischen Gegenständen und Sprüchen die Beschreibung des dazugehörigen Spruches benutzt wird. Somit wird nicht die absolute Wirkung angegeben sondern die Möglichkeiten des Spruches. Wenn eine Hexe Stufe 3 den Spruch Schwächestrahle gelernt hat, dann steht in der Beschreibung: Stärke 1W6+1St (max5). Somit macht sie 1W6+3 Schaden. Das gleiche gilt für Gegenstände.

Ebenso sind die Werte für Monster aus den Monsterhandbüchern übernommen. Es sind (bisher) keine Errata eingearbeitet.

Ich gehe davon aus, dass trotz dieser Einschränkungen das Kampfbuch hilfreich ist.

Kai Otte

Version 1.0, August 2018

Version 1.2, Oktober 2018: Änderung OGL

Der Falkengrundzyklus

Der Falkengrundzyklus besteht aus den 5 Modulen:

- | | | | |
|---|-------|------------------------------|---------|
| - | D 0 | Falkengrunds letzte Hoffnung | Stufe 1 |
| - | D 1 | Die Krone des Koboldkönigs | Stufe 2 |
| - | D 1.5 | Die Rache des Koboldkönigs | Stufe 5 |
| - | D 4 | Hungrig sind die Toten | Stufe 6 |
| - | E 1 | Jahrmarkt der Tränen | Stufe 5 |

Die Module wurden zwischen 2007 und 2009 veröffentlicht. In der Zeit wurden die Module nach Ihrer Art benannt, D für Dungeon und E für Event. Dazu gab es eine laufende Nummer.

Alle Module spielen in und um Falkengrund. Die Module D0 bis D4 bauen aufeinander auf, E1 sollte als letztes gespielt werden, passt aber auch zwischen D1.5 und D4.

Hinweis: Die Falkengrundmodule sind schon etwas älter. Die Monsterhandbücher waren bei der Entstehung der Module noch nicht alle verfügbar. Deshalb weichen die Werte der Monster aus den Modulen teilweise von den gleichen Monstern in den Monster Handbüchern ab. Ich habe größtenteils die Werte aus den Handbüchern genommen.

Anleitung

Die Begegnungen werden in der Reihenfolge der Begegnungen im Buch aufgelistet. Für jede Begegnung wird der Ort / die Nummer (falls vorhanden) und der Name der Begegnung angegeben.

Für jeden Gegner werden folgende Werte angegeben:

- Trefferpunkte (TP) - *Platz dahinter um im Kampf die aktuelle Zahl zu notieren*
- INI / - *INI-Wert + 1W20 fertig ausgewürfelt / aktuelle Rüstungsklasse*
- Name und Art - *@xxx ist die Englische Übersetzung des Names für Pawns*
- INI-Grundwert und Wahrnehmung (*Gesamtwert*)
- Verteidigungswerte
- Angriffswerte
- Spielwerte
- Besondere Eigenschaften
- Fähigkeiten incl. Werten
- Kampfausrüstung - *Dinge, meist Magie, die im Kampf eingesetzt wird*

Dazu wird folgendes incl. Beschreibung aufgelistet:

| Kürzel | Was |
|---------|---|
| - VT | Verteidigungswerte |
| - AG | Angriffswerte |
| - SW | Spielwerte |
| - Tal | Talente |
| - Fert | Fertigkeiten |
| - BA | Besondere Angriffe |
| - BE | Besondere Eigenschaften |
| - ZF | Zauberähnliche Fähigkeiten |
| - VZ | Vorbereitete Zauber |
| - BZ | Bekannte Zauber |
| - ZS | Zauberstufe |
| - Konz | Konzentrationswurf |
| - 0 - 9 | Spruchstufe dieses vorbereiteten Spruches (0 - 9 = Stufe) |
| - KAr | Kampfausrüstung, Ausrüstung, die der Gegner im Kampf einsetzt |

Hinter den Sprüchen und Zauberähnlichen Fähigkeiten steht eventuell ein Kürzel. Diese Kürzel zeigen an, wie oft der Spruch /die Fähigkeit eingesetzt werden kann. Ebenso, wann der Gegner den Spruch einsetzt. Es gibt folgende Kürzel:

- vk vor dem Kampf
- #1 Reihenfolge im Kampf
- M Morgens
- A Abends
- immer wirkt ständig
- ∞ Beliebig oft
- x/Tag diesen Spruch: so oft/Tag
- 7/T↓ so oft Sprüche dieser Stufe/Tag
- <10 unter 10 TP

Dazu kommt Art der Fähigkeit, Schule des Spruches und Regelwerke incl. Seitenzahl.

Falkengrund D0: Falkengrunds letzte Hoffnung

Teil 2: Der Finstermondwald Zufallsbegegnungen

| # | @ | | Zufallsbegegnungen |
|----|----|----------|---|
| | | 1 | Merkwürdige Spuren |
| | | 2 | Tote Feenwesen |
| | | 3 | Waldmänner |
| | | 4 | Glimmschimmel |
| | | 5 | Wyvernachtung |
| | | 6 | Koboldschamane |
| | | 7 | Riesenmoskito |
| | | 8 | Falle eines Jägers |
| | | 9 | Riesenmoorschlange |
| | | 10 | Wölfe |
| # | | INI / RK | Zufall 6 |
| TP | 4 | 8 / 12 | Kolmokmurk, Kobold-Zombie, NB Kleiner Untoter, MHB1-161 + MHB1-287 INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Kobold VT: RK 12, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF+0, WIL+0, ZÄH+3 Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, SR 5/Hieb AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4) SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, Tal: Abhärtung Wankend Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen |
| # | | INI / RK | Zufall 7 |
| TP | 5 | 24 / 16 | Riesenstechmücke (Blutmücke), N Sehr kleine magische Bestie, MHB1-33 INI +4; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +1, @Stirge VT: RK 16, RK-B 16, RK-FF 12 (+4 GE +2 Größe), TP 5 (1W10), REF +6, WIL +1, ZÄH +2 AG: BR 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich), NK Berührung +7 (Festklammern) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m SW: ST 3, GE 19, KO 10, IN 1, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +3 (+11 im Ringkampf, wenn festgeklammert); KMV 9 (17 gegen Zu-Fall bringen) Tal: Waffenfinesse; Fert: Fliegen +8, Heimlichkeit +16 BA AF Blut saugen wenn festgeklammert: bei Rundenbeginn Blut saugen: 1 KO, nach 4KO wegfiegen BE AF Krankheitsüberträger 10% Schmutzfeuer/Sieche oder ähnliches, nur 1/Mücke BF AF Festklammern mit BÜ Treffer: Ringkampf, RK12 +8 Aufrechterhalten gegen Ringkampf/Entfesseln |
| # | | INI / RK | Zufall 9 |
| TP | 19 | 21 / 15 | Riesenmoorschlange (Würgeschlange), N Mittelgroßes Tier, MHB1-229 INI +3; Geruchssinn; Wahr +12, @Constrictor Snake VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE +2 nat), TP 19 (3W8+6), REF+6, WIL+2, ZÄH+4 AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +5 (1W4+4 plus Ergreifen) SW: ST 17, GE 17, KO 12, IN 1, WE 12, CH 2, GAB +2; KMB +5 (Ringkampf +9) KMV 18 (kann nicht Zu-Fall-, gebracht werden) Tal: Abhärtung, Fertigkeitssfokus (Wahr), Fert: Akrobatik +15, Heimlichkeit +11, Klettern +11 Schwimmen +11, Wahr +12; VolksMod: Akrobatik +8, Heimlichkeit +4, Wahr +4 BA BF 1M305 Würgen 2w4+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf) |
| # | | INI / RK | Zufall 10 |
| TP | 13 | 4 / 14 | 2 Wölfe, N MGs Tier, MHB1-278 INI +2; Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahr +8, @Wolf VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 nat), TP 13 (2W8+4), REF +5, WIL +1, ZÄH +5 AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen) SW: ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18>Zu-Fall-bri.) Tal: Fertigkeitssfokus (Wahr), Fert: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen mit Geruchssinn), Wahr +8, VolksMod: +4 auf Verfolgen mit Geruchssinn |

Teil 2: Der Finstermondwald

| # | B | INI / RK | Der Köder |
|----|------|----------------|--|
| TP | 6 | 8 / 16 | Grung Messerzunge, Hobgoblin, RB MG Humanoider (Goblinoider), MHB1-149 INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2, @Hobgoblin VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF14 (+2 GE +3 Rüstung +1 Schild), TP 11 (1W10), REF +2 WIL +1, ZÄH +5 AG: BR 9 m, NK Langschwert +4 (1W8+2/19-20), FK Langbogen +3 (1W8/x3) SW: ST 15, GE 15, KO 16, IN 10, WE 12, CH 8, GAB +1; KMB +3; KMV 15 Tal: Abhärtung, Waffenfokus (Langschwert) Fert: Heimlichkeit +6, Wahr +2; VolksMod: Heimlichkeit +4 Sprachen: Gemein, Goblinisch |
| TP | 4 | 18 / 15 | 2 Messerkrähen (Falke), N Sehr kleines Tier, MHB1-272 INI +3; Dämmsicht; Wahr +14, @Hawk VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+3 GE +2 Größe), TP 4 (1W8), REF +5, WIL +2, ZÄH +2 AG: BR 3 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Krallen +5 (1W4-2) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m SW: ST 6, GE 17, KO 11, IN 2, WE 14, CH 7, GAB +0; KMB +1; KMV 9, Tal: Waffenfinesse Fert: Fliegen +7, Wahr +14; VolksMod: Wahr +8 |
| # | C | INI / RK | Am Waldältesten |
| TP | 22 | 13 / 15 | Tatzelwurm, N MG Drache, MHB3-252 INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +8, @Tatzlwurm VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+2 GE +3 nat), TP 22 (3W12+3), REF +5, WIL +5 ZÄH +4, Immun: Lähmung, Schlaf AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +5 (1W6+3 plus Ergreifen) SW: ST 14, GE 15, KO 12, IN 5, WE 14, CH 11, GAB +3; KMB +5 (Ringkampf +9) KMV 17 (kann nicht zu Fall, gebracht werden) Tal: Behände Bewegung, Verstohlenheit Fert: Einschüchtern +4, Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +10 (in dichter Vegetation +16), Klettern +14, Wahr +8 VolksMod: Heimlichkeit in dichter Vegetation +6, Sprachen: Drakonisch |
| BA | M298 | Anspringen | bei Sturmangriff vollen Angriff |
| BA | AF | Giftiger Atem | Im Ringkampf statt Biss/Krallen giftige Atem |
| BA | | Krallen | 2 Klauen +5, 1W4+2 |
| BA | | Tatzelwurmgift | A=Odem/Einatmen, SGZ=12, I=-, F=1/Rd für 2 Rd, E=1w2 ST, H=1 RW |
| # | D | INI / RK | Der gespenstische Hexengrund |
| TP | 0 | 6 / 14 | Ulizmilas Kessel, N MG, Konstrukt ini +0; Dunkelsicht 18 m, Dämmsicht; Wahr -5 VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF14, TP 36 (3W10+20), REF +1, WIL -4, ZÄH +5 Verteidigung: Härte 5; Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte AG: BR 9 m, NK Biss +5 (1W8+2), Spezielle Angriffe: Ergreifen, Verschlingen SW: St 14, GE 10, KO -, IN-, WE 1, CH 1, GAB +3; KMB +5 (+9 Ringkampf) KMV 15 (kann, nicht zu Fall gebracht werden) |
| BF | AF | 1M299 | Ergreifen |
| BF | AF | 1M304 | Verschlingen |
| | | | Schaden+Ringkampf starten (prov. keinen Gelegenheitsag), KMB+4, nur > kleinere Gegner |
| | | | Gegner zu Beginn des Zuges mit dem Maul im Ringkampf gehalten: KMB: verschlucken |

Teil 3: Die Ruinen des Klosters

| # | 1 | INI / RK | Der Weg zu den Ruinen |
|-----|----|----------|--|
| TP | 13 | 4 / 14 | 2 Wölfe, N MGs Tier, MHB1-278 |
| TP | 13 | | INI +2; Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahr +8, @Wolf VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 nat), TP 13 (2W8+4), REF +5, WIL +1, ZÄH +5 AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen) SW: ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18>Zu-Fall-bri.) Tal: Fertigkeitssfokus (Wahr), Fert: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen, mit Geruchssinn), Wahr +8 VolksMod: Überlebenskunst +4 auf Verfolgen mit Geruchssinn |
| # | 3 | INI / RK | Der Wachturm |
| TP | 16 | 10 / 14 | Riesenspinne, N MGs Ungeziefer, MHB1-244 |
| | | | INI +3; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4, @Spider, Giant VT: RK 14, RK-B 13, RK-FF 11 (+3 GE +1 natürlich), TP 16 (3W8+3), REF +4, WIL +1 ZÄH +4, Immun: Geistesbeeinflussende Effekte AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +2 (1W6 plus Gift) SW: ST 11, GE 7, KO 12, IN -, WE 10, CH 2, GAB +2; KMB +2; KMV 15 (27 gegen, Zu-Fall-bringen), Fert: Heimlichkeit +7 (+11 in Netzen), Klettern +16, Wahr +4 (+8 in Netzen) VolksMod: Heimlichkeit +4 (+8 in Netzen), Klettern +16, Wahr +4 (+8 in Netzen) |
| BA | | | Spinnennetz Fernkampf +5, SG 12, TP 2 |
| BF | AF | | Gift A=Verwundung, SGZ=14, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW |
| # | 8 | INI / RK | Gurtelkeps Lager |
| TP | 11 | 15 / 17 | Gurtelkep, Männlicher Kobold Schurke 2, RB Kleiner Humanoider (Reptil) |
| | | | init +7, Dunkelsicht 18 m; Wahr +8, @Kobold VT: RK 17, RK-B 14, RK-FF 14 (+2 Rüstung +3 GE +1 nat +1 Größe) TP 11 (2W8), ZÄH +0, REF +6, WIL +1, Entrinnen Schwäche: Lichtempfindlichkeit AG: BR 9m, NK Kurzschwert [Meisterarbeit] +3 (1W4/19-20x2) FK Dolch +5 (1W3/19-20x2), Spezielle Angriffe hinterhältiger Angriff+1W6 SW: ST 10, GE 17, KO 11, IN 10, WE 12, CH 8, GAB +1; KMB +0; KMV 13 Tal: Verb. Initiative, Fert: Akrobatik +8, Beruf (Minenarbeiter) +3, Entfesselungskunst +8, Handwerk (Fallenmacher) +7, Heimlichkeit +8, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +8, Schlösser öffnen +5 Überlebenskunst +1 (+3 Spuren verfolgen), Wahr +8, Sprache: Drakonisch |
| KAr | Be | G296 | Trank: Leichte Wunden heilen Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW |
| BA | BF | G77 | Hinterhältiger Angriff Sch Gegner kein GE-Bon: +1w6 |
| # | 10 | INI / RK | Der entweihte Altar |
| TP | 14 | 20 / 13 | Düstermantel, N Kleine magische Bestie, MHB1-90 |
| TP | 14 | | INI +4; Blindsicht 27 m, Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +4, @Darkmantle VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF 13 (+1 Größe +2 nat), TP 14 (2W10+4), REF +3 WIL +0, ZÄH +5 AG: BR 6 m, Fliegen 9 m (ausreichend), NK Hieb+6 (1W4+4 plus Ergreifen); ZF: ZS 4 SW: ST 11, GE 15, KO 15, IN 2, WE 11, CH 10, GAB +2; KMB +4 (+8 Ringkampf) KMV 14 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden), Tal: Verb. Initiative Fert: Fliegen +2, Heimlichkeit +9, Wahr +4; VolksMod: Heimlichkeit +4, Wahr +4 |
| BA | | | Würgen 1w4+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf) |
| BF | AF | | Ergreifen Ergreifen gegen Gegner jeder Größe |

| # | 12 | INI / RK | Verseuchte Ruinen |
|----|----|----------|---|
| TP | 13 | 13 / 16 | <p>Fledermausschwarm, N Winziges Tier (Schwarm), MHB1-116</p> <p>INI +2; Blindgespür 6 m, Dämmersicht; Wahr +15, @Bat Swarm</p> <p>VT: RK 16, RK-B 16, RK-FF 14 (+2 GE +4 Größe), TP 13 (3W8), REF +7, WIL +3, ZÄH +3</p> <p>Immun: Krit, Zauber > bestimmte Anz. Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Waffenschaden</p> <p>AG: BR 1,50 m, Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (1W6), Angriffsfläche 3 m; RW 0 m</p> <p>SW: ST 3, GE 15, KO 11, IN 2, WE 14, CH 4, GAB +2; KMB -; KMV -</p> <p>Tal: Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitssfokus (Wahr), Fert: Fliegen +12, Wahr +15</p> <p>VolksMod: Wahr beim Benutzen von Blindgespür +4</p> |
| BA | BF | 1M297 | Ablenken SG11 |
| BA | AF | | Verwunden |
| BE | | | wie Schwärme |
| # | 14 | INI / RK | Das geheime Gefängnis |
| TP | 4 | 18 / 16 | <p>Skelett, Zwergische Krieger NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-239</p> <p>INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Skeleton</p> <p>VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE +2 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF +2, WIL +2</p> <p>ZÄH +0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheit, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Kälte; SR 5/Wucht;</p> <p>AG: BR 9 m, NK Beschädigter Krummsäbel +0 (1W6), Klaue -3 (1W4+1) oder 2 Klauen +2 (1W4+2)</p> <p>SW: ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 14</p> <p>Tal: Verbesserte Initiative</p> |
| # | 15 | INI / RK | Die Wolfshöhle |
| TP | 13 | 4 / 14 | <p>2 Wölfe, N MGs Tier, MHB1-278</p> <p>INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8, @Wolf</p> <p>VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +5, WIL +1, ZÄH +5</p> <p>AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+1 plus Zu-Fall-bringen)</p> <p>SW: ST 13, GE 15, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 14 (18>Zu-Fall-bri.)</p> <p>Tal: Fertigkeitssfokus (Wahr), Fert: Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen mit Geruchssinn), Wahr +8</p> <p>VolksMod: Überlebenskunst +4 auf Verfolgen mit Geruchssinn</p> |
| TP | 13 | | |
| # | 16 | INI / RK | Graupelz Kammer |
| TP | 45 | 9 / 15 | <p>Graupelz, Worg Krieger 2, NB MG magische Bestie, MHB1-279</p> <p>INI +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +7, @Worg</p> <p>VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF12 (+3 GE +2 nat), TP 45 (4W10+2W10+12), REF +7, WIL +4, ZÄH +9</p> <p>AG: BR 9 m, NK Biss +8 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m</p> <p>SW: ST 17, GE 15, KO 13, IN 6, WE 14, CH 10, GAB +4; KMB +8 (+10 Zu-Fall-bringen) KMV 21 (23 gegen Zu-Fall-bringen).</p> <p>Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbessertes Zu-Fall-bringen</p> <p>Fert: Bluffen +1, Einschüchtern +4, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +7 (+11 für Spuren suchen mit Geruchssinn), Wahrnehmung +7, Wahr +2</p> <p>Sprachen: Gemein, Goblin</p> |

Falkengrund D1: Die Krone des Koboldkönigs

Teil 2: Jäger der verlorenen Kinder

| # | INI / RK | Elaras Kinderheim |
|-------------|-------------------|--|
| TP 9 | 10 / 17 | Spinnenschwarm, N Winziges Ungeziefer (Schwarm), MHB1-244 INI +3; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4, @Spider Swarm VT: RK 17, RK-B 17, RK-FF 14 (+3 GE +4 Größe), TP 9 (2W8), REF +3, WIL +0, ZÄH +3 Immun: Krit, Zauber > bestimmte Anzahl Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Waffenschaden AG: BR 6 m, Klettern 6 m, NK Schwarm (1W6 plus Ablenken, und Gift), Angriffsfläche 3 m RW 3 m SW: ST 1, GE 17, KO 10, IN -, WE, 10, CH 2, GAB +1; KMB -; KMV Fert: Klettern +11, Wahr +4; VolksMod: Wahr +4, Klettern wird mit GE modifiziert |
| BA | Ablenken SG11 | Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zähl, SG10 + ½TW + KO-Mod) |
| BF AF | Gift | A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 2 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW |
| BE | wie Schwärme | Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelnen Ziele, Flächenschaden x2, |
| TP 16 | 10 / 14 | Riesenspinne, N MGs Ungeziefer, MHB1-244 INI +3; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4, @Spider, Giant VT: RK 14, RK-B 13, RK-FF 11 (+3 GE +1 natürlich), TP 11 (3W8+3), REF +4, WIL +1 ZÄH +4, Immun: Geistesbeeinflussende Effekte AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +2 (1W6 plus Gift) SW: ST 11, GE 7, KO 12, IN -, WE 10, CH 2, GAB +2; KMB +2; KMV 15 (27 gegen Zu-Fall-bringen), Fert: Heimlichkeit +7 (+11 in Netzen), Klettern +16, Wahr 4 (+8 in Netzen) VolksMod: Heimlichkeit +4 (+8 in Netzen), Klettern +16, Wahr +4 (+8 in Netzen) |
| BA | Spinnennetz | Fernkampf +5, SG 12, TP 2 |
| BF AF | Gift | A=Verwundung, SGZ=14, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW |
| # | INI / RK | Wolf in Mädchenkleidern |
| TP 29 | 12 / 18 | Jeva (Mischgestalt), CB MG Humanoide Men. Werwolf Schurke 2 INI +8; Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahr +7, @ Lycanthrope, Werewolf VT: RK18, RK-B 14, RK-FF14 (+4 GE +4 nat), TP 29 (2W8+4 und 2W8+4+2) REF +7, WIL +4, ZÄH +4, Entrinnen; SR 5/Silber AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +4 (1W4+2) und Biss -1 (1W6), Angriffsfläche 1,5 m RW 1,5 m SW: ST 15, GE 19, KO 15, IN 12, WE, 14, CH 15, GAB +2; KMB +4; KMV 18 Tal: Eiserner Wille, Fertigkeitssfokus (Bluffen), Verb. Initiative Fert: Akrobatik +9, Bluffen +10, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +9, Klettern +7, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +7, Schwimmen +7, Überlebenskunst +7 (+11 Spuren verfolgen durch Geruchssinn), Wahr +7 Sprachen: Gemein, Elfish |
| BA BF 1M174 | Gestalt wechseln | Mensch, Mischgestalt und Wolf |
| BA 2M298 | Lykantr. Empathie | kann sich mit ihrer Tiergestalt verwandten Tieren unterhalten, Wölfe + Schreckenswölfe |
| BA BF G77 | Fallen finden | Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen |

| # | INI / RK | Zufallsbegegnungen |
|-------------|---------------------|--|
| | 1-3 | Krähen |
| | 4-5 | Mörderranke |
| | 6-7 | Grottenschräte |
| | 8-9 | Allips |
| | 10-11 | Beute |
| | 12-13 | Imp |
| | 14-15 | Hügelriese |
| | 16-17 | Harpyie |
| | 18-19 | Mantikor |
| | 20 | Pfeil |
| # | INI / RK | Zufall 4-5 |
| TP 30 | 16 / 15 | Mörderranke, N Große Pflanze, MHB1-189 INI +0; Blindsicht 9 m, Dämmsicht; Wahr +1, @Assassin Vine VT: RK 15, RK-B 9, RK-FF15 (-1 Größe, +6 nat), TP 30 (4W8+12), REF +1 WIL +2, ZÄH +7, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Lähmung Schlafeffekte, Verwandlung, Elektrizität; Resistenz: Feuer 10, Kälte 10 AG: BR 1,50 m, NK Hieb +7 (1W8+7 plus Ergreifen), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 20, GE 10, KO 16, IN -, WE 13, CH 9, GAB +3; KMB +9 (+13 Ringkampf); KMV 19 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden) |
| BA AF 1M305 | Würgen | 1W8+7, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf) |
| BA 2M301 | Umschlingen | (Umschließen) verstrickt Gegner |
| BE AF | Tarnung | Wahrnehmung SG20 zu Bemerkten, mit Rängen auch Überlebenskunst/Wissen Natur |
| BF ÜF G568 | Verstricken | ½ Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG |
| # | INI / RK | Zufall 6-7 |
| TP 16 | 18 / 17 | Grottenschrat Brüder, CB MG Humanoider (Goblinoid), MHB1-140 INI +1; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +8, @Bugbear VT: RK 17, RK-B 11, RK-FF16 (+1 GE, +3 nat, +2 Rüstung, +1 Schild) TP 16 (3W8+3), REF +4, WIL +1, ZÄH +2 AG: BR 9 m, NK Morgenstern +5 (1W8+3), FK Wurfspere +3 (1W6+3) SW: ST 16, GE 13, KO 13, IN 10, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +5; KMV 16 Tal: Einschüchternde Kraft, Fertigkeitfokus (Wahr) Fert: Einschüchtern +8, Heimlichkeit +10, Wahr, +8 VolksMod: Einschüchtern +4, Heimlichkeit +4; Sprachen: Gemein, Goblinisch |
| BE AF | Jäger | Heimlichkeit + Wahrnehmung Klassenfertigkeiten |
| # | INI / RK | Zufall 8-9 |
| TP 30 | 20 / 14 | 2 Allips, CB Mittelgroßer Untoter (Körperlos), MHB3-11 INI +5; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7 Aura Gebrabbel (18 m; SG 15), @Allip VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 13 (+3 Ablenkung, +1, GE), TP 30 (4W8+12), REF+4, WIL+4 ZÄH+4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; Körperlos Resistenz: gegen fokussierte Energie +2 AG: BR Fliegen 9 m (perfekt), NK Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden) Besondere Angriffe Gebrabbel, Hauch des Wahnsinns SW: ST -, GE 12, KO -, IN 11, WE 11, CH 16, GAB +3; KMB +4; KMV 17 Tal: Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Fert: Einschüchtern +10 Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahr +7; Sprachen: Aklo, Gemeinsprache Besondere Eigenschaften Wahnsinn |
| BF ÜF | Gebrabbel | Rad 18m Wil SG15 > 2w4 Rd fasziniert bis Angriff durch Allip, RW ok = 24h immun (Schalleffekt) |
| BF ÜF | Hauch des Wahnsinns | Berührung: w4 WE Schaden, Krit: w4 WE + 1WE Permanent, Allip bei Treffer 5 Temp-TP |
| BF ÜF | Wahnsinn | Bei Gedankenkontakt (Gedanken-Wahrnehmung/KontrolleTelepathie) w4 WE Schaden |

| # | INI / RK | Zufall 10-11 |
|------------|--------------------|---|
| TP 15 | 1 / 14 | Eisenkelch, Belebter Gegenstand, N, Winzig, Konstrukt, MHB1-31 INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -5 VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF12 (+4 nat), TP 15 (1W10+10), REF +1, WIL -4 ZÄH +1, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; Verteidigung: Härte 5 (oder mehr) AG: BR 9 m, NK Hieb +5 (1W6+3) SW: ST 14, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1, GAB +3; KMB +5; KMV 15 |
| # | INI / RK | Zufall 12-13 |
| TP 16 | 12 / 17 | Sithmuk, Imp, RB SK Externar (Extraplanar, Ordnung, Teufel), MHB1-256 INI +3; Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Gutes entdecken, Magie entd.; Wahr +7, @Devil, Imp VT: RK 17, RK-B 16, RK-FF13 (+1 Ausweichen +3 GE +2 Größe +1 nat) TP 13 (3W10), REF +6, WIL +4, ZÄH +1, Immun: Feuer, Gift; Resistenz: Kälte 10 Säure 10; SR 5/Gutes oder Silber AG: BR 6 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK Stachel +8 (1W4 plus Gift) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m; ZF: ZS 6 SW: ST 10, GE 17, KO 10, IN 13, WE 12, CH 14, GAB +3; KMB +1; KMV 15 Tal: Ausweichen, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +9, Bluffen +8, Fliegen +21, Wahr +7, Wissen (Arkanes) +7 Wissen (Die Ebenen) +7, Zauberkunde +7 Sprachen: Diabolisch, Gemein |
| BE | Gestalt wechseln | Eber, monströse Spinne, Rabe oder Ratte, Bestiengestalt I |
| BF AF | Gift | A=Stachel Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1w2 GE, H=1 RW |
| ZF Er G285 | Gutes entdecken | Immer Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R- |
| ZF Er G299 | Magie entdecken | Immer magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| ZF II G349 | Unsichtbarkeit | ∞ Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW, nur sich |
| ZF Vz G263 | Einflüsterung SG15 | 1/T↓ Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW |
| ZF Er G357 | Vorahnung | Vorahnung ob Aktion gut/schlecht 70%+1%/St =1min ~vgmf *Du #sofort |
| ZF Er G287 | Heiliges Gespräch | 1/Woche Gottheit beantwortet eine Ja/Nein-Frage/St =10min ~vgm *Du #1Rd/St, 6 Fragen ZS12 |
| # | INI / RK | Zufall 14-15 |
| TP 85 | 17 / 21 | Kardoblag, Hügelriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219 INI -1; Dämmersicht; Wahr +6, @Giant, Hill VT: RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe +9 nat +4 Rüstung), TP 85 (10W8+40) REF+2, WIL+3, ZÄH+11, Verteidigungsfähigkeit: Felsen fangen AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +14/+9 (2W8+10) oder 2 Hiebe +13 (1W8+7), FK Felsen +6 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +7; KMB +15; KMV 24 Tal: Doppelschlag Einschüchternde Kraft, Heftiger, Angriff, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule) Fert: Einschüchtern +12, Klettern +10, Wahr +6; Sprachen: Riesisch |
| BA | Felsen werfen | 36m |
| # | INI / RK | Zufall 16-17 |
| TP 38 | 18 / 16 | Harpyie, CB MG monströser Humanoider, MHB1-147 INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Harpy VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+1 Ausweichen +2 GE +1 natürlich +2 Rüstung) TP 38 (7W10), REF +7, WIL +6, ZÄH +4 AG: BR 6 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich), NK Morgenstern +8/+3 (1W8+1) zwei Klauen +3 (1W6) SW: ST 12, GE 15, KO 10, IN 7, WE 12, CH 17, GAB +7; KMB +8; KMV 21, Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Fertigkeitfokus (Bluffen), Große Zähigkeit, Fert: Auftreten (Singen) +5, Bluffen 7, Einschüchtern +7, Fliegen + 12, Wahr +7 Sprachen: Gemein |
| BA ÜF | Betörender Gesang | Rad 90m: WIL SG16 > Betörung, geht zur Harpyie, wehrt sich nicht |

| # | INI / RK | Zufall 18-19 |
|-------|----------|--|
| TP 57 | 10 / 17 | <p>Mantikor, RB Große magische Bestie, MHB1-177</p> <p>INI +2; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +9, @Manticore</p> <p>VT: RK 17, RK-B 11, RK-FF 15 (+2 GE, -1 Größe +6 natürlich), TP 57 (6W10+24)</p> <p>REF +7, WIL +3, ZÄH +9</p> <p>AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen), NK Biss +10 (1W8+5)</p> <p>2 Krallen +10 (2W4+5), FK 4 Stacheln +8 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m</p> <p>SW: ST 20, GE 15, KO 18, IN 7, WE 12, CH 9, GAB +6; KMB +12; KMV 24 (28 gegen Zu-Fall-bringen), Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Schweben, Waffenfokus (Stacheln),</p> <p>Fert: Fliegen -3, Überlebenskunst +4 (+8 Spuren lesen), Wahr +9</p> <p>VolksMod: Überlebenskunst beim Spuren lesen +8, Wahr +4; Sprachen: Gemein</p> |
| BF AF | Stacheln | als SA Peitschenschlag schießt 4 Stacheln 45m, Ziel max 9m, 24Stacheln/24h |

Teil 3: In der Finsternis

| # | 1 | INI / RK | Monumentkammer |
|----|----|-------------------|--|
| TP | 2 | 16 / 13 | Koboldsklaven, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 13, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m, FK Schleuder +3 (1W3) SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 Tal: Fertigungsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |
| TP | 4 | 12 / 15 | Koboldkrieger, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m, NK Speer +1 (1W6-1), FK Schleuder +3 (1W3) SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 Tal: Fertigungsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |
| # | 1 | INI / RK | Tiegel der Opfergaben |
| TP | 27 | 14 / 15 | Grick, N MG Aberration, MHB2-129 INI +2; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +12, @Grick VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 13 (+2 GE +3 nat), TP 27 (5W8+5), REF +3, WIL +6 ZÄH +2, SR 10/Magie AG: BR 9 m, Klettern 6 m, NK Biss +4 (1W4+1), 4 Tentakel -1 (1W4) SW: ST 12, GE 14, KO 13, IN 3, WE 14, CH 5, GAB +3; KMB +4; KMV 16 (kann nicht zu Fall gebracht werden) Tal: Fertigungsfokus (Wahr), Kampfrelexe, Kein Vorbeikommen Fert: Heimlichkeit +6 (+14 in felsigem Gelände), Klettern +9, Wahr +12 VolksMod: Heimlichkeit in felsigem Gelände +8, Sprachen: Aklo (kann nicht sprechen) |
| | | | Werte aus dem MHB2 nicht aus dem Abenteuer |
| # | 3 | INI / RK | Brunnenkammer |
| TP | 19 | 12 / 16 | Schockechse, N Kleine magische Bestie, MHB1-231 INI +6; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Elektrizitätssinn; Wahr +8, @Shocker Lizard VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE +1 Größe +3 natürlich), TP 19 (3W10+3), REF +5 WIL +2, ZÄH +4, Immun: Elektrizität AG: BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +4 (1W4) SW: ST 10, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 6, GAB +3; KMB +2; KMV 14 (18 > Zu-Fall-b.) Tal: Fertigungsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative, Fert: Heimlichkeit +17, Klettern +8, Schwimmen +8, Wahr +8 VolksMod: Heimlichkeit +4, Wahr +2 |
| BA | ÜF | Schock | Rad 1,5m: w8 Elektro, REF SG12 ½, alle w4/Rd: pro E Rad 6m: Rad 6m 2w8/Echse max 12w8 SG10+E |
| BF | AF | Elektrizitätssinn | Rad 30m: erkennt jede elektrische Entladung |

| # | 4 | INI / RK | Glimmaxt greift an |
|----|----|----------------------|--|
| TP | 50 | 2 / 4 | Gallertwürfel, N Großer Schlick, MHB1-120 |
| | | | INI -5; Blindsicht 18 m; Wahr -5, @Gelatinous Cube |
| | | | VT: RK 4, RK-B 4, RK-FF4 (-5 GE, -1 Größe), TP 50 (4W8+32), REF -4, WIL -4 |
| | | | ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte, Verwandlung, |
| | | | Angriffe auf Sicht basierend, Elektrizität |
| | | | AG: BR 4,50 m, NK Hieb +2 (1W6 plus 1W6 Säure), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m |
| | | | SW: ST 10, GE 1, KO 26, IN -, WE 1, CH 1, GAB +3; KMB +4; KMV -1 (kann nicht Zu-Fall-gebracht werden) |
| BA | AF | Lähmung | Umhüllen/Hieb: ZÄH SG20 > 3w6 Rd gelähmt |
| BA | AF | Säure | kein Schaden für Metall/Stein |
| BA | AF | Umhüllen | bis Groß umhüllen, mit REF SG12 entgehen, Umhüllt: Säure, Lähmung, Ersticken |
| BE | AF | Durchsichtig | wenn Bewegungslos: Wahrnehmung SG15 zum Entdecken |
| # | 5 | INI / RK | Quartiere der Mönche |
| TP | 5 | 20 / 16 | Blutmücke, N Sehr kleine magische Bestie, MHB1-33 |
| TP | 5 | | INI +4; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +1, @Stirge |
| TP | 5 | | VT: RK 16, RK-B 16, RK-FF 12 (+4 GE +2 Größe), TP 5 (1W10), REF +6, WIL +1, ZÄH +2 |
| TP | 5 | | AG: BR 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich), NK Berührung +7 (Festklammern) |
| TP | 5 | | Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m |
| | | | SW: ST 3, GE 19, KO 10, IN 1, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +3 (+11 im Ringkampf, wenn festgeklammert); KMV 9 (17 gegen Zu-Fall bringen) |
| | | | Tal: Waffenfinesse, Fert: Fliegen +8, Heimlichkeit +16 |
| BA | AF | Blut saugen | wenn festgeklammert: bei Rundenbeginn Blut saugen: 1 KO, nach 4KO wegfliegen |
| BE | AF | Krankheitsüberträger | 10% Schmutzfieber/Sieche oder ähnliches, nur 1/Mücke |
| BF | AF | Festklammern | mit BÜ Treffer: Ringkampf, RK12 +8 Aufrechterhalten, gegen Ringkampf/Entfesseln |
| # | 6 | INI / RK | Gang des kopflosen Körpers |
| TP | 5 | 4 / 14 | Schreckensratte, N Kleines Tier, MHB1-215 |
| TP | 5 | | INI +3; Dämmsicht, Geruchssinn; Wahr +4, @Rat, Dire |
| TP | 5 | | VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 11 (+3 GE +1 Größe), TP 5 (1W8+1), REF +5, WIL +1, ZÄH +3 |
| | | | AG: BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +1 (1W4 plus Krankheit) |
| | | | SW: ST 10, GE 17, KO 13, IN 2, WE 13, CH 4, GAB +0; KMB -1; KMV 12 (16 gegen Zu-Fall-bringen) |
| | | | Tal: Fertigkeitsfokus (Wahr) |
| | | | Fert: Heimlichkeit +11, Klettern +11, Schwimmen +11, Wahr +4 |
| | | | VolksMod: benutzt GE-Mod für Klettern und Schwimmen |
| BA | AF | Krankheit | Schmutzfieber: A=Verwundung, SGZ=11, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE+ w3 KO, H=2 RW |
| # | 7 | INI / RK | Magnetsteinfälle |
| TP | 19 | 17 / 14 | Vargouille, N Kleiner Externar (Böse, Extraplanar), MHB1-269 |
| TP | 19 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Vargouille |
| | | | VT: RK 14, RK-B 11, auf dem, falschen Fuß 13 (+1 GE +3 nat), TP 19 (3W10+3), REF+4 |
| | | | WIL+2, ZÄH+4 |
| | | | AG: BR Fliegen 9m (gut), NK Biss +5 (1W4 plus Gift) |
| | | | SW: ST 10, GE 13, KO 13, IN 5, WE 12, CH 8, GAB +3; KMB +2; KMV 13 |
| | | | Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Waffenfinesse |
| | | | Fert: Einschüchtern +5, Fliegen +13, Heimlichkeit +8, Wahr +7; Sprachen: Diabolisch |
| BA | | Gift | A=Verwundung, SGZ=12, I=, F=1x, E=Heilung nur d. Magie bei SZ20 Wurf ST, H=1 RW |
| BA | | Kreischen | Rad 18m + sehen: Zäh SG12 > 2w4 Rd gelähmt oder bis außer RW/Sicht/Angriff |
| BA | | Kuss | erfolgreicher NK-BÜ > hilflosen: Kuss (GA): Zäh SG16 > wird in 24h Vargouille |

| # | 10 | INI / RK | Mönchsquartier |
|---|----|----------|--|
| TP | 11 | 17 / 14 | Homunkulus, Beliebige Gesinnung (die des Erschaffers) SK Konstrukt, MHB1-152 INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +3, @Homunculus VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF12 (+2 Größe +2 GE), TP 11 (2W10), REF +4, WIL +1 ZÄH +0; Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte AG: BR 6 m, Fliegen, 15 m (gut), NK Biss +3 (1W4-1 plus, Gift) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m SW: ST 8, GE 15, KO -, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB -1; KMV 11 Tal: Blitzschnelle Reflexe; Fert: Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahr +3 Sprachen: Gemein (kann nicht sprechen); Telepathische Verbindung |
| BF | AF | | Gift |
| BF | ÜF | | Telep. Verbindung |
| A=Biss-Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Min für 60Sec, E=1Min Schlaf, H=1 RW | | | |
| Mit Erschaffer bis 450m, kein Sprechen | | | |
| # | 11 | INI / RK | Lauschkammer |
| TP | 30 | 20 / 14 | Allip, CB, Mittelgroßer Untoter (Körperlos), MHB3-11 INI +5; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7 Aura Gebrabbel (18 m; SG 15), @Allip VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 13 (+3 Ablenkung +1, GE), TP 30 (4W8+12), REF+4, WIL+4 ZÄH+4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlaf-/ Todeseffekte; Körperlos Resistenz: gegen fokussierte Energie +2 AG: BR Fliegen 9 m (perfekt), NK Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden) Besondere Angriffe: Gebrabbel, Hauch des Wahnsinns SW: ST -, GE 12, KO -, IN 11, WE 11, CH 16, GAB +3; KMB +4; KMV 17 Tal: Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative Fert: Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahr +7 Sprachen: Aklo, Gemeinsprache |
| BF | ÜF | | Gebrabbel |
| BF | ÜF | | Hauch des Wahnsinns |
| BF | ÜF | | Wahnsinn |
| Rad 18m WIL SG15 > 2w4 Rd fasz. bis Angriff durch Allip, RW ok = 24h immun (Schalleffekt) | | | |
| Berührung: w4 WE Schaden, Krit: w4 WE + 1WE Permanent, Allip bei Treffer 5 Temp-TP | | | |
| Bei Gedankenkontakt (Gedanken-Wahrnehmung/KontrolleTelepathie) w4 WE Schaden | | | |

| # | 12 | INI / RK | Messe |
|-----|----|--------------------------------|--|
| TP | 6 | 7 / 13 | Edgrin Sturmsang, Halbling Barde 2, CG, kleiner Humanoide Ini +2; Wahr +7, @Halfling Slinger VT: RK 13, RK-B 13, RK-FF11 (+2 GE +1 Größe), TP 12, Momentan 6 (2W6+2), REF +7 WIL +6 (+8 gegen Furcht), ZÄH +2 Bewegung 6m, NK Dolch +1 (1W3-1), FK Stein +4 (1W2-1); BZ: ZS 2 SW: ST 9, GE 14, KO 10, IN 12, WE 13, CH 15, GAB +1; KMB -1; KMV 11 Tal: Ausweichen; Fert: Akrobatik +8, Auftreten (Gesang) +7, Auftreten (Saiteninstrumente) +7, Bluffen +7, Diplomatie +6, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Motiv erkennen +7, Schätzen +5, Wahr +7, Wissen (Geographie) +6, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Lokales) +6, Zauberkunde +5., Sprachen: Gemein, Halblingsisch |
| BA | | Bardenauftritt 7 Runden/Tag | Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1 |
| BE | BF | G34 Bardwissen +1 | Beginn: A, ab7.St=BA, ab 13=SA, Fortsetzen: FA ~vg ^4+CHMod+2/St>1*Rd => 4 Runden |
| BE | BF | G38 Vielseitiger Auftritt | Gesang, Fertigkeitswürfe auf andere Fertigkeiten anwenden |
| BE | | G25 Halblingsglück | +1 Volksbonus für alle Rettungswürfe |
| 1 | Be | G296 Leichte Wunden heilen | 2/Tag Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW |
| 1 | Vz | G277 Fürchterlicher Lachanfall | 0 x Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW |
| 0 | Vz | G251 Benommenheit | 4/Tag Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW |
| 0 | Il | G281 Geisterhaftes Geräusch | 2 x Vorgetäushtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW |
| 0 | Er | G299 Magie entdecken | magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| 0 | Hv | G339 Tanzende Lichter | 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| TP | 15 | 14 / 16 | Yagrik, Blutschuppenkrieger, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil) INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF15 (+3 Rüstung +1 GE +1 nat +1 Größe) TP 15 (2W10-2+2), REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2 Bewegung 6 m, NK Kurzspeer +4 (1W4 plus Gift), NK Fliegende Klaue +4 (1W3 plus Gift), FK Wurfspeer +4 (1W4 plus Gift) SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +1; KMV 12 Tal: Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +0, Beruf (Bergmann) +2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher) +4 Heimlichkeit +5, Reiten +5, Wahr +2; Sprachen: Drakonisch |
| BE | | V109 Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | | G52 Tapferkeit | Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| KAr | | Gift d. k. Tausendfüßlers | 4x A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |
| TP | 4 | 12 / 15 | Kobold, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m, NK Speer +1 (1W6-1), FK Schleuder +3 (1W3) SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 Tal: Fertigkeitsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |

| # | 14 | INI / RK | Beinhaus |
|----|---------|----------------------|---|
| TP | 6 | 14 / 15 | Skelett, Zwerg, NB, Mittelgroßer Untoter, MHB1-239 |
| TP | 6 | | INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Skeleton |
| TP | 6 | | VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF 13 (+2 GE +2 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+2, WIL+2 |
| TP | 6 | | ZÄH+0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheit, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, |
| TP | 6 | | Kälte; SR 5/Wucht; |
| TP | 6 | | AG: BR 9 m, NK: Klaue -3 (1W4+1) oder 2 Klauen +2 (1W4+2), FK: Schädel +3 (1W3+1 |
| TP | 6 | | SW: ST 15, GE 17, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 16 |
| TP | 6 | | Tal: Verbesserte Initiative |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| # | 15 | INI / RK | Schlachthaus |
| TP | 13 | 8 / 14 | Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125 |
| TP | 13 | | INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul |
| TP | 13 | | VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5 |
| TP | 13 | | ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte |
| | | | Verteidigung: Resistenz: gegen fokussierte Energie +2 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und |
| | | | 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung) |
| | | | SW: ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14 |
| | | | Tal: Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahr +7; |
| | | | Sprachen: Gemein |
| BA | Lähmung | | 1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun |
| BF | ÜF | Krankheit Ghulfieber | A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |

| # | 16 | INI / RK | Kammer der Buße |
|----|---------|---------------------------|---|
| TP | 10 | 6 / 13 | Kerrdremak, Kobold Adept 3, RB, K Humanoider (Reptil) INI +1; Dunkelsicht 18m, Wahr +6, @Kobold VT: RK 13, RK-B 12, RK-FF12 (+1 GE +1 nat +1 Größe), TP 10 (3W6), REF +2 WIL +5, ZÄH +3 Bewegung 9 m, NK Keule [Meisterarbeit] +3 (1W4); VZ: Zauberstufe 3 SW: ST 10, GE 13, KO 11, iN 10, WI 15, CH 12, GAB +1; KMB -3; KMW 11 Tal: Wachsamkeit (so lange Kribblie Reichweite ist), im Kampf zaubern, Waffenfokus (Keule); Fert: Handwerk (Fallenmacher) +2, Heilen +6, Heimlichkeit +5, Beruf (Bergmann) +4, Überleben +6, Zauberkunde +4 Sprachen: Gemein, Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | | Vertrauten herbeirufen | Ratte namens Kribblie |
| 1 | Vz | G249 Befehl SG13 | Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW |
| 1 | Hv F | G256 Brennende Hände SG13 | 1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½ |
| 1 | Ne | G277 Furcht auslösen SG13 | Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW WIL:ersch.) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd |
| 0 | Vw M | G247 Ausbessern | Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW |
| 0 | Be | G334 Stabilisieren | Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW |
| 0 | Be | G360 Wasser erschaffen | 7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R- |
| TP | 4 | 12 / 15 | Kobold, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m, NK Speer +1 (1W6-1), FK Schleuder +3 (1W3) SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMW 10 Tal: Fertigungsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |

| # | 17 | INI / RK | Fahrstuhl |
|-----|----|----------|---|
| TP | 18 | 9 / 18 | Dunkelklauen-Jäger, Kobold Sch2/Käm1, RB, K Humanoider (Reptil) INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, @Kobold VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF15 (+3 Rüstung +3 GE +1 nat +1 Größe) TP 18 (2W8 plus 1W10 plus 2), REF +5, WII +1, ZÄH +2 defensive Eigenschaft: Entrinnen Bewegung 9 m, NK Fliegende Klaue +6 (1W3 plus Gift) oder NK Dolch +6 (1W3) FK Wurfspieß +6 (1W4 plus Gift), Bes. Angriffe: Gift eines kleinen Tausendfüßlers Blutende Wunde SW: ST 10, GE 16, KO 11, IN 10, WI 12, CH 10, GAB +2; KMB +1; KMV 14 Tal: Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Verb. Initiative, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +9, Beruf (Bergmann) +3, Einschüchtern +6, Entfesselungskunst +9 Handwerk (Fallenmacher) +2, Heimlichkeit +9, Klettern +5, Überlebenskunst +5, Wahr +9 Sprachen: Drakonisch |
| BE | BF | G77 | Fallen finden |
| BE | | V109 | Lichtempfindlichkeit |
| KAr | | | Gift d. k. Tausendfüßlers 2x |
| TP | 4 | 12 / 15 | Kobold, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m, NK Speer +1 (1W6-1), FK Schleuder +3 (1W3) SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 Tal: Fertigungsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| TP | 4 | | |
| TP | 4 | | |
| TP | 4 | | |
| TP | 4 | | |
| BF | AF | | Gewieft |
| # | 18 | INI / RK | Rauchende Tunnel |
| TP | 30 | 6 / 16 | Höllenhund, RB MG Externar, RB, Extraplanar, Feuer, MHB1-151 INI +5; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +7, @Hell Hound VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF 15 (+1 GE +5 natürlich), TP 30 (4W10+8), REF +5, WIL +1 ZÄH +6, Immun: Feuer, Schwächen: Verwundbarkeit gegen Kälte AG: BR 12 m, NK Biss +5 (1W8+1 plus 1W6 Feuerschaden) SW: ST 13, GE 13, KO 15, IN 6, WE 10, CH 6, GAB +4; KMB +5; KMV 16 (20 gegen Zu-Fall-bringen), Tal: Rennen, Verbesserte Initiative Fert: Akrobatik +8, Heimlichkeit +13, Überlebenskunst +7, Wahr +7 VolksMod: Heimlichkeit +5; Sprachen: Infernalisches (kann nicht sprechen) |
| BA | | | Odemwaffe |

| # | 19 | INI / RK | Schmiede der Seelen |
|----|----|-------------------------|---|
| TP | 43 | 12 / 16 | <p>Schmiedeschand, NB MG Untoter (Feuer), 2FG-28</p> <p>INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8</p> <p>VT: RK 16, RK-B 10, RK-FF16 (+6 Rüstung), TP 43 (7W8+12); Schnelle Heilung 5</p> <p>REF +2, WIL +8, +2 gegen Zauber, ZÄH +4, Immunität: Feuer, Untot</p> <p>AG: BR 6 m, NK Admantit Kriegshammer [Meisterarbeit] +11 (1W8+6) + Seelenkette +12 (2W4+9 plus 1W6 Feuer), Angriffsflasche 1,5m; RW 1,5 m (3 m mit, der Seelenkette)</p> <p>SW: ST 18, GE 10, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +5; KMB +9; KMV 19,</p> <p>Tal: Heftiger Angriff, Verb. Initiative, Verb. Waffe zerschmettern, Waffenfokus (Kriegshammer)</p> <p>Fert: Einschüchtern +8, Handwerk (Hufschmied) +10, Klettern +10 (+12 für Seile), Schätzen +5 (+7 Schmiedewaren), Wahr +8, Wissen (Gewölbekunde) +4</p> <p>Sprachen: Gemein, Zwergisch</p> |
| BA | ÜF | Brennende Widerhaken | bei Ringen/Waffenlose oder nat. Angriffe: 1w6 Feuerschaden |
| BA | ÜF | Glutodem | 9m Kegel oder 6m Rad: w4Rd w6 Feuer+Geblendet (REF SG13 ½>Gekl.), 1/Blasebalg |
| BA | ÜF | Seelenkette, 30 Glieder | RK+2/10Glieder, greift alleine an |
| BF | ÜF | ewige Verdammnis | beim nächsten Sonnenuntergang Auferstehung, solange Kette nicht zerbrochen |

Teil 4: Die Krone des Koboldkönigs

| # | 20 | INI / RK | Abfallgrube |
|----|------|---------------------------|---|
| TP | 13 | 14 / 16 | Yagrik, Blutschuppenkrieger, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil) |
| TP | 13 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF15 (+3 Rüstung, +1 GE, +1 nat, +1 Größe) TP 13 (2W10-2+2), REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2 Bewegung 6 m, NK Kurzspeer +4 (1W4 plus Gift), NK Fliegende Klaue +4 (1W3 plus Gift), FK Wurfspeer +4 (1W4 plus Gift) SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +1; KMV 12 Tal: Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse Fert: Akrobatik +0, Beruf (Bergmann) +2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher) +4 Heimlichkeit +5, Reiten +5, Wahr +2; Sprachen: Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | G52 | Tapferkeit | Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| KA | | Gift d. k. Tausendfüßlers | 4x A=Verwundung, SGZ=11, I=, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |
| TP | 18 | 11 / 15 | Schlurk, N, MG magische Bestie, 2FG-29 |
| TP | 18 | | INI +6; Dunkelsicht 18 m, Wahr +0 VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+2 GE +3 nat), TP 18 (3W10+2), REF +5, WIL +0 ZÄH +4, Bauchschmiere AG: BR 9m, NK Biss +5 (1W6+2) SW: ST 15, GE 14, KO 13, IN 3, WE 10, CH 10, GAB +3, KMB +5; KMV 17, Tal: Verb. Ansturm, Verb., Initiative, Verb. Überrennen Fert: Akrobatik +13, Klettern +14., Sprachen: keine |
| BF | AF | Rückenschleim | BÜ Rad 9m: TW/REF/FW-2, BR-3m, auch Überrennen/Ansturm, als VA ST SG15 entfernen |
| BF | AF | Bauchschmiere | Ringkampf entkommen +4, Boden 5 RD wie Schmierer SG12 |
| Be | G324 | Schmierer | Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text |
| BF | AF | Wandklettern | Bewegung durch KMV +4, Wände + Decken wie horizontal bewegen |
| # | 21 | INI / RK | Lager |
| TP | 16 | 21 / 17 | Skiirrrsch der Würger, CB Kleine Aberration, MHB1-280 |
| | | | Momentan 0 TP INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +1 VT: RK 17, RK-B 13, RK-FF15 (+2 GE +1 Größe +4 nat), TP 16 (3W8+3) REF +3, WIL +4, ZÄH +2 AG: BR 6 m, Klettern 3 m, NK 2 Tentakel +6 (1W4+3 plus Ergreifen) Angriffsfläche 1,50 m; RW 3 m SW: ST 16, GE 14, KO 13, IN 4, WE 13, CH 7, GAB +2; KMB +4 (+8 Ringkampf); KMV 16 Tal: Fertigkeitssfokus (Heimlichkeit), Verb. Initiative Fert: Heimlichkeit +13, Klettern +16, Sprachen: Finsterländisch |
| BA | AF | Knebeln | im Ringkampf: Zeil kann nicht sprechen oder Zauber mit verb. Komponenten |
| BA | BF | 1M305 Würger | 1W4+3, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf) |
| BE | ÜF | Schnelligkeit | eine zusätzliche Bewegung/Rd |

| # | 22 | INI / RK | Minen |
|----|------|----------------------|---|
| TP | 29 | 14 / 16 | Lekmek, Kobold Exp2/Käm2, RB, K Humanoide (Reptil) INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +3, @Kobold VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF15 (+3 Rüstung +1 GE +1 nat +1 Größe) TP 29 (2W8+4 und 2W10+4), REF +1, WIL +4, ZÄH +5 AG: BR 9 m, NK Schwere Kriegshacke [Meisterarbeit] +7 (1W4+6/x4) SW: ST 15, GE 12, KO 14, IN 9, WI 12, CH 14, GAB +3; KMB +4; KMV 16, Tal: Verb. Waffenloser Schlag, Heftiger Angriff, Fertigkeitsfokus, (Einschüchtern), Waffenfokus (schwere Kriegshacke) Fert: Schätzen +3, Klettern +5, Handwerk (Fallenmacher) +1, Entfesselungskunst +6, Heimlichkeit +6, Einschüchtern +9, Akrobatik +5, Wissen (Gewölbekunde) +3, Beruf (Bergmann) +3, Überlebenskunst +5, Wahr +3; Sprachen: Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| TP | 2 | 12 / 13 | Koboldsklaven, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m, NK leichte Kriegshacken (1W3–1/x4) SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 Tal: Fertigkeitsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |
| # | 23 | INI / RK | Stalagmithöhle |
| TP | 22 | 13 / 14 | Schreckensfledermaus, N Großes Tier, MHB1-116 INI +2; Blindgespür 12 m; Wahr +12, @Bat, Dire VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF 12 (+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich), TP 22 (4W8+4) REF +6, WIL +3, ZÄH +5 AG: BR 6 m, Fliegen 12 m (gut), NK Bis +5 (1W8+4), Angriffsfläche 3 m RW 1,50 m SW: ST 17, GE 15, KO 13, IN 2, WE 14, CH 6, GAB +3; KMB +7; KMV 19 Tal: Verstoßenheit, Wachsamkeit, Fert: Fliegen +9, Heimlichkeit +4, Wahr +12 VolksMod: Wahr beim Benutzen von Blindgespür +4 |
| TP | 42 | 18 / 16 | Reglos, die Gargyle, CB MG monströser Humanoider (Erde), MHB1-121 INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5, @Gargoyle VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE +4 natürlich), TP 42 (5W10+15), REF +6 WIL +4, ZÄH +4, SR 10/Magie AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +7 (1W6+2) Biss +7 (1W4+2), Durchbohren +7 (1W4+2) SW: ST 15, GE 14, KO 16, IN 6, WE 11, CH 7, GAB +5; KMB +7; KMV 19 Tal: Fertigkeitsfokus (Fliegen), Schweben, Verbesserte Initiative Fert: Fliegen +12, Heimlichkeit +11 (+17 in steiniger Umgebung), Wahr +5 VolksMod: Heimlichkeit +2 (+6 in steiniger Umgebung); Sprachen: Gemein, Terral |
| BE | AF | Starre | verhart Still: 20 nehmen auf FW Heimlichkeit um wie Steinstatue erscheinen |

| # | 24 | INI / RK | Hinterhalt im Flaschenhals |
|-----|----|----------|---|
| TP | 14 | 9 / 18 | Dunkelklauen-Jäger, Kobold Sch2/Käm1, RB, K Humanoider (Reptil) |
| TP | 14 | | INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, @Kobold VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF15 (+3 Rüstung +3 GE +1 nat +1 Größe) TP 18 (2W8 plus 1W10 plus 2), REF +5, WII +1, ZÄH +2 defensive Eigenschaft: Entrinnen Bewegung 9 m, NK Fliegende Klaue +6 (1W3 plus Gift) oder NK Dolch +6 (1W3) FK Wurfspeer +6 (1W4 plus Gift), Bes. Angriffe: Gift eines kleinen Tausendfüßlers Blutende Wunde SW: ST 10, GE 16, KO 11, IN 10, WI 12, CH 10, GAB +2; KMB +1; KMV 14 Tal: Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Verb. Initiative, Waffen finesse Fert: Akrobatik +9, Beruf (Bergmann) +3, Einschüchtern +6, Entfesselungskunst +9, Handwerk (Fallenmacher) +2, Heimlichkeit +9, Klettern +5, Überlebenskunst +5, Wahr +9 Sprachen: Drakonisch |
| BE | BF | G77 | Fallen finden |
| BE | | V109 | Lichtempfindlichkeit |
| KAr | | | Gift d. k. Tausendfüßlers |
| | | 2x | A=Verwundung, SGZ=11, I=, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |

| # | 25 | | INI / RK | Hinterhalt an der Kreuzung |
|-----|------|---------------------------|---------------|---|
| TP | 13 | | 14 / 16 | Grugakrug, Blutschuppenhauptmann, Koboldkäm. 2, RB, K Hum. (Reptil) INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF15 (+3 Rüstung +1 GE +1 nat +1 Größe) TP 15 (2W10-2+2), REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2 Bewegung 6 m, NK Kurzspeer +4 (1W4 plus Gift), NK Fliegende Klaue +4 (1W3 plus Gift), FK Wurfspeer +4 (1W4 plus Gift) SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +1; KMV 12 Tal: Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse Fert: Akrobatik +0, Beruf (Bergmann) +2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher) +4 Heimlichkeit +5, Reiten +5, Wahr +2; Sprachen: Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | G52 | Tapferkeit | | Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| KAr | | Gift d. k. Tausendfüßlers | 4x | A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |
| TP | 14 | | 9 / 18 | Dunkelklauen-Jäger, Kobold Sch2/Käm1, RB, K Humanoider (Reptil) INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, @Kobold VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF15 (+3 Rüstung +3 GE +1 nat +1 Größe) TP 18 (2W8 plus 1W10 plus 2), REF +5, WIL +1, ZÄH +2 defensive Eigenschaft: Entrinnen Bewegung 9 m, NK Fliegende Klaue +6 (1W3 plus Gift) oder NK Dolch +6 (1W3) FK Wurfspeer +6 (1W4 plus Gift), Bes. Angriffe: Gift eines kleinen Tausendfüßlers, Blutende Wunde SW: ST 10, GE 16, KO 11, IN 10, WI 12, CH 10, GAB +2; KMB +1; KMV 14 Tal: Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Verb. Initiative, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +9, Beruf (Bergmann) +3, Einschüchtern +6, Entfesselungskunst +9 Handwerk (Fallenmacher) +2, Heimlichkeit +9, Klettern +5, Überlebenskunst +5, Wahr +9 Sprachen: Drakonisch |
| BE | BF | G77 | Fallen finden | Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| KAr | | Gift d. k. Tausendfüßlers | 2x | A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |
| TP | 18 | | 11 / 15 | Schlurk, N, MG magische Bestie, 2FG-29 INI +6; Dunkelsicht 18 m, Wahr +0 VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+2 GE +3 nat), TP 18 (3W10+2), REF +5, WIL +0 ZÄH +4, Bauchschmiere AG: BR 9m, NK Biss +5 (1W6+2) SW: ST 15, GE 14, KO 13, IN 3, WE 10, CH 10, GAB +3, KMB +5; KMV 17 Tal: Verb. Ansturm, Verb. Initiative, Verb. Überrennen Fert: Akrobatik +13, Klettern +14; Sprachen: keine |
| BF | AF | Rückenschleim | | BÜ Rad 9m: TW/REF/FW-2, BR-3m, a. b. Überrennen/Ansturm, als VA ST SG15 entfernen |
| BF | AF | Bauchschmiere | | Ringkampf entkommen +4, Boden 5 RD wie Schmierien SG12 |
| Be | G324 | Schmierien | | Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text |
| BF | AF | Wandklettern | | Bewegung durch KMV +4, Wände + Decken wie horizontal bewegen |

| # | 26 | INI / RK | Brutplatz |
|----|----|----------|--|
| TP | 4 | 12 / 13 | Mekapa, Kobold, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat), TP 4 (1W8), REF+1 WIL-1, ZÄH+2 AG: BR 9 m SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 Tal: Fertigungsfokus (Wahr) Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |
| # | 27 | INI / RK | Schlurkperch |
| TP | 29 | 11 / 18 | Kapmek, Kobold Waldläufer 4, RB, kleiner Humanoide (Reptil) ini +4; Dunkelsicht 18 m, Wahr 11, @Kobold VT: RK 18, RK-B 13, RK-FF16 (+4 Rüstung +2 GE +1 nat +1 Größe) TP 29 (4W10+4), REF +6, WII +2, ZÄH +5 AG: BR 9 m, NK Handaxt [Meisterarbeit] +5 (1W4) FK +1 leichte Armbrust +7 (1W6+1 plus Gift) BA: Gift einer MG Spinne, Erzfeind +2 (Mensch); VZ: Zauberstufe 1 SW: ST 10, GE 15, KO 13, IN 10, WI 12, CH 14, GAB +4; KMB +3; KMV 15, Tal: Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss Fert: Klettern +4, Handwerk (Fallenmacher) +6, Mit Tieren umgehen +9, Heimlichkeit +11 Akrobatik +6, Wissen (Geographie) +2, Wissen (Gewölbekunde) +4, Wahr +11, Beruf (Bergmann) +3, Reiten +9, Überlebenskunst +10 (+12 Spuren lesen) Sprachen: Drakonisch |
| BE | BF | G82 | Bev. Gelände Wal |
| BE | | | Spinnengift |
| BE | | | Bund mit der Natur |
| BE | | V109 | Lichtempfindlichkeit |
| BE | | | Tierempathie +6 |
| TP | 18 | 11 / 15 | Schlurk, N, MG magische Bestie, 2FG-29 INI +6; Dunkelsicht 18 m, Wahr +0 VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+2 GE +3 nat), TP 18 (3W10+2), REF +5, WII +0 ZÄH +4, Bauchschmiere AG: BR 9m, NK Biss +5 (1W6+2) SW: ST 15, GE 14, KO 13, IN 3, WE 10, CH 10, GAB +3, KMB +5; KMV 17 Tal: Verb. Ansturm, Verb. Initiative, Verb. Überrennen Fert: Akrobatik +13, Klettern +14., Sprachen: keine |
| | | | 1 x Reittier |
| | | | Erhält Boni Bev. |
| | | | Gelände |
| | | | und Erzfeind |
| BF | AF | | Rückenschleim |
| BF | AF | | Bauchschmiere |
| | Be | G324 | Schmierer |
| BF | AF | | Wandklettern |
| 1 | Vz | G342 | Tier bezaubern SG12 |

| # | 28 | INI / RK | Der verlassenen Tunnel |
|----|------|---------------------------|---|
| TP | 19 | 13 / 15 | Schatten, CB MG Untoter (körperlos), MHB1-228 |
| TP | 19 | | INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8, @Shadow |
| TP | 19 | | VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung +2 Ausweichen +2 GE), TP 19 (3W8+6), REF+3, WIL+4, ZÄH+3, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte ; Verteidigung: Körperlos, Resistenz: gegen fokussierte Energie +2 |
| | | | AG: BR Fliegen 12 m (gut), NK Körperlose Berührung +4 (1W6 Stärkeschaden) |
| | | | SW: ST -, GE 14, KO -, IN 6, WE 12, CH 15, GAB +2; KMB +4; KMV 17 |
| | | | Tal: Ausweichen, Fertigungsfokus (Wahr) |
| | | | Fert: Fliegen +11, Heimlichkeit +8 (+12 in dämmrigem Licht, +4 in hellem Licht), Wahr +8 |
| | | | VolksMod: Heimlichkeit +4 in dämmrigem Licht, -4 in hellem Licht |
| BA | ÜF | Brut erzeugen | Humanoid, die durch ST-Schaden sterben werden in w4 Rd zum Schatten |
| BA | ÜF | Stärkeschaden | Berührung bei lebendigen: w6 ST-Schaden, Tot bei ST=0 |
| # | 29 | INI / RK | Der kreischende Tunnel |
| TP | 11 | 10 / 0 | Kreischer, N MG Pflanze, 2FG-31 |
| | | | INI -5; Dämmsicht |
| | | | VT: RK 8 (-5 GE +3 nat), TP 11 (2W8+2), REF -, WIL -4, ZÄH +4 |
| | | | Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte, Verwandlung |
| | | | AF: RW 1,5 m / 0 m |
| | | | SW: ST -, GE -, KO 13, IN -, WI 2, CH 1, GAB +1, KMB -4, KMV 1 |
| BA | AF | Kreischen | Rad 3m: Bewegung/Lichtquelle: 1w3 Rd Schrei: lockt andere Bewohner an |
| # | 30 | INI / RK | Die Koboldhöhle |
| TP | 13 | 14 / 16 | Blutschuppenkrieger, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil) |
| TP | 13 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold |
| | | | VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF15 (+3 Rüstung +1 GE +1 nat +1 Größe) |
| | | | TP 15 (2W10-2+2), REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2 |
| | | | Bewegung 6 m, NK Kurzspeer +4 (1W4 plus Gift), NK Fliegende Klaue +4 (1W3 plus Gift), FK Wurfespeer +4 (1W4 plus Gift) |
| | | | SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +1; KMV 12 |
| | | | Tal: Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +0, Beruf (Bergmann) +2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher) +4 |
| | | | Heimlichkeit +5, Reiten +5, Wahr +2; Sprachen: Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | G52 | Tapferkeit | Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| KA | | Gift d. k. Tausendfüßlers | 4x A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |
| r | | | |
| TP | 4 | 12 / 15 | 12 Kobolde, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 |
| TP | 4 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold |
| TP | 4 | | VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+1 |
| TP | 4 | | WIL-1, ZÄH+2 |
| TP | 4 | | AG: BR 9 m, NK Speer +1 (1W6-1), FK Schleuder +3 (1W3) |
| TP | 4 | | SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 |
| TP | 4 | | Tal: Fertigungsfokus (Wahr) |
| TP | 4 | | Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 |
| TP | 4 | | VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 |
| TP | 4 | | Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| TP | 4 | | |
| TP | 4 | | |
| TP | 4 | | |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |

| # | 31 | INI / RK | Der Thron des Koboldkönigs |
|----|------|----------------------|---|
| TP | 44 | 22 / 21 | Merlokrep der Koboldkönig, m. Kobold, Käm2/Hxm4 INI +7; Dunkelsicht 18 m, Wahr +7, arkane Blutlinie VT: RK 21, RK-B 14, RK-FF18 (+4 Rüstung +3 GE +3 nat +1 Größe) TP 44 (2W10+4W6+12 plus 3), REF +4, WIL +7 (+9 > Furcht), ZÄH +6 AG: BR 6 m, NK +1 Kriessaxt des Menschenverderbens +8 (1W6+13/x3) BZ: Zauberstufe 5 SW: ST 19, GE 16, KO 14, IN 11, WE 12, CH 15, GAB +4; KMB +7; KMV 20, Tal: Eisernerwille, Heftiger Angriff, Verb. Initiative, Wachsamkeit (so lange Blip, Innerhalb eines Armes, Entfernung ist), Waffenfokus (Kriessaxt), Zauberfokus (Verzauberung) Fert: Akrobatik +7, Beruf (Bergmann) +2, Einschüchtern +7, Handwerk (Fallenmacher) +6 Heimlichkeit +9, Klettern +8, Wahr +7, Wissen (Arkane) +4, Zauberkunde +7 Sprachen: Gemein, Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | G52 | Tapferkeit | Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| BE | | Arkane Verbindung | Kröte namens Blip |
| # | 32 | INI / RK | Das Quartier des Königs |
| TP | 13 | 14 / 13 | Vreggma, Blutschuppenkriegerin, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil) INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold VT: RK 13, RK-B 13, RK-FF12 (+1 GE +1 nat +1 Größe) TP 15 (2W10-2+2), REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2 Bewegung 6 m, NK kleiner +1 Dolch +4 (1W3+1/19-20) SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 16, GAB +2; KMB +1; KMV 12 Tal: Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +0, Beruf (Bergmann) +2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher) +4 Heimlichkeit +5, Reiten +5, Wahr +2; Sprachen: Drakonisch |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | G52 | Tapferkeit | Willenswürfe gegen Furcht +1 |

| # | 33 | INI / RK | Die Opferkammer |
|-----|-----------|-----------------------------|---|
| TP | 27 | 16 / 22 | <p>Jekkajak, M Kobold Hxm 5 (dämonische Blutlinie)</p> <p>INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +9</p> <p>VT: RK 22, RK-B 13, RK-FF20 (+4 Rüstung +4 Schild +1 GE +1 nat +1 Größe, +1 Ausweichen), TP 27 (5W6+5), REF +4, WIL +9, ZÄH +4 (+6 Gift)</p> <p>Resistenz gegen Elektrizität 5</p> <p>AG: BR 9 m, NK +2 Dolch des Flammeninfernos +5 (1W3+2/19-20)</p> <p>NK 2 Klauen +2 (1W4 mag, 6 Rd/Tag), Angriffsfläche 1,5 m; RW 1,5 m</p> <p>BZ: Zauberstufe 5</p> <p>SW: ST 10, GE 13, KO 13, IN 10, WE 16, CH 16, GAB +2; KMB -2; KMV 12,</p> <p>Tal: im Kampf zaubern, Ausweichen</p> <p>Fert: Beruf (Bergmann) +5, Bluffen +7, Handwerk (Fallenmacher) +2, Heimlichkeit +5, Wahr +9, Wissen (Arkanes) +7, Zauberkunde +7</p> <p>Sprachen: Gemein, Drakonisch</p> |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | BF G48 | Dämon. Resistenz: Hxm | SR 5 Elektrizität (St9: 10), RW+2>Gift (St9:+4) |
| 2 | Vw G249 | Bärenstärke | vk Blutlinie, vk auf Schergen, Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| 2 | Hv F G274 | Flammenkugel | #2 rollende Feuerkugel, 3W6 Feuer (Ref=kein Schaden) =A ~vgMG >30m+3m/St "Kugel 1,5m #1Rd/St RR |
| 2 | Be G328 | Schwarm herbeizaubern | #1 Beschwört Fledermäuse/Ratten/Spinnen =1Rd ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #Konz.+2Rd R- |
| 1 | Ne G277 | Furcht auslösen SG14 | Blutlinie. Ziel max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschütt) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd |
| 1 | Be G300 | Magierrüstung | vk RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW |
| 1 | Hv G303 | Magisches Geschoss | #3 1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R- |
| 1 | Ba G322 | Schild | vk Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St |
| 1 | Il G334 | Sprühende Farben SG14 | Macht bewusstlos/blind/betäubt =A ~vgm "Kegel 4,5m #sofort RW |
| 0 | Vz G251 | Benommenheit sG12 | Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW |
| 0 | Er G299 | Magie entdecken | magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| 0 | Er G283 | Gift entdecken | Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R- |
| 0 | Il G281 | Geisterhaftes Geräusch SG13 | Vorgetäushtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW |
| 0 | Vw M G247 | Ausbessern | Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW |
| 0 | All G368 | Zaubertrick | Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text |
| TP | 13 | 14 / 16 | <p>Blutschuppenkrieger, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil)</p> <p>INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold</p> <p>VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF15 (+3 Rüstung +1 GE +1 nat +1 Größe)</p> <p>TP 15 (2W10-2+2), REF +1, WIL +0 (+2 gegen Furcht), ZÄH +2</p> <p>Bewegung 6 m, NK Kurzspeer +4 (1W4+2 plus Gift), NK Fliegende Klaue +4 (1W3+2 plus Gift), FK Wurfspeer +4 (1W4+2 plus Gift)</p> <p>SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 9, GAB +2; KMB +1; KMV 12</p> <p>Tal: Wachsamkeit, Umgang mit exotischen Waffen (Fliegende Klaue), Waffenfinesse</p> <p>Fert: Akrobatik +0, Beruf (Bergmann) +2, Klettern +2, Handwerk (Fallenmacher) +4</p> <p>Heimlichkeit +5, Reiten +5, Wahr +2; Sprachen: Drakonisch</p> |
| BE | V109 | Lichtempfindlichkeit | geblendet in hellem Sonnenlicht und Zauber Tageslicht |
| BE | G52 | Tapferkeit | Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| KAR | | Gift d. k. Tausendfüßlers | 4x A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1 GE, H=1 RW |

Hilfe aus 24 / 25 / 27
in 2w4 Runden

Falkengrund D1.5: Die Rache des Koboldkönigs

Der Vorarbeiter und seine Regulatoren

| # | INI / RK | Der Vorarbeiter und seine Regulatoren |
|-------------|---------------------------|---|
| TP 45 | 12 / 16 | <p>Vorarbeiter Zandag Tiedum, NB, M, Menschlicher Mönch 2/Kämpfer 4</p> <p>INI +6; Wahr +10</p> <p>VT: RK 16, RK-B 15, RK-FF14 (+1 Ausweichen +2 Rüstung +2 GE +2 WE)</p> <p>TP 45 (4W10+2W8+10), REF +6, WIL +8, ZÄH +8 (+1 > Furcht), Verteidigung: Entrinnen</p> <p>Tapferkeit +1</p> <p>AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +11 (1W6+7) oder Schlaghagel +10/+10/+5 (1W6+7)</p> <p>SW: ST 16, GE 15, KO 12, IN 10, WE 14, CH 12, GAB +5; KMB +8; KMV 23</p> <p>Tal: Ausweichen, Beredsamkeit, Betäubender Schlag, Eiserner Wille, Fertigkeitenfokus (Einschüchtern), Geschosse abwehren, Verb. Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Waffenloser Schlag), Waffenspezialisierung (Waffenloser Schlag)</p> <p>Fert: Akrobatik +10, Bluffen +2, Einschüchtern +15, Heimlichkeit +8, Klettern +7</p> <p>Motiv erkennen +10, Wahr +10</p> |
| BA G120 | Betäubender Schlag | SG 15, 3/Tag, Bei Schaden Zäh-Wurf: 1 Rd Betäubt |
| BA BF G70 | Schlaghagel Mön | Als VA: +1Angriff unbewaffent/Möchswaffe, GAB=St, voller STBon, lesen |
| KAr Vw G249 | Trank: Bärenstärke 3x | vk Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| KAr Be G307 | Trank: MSWunden heilen 3x | Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW |
| TP 17 | 9 / 15 | <p>Zandags Regulatoren (3), M, NB, Menschlicher Schurke 1/Kämpfer 1</p> <p>INI +2; Wahr +3</p> <p>VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+1 Ausweichen +2 GE +3 Rüstung)</p> <p>TP 17 (1W10+1W8+3), REF +4, WIL +0, ZÄH +3</p> <p>AG: BR 9 m, NK Kurzschwert Meisterarbeit +7 (1W6+4 /19-20) oder NK Kurzschwert Meisterarbeit +5 (1W6+4 /19-20) und Kurzschwert Meisterarbeit +5 (1W6+2 /19-20) oder, FK Leichte Armbrust Meisterarbeit +4 (1W8/19-20)</p> <p>SW: ST 18, GE 15, KO 12, IN 8, WE 10, CH 11, GAB +1; KMB +5; KMV 18</p> <p>Tal: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kurzschwert)</p> <p>Fert: Akrobatik +6, Bluffen +5, Einschüchtern +4, Entfesseln +6, Heimlich +7, Klettern +6</p> <p>Wahr +5, Sprache Handelssprache</p> |
| BA BF G77 | Hinterhältiger Angriff | +1W6 Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m |
| KAr Vw G249 | Trank: Bärenstärke | Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| KAr Be G296 | Trank L Wunden heilen | 2x Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW |

Teil 1: Blut auf den Blättern

| # | 4-6 | INI / RK | Graupelz Verwandtschaft |
|----|-------|---------------|---|
| TP | 26 | 18 / 14 | 4 Worg, NB MG magische Bestie, MHB1-279 |
| TP | 26 | | INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +11, @Worg |
| TP | 26 | | VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF12 (+2 GE +2 nat), TP 26 (4W10+4), REF +6, WIL +3 |
| TP | 26 | | ZÄH +5 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Biss +7 (1W6+4 plus Zu-Fall-bringen), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m |
| | | | SW: ST 17, GE 15, KO 13, IN 6, WE 14, CH 10, GAB +4; KMB +7; KMV 19 (23 gegen Zu-Fall-bringen), |
| | | | Tal: Fertigungsfokus (Wahr), Rennen |
| | | | Fert: Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +5, Wahr +11 |
| | | | VolksMod: Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +2, Wahr +2, |
| | | | Sprachen: Gemein, Goblin |
| # | 7-9 | INI / RK | Der Trollarm |
| TP | 63 | 3 / 16 | Troll, CB Großer Humanoide (Riese), MHB1-265 |
| | | | INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Geruchssinn; Wahr +8, @Troll |
| | | | VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF 14 (+2 GE, -1 Größe +5, nat) |
| | | | TP 63 (6W8+36), Regeneration 5 (Feuer und Säure), REF+4, WIL+3, ZÄH+11 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Biss +8 (1W8+5), 2 Klauen +8 (1d6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m |
| | | | Besondere Angriffe: Zerreißen (2 Klauen, 1W6+7) |
| | | | SW: ST 21, GE 14, KO 23, IN 6, WE 9, CH 6, GAB +4; KMB +10; KMV 22 |
| | | | Tal: Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Fertigungsfokus (Wahr) |
| | | | Fert: Einschüchtern +9, Wahr +8; Sprachen: Riesisch |
| # | 10-12 | INI / RK | Augen in der Kälte |
| TP | 4 | 19 / 17 | Grig, NG Sehr Kleines Feenwesen, MHB2-130 |
| TP | 4 | | INI +4; Dämmsicht; Wahr +5, @Grig |
| TP | 4 | | VT: RK 17, RK-B 17, RK-FF12 (+1 Ausweichen +4 GE +2 Größe), TP 4 (1W6+1) |
| TP | 4 | | REF +6, WIL +3, ZÄH +1, SR 5/Kaltes Eisen; ZR 16 |
| | | | AG: BR 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich), NK Kurzschwert -1 (1W3-3/19-20) |
| | | | FK Langbogen +6 (1W4-3/x3), Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m; ZF: ZS 9; Konz +11 |
| | | | SW: ST 5, GE 18, KO 13, IN 10, WE 13, CH 14, GAB +0; KMB +2; KMV 10 (16 gegen Zu-Fall-bringen) |
| | | | Tal: Ausweichen; Fert: Akrobatik +8 (Springen +12), Auftreten (Saiteninstrumente) +6, Entfesselungskunst +8, Fliegen +12, Heimlichkeit +16, Wahr +5 |
| | | | Sprachen: Gemein, Sylvanisch |
| BA | ÜF | Fiedeln | als SA Beine reiben: Rad 6m, WIL SG12 > Tanzen (Wankend), max 10 Rd/Tag |
| # | 13-15 | INI / RK | Das zornige Weib |
| TP | 85 | 0 / 21 | Morgsa, Hügelriesie, CB Großer Humanoide (Riesin), MHB1-219 |
| | | | INI -1; Dämmsicht; Wahr +6, @Giant, Hill |
| | | | VT: RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe +9 nat +4 Rüstung), TP 85 (10W8+40) |
| | | | REF+2, WIL+3, ZÄH+11, Verteidigungsfähigkeit: Felsen fangen |
| | | | AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +14/+9 (2W8+10) oder 2 Hiebe +13 (1W8+7), FK Felsen +6 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m |
| | | | SW: ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +7; KMB +15; KMV 24 |
| | | | Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Heftiger, Angriff, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule), |
| | | | Fert: Einschüchtern +12, Klettern +10, Wahr +6; Sprachen: Riesisch |
| BA | | Felsen werfen | 36m |

Werte aus MHB-2
nicht aus dem
Abenteuer

| # | 16-17 | INI / RK | Die kleine Statue |
|-----|-------|--------------------------------------|--|
| TP | 27 | 12 / 15 | <p>Schreckhahn, N, Kleine magische Bestie, MHB1-233</p> <p>INI +3; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Cockatrice</p> <p>VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF11 (+1 Ausweichen +3 GE +1 Größe), TP 27 (5W10)</p> <p>REF +7,WIL +2, ZÄH +4</p> <p>AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (unbeholfen), NK Biss +9 (1W4-2 plus Versteinierung)</p> <p>SW: ST 6, GE 17, KO 11, IN 2, WE 13, CH 8,GAB +5;KMB +2;KMV 16</p> <p>Tal: Ausweichen , Fertigkeitfokus (Wahr), Waffenfinesse, Fert: Fliegen +6, Wahr +10</p> <p>Biss: ZÄH SG 12 > w4 GE, bei GE=0 Versteinert, dann 1/Tag ZÄG SG12 zum beenden</p> |
| BF | ÜF | Versteinierung | |
| # | 18-19 | INI / RK | Ruhelose alte Knochen |
| TP | 54 | 22 / 21 | <p>Verb. Megaraptor-Skelett, NB Riesiger Untoter</p> <p>INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0</p> <p>VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF19 (+2 GE, -2 Größe +11 nat), TP 54 (12W8)</p> <p>REFF +6,WIL +8, ZÄH +4, Immun: Kälte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Wuchtwaffen</p> <p>AG: BR 18 m, NK 2 Krallen +14 (2W8+7), Biss +14 (2W6+7), Vorderklauen +9 (1W8+3)</p> <p>SW: ST 25, ge 15, KO -, IN -, WE 10, CH 10,GAB +9; KMB +18; KMV 30</p> <p>Tal: Verb. Initiative</p> |
| # | | INI / RK | Das Schlachtfeld |
| TP | 46 | 11 / 23 | <p>Depnaakra, NR, K Humanoider (Reptil), Männ. Kobold Druiden 5</p> <p>INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9</p> <p>VT: RK 23, RK-B 16, RK-FF18 (+5 GE +1 Größe +3 nat +4 Rüstung)</p> <p>TP 46 (5W8+15), REF +6,WIL +7, ZÄH +7, Schwäche: Lichtempfindlichkeit</p> <p>AG: BR 12 m, NK Kampfstab Meisterarbeit +4 (1W10-1); VZ: ZS 5</p> <p>SW: ST 9, GE 20, KO 17, IN 10, WE 16, CH 12, GAB +3; KMB +1; KMV 16</p> <p>Tal: Rennen, Ungezieferherz, Ungeziefergefährte</p> <p>Fert: Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +8, Überleben +10, Wahr +13</p> <p>Wissen (Natur) +8, Zauberkunde +8</p> <p>Sprache: Drakonisch, Druidisch</p> |
| BE | | Bund mit der Natur | Tiergefährte, ein großer monströser Skorpion namens Zwick-Zwick |
| BE | BF | G40 Lockruf d. Natur widerst. Dru | RW+4>Zauber von Feenwesen / Zauber die Pflanzen betreffen |
| BE | BF | G40 Naturgespür Dru | +2 Wissen (Natur) + Überlebenskunst |
| BE | BF | G40 Spurloser Schritt Dru | in natürlicher Umgebung keine Spuren hinterlassen |
| BE | BF | G40 Tierempathie Dru | wie Diplomatie auf Tiere: w20+St+CHMod, verbessert Einstellung +1 Stufe =1m >9m |
| BE | BF | G41 Tiergestalt Dru | 1/Tag in Tier/Elementar/Pflanze verwandeln, Größe des Tiere gem. Stufe =A #1h/St ^1+1/2St>4 |
| BE | BF | G40 Unterholz durchqueren | volle Bewegungsrate durch Unterholz |
| KAr | Vw | G249 Schriftrolle: Baum | Du siehst wie ein Baum aus =A ~vgG *Du #1h/St |
| KAr | Be | G328 Stab: Schwarm herbeizaubern 12x | Beschwört Fledermäuse/Ratten/Spinnen =1Rd ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #Konz.+2Rd R- |
| 3 | Hv | G254 Blitze herbeirufen SG16 | #1 Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR |
| 3 | Ne | G355 Vergiften SG16 | Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ |
| 2 | Vw | G247 Ausdauer des Ochsen | vk Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| 2 | Vw | G292 Katzenhafte Anmut | vk Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| 2 | Vw | G319 Rindenhaut | vk natürliche Rüstungen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R- |
| 1 | Vw | G295 Lange Schritte | vk Deine Grundbewegungsrate steigt um 3m =A ~vgm *Du #1h/St |
| 1 | Vw | G331 Shillelagh | vk Knüppel/Kampfstab mag+1/+2 Größenkategorien =A ~vgG *Berührung #1min/St RW |
| 1 | Be | G355 Verhüllender Nebel | Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R- |
| 1 | Vw | G568 Verstricken SG14 | ½Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG |
| 0 | Hv | G246 Aufblitzen | Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ |
| 0 | Er | G283 Gift entdecken | Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R- |
| 0 | Er | G285 Göttliche Führung | +1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW |
| 0 | Er | G299 Magie entdecken | magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |

| | | | | | |
|-----|----|-------|-----------------------|----------|--|
| TP | 37 | | | 20 / 16 | Riesenskorpion, N Großes Ungeziefer, MHB1-242 INI +0; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4, @Scorpion, Giant VT: RK 16, RK-B 9, RK-FF 16 (-1 Größe +7 Rüstung), TP 37 (5W8+15), REF +1, WIL +1 ZÄH +7, Immun: Geistesbeeinflussende Effekte AG: BR 15 m, NK 2 Klauen +6 (1W6+4 plus Ergreifen), Stachel (1W6+4 plus Gift) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 19, GE 10, KO 16, IN -, WE 10, CH 2, GAB +3; KMB +8 (+12 im Ringkampf); KMV 18 (30 gegen Zu-Fall-bringen, Fert: Heimlichkeit +0, Klettern +8, Wahr +4 VolksMod: Heimlichkeit +4, Klettern +4, Wahr +4 |
| BA | BF | 1M305 | Würger | | 1W6+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf) |
| BF | AF | | Gift | | A=Verwundung, SGZ=17, I=, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW |
| TP | 17 | | | 18 / 22 | Depnaakras Jünger, NB, K Humanoide (Reptil), Männ. Kobold-Waldläufer 3 INI +3, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5 VT: RK 22, RK-B 16, RK-FF16 (+5 GE +1 Größe +1 nat +3 Rüstung +2 Schild) TP 17 (3W8), REF +8, WIL +2, ZÄH +3, Schwäche: Lichtempfindlichkeit AG: BR 9 m, NK Beil Meisterarbeit +10 (1XW4+1/x3) oder NK Beil Meisterarbeit +8 (1XW4+1/x3) und Beil Meisterarbeit +8 (1XW4/x3) FK Beil Meisterarbeit +10 (1W4+1/x3) SW: ST 12, GE 20, KO 11, IN 8, WE 12, CH 8, GAB +3; KMB +3; KMV 18 Tal: Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Spuren lesen, Verstoehlenheit, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +10, Handwerk (Fallenmacher) +5, Heimlichkeit +17, Klettern +8 Überlebenskunst +7, Wahr +7, Sprache: Drakonisch |
| BA | BF | G80 | Erzfeind Menschen | | +2 TW, SW, Bluffen, Motiv, Überleben, Wahr, Wissen |
| KAr | Vw | G292 | Trank: Katzenh. Anmut | vk | Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| KAr | | AK311 | Pulver d. Verschwind. | vk | Mächtige Unsichtbarkeit (auch bei Angriff) für 2w6 Rd, wann es endet ist bekannt |
| # | 1 | | | INI / RK | Der Weg ins Lager |
| TP | 16 | | | 18 / 22 | Depnaakras Jünger, NB, K Humanoide (Reptil), Männ. Kobold-Waldläufer 3 INI +3, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5 VT: RK 22, RK-B 16, RK-FF16 (+5 GE +1 Größe +1 nat +3 Rüstung +2 Schild) TP 17 (3W8), REF +8, WIL +2, ZÄH +3, Schwäche: Lichtempfindlichkeit AG: BR 9 m, NK Beil Meisterarbeit +10 (1XW4+1/x3) oder NK Beil Meisterarbeit +8 (1XW4+1/x3) und Beil Meisterarbeit +8 (1XW4/x3) FK Beil Meisterarbeit +10 (1W4+1/x3) SW: ST 12, GE 20, KO 11, IN 8, WE 12, CH 8, GAB +3; KMB +3; KMV 18 Tal: Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Spuren lesen, Verstoehlenheit, Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +10, Handwerk (Fallenmacher) +5, Heimlichkeit +17, Klettern +8 Überlebenskunst +7, Wahr +7, Sprache: Drakonisch |
| BA | BF | G80 | Erzfeind Menschen | | +2 TW, SW, Bluffen, Motiv, Überleben, Wahr, Wissen |
| KAr | Vw | G292 | Trank: Katzenh. Anmut | vk | Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| KAr | | AK311 | Pulver d. Verschwind. | vk | Mächtige Unsichtbarkeit (auch bei Angriff) für 2w6 Rd, wann es endet ist bekannt |
| TP | 10 | | | 16 / 15 | Kobold-Zombie, NB, Kleiner Untoter, 3FG-17 INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1 VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF15 (+1 Größe +2 nat +2 Rüstung), TP 10 (2W8+1) REF +0, WIL +3, ZÄH -1, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Hieb Waffen AG: BR 9 m, NK Speer +2 (1W6) oder Hieb +2 (1W4), FK Schleuder +2 (1W3) SW: ST 11, GE 11, KO -, IN -, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB +0; KMV 10 Tal: Abhärtung |
| BE | BF | 1M288 | Wankend | | nur eine einzige Bewegungs oder StandardAktion pro Runde (beides=Sturmangriff) |

| # | 4 | INI / RK | Das Quartier des Vorarbeiters |
|----|----|----------|--|
| TP | 4 | 16 / 15 | Kobold, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161 |
| TP | 4 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold |
| TP | 4 | | VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+1 |
| TP | 4 | | WIL-1, ZÄH+2 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Speer +1 (1W6-1), FK Schleuder +3 (1W3) |
| | | | SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMV 10 |
| | | | Tal: Fertigungsfokus (Wahr) |
| | | | Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4 |
| | | | VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2 |
| | | | Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache |
| BF | AF | Gewieft | Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten. |
| TP | 31 | 15 / 18 | Tausendfüßlerschwarm, N Winziges Ungeziefer, MHB1-247 |
| | | | INI +4; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 9 m; Wahr +4, @Centipede Swarm |
| | | | VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+2 GE +4 Größe), TP 31 (9W8-9), REF +7, WIL +3, ZÄH +5; Immun: Krit, Zauber > bestimmte Anzahl Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Waffenschaden |
| | | | AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Schwarm (2W6 plus Gift) |
| | | | SW: ST 1, GE 19, KO 8, IN -, WE 10, CH 2, GAB +6; KMB -; KMV, |
| | | | Tal: Waffenfinesse |
| | | | Fert: Klettern +12, Wahr +4; VolksMod: Wahr +4 |
| BA | BF | 1M297 | Ablenken |
| BA | AF | | Gift |
| BE | | | wie Schwärme |
| | | | Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelnen Ziele, Flächenschaden x2, |
| # | 4 | INI / RK | Ein Festmahl für Zombies |
| TP | 10 | 13 / 15 | Kobold-Zombie, NB, Kleiner Untoter, 3FG-17 |
| TP | 10 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1, @Kobold |
| TP | 10 | | VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF15 (+1 Größe +2 nat +2 Rüstung), TP 10 (2W8+1) |
| TP | 10 | | REF +0, WIL +3, ZÄH -1, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung |
| TP | 10 | | Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Hiebswaffen |
| TP | 10 | | AG: BR 9 m, NK Speer +2 (1W6) oder Hieb +2 (1W4), FK Schleuder +2 (1W3) |
| TP | 10 | | SW: ST 11, GE 11, KO -, IN -, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB +0; KMV 10 |
| TP | 10 | | Tal: Abhärtung |
| TP | 10 | | |
| TP | 10 | | |
| BE | BF | 1M288 | Wankend |
| | | | nur eine einzige Bewegungs oder StandardAktion pro Runde (beides=Sturmangriff) |
| # | 5 | INI / RK | Der Marsch der Heeresameisen |
| TP | 21 | 8 / 20 | Heeresameisenschwarm, N Mini Ungeziefer, MHB1-12 |
| | | | INI +2; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +4, @Army Ant Swarm |
| | | | VT: RK 20, RK-B 20, RK-FF 18 (+2 GE + 8 Größe), TP 49 (11W8), REF +5, WIL +3 |
| | | | ZÄH +7, Immun: Waffenschaden; Verteidigung: wie, Schwärme |
| | | | AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Schwarm (3W6), Angriffsfläche 3 m; RW 0 m |
| | | | SW: ST 1, GE 15, KO 10, IN -, WE 10, CH 2, GAB +8; KMB -; KMV |
| | | | Fert: Klettern +10, Wahr +4; VolksMod: Wahr +4 |
| BA | BF | 1M297 | Ablenken |
| BA | AF | M12 | Festklammern |
| BA | AF | | Vertilgen |
| BF | | | wie Schwärme |
| | | | Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2 |

| # | 6 | INI / RK | Die einstürzende Schmiede |
|-----|----|--------------------------------|---|
| TP | 16 | 10 / 14 | Riesenspinne, N MGs Ungeziefer, MHB1-244 |
| TP | 16 | | INI +3; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4, @Spider, Giant |
| TP | 16 | | VT: RK 14, RK-B 13, RK-FF 11 (+3 GE +1 natürlich), TP 16 (3W8+3), REF +4, WIL +1 |
| | | | ZÄH +4, Immun: Geistesbeeinflussende Effekte |
| | | | AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +2 (1W6 plus Gift) |
| | | | SW: ST 11, GE 7, KO 12, IN -, WE 10, CH 2, GAB +2; KMB +2; KMV 15 (27 gegen Zu-Fall-bringen), Fert: Heimlichkeit +7 (+11 in Netzen), Klettern +16, Wahr +4 (+8 in Netzen) |
| | | | VolksMod: Heimlichkeit +4 (+8 in Netzen), Klettern +16, Wahr +4 (+8 in Netzen) |
| BA | | Spinnennetz | Fernkampf +5, SG 12, TP 2 |
| BF | AF | Gift | A=Verwundung, SGZ=14, I=-, F=1/Rd für 4 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW |
| # | 7 | INI / RK | Der Turm des Myrmidonenhegemons |
| TP | 22 | 16 / 16 | Myrmidonenhemon, Zombie Kobold Käm2 RB, K Untoter (Verb. Hum. Reptil)) |
| | | | INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2 |
| | | | VT: RK 16 RK-B 11, RK-FF16 (+3 Rüstung +2 nat +1 Größe), TP 22 (3W8+5) |
| | | | REF +0, WIL +0 ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte |
| | | | Todeseffekte; SR 5/Hieb Waffen; Verteidigung: Tapferkeit +1 |
| | | | Schwäche: Lichtempfindlichkeit |
| | | | AG: BR 9 m (kann nicht rennen), NK Kurzspeer +5 (1W4+2 plus Gift) und Biss +0 (1W3+1) oder Fliegende Krallen +5 (1W3+2 plus Gift) und Biss +0 (1W3+1) |
| | | | FK Wurfspeer +3 (1W4+2 plus Gift) |
| | | | SW: ST 14, GE 10, KO -, IN 7, WE 10, CH 10, GAB +2; KMB +3; KMV 13 |
| | | | Tal: Abhärtung, Exotische Waffe: Fliegende Krallen, Wachsamkeit, Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +6, Beruf Bergarbeiter +2, Handwerk Fallenmacher +2, Heimlichkeit +6 |
| | | | Klettern +8, Reiten +8, Wahr +2 |
| | | | Sprachen: Drakonisch |
| BA | AF | Hirn aussaugen | Ringkampf: Biss > hilflosen, lebendigen: Zäh SG13 > Tot |
| BF | ÜF | Zombies befehligen | alle Zombies Rad 9m ala FA befehligen |
| KAr | | Gift eines großen Skorpions 4x | A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1w2 ST, H=1 RW |
| # | 8 | INI / RK | Ein Stapel Baumstämme |
| TP | 16 | 18 / 22 | Depnaakras Jünger, NB, K Humanoide (Reptil), Männ. Kobold-Waldläufer 3 |
| | | | INI +3, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5 |
| | | | VT: RK 22, RK-B 16, RK-FF16 (+5 GE +1 Größe +1 nat +3 Rüstung +2 Schild) |
| | | | TP 17 (3W8), REF +8, WIL +2, ZÄH +3, Schwäche: Lichtempfindlichkeit |
| | | | AG: BR 9 m, NK Beil Meisterarbeit +10 (1XW4+1/x3) oder NK Beil Meisterarbeit +8 (1XW4+1/x3) und Beil Meisterarbeit +8 (1XW4/x3) |
| | | | FK Beil Meisterarbeit +10 (1W4+1/x3) |
| | | | SW: ST 12, GE 20, KO 11, IN 8, WE 12, CH 8, GAB +3; KMB +3; KMV 18 |
| | | | Tal: Ausdauer, Kampf mit zwei Waffen, Spuren lesen, Verstohlenheit, Waffenfinesse, |
| | | | Fert: Akrobatik +10, Handwerk (Fallenmacher) +5, Heimlichkeit +17, Klettern +8 |
| | | | Überlebenskunst +7, Wahr +7, Sprachen: Drakonisch |
| BA | BF | G80 | Erzfeind Menschen |
| KAr | Vw | G292 | Trank: Katzenhafte Anmut |
| KAr | H | AK311 | Pulver des Verschwindens |
| | | | vk |
| | | | Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| | | | vk |
| | | | Mächtige Unsichtbarkeit (auch bei Angriff) für 2w6 Rd, wann es endet ist bekannt |

| # | 9 | INI / RK | Das Nest des Azlantikäfers |
|----|----|----------|---|
| TP | 63 | 7 / 20 | <p>Azlanti-Kriegskäfer, N Riesiges Ungeziefer, 3FG-17</p> <p>INI +6; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahr +4</p> <p>VT: RK 20, RK-B 10, RK-FF18 (+2 GE +10 nat, -2 Größe), TP 63 (7W8+28)</p> <p>REF +4, WIL +2, ZÄH +9</p> <p>AG: BR 12 m, Fliegen 6 m (unbeholfen), Graben 6 m, NK Biss +11 (2W8+12)</p> <p>SW: ST 26, GE 14, KO 18, IN 6, WE 10, CH 11, GAB +5; KMB +15; KMV 27</p> <p>Tal: Fähigkeitsfokus (Hypnotisierender Panzer), Verb. Initiative</p> <p>Verb. nat Angriff (Biss), Waffenfokus (Biss)</p> <p>Fert: Klettern +11, Wahr +4, Sprache: Keine</p> |
| BA | BF | 1M299 | Ergreifen |
| BF | ÜF | | Hypnotisier. Panzer |
| BF | AF | | Vergraben |

Teil 2: Echos vergangener Zeitalter

| # | 2 | INI / RK | Der verfluchte Eingang |
|----|----|----------------------|--|
| TP | 19 | 18 / 15 | Schatten, CB MG Untoter (körperlos), MHB1-228 |
| TP | 19 | | INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8, @Shadow VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung +2 Ausweichen +2 GE), TP 19 (3W8+6), REF+3, WIL+4, ZÄH+3, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Verteidigung: Körperlos, Resistenz: gegen fokussierte Energie +2 AG: BR Fliegen 12 m (gut), NK Körperlose Berührung +4 (1W6 Stärkeschaden) SW: ST -, GE 14, KO -, IN 6, WE 12, CH 15, GAB +2; KMB +4; KMV 17 Tal: Ausweichen, Fertigkeitfokus (Wahr) Fert: Fliegen +11, Heimlichkeit +8 (+12 in dämmrigem, Licht +4 in hellem Licht), Wahr +8 VolksMod: Heimlichkeit +4 in dämmrigem Licht, -4 in hellem Licht |
| BA | ÜF | Brut erzeugen | Humanoide, die durch ST-Schaden sterben werden in w4 Rd zum Schatten |
| BA | ÜF | Stärkeschaden | Berührung bei lebendigen: w6 ST-Schaden, Tot bei ST=0 |
| # | 3 | INI / RK | Das zerbrochene Wasserspiel |
| TP | 13 | 17 / 17 | Kleiner Wasserelementar, N Kleiner Externar, MHB1-102 |
| TP | 13 | | INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 VT: RK 17, RK-B 11, RK-FF 17 (+1 Größe +6 natürlich), TP 13 (2W10+2), REF +3, WIL +0 ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Kritis, Präzisionsschaden AG: BR 6 m, Schwimmen 27 m, NK Hieb +5 (1W6+3) SW: ST 14, GE 10, KO 13, IN 4, WE 11, CH 11, GAB +2; KMB +3; KMV 13 Tal: Heftiger Angriff Fert: Akrobatik +4, Entfesselungskunst +4, Heimlichkeit +8, Schwimmen +14 Wahr +5, Wissen (Die Ebenen) +1; Sprachen: Aqual |
| BA | | Löschen | nichtmag. Feuer (<=Groß) durch Berührung löschen, mag. Wie Magie bannen |
| BA | | Studel | als SA Strudel aus Wasser bilden, wie Wirbelwind (MHB1-305), nur unter Wasser |
| BA | | Wasserherrschaft | Gegner + Elementar berührt Wasser: TW/SW +1, einer an Land: TW/SW -4 |
| # | 4 | INI / RK | Die Grabkammer |
| TP | 38 | 20 / 20 | Belker, NB Großer Externar (Böse, Elementar, Luft), MHB2-37 |
| | | | INI +5; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11, @Belker VT: RK 20, RK-B 14, RK-FF15 (+5 GE, -1 Größe +6 nat), TP 68 (8W10+24) REF +11,WIL +2, ZÄH +9, SR 5/- AG: BR 9 m; Fliegen 15 m (perfekt), NK Biss +12 (1W6+2), 2 Klauen +12 (1W6+2), 2 Schwingen +10 (1W6+1), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 14, GE 21, KO 17, IN 6, WE 11, CH 10, GAB +8; KMB +11 KMV 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden) Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Mehrfachangriff, Kampfreflexe, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +16, Fliegen +22, Heimlichkeit +16, Wahr +11 VolksMod: Heimlichkeit +4, Sprachen: Aural |
| BA | AF | Rauchklauen | als A Gegnerfeld ohne GGA betreten, als SA: ZÄH SG17 > 3w4, 1 RW/Rd für aushusten |
| BE | ÜF | Rauchförmige Gestalt | als SA normale Gestalt <> Rauch, wie Gasförmige Gestalt (aber mit Fliegen 15m) |

| # | 5 | INI / RK | Das Frag der Ehrengarde |
|----|----|-----------|--|
| TP | 26 | 2 / 15 | Gruftscrecken, RB MG Untoter, MHB1-142 |
| TP | 26 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11, @Wight |
| TP | 26 | | VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF 14 (+1 GE +4 natürlich), TP 26 (4W8+8), REF +2, WIL +5 |
| TP | 26 | | ZÄH +3, Immun: Betäubung/Gift/Krankheit/Lähmung/Schlafeff./Todeseff. |
| TP | 26 | | Schwächen: Empf.>Auferstehung |
| | | | AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug) oder Langschwert +4 (1W8+1 plus Lebenskraftentzug) |
| | | | SW: ST 12, GE 12, KO -, IN 11, WE 13, CH 15, GAB +3; KMB +4; KMV 15 |
| | | | Tal: Blind kämpfen, Fertigkeitfokus (Wahr) |
| | | | Fert: Einschüchtern +9, Heimlichkeit +16, Klettern +6, Wahr +11, Wissen (Religion) +7 |
| | | | VolksMod: Heimlichkeit +8, Sprachen: Gemein |
| BA | Ü | | Brut erzeugen |
| | F | | durch Gruftscrecken getötet: nach w4 Rd Gruftscrecken -it -2 auf alle Würfe |
| BA | | | Lebenskraftentzug |
| | | | 1 Stufe, ZÄH SG 14 |
| BF | Ü | | Empfindlich > Auferstehung |
| | F | | Zauber wie Tote erwecken zerstören sofort, WIL > keine Wirkung |
| # | 6 | INI / RK | Die Konkubine |
| TP | 47 | 16 / 18 | Todesalp, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263 |
| | | | INI +7; Dunkelsicht 18 m, Lebensgefühl; Wahr +10 Aura Unnat. Aura (9 m),@Wraith |
| | | | VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6 |
| | | | ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeff., Todeseffekte |
| | | | Verteidigung: Körperlos, Resistenz: >Fokussieren +2; Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht |
| | | | AG: BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 negative Energie plus 1W6 Konstitutionsentzug) |
| | | | SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16 |
| | | | Tal: Blind kämpfen, Kampfrelexe, Verb. Initiative |
| | | | Fert: Diplomatie +10, Einschüchtern +13, Fliegen +7, Heimlich +11, Motiv +10, Wahr +10, Wissen Die Ebenen +7; Sprachen: Diabolisch, Gemein |
| BA | Ü | 1M26 | Brut erzeugen |
| | F | 3 | Todesalp |
| | | | durch Todesalp getötet: nach w4 Rd Todesalp -it -2 auf alle Würfe |
| BF | Ü | | Konstitutionsentzug Todesalp |
| | F | | Zäh SG17 > w6 KO, Erfolgreicher Angriff: Todesalp 5 Temp TP |
| BF | Ü | | Lebensgefühl |
| | F | | bemerkt lebende Wesen wie mit Blindsight auf 18m |
| BF | AF | | Machtlos im Sonnenlicht |
| | | | im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen |
| # | 7 | INI / RK | Die Höhle vom Stamm der Toten Schuppen |
| TP | 16 | 19 / 15 | Kobold-Zombie, NB, Kleiner Untoter, 3FG-17 |
| TP | 16 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1, @Kobold |
| TP | 16 | | VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF15 (+1 Größe +2 nat +2 Rüstung), TP 10 (2W8+1) |
| TP | 16 | | REF +0,WIL +3, ZÄH -1, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung |
| TP | 16 | | Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/Hiebaffen |
| TP | 16 | | AG: BR 9 m, NK Speer +2 (1W6) oder Hieb +2 (1W4), FK Schleuder +2 (1W3) |
| TP | 16 | | SW: ST 11, GE 11, KO -, IN -, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB +0; KMV 10 |
| TP | 16 | | Tal: Abhärtung |
| BE | BF | 1M28 8 | Wankend |
| | | | nur eine einzige Bewegungs oder StandardAktion pro Runde (beides=Sturmangriff) |

| # | 8 | INI / RK | Das Grab des Prinzen |
|-----|----|----------|--|
| TP | 22 | 16 / 16 | Myrmidonenhegemon, Zombie Kobold Käm2 RB, K Untoter (Verb. Hum. Reptil) |
| TP | 22 | | INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2 VT: RK 16 RK-B 11, RK-FF16 (+3 Rüstung +2 nat +1 Größe), TP 22 (3W8+5) REF +0WIL +0 ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte Todeseffekte; SR 5/Hiebaffen; Verteidigung: Tapferkeit +1 Schwäche: Lichtempfindlichkeit AG: BR 9 m (kann nicht rennen), NK Kurzspeer +5 (1W4+2 plus Gift) und Biss +0 (1W3+1) oder Fliegende Krallen +5 (1W3+2 plus Gift) und Biss +0 (1W3+1) FK Wurfespeer +3 (1W4+2 plus Gift) SW: ST 14, GE 10, KO -, IN 7, WE 10, CH 10, GAB +2; KMB +3; KMV 13 Tal: Abhärtung, Exotische Waffe: Fliegende Krallen, Wachsamkeit, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +6, Beruf Bergarbeiter +2, Handwerk Fallenmacher +2, Heimlichkeit +6 Klettern +8, Reiten +8, Wahr +2 Sprache: Drakonisch |
| BA | AF | | Hirn aussaugen Ringkampf: Biss > hilflosen, lebendigen: Zäh SG13 > Tot |
| BF | ÜF | | Zombies befehligen alle Zombies Rad 9m ala FA befehligen |
| KAr | | | Gift eines großen Skorpions 4x A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1w2 ST, H=1 RW |
| TP | 45 | 17 / 25 | Merlokrep, Gruftschrackenhegemon Kob Käm2/ Hxm4, RB, K Untoter |
| | | | INI +9; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahr +8 VT: RK 25, RK-B 16, RK-FF20 (+5 GE +1 Größe +5 nat +4 Rüstung) TP 45 (6W8+18), REF +6, WIL +8, ZÄH +7, Verteidigung: Resistenz > Fokussieren +4, Tapferkeit +1; Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte Schwäche: Empfindlichkeit gegen Auferstehung AG: BR 9 m, NK Adamant-Streitaxt +2 +13 (1W6+7/x3) und Hieb +5 (1W3+5 plus Lebenskraftentzug) oder Hieb +10 (1W3+5) plus Lebenskraftentzug; BZ: ZS 4 SW: ST 21, GE 20, KO -, IN 13, WE 14, CH 17, GAB +4; KMB +8; KMV 22 Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verb. Initiative, Waffenfokus (Streitaxt), Zauberfokus (Verzauberung) Fert: Akrobatik +9, Beruf Bergmann +3, Einschüchtern +9, Handwerk Fallenmacher +7 Heimlichkeit +19, Klettern +9, Wahr +8, Wissen Arkanes +5, Zauberkunde +8 VolksFert: Heimlichkeit +8; Sprachen: Drakonisch, Gemein |
| BA | ÜF | | Brut erzeugen Gegner nach Tot nach w4 Rd Gruftschrackenhegemon |
| BA | | | Gruftschracken befehligen alle Gruftschracken Rad 9m ala FA befehligen |
| BA | | | Lebenskraftentzug 1 Stufe, ZÄH SG 16 |
| BF | ÜF | | Empfindlich > Auferstehung Zauber wie Tote erwecken zerstören sofort, WIL > keine Wirkung |
| 2 | Vw | G249 | Bärenstärke 4/T vk Sich+Myrmidonen; Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| 1 | Er | G290 | Identifizieren 6/T↓ Identifizieren mag. Gegenstände +10 =A ~vgm "Kegel 18m #3Rd/St R- |
| 1 | Be | G300 | Magierrüstung vk; RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW |
| 1 | Hv | G303 | Magisches Geschoss 1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R- |
| 1 | Vz | G323 | Schlaf Lässt 4 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1min/St RW |
| 0 | Vz | G251 | Benommenheit ∞ Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW |
| 0 | Er | G283 | Gift entdecken ∞ Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R- |
| 0 | Hv | G297 | Licht ∞ Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R- |
| 0 | Er | G299 | Magie entdecken ∞ magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| 0 | Hv | G339 | Tanzende Lichter ∞ 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |

Falkengrund D4: Hungrig sind die Toten

Teil 1: Einleitung

| # | 1-9 | INI / RK | Untotenmeute 1 |
|---------|---------|----------|--|
| TP | 12 | 20 / 12 | 6 Zombies, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287 |
| TP | 12 | | INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Zombie |
| TP | 12 | | VT: RK 12, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF+0, WIL+0, ZÄH+3 |
| TP | 12 | | Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, SR 5/Hieb |
| TP | 12 | | AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4) |
| TP | 12 | | SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, Tal: Abhärtung |
| Wankend | | | Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen |
| # | 10-14 | INI / RK | Untotenmeute 2 |
| TP | 12 | 20 / 12 | 8 Zombies, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287 |
| TP | 12 | | INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Zombie |
| TP | 12 | | VT: RK 12, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF+0, WIL+0, ZÄH+3 |
| TP | 12 | | Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, SR 5/Hieb |
| TP | 12 | | AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4) |
| TP | 12 | | SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, Tal: Abhärtung |
| Wankend | | | Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen |
| # | 15-17 | INI / RK | Untotenmeute 3 |
| TP | 13 | 20 / 14 | 2 Ghule, CB MG Untoter, MHB1-125 |
| TP | 13 | | INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul |
| | | | VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5 |
| | | | ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte |
| | | | Verteidigung: Resistenz: gegen fokussierte Energie +2 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und |
| | | | 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung) |
| | | | SW: ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14 |
| | | | Tal: Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahr +7 |
| | | | Sprachen: Gemein |
| BA | Lähmung | | 1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun |
| BF | ÜF | | A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |
| TP | 12 | 20 / 12 | 4 Zombies, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287 |
| TP | 12 | | INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Zombie |
| TP | 12 | | VT: RK 12, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF+0, WIL+0, ZÄH+3 |
| TP | 12 | | Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, SR 5/Hieb |
| | | | AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4) |
| | | | SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, Tal: Abhärtung |
| Wankend | | | Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen |

Teil 2: Das obere Gewölbe

| # | 1 | INI / RK | Stille Wasser |
|----|------|---------------------------------|--|
| TP | 32 | 20 / 16 | Blutgebeine, CB, MG Untoter |
| TP | 32 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10 |
| TP | 32 | | VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF15 (+1 GE +5 nat), TP 32 (5W8+10), REF +2 |
| | | | WIL +5, ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; Resistenz: Feuer 10 |
| | | | AG: BR 9 m, NK 4 Tentakeln Berührungsangriff auf Entfernung +5 (Ergreifen) und 2 Klauen +6 (1W4+3), Angriffsfläche 1,50 m |
| | | | RW 1,50 m (9 m mit Tentakeln) |
| | | | SW: ST 16, GE 12, KO -, IN 12, WE 14, CH 12, GAB +3; KMB +5; KMV 16 |
| | | | Tal: Abhärtung, Große Zähigkeit, Waffenfokus (Tentakel) |
| | | | Fert: Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +9, Klettern +10, Wahr +10 |
| | | | VolksMod: Entfesselungskunst +15 |
| BA | M306 | Zerreißen | 2W4+4, bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden |
| BA | BF | 1M306 | Ziehen |
| | | | Tentakel, 9 m, bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen |
| BE | AF | Glitschig | Netze ohne Wirkung, Entfesselungskunst +15 |
| BF | AF | Tentakel | 4 Tentakeln bis 9m, je 10TP, Zerschneiden: kein Schaden beim Blutgebein |
| # | 2 | INI / RK | Kammer der Räder |
| TP | 14 | 9 / 14 | Festrog, NB MG Untoter, MHB3-91 |
| TP | 14 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +6, @Festrog |
| TP | 14 | | VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF13 (+1 GE +3 nat), TP 9 (2W8), REF +1, WIL +4 |
| TP | 14 | | ZÄH +0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte |
| | | | AG: BR 9 m; Rennen auf allen Vieren, NK Biss +4 (1W6+3 plus Verzehren) |
| | | | 2 Klauen +5 (1W4+3) |
| | | | SW: ST 17, GE 13, KO -, IN 10, WE 12, CH 11, GAB +1; KMB +4; KMV 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen) |
| | | | Tal: Waffenfokus (Klaue) |
| | | | Fert: Heimlichkeit +6, Klettern +8, Überlebenskunst +3, Wahr +6 |
| | | | Sprachen: Gemein |
| BF | AF | Infizierende Pusteln | Bei H/S Schaden: Pustel platzen auf Angreifer: Nekrotische Beulen |
| BF | | Nekrotische Beulen | Krankheit: A=Kontakt, SGZ=11, I=1Tag, F=1/Tag, E=1w4 KO, H=2 RW |
| BF | AF | Rennen auf allen vieren | Bewegungsrate 15m |
| BF | ÜF | Verzehren | Erfolg Bissangriff: 5 Temp TP |
| BF | AF | zu-Fall-bringender Sturmangriff | Bie erfolgreichem Biss nach Sturmangriff: als FA KMB +10 Zu-Fall-Bringen |
| TP | 17 | 15 / 18 | Grul, CB MG Untoter, 4FG-31 |
| TP | 17 | | INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9 Aura (3 m, SG 15, 1W6+4 Minuten) |
| | | | VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF14 (+4 GE +4, nat), TP 17 (2W8+8), REF +4 |
| | | | WIL +7, ZÄH +4, Verteidigung: Resistenz gegen Fokussieren +2 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Biss +5 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +5 (1W6+3 plus Lähmung) |
| | | | SW: ST 17, GE 19, KO -, IN 17, WE 18, CH 18, GAB +1; KMB +5; KMV 18 |
| | | | Tal: Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +6, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Schwimmen +5, Wahr +9 |
| | | | Sprachen: Gemein |
| BA | | Lähmung | 1W4+1 Runde, ZÄH SG 15 |
| BF | ÜF | Ghulfießer | Krankheit: A=Biss, SGZ=15, I=1Tag, F=1/Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |

| # | 3 | INI / RK | Der Priester und der Kopf |
|----|----|---------------------------------|--|
| TP | 60 | 16 / 20 | Cilios, Mumie, RB MG Untoter, MHB1-191 INI +0; Dunkelsicht 18 m; Blindsicht 18m, Wahr +16, Aura Verzweiflung, @Mummy VT: RK 20, RK-B 10, RK-FF 20 (+10 natürlich), TP 60 (8W8+24), REF +2, WIL +8, ZÄH +5 Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte SR 5/Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer AG: BR 6 m, NK Hieb +14 (1W8+10 plus Mumienfäule) SW: ST 24, GE 10, KO -, IN 6, WE 15, CH 15, GAB +6; KMB +13; KMV 23 Tal: Abhärtung, Fertigkeitfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb) Fert: Heimlichkeit +11, Wahr +16; Sprachen: Gemein |
| BF | ÜF | Verzweiflung | Rad 9m: Mumie erblicken: WIL SG16 > w4 Rd gelähmt |
| BF | ÜF | Trübe Sieche | Krankheit A=Verletzung, SGZ=16, I=w3Tage, F=1/Tg, E=w4 ST, H=2RW |
| # | 4 | INI / RK | Die Archive |
| TP | 47 | 9 / 18 | Grimbal, Geistesalb, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263 INI +7; Dunkelsicht + Blindsicht 18m, Lebensgefühl; Wahr +10 Unnat. Aura (9 m), @Wraith VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6 ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeff., Todeseffekte Verteidigung: Körperlos, Resistenz: >Fokussieren +2; Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht AG: BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 neg. Energie plus 1W6 Intelligenzschaden) SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16 Tal: Blind kämpfen, Kampfreflexe, Verb. Initiative Fert: Diplomatie +10, Einschüchtern +13, Fliegen +7, Heimlich +11, Motiv +10, Wahr +10, Wissen Die Ebenen +7; Sprachen: Diabolisch, Gemein |
| BA | ÜF | 1M263 Brut erzeugen Todesalp | durch Todesalp getötet: nach w4 Rd Todesalp -it -2 auf alle Würfe |
| BF | ÜF | intelligenzschaden | Zäh SG17 > w6 IN, Erfolgreicher Angriff: Todesalp 5 Temp TP |
| BF | ÜF | Lebensgefühl | bemerkt lebende Wesen wie mit Blindsicht auf 18m |
| BF | AF | Machtlos im Sonnenlicht | im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen |
| # | 5 | INI / RK | Mehr Räder |
| TP | 14 | 13 / 14 | Festrog, NB MG Untoter, MHB3-91 INI +1; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +6, @Festrog VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF13 (+1 GE +3 nat), TP 9 (2W8), REF +1, WIL +4 ZÄH +0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte AG: BR 9 m; Rennen auf allen Vieren, NK Biss +4 (1W6+3 plus Verzehren) 2 Klauen +5 (1W4+3) SW: ST 17, GE 13, KO -, IN 10, WE 12, CH 11, GAB +1; KMB +4; KMV 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen) Tal: Waffenfokus (Klaue) Fert: Heimlichkeit +6, Klettern +8, Überlebenskunst +3, Wahr +6 Sprachen: Gemein |
| BF | AF | Infizierende Pusteln | Bei H/S Schaden: Pustel platzen auf Angreifer: Nekrotische Beulen |
| BF | | Nekrotische Beulen | Krankheit: A=Kontakt, SGZ=11, I=1Tag, F=1/Tag, E=1w4 KO, H=2 RW |
| BF | AF | Rennen auf allen vieren | Bewegungsrate 15m |
| BF | ÜF | Verzehren | Erfolg Bissangriff: 5 Temp TP |
| BF | AF | zu-Fall-bringender Sturmangriff | Bie erfolgreichem Biss nach Sturmangriff: als FA KMB +10 Zu-Fall-Bringen |

| # | 6 | INI / RK | Der Trog |
|-----|----|--------------------------|--|
| TP | 46 | 13 / 19 | <p>Plapperndes Hundertmaul, N MG Aberration, MHB1-211</p> <p>INI +3; Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahr +12, @Gibbering Mouther</p> <p>VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF16 (+3 GE +6 nat), TP 46 (4W8+28), REF +4,WIL +5</p> <p>ZÄH +8, Immun: Kritische Treffer, Präzisionsschaden; SR 5/Wuchtwaffen</p> <p>Verteidigung: Formlos</p> <p>AG: BR 3 m, Schwimmen 6 m, NK 6 Bisse +7 (1W4 plus Ergreifen)</p> <p>SW: ST 10, GE 17, KO 24, IN 4, WE 13, CH 12, GAB +3; KMB +3 (+7 Ringkampf)</p> <p>KMV 16 (kann nicht Zu-Fallgebracht werden)</p> <p>Tal: Waffenfinesse, Waffenfokus (Biss)</p> <p>Fert: Schwimmen +8, Wahr +12; VolksMod: Wahr +4, Sprachen: Aklo</p> |
| BA | AF | Blut saugen | Ringkampf nach Ergreifen: automatisch w4/Rd + 1 KO durch Blutsaugen |
| BA | ÜF | Plappern | als FA: Rad 18m WIL SG13 > 1Rd verwirrt, Erfolg: 24h immun |
| BA | | Speichel | Berührungsangriff auf Entfernung +6, ZÄH SG18 > w4 Rd blind |
| BA | ÜF | Untergrundbeherrschung | als SA Erde/Stein untern dem Körper zu Schlamm, bleibt 1 Min |
| BA | | Verschlingen | 6W4 Schaden plus 2 Punkte Konstitutionsschaden, RK 13, TP 4 |
| BF | AF | Formlos | Immun > Präzisionsschaden, Passt durch Öffnungen 1/4, Zwängen 1/8 |
| BF | AF | Rundumsicht | Kann nicht in die Zange genommen werden |
| # | 9 | INI / RK | Das Labor |
| TP | 42 | 8 / 17 | <p>Hymmir Urath, Ghul Barbar 3</p> <p>INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10</p> <p>VT: RK 17, RK-B 12, RK-FF17; (+2 GE, -2 Kampfrausch +2 nat +5 Rüstung)</p> <p>TP 42 (3W12+2W8+8), REF +3,WIL +6, ZÄH +3, Defensive Fähigkeiten: Reflexbewegung</p> <p>Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte</p> <p>AG: BR 13,5 m, NK Bastardschwert +1 +9 (1W10+5) und Biss +6 (1W6+2 + Lähmung)</p> <p>oder 2 Klauen +6 (1W3+2 + Lähmung) und Biss +6 (1W6+2 + Lähmung)</p> <p>SW: ST 18, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 12, GAB +4; KMB +8; KMV 20</p> <p>Tal: Mehrfachangriff, Umgang exo. Waffen Bastardschwert, Waffenfokus Bastardschwert</p> <p>Fert: Akrobatik +10, Heimlichkeit +10, Klettern +12, Überlebenskunst +10, Wahr +10</p> <p>Sprachen: Gemein</p> |
| BA | BF | G32 Kampfrausch 3 Rd/Tag | +4ST/KO +2Willen, -2RK +2TP/St, danach Erschöpft ^4+KOMod+2Rd/St |
| BA | | Lähmung | 1W4+1 Rd, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun |
| BE | BF | G33 Kampfrauschkraft | Schnelle Schritte: Bewegungsrate +1,5m (max 3x wählbar) #Kampfrausch |
| BF | ÜF | Ghulfieber | Krankheit: A=Verletzung, SGZ=13, I=1Tag, F=1/Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |
| KAr | Vw | G249 Trank: Bärenstärke | Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |

| # | 11 | INI / RK | Die Grube der Verwandlung |
|----|---------|---------------------------------|--|
| TP | 26 | 17 / 18 | Grul, CB MG Untoter, 4FG-31 |
| TP | 26 | | INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9 Aura (3 m, SG 15, 1W6+4 Minuten) |
| | | | VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF14 (+4 GE +4, nat), TP 17 (2W8+8), REF +4 |
| | | | WIL +7, ZÄH +4, Verteidigung: Resistenz gegen Fokussieren +2 |
| | | | AG: BR 9 m, NK Biss +5 (1W6+3 plus Krankheit und Lähmung) und |
| | | | 2 Klauen +5 (1W6+3 plus Lähmung) |
| | | | SW: ST 17, GE 19, KO -, IN 17, WE 18, CH 18, GAB +1; KMB +5; KMV 18 |
| | | | Tal: Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +6, Heimlichkeit +9, Klettern +8, Schwimmen +5, Wahr +9 |
| | | | Sprachen: Gemein |
| BA | Lähmung | | 1W4+1 Runde, ZÄH SG 15 |
| BF | ÜF | | Krankheit: A=Biss, SGZ=15, I=1Tag, F=1/Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |
| TP | 32 | 20 / 16 | Blutgebeine, CB, MG Untoter |
| | | | INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10 |
| | | | VT: RK 16, RK-B 11, RK-FF15 (+1 GE +5 nat), TP 32 (5W8+10), REF +2 |
| | | | WIL +5, ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte |
| | | | Todeseffekte; Resistenz: Feuer 10 |
| | | | AG: BR 9 m, NK 4 Tentakeln Berührungsangriff auf Entfernung |
| | | | +5 (Ergreifen) und 2 Klauen +6 (1W4+3), Angriffsfläche 1,50 m |
| | | | RW 1,50 m (9 m mit Tentakeln) |
| | | | SW: ST 16, GE 12, KO -, IN 12, WE 14, CH 12, GAB +3; KMB +5; KMV 16 |
| | | | Tal: Abhärtung, Große Zähigkeit, Waffenfokus (Tentakel) |
| | | | Fert: Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +9, Klettern +10, Wahr +10 |
| | | | VolksMod: Entfesselungskunst +15 |
| BA | M306 | Zerreißen | 2W4+4, bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden |
| BA | BF | 1M306 | Ziehen |
| | | | Tentakel, 9 m, bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen |
| BE | AF | Glitschig | Netze ohne Wirkung, Entfesselungskunst +15 |
| BF | AF | Tentakel | 4 Tentakeln bis 9m, je 10TP, Zerschneiden: kein Schaden beim Blutgebein |
| TP | 14 | 14 / 14 | Festrog, NB MG Untoter, MHB3-91 |
| TP | 14 | | INI +1; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +6, @Festrog |
| TP | 14 | | VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF13 (+1 GE +3 nat), TP 9 (2W8), REF +1, WIL +4 |
| TP | 14 | | ZÄH +0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte |
| TP | 14 | | AG: BR 9 m; Rennen auf allen Vieren, NK Biss +4 (1W6+3 plus Verzehren) |
| TP | 14 | | 2 Klauen +5 (1W4+3) |
| TP | 14 | | SW: ST 17, GE 13, KO -, IN 10, WE 12, CH 11, GAB +1; KMB +4 |
| | | | KMV 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen) |
| | | | Tal: Waffenfokus (Klaue) |
| | | | Fert: Heimlichkeit +6, Klettern +8, Überlebenskunst +3, Wahr +6 |
| | | | Sprachen: Gemein |
| BF | AF | Infizierende Pusteln | Bei H/S Schaden: Pustel platzen auf Angreifer: Nekrotische Beulen |
| BF | | Nekrotische Beulen | Krankheit: A=Kontakt, SGZ=11, I=1Tag, F=1/Tag, E=1w4 KO, H=2 RW |
| BF | AF | Rennen auf allen vieren | Bewegungsrate 15m |
| BF | ÜF | Verzehren | Erfolg Bissangriff: 5 Temp TP |
| BF | AF | zu-Fall-bringender Sturmangriff | Bie erfolgreichem Biss nach Sturmangriff: als FA KMB +10 Zu-Fall-Bringen |

| # | 12 | INI / RK | Die Gräberkammer |
|----|----|---------------|--|
| TP | 19 | 8 / 15 | Schatten, CB MG Untoter (körperlos), MHB1-228 |
| TP | 19 | | INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8, @Shadow VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung +2 Ausweichen +2 GE), TP 19 (3W8+6), REF+3, WIL+4, ZÄH+3, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Verteidigung: Körperlos, Resistenz: gegen fokussierte, Energie +2 AG: BR Fliegen 12 m (gut), NK Körperlose Berührung +4 (1W6 Stärkeschaden) SW: ST -, GE 14, KO -, IN 6, WE 12, CH 15, GAB +2; KMB +4; KMV 17 Tal: Ausweichen, Fertigungsfokus (Wahr), Fert: Fliegen +11, Heimlichkeit +8 (+12 in dämmrigem, Licht +4 in hellem Licht), Wahr +8 VolksMod: Heimlichkeit +4 in dämmrigem , Licht, -4 in hellem Licht |
| BA | ÜF | Brut erzeugen | Humanoiden, die durch ST-Schaden sterben werden in w4 Rd zum Schatten |
| BA | ÜF | Stärkeschaden | Berührung bei lebendigen: w6 ST-Schaden, Tot bei ST=0 |

Teil 3: Das untere Gewölbe

| # | 14 | | INI / RK | Der Hängende Seher |
|----|----|------------------------------|----------|--|
| TP | 47 | | 13 / 18 | Tazmirs Todesalb, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263 INI +7; Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahr +10, Unnat. Aura (9 m), @Wraith VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6 ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeff., Todeseffekte Verteidigung: Körperlos, Resistenz: >Fokussieren +2; Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht AG: BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 neg. Energie plus 1W6 Konstitutionsentzug) SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16 Tal: Blind kämpfen, Kampfreflexe, Verb. Initiative Fert: Diplomatie +10, Einschüchtern +13, Fliegen +7, Heimlich +11, Motiv +10, Wahr +10, Wissen Die Ebenen +7; Sprachen: Diabolisch, Gemein |
| BA | ÜF | 1M263 Brut erzeugen Todesalp | | durch Todesalp getötet: nach w4 Rd Todesalp -it -2 auf alle Würfe |
| BF | ÜF | Konstitutionsentzug Todesalp | | Zäh SG17 > w6 KO, Erfolgreicher Angriff: Todesalp 5 Temp TP |
| BF | ÜF | Lebensgespür | | bemerkt lebende Wesen wie mit Blindsicht auf 18m |
| BF | AF | Machtlos im Sonnenlicht | | im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen |
| # | 15 | | INI / RK | Ein Golem aus Talg |
| TP | 75 | | 17 / 13 | Talggolem, N MGs Konstrukt INI 1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0 VT: RK 13, RK-B 9 RK-FF13 (-1 GE +4 nat), TP 75 (10W10+20), REF +2 WIL +3, ZÄH +3, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte, Kälte; SR 10/Adamant und Wucht Waffen, Schwächen Feuer AG: BR 6 m, NK 2 Hiebe +12 (1W8+2 plus Ergreifen) SW: ST 15, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +10; KMB +12; KMV 21 |
| BA | AF | Aufsaugen | | Ringkampfwurf: Haltegriff: w4/Rd KO Schaden durch Flüssigkeiten absaugen |
| # | 16 | | INI / RK | Ein Lager für Untote |
| TP | 12 | | 17 / 12 | Zombie, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287 INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0, @Zombie VT: RK 12, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF +0, WIL +0, ZÄH +3 Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, SR 5/Hieb AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4) SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14 Tal: Abhärtung |
| | | Wankend | | Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen |
| TP | 13 | | 14 / 14 | Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125 INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5 ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte Verteidigung: Resistenz gegen fokussierte Energie +2 AG: BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und 2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung) SW: ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14 Tal: Waffenfinesse; Fert: Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahr +7; Sprachen: Gemein |
| BA | | Lähmung | | 1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun |
| BF | ÜF | Krankheit Ghulfieber | | A=Verwundung, SGZ=13, I=1Taq, F=1Taq, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |

| # | 17 | INI / RK | Die Jünger |
|----|----|----------------------|---|
| TP | 91 | 23 / 23 | <p>Mohrg, CB MG Untoter, MHB1-188</p> <p>INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +20, @Mohrg</p> <p>VT: RK 23, RK-B 15, RK-FF18 (+1 Ausweichen +4 GE +8 nat), TP 91 (14W8+28)</p> <p>REF +10,WIL +9, ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung</p> <p>Schlafeffekte, Todeseffekte</p> <p>AG: BR 9 m, NK 2 Hiebe +15 (2W8+5 plus Ergreifen)</p> <p>Zunge Berührungsangriff+10 (Lähmung)</p> <p>SW: ST 21, GE 19, KO -, IN 11, WE 10, CH 14, GAB +10; KMB +15 (+19 Ringkampf)</p> <p>KMV 30</p> <p>Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Lähmung), Fertigkeitsfokus (Wahr), Tänzeler Angriff, Verb. Initiative,</p> <p>Fert: Heimlichkeit +21, Klettern +22, Schwimmen +19, Wahr +20</p> |
| BA | ÜF | Brut erzeugen | Tot durch Mohrg: augenblicklich schneller Zombie unter Kontrolle Mohrg +w6/TW+1Rd Hast |
| BA | ÜF | Lähmung | ZÄH SG 19 > 1W4 Minuten |
| # | 18 | INI / RK | Die Vorhalle |
| TP | 60 | 11 / 26 | <p>Raksmit, Maden-Mumie, RB MG Untoter, MHB1-191</p> <p>INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +16 Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung 1W4 Runden WIL SG 16 keine Wirkung), @Mummy</p> <p>VT: RK 26, RK-B 10, RK-FF 26 (+10 nat +6 Rüs), TP 60 (8W8+24), REF +4,</p> <p>WIL +10, ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gifte, Krank, Lähmung, Schlaf + Todeseffekte</p> <p>SR 5/Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer</p> <p>AG: BR 6 m, Hieb +14 (1W8+10 + Madenfieber) oder Langschwert +1 +15 (1W8+11)</p> <p>SW: ST 24, GE 10, KO -, IN 6, WE 15, CH 15, GAB +6; KMB +13; KMV 23,</p> <p>Tal: Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Waffenfokus (Hieb)</p> <p>Fert: Heimlichkeit +11, Wahr +16; Sprachen: Gemein</p> |
| BF | ÜF | Verzweiflung | Rad 9m: Mumie erblicken: WIL SG16 > w4 Rd gelähmt |
| BF | ÜF | Madenfieber | Krankheit A=Hieb SGZ=20, I=w3 Tage, F=1/Tg, E=w3 GE + w3 KO, H=2 RW |
| # | 21 | INI / RK | Der innere Siegelraum |
| TP | 12 | 14 / 14 | <p>Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125</p> <p>INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Ghoul</p> <p>VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5</p> <p>ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte</p> <p>Verteidigung: Resistenz: gegen fokussierte Energie +2</p> <p>AG: BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und</p> <p>2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)</p> <p>SW: ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14</p> <p>Tal: Waffenfinesse, Fert: Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3, Wahr +7; Sprachen: Gemein</p> |
| BA | | Lähmung | 1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun |
| BF | ÜF | Krankheit Ghulfieber | A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW |

| | | | |
|-------|--------------------------------|--------|---|
| TP 82 | | 8 / 24 | <p>Drazmorg, Mensch. Gruftschreckenhegemon Kle3/Nek3/MTh2, RB MG Untoter</p> <p>INI +2; Blindsicht 18 m Radius, Dunkelsicht 18 m; Wahr +9 Aura Böse</p> <p>VT: RK 24, RK-B 12, RK-FF23 (+2 GE +4 nat +4 Rüstung +4 Schild)</p> <p>TP 82 (8W8+40+3), REF +7, WIL +11, ZÄH +12, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten</p> <p>Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; Verteidigung: Entropieschild</p> <p>AG: BR 1,50 m, Fliegen 18 m (perfekt), NK Hieb +6 (1W4+2 + Lebenskraftentzug)</p> <p>VZ: Vorbereitete Kleriker und Magierzauber: ZS 5, Domänen: Tod, Zerstörung</p> <p>SW: ST 12, GE 14, KO -, IN 19, WE 15, CH 20, GAB +4; KMB +5; KMV 17</p> <p>Tal: Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verb. Gegenzauber, Waffenfokus (Strahl), Wundersamen Gegenstand herstellen</p> <p>Fert: Diplomatie +10, Fliegen +17, Handwerk Alchemie +8, Handwerk Eisenarbeiten +8</p> <p>Heilkunde +6, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +9, Sprachenkunde +10, Wahr +9</p> <p>Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +9, Wissen (Geschichte) +9</p> <p>Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +15,</p> <p>Sprachen: Gemein, Infernal</p> |
| BA | Blutige Hand | 5/Tag | Berührungsangriff+6, 1W6 Punkte Blutung für 1 Runde |
| BA | Grabeshauch | 7/Tag | Berührungsangriff+6, Erschüttert für 1 Runde |
| BA | Macht über Untote | 7/Tag | Untote befehligen, SG 16 |
| BA | Neg. Energie fokuss. | 6/Tag | 2w6, SG 16 |
| BA | Lebenskraftentzug | | 1 negative Stufe, SG 19 |
| BA | Zerstörerischer Schlag | 5/Tag | +1 Moralbonus auf Schaden im Nahkampf |
| BE | Arkane Verbindung | | Fokus, Stecken der Ausspähung |
| BF | ÜF Brut erzeugen | | Tote Gegner werden nach 1w4 Rd zu Gruftschreckenhegemon unter Kontrolle |
| BF | ÜF Lebenskraftentzug | | Treffer durch NK/FK: 1 neg. Stufe, Drazmorg 1h 5 Temp TP |
| BF | ÜF Untotentreue | | als FA alle Gruftschrecken Rad 9m befehligen |
| 3 | Vw G306 Mit Stein verschmelzen | | Du+Ausrüstung verschmelzen mit Stein =A ~vgG *Du #10min/St |
| 3 | Hv G349 Unsichtbar.t aufheben | | Bannt 100Pf/St Unsichtbarkeit =A ~vg #1min/St RW |
| 3 | Vz G367 Wut SG15 | | ST/KO +2, Willen+1, RK-2 =A ~vg >30m+3m/St *1Kreatur/3St *Konz+1Rd/St R- |
| 2 | Hv G261 Dunkelheit | | Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R- |
| 2 | Hv G311 Ort entweihen | | Bereich stärkt Untote: Text =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2h/St R- |
| 2 | Ne G346 Totenglocke | | Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW |
| 2 | Hv G359 Waffe des Glaubens | | eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R- |
| 1 | Ba G267 Entropieschild | | 20% Fehlschlag bei FK-Angriff gegen Dich =A ~vg *Du #1min/St |
| 1 | Ne G277 Furcht auslösen | | Ziel mit max 5 TW verängstigt (RW WIL:erschüttert) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1W4Rd |
| 1 | Ne G346 Totenwache | | Enthüllt, wie nahe Ziele dem Tode sind =A ~vg "Kegel 9m #10min/St R- |
| 1 | Be G355 Verhüllender Nebel | | Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R- |
| 1 | Vw G361 Wasser weihen | | 1/2 Liter heiliges Wasser =1min ~vgm *Berührung #sofort RW |
| 0 | Er G285 Göttliche Führung | | +1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW |
| 0 | Ba G318 Resistenz | | RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW |
| 0 | Vw G347 Tugend | | +1 temp TP =A ~vgG *Berührte Kreatur #1min RZ |
| 0 | Be G360 Wasser erschaffen | | 7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R- |
| 3 | Hv L G254 Blitz SG17 | | Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR |
| 3 | Ne G267 Entkräftender Strahl | SG18 | Strahl entkräftet ST/GE-6, ½Bew. =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1min/St RZ=Erschöpft ST/GE-2 |
| 3 | Ne G351 Vampirgriff | | 1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R- |
| 2 | Er G279 Gedanken wahrneh. | | oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW |
| 2 | Ne G283 Ghulhand SG17 | | Lähmt Ziel, Ziel stinkt, das macht krank =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ |
| 2 | Vw G316 Pracht des Adlers | | Charisma +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW |
| 2 | Hv G331 Sengender Strahl | SG16 | 1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R- |

| | | | | | |
|--|---------|-------------------|-----------------------------|--|---|
| 1 | Hv F | G256 | Brennende Hände SG15 | | 1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbare fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½ |
| 1 | Ne | G292 | Kalte Hand SG16 | | Berührung: 1W6 Schaden + -1ST (RZ), Untote Panik (RW) =A ~vg *1Kreatur/St #sofort |
| 1 | Hv | G303 | Magisches Geschoss | | 1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R- |
| 1 | Ba | G322 | Schild | | Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St |
| 1 | Ne | G328 | Schwächestrahlg SG16 | | Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (halber ST-Schaden) |
| 0 | Vw L | G255 | Botschaft | | Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R- |
| 0 | Er | G299 | Magie entdecken | | magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| 0 | Er | G299 | Magie lesen | | magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St |
| 0 | Vw | G300 | Magierhand | | Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R- |
| | | | | | |
| # | | | INI / RK | Das Treffen mit Lucimar | |
| TP | 67 | 13 / 22 | | Lucimar, Untoter Magier (Nekromant) 9 in Worggestalt | |
| INI +6; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +5 | | | | | |
| VT: RK 22, RK-B 12, RK-FF20 (+2 GE +4 Magierrüstung +2 nat +4 Schild) | | | | | |
| TP 67 (9W8+9), REF +5,WIL +6, ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten | | | | | |
| Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte | | | | | |
| AG: BR 12 m, NK Biss +7 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen) | | | | | |
| VZ: Vorbereitete Nekromantenzauber: ZS 9 | | | | | |
| SW: ST 17, GE 15, KO -, IN 19, WE 11, CH 11, GAB +4; KMB +7 (+9 gegen | | | | | |
| Zu-Fall-bringen); KMV 19 (21, gegen Zu-Fall-bringen) | | | | | |
| Tal: Große Zähigkeit, Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen | | | | | |
| Verb. Initiative, Zauber, verstärken, Zauberkonzentration (Nekromantie) | | | | | |
| Fert: Bluffen +5, Heimlichkeit +10, Überlebenskunst +0 (+4 Spuren mit Geruchssinn) | | | | | |
| Wahr +5, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Die Ebenen) +10, Wissen (Geschichte) +10 | | | | | |
| Wissen (Natur) +10, Wissen (Religion) +16, Zauberkunde +16 | | | | | |
| Sprachen: Abyssisch, Gemein, Goblinisch, Infernalisch | | | | | |
| | | | | | |
| BA | | Grabeshauch | 7/Tag | Berührungsangriff+6, Erschüttert für 4 Runden | |
| BA | | Macht über Untote | 7/Tag | Untote befehligen, SG 14 | |
| | | | | | |
| BE | | Arkane Verbindung | | Vertrauter, Keiner | |
| BE | BF | G67 | Lebenssicht | 9 Rd/Tag | Blindsicht für lebende/tote entdecken "Rad 3m+3m/4St über 8te |
| 5 | Ne | G261 | Dürre SG20 | | 1 Pflanze verdorrt/ 1W6/St bei 1 Pflanzekreatur =A ~vgG *Berührung #sofort RZ |
| 5 | Hv F | G272 | verst. Feuerball SG17 | #1 | 1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR, alle Variablen +50% |
| 4 | Be | G260 | Dimensionstür | | Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW |
| 4 | Ne | G267 | Entkräftung SG19 | 2x #2 | Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R- |
| 2 | Ne | G283 | verst. Ghulhand | | Lähmt Ziel, Ziel stinkt =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ, alle Var +50% |
| 3 | Be | G325 | Schneesturm | | Behindert Sicht + Bewegung =A ~vgMG >120m+12m/St "Radius 12m #1Rd/St R- |
| 3 | Hv L | G325 | verst. Schockgriff | | 1W6 Elektro/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *BÜ NK #sofort R-, alle Var +50% |
| 3 | Ne | G328 | verst. Schwächestrahlg | | Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ ½ ST), alle Var+50% |
| 3 | Ne | G351 | Vampirgriff | 2x | 1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R- |
| 2 | Ne | G252 | Blind/Taub verursachen SG16 | | Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ |
| 2 | Ne | G270 | Falsches Leben | vk | 1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St |
| 2 | Ne | G281 | Geisterhand | | -w4 TP während des Zaubers, körperlose Hand für BÜ =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R- |
| 2 | Ne | G283 | Ghulhand Sg17 | | Lähmt Ziel, Ziel stinkt, das macht krank =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ |
| 2 | Be | G328 | Schwarm herbeizaub. | | Beschwört Fledermäuse/Ratten/Spinnen =1Rd ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #Konz.+2Rd R- |
| 1 | Il | G249 | Bauchreden | | Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |
| 1 | Be | G300 | Magierrüstung | vk | RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW |
| 1 | Ba | G322 | Schild | vk | Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St |
| 1 | Ne | G328 | Schwächestrahlg | | Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (halber ST-Schaden) |
| 1 | Er | G369 | Zielsicherer Schlag | | TW +20 =A ~vf *Du #Text |
| 0 | Hv | G246 | Aufblitzen SG14 | 2x | Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ |
| 0 | Ne | G269 | Erschöpfende Berührung SG15 | | Berührungsangriff erschöpft Ziel =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ |
| 0 | Hv | G297 | Licht | | Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R- |
| 0 | Er | G299 | Magie lesen | | magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St |

Falkengrund E1: Jahrmarkt der Tränen

Teil 1: Fest auf dem Eis

| # | 1 | INI / RK | Kassenhäusschen |
|----|----|----------|--|
| TP | 9 | 15 / 10 | Schausteller, N, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0,WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3; Sprachen: Gemein |
| TP | 9 | | |
| # | 3 | INI / RK | Das Baby im Glasgefäß |
| TP | 11 | 17 / 14 | Homunkulus, Gesinnung des Erschaffers, SK Konstrukt, MHB1-152 INI +2; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +3, @Homunculus VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF12 (+2 Größe +2 GE), TP 11 (2W10), REF +4, WIL +1 ZÄH +0, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte AG: BR 6 m, Fliegen, 15 m (gut), NK Biss +3 (1W4-1 plus, Gift) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m SW: ST 8, GE 15, KO -, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB -1; KMV 11 Tal: Blitzschnelle Reflexe; Fert: Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahr +3 Sprachen: Gemein (kann nicht sprechen); Telepathische Verbindung |
| BF | AF | | Gift |
| BF | ÜF | | Telep. Verbindung |
| TP | 9 | 15 / 10 | Stich, N, Schausteller, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0,WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3; Sprachen: Gemein |
| TP | 9 | 15 / 10 | Menschlicher Fisch, N, Schausteller, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0,WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3, Sprachen: Gemein |
| TP | 9 | 15 / 10 | Schwertschluckerin, N, Schausteller, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0,WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3, Sprachen: Gemein |

| | | | | | |
|----|----|-------|-----------------------------------|----------|--|
| TP | | 13 | | 12 / 15 | Jebro und Nedders, NB, Mittlerer Monströser Humanoide INI +1; Blindsicht 12m, Geruchssinn; Wahr +6 VT: RK 15, RK-B +11, RK-FF14 (+1 GE +4 nat), TP 13 (2W10+2) REF +4WIL +2 ZÄH +1, Immun: Illusionen und Angriffsformen, die auf einem funktionierenden Sehvermögen beruhen AG: BR 9 m, NK Streitaxt +4 (1W8+3) SW: St 15, GE 13, KO 13, IN 10, WE 8, ch 6, GAB +2; KMB +4; KMV 15 Tal: Verstohlenheit, Wachsamkeit Fert: Heimlichkeit +8 (+18), Klettern +6, Überlebenskunst +4, Wahr +6 VolksMod: +10 auf Heimlichkeit im Gebirge + Unterirdisch Sprachen: Gemeinsprache, Grimlock |
| BE | AF | 1M299 | Geruchssinn | | kann Annäherung durch Geruch erkennen, Spuren verfolgen usw. |
| BF | AF | | Blindsicht | | kann Standort von Kreaturen Rad 12 m bestimmen wie mit sehen |
| TP | | 9 | | 15 / 10 | Fette Frau, N, Schausteller, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0,WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3; Sprachen: Gemein |
| TP | | 10 | | 15 / 10 | Giftmensch, N, Schausteller, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0,WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff, Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3, Sprachen: Gemein |
| TP | | 65 | | 15 / 18 | Einköpfiger Ettin, CB, Großer Humanoider (Riese), MHB1-114 INI +3; Dämmersicht; Wahr +12, @Ettin VT: RK 18, RK-B 8, RK-FF 18 (-1 GE, -1 Größe +8 natürlich +2 Rüstung) TP 65 (10W8+20), REF +2, WIL +5, ZÄH +9 AG: BR 12 m, NK 2 Streitflegel +12/+12/+7/+7 (2W6+6), FK 2 Wurfspeere +5 (1W8+6) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 23, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 11, GAB +7; KMB +14; KMV 23 Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verb. Initiative, Verb. Überrennen, Fert: Mit Tieren umgehen +8, Wahr +12 VolksMod: Wahr +4; Sprachen: Ein Gemisch aus Goblin, Riesisch und Orkisch |
| BA | AF | | Überlegener Kampf mit zwei Waffen | | Kämpft mit Streitkolben oder Wurfspeer in jeder Hand ohne Abzüge |
| # | | 6 | | INI / RK | Starkbierzelt |
| TP | | 13 | | 7 / 11 | Betrunkener Jasell, N, mittelgroßer Humanoider, Menschlicher Krieger 2 INI +1; Wahr +0 VT: RK 11, RK-B 10, RK-FF10, TP 13 (2W10+2), REF +1,WIL +0, ZÄH +5 AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +4 (1W2+5) SW: ST 16, GE 12, KO 14, IN 9, WE 10, CH 11, GAB +2, KMB +5, KMV 16 Tal: Heftiger Angriff, Verb. waffenloser Schlag Fert: Beruf (Holzfäller) +4, Einschüchtern +4, Klettern +6, Reiten +4, Schwimmen +3 Sprachen: Gemein |

| # | 7 | INI / RK | Burleske |
|-----|----|----------|--|
| TP | 6 | 7 / 13 | Kroik Ketten, Ork, Ork Krieger 1, MHB1-204 INI +0; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -1, @Orc VT: RK 13, RK-B 10, RK-FF 13 (+3 Rüstung), TP 6 (1W10+1), REF +0, WIL -1, ZÄH +3 Verteidigung: Wildheit AG: BR 9 m, NK Krummschwert +4 (2W4+4/18-20), FK Wurfspeer +1 (1W6+3) Schwächen: Lichtempfindlichkeit SW: ST 17, GE 11, KO 12, IN 7, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +4; KMV 14 Tal: Waffenfokus Krummschwert, Fert: Einschüchtern +2; Sprachen: Gemein, Ork |
| # | 7a | INI / RK | Das Innere der Burleske |
| TP | 6 | 7 / 13 | Ork, Ork Krieger 1, MHB1-204 INI +0; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -1, @Orc VT: RK 13, RK-B 10, RK-FF 13 (+3 Rüstung), TP 6 (1W10+1), REF +0, WIL -1, ZÄH +3 Verteidigung: Wildheit AG: BR 9 m, dornenbeschlagene Handschuhe +4 (1W4+3) Schwächen: Lichtempfindlichkeit SW: ST 17, GE 11, KO 12, IN 7, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +4; KMV 14 Tal: Waffenfokus Krummschwert, Fert: Einschüchtern +2; Sprachen: Gemein, Ork |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| TP | 6 | | |
| # | 7b | INI / RK | Kabrans Torheit |
| TP | 50 | 7 / 22 | Kabran Blutauge, CB, M Humanoid (Halbork), Halborkischer Sch5/ Käm2 INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10 VT: RK 22, RK-B 13, RK-FF19 (+1 Ausweichen +2 GE +1 nat +8, Rüstung) TP 50 (7 TW; 5W8+2W10+14), REF +6, WIL +3 (+4 gegen Furcht), ZÄH +6 Verteidigung: Entrinnen, Reflexbewegung AG: BR 9 m, NK Dolch +1 +10 (1W4+4 plus Gift), FK Dolch MA +9 (1W4+3 + Gift) SW: ST 17, GE 14, KO 15, IN 12, WE 15, CH 12, GAB +5, KMB +8, KMV 20 Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzeler Angriff, Schnelle Waffenbereitschaft, Verb. Initiative, Waffenfokus (Dolch) Fert: Akrobatik +12, Diplomatie +9, Einschüchtern +13, Klettern +11, Motiv erkennen +10, Schätzen +10, Schwimmen +11, Wahr +10, Wissen (Lokal) +9 Sprachen: Gemein, Elfish, Orkisch |
| BA | | | Schwarzviperngift 3x |
| BA | BF | G77 | Hinterhältiger Angriff+ 3W6 |
| BA | BF | G78 | Blutende Wunde |
| BE | BF | G77 | Fallen finden |
| KAr | Be | G307 | Trank: Mittlere Wunden heilen |
| KAr | Vw | G278 | Trank: Gasförmige Gestalt |
| # | 6 | INI / RK | Zelt der Wunder der modernen Ingenieurskunst |
| TP | 13 | 7 / 11 | Holz knecht Zeltrausschmeisser, N, mittelgroßer Humanoider, Menschlicher Krieger 2 INI +1; Wahr +0 VT: RK 11, RK-B 10, RK-FF10, TP 13 (2W10+2), REF +1, WIL +0, ZÄH +5 AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +4 (1W2+5) SW: ST 16, GE 12, KO 14, IN 9, WE 10, CH 11, GAB +2, KMB +5, KMV 16 Tal: Heftiger Angriff, Verb. waffenloser Schlag Fert: Beruf (Holzfäller) +4, Einschüchtern +4, Klettern +6, Reiten +4, Schwimmen +3 Sprachen: Gemein |

| # | 12 | | INI / RK | Quinns Vorstellung |
|----|------|-----------------------|--------------------------|--|
| TP | 62 | | 16 / 24 -B 19 | Namdrin Quinn, Halbelf Barde 7/ Schattentänzer 2, CN MG Humanoide (Elf) INI +5; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12 VT: RK 24 RK-B 19, RK-FF17 (+2 Ablenkung +2 Ausweichen +5 GE +2 nat, +3 Rüstung), TP 62 (9 TW; 9W8+18), REF +14,WIL +9, ZÄH +7 (+2 gegen Verzauberungen +4 gegen Schalleffekte), Immun: Schlaf; Verteidigung: Bewandert Entrinnen, Reflexbewegung AG: BR 18 m, NK Schatten +13 (1W6/19-20), NK Schatten +11/+11/+6 (1W6/19-20) und Flüster +11 (1W6/19-20), FK Wyvernstachel +13 (1W8+1 plus Gift); BZ: ZS 7 SW: ST 8, GE 21, KO 14, IN 11, WE 12, CH 16, GAB +6, KMB +5, KMW 23 Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitenfokus (Auftreten Schwerttanz) Kampfreflexe, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +18, Auftreten (Saiteninstrumente) +15, Auftreten (Schwerttanz) +18 Bluffen +15, Diplomatie +15, Entfesselungskünstler +17, Fliegen +18 Heimlichkeit +17, Wahr +12, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Geschichte) +10 Wissen (Lokales) +10, Wissen (Natur) +8 Sprachen: Gemein, Elfish |
| BA | G34 | Bardenauftritt | 18 Rd/Tg | Beginn: A, ab7.St=BA, ab 13=SA, Fortsetzen: FA ~vg ^4+CHMod+2/St>1*Rd => 4 Runden |
| BF | ÜF | G36 | Bannlied A Bar | bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt |
| BF | ZF | G37 | Einflüsterung A Bar | wie Zauber Einflüsterung auf fasziniertes Ziel (zählt nicht als Auftritt) *1 Kreatur #Auftritt |
| BF | ÜF | G36 | Faszinieren A Bar | Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt |
| BF | ÜF | G37 | Lied des Erfolgs +3 A | FW auf 1 Fertigkeit+1+1/4St >9m *Verbündete #Auftritt |
| BF | ÜF | G37 | Lied des Mutes +2 A | Moralbon+1RW>Bez/Furcht, Kompetenzbon+1TW/SW(+1St5/11/17) *Verbündete #Auftritt |
| BE | G35 | Bardenwissen Bar | | alle Wissenfert. ungeübt +½St auf alle Würfe (0 bei Ränge eintragen für Berechnung) |
| BE | G23 | Elfenblut | | Volksbezogener Effekt: sowohl Elf als auch Mensch |
| BE | G38 | Gelehrter 1/Tag | | jede Wissenfertigkeit mit Rängen: 10 nehmen, 1/Tag 20 (St11:2x, St17:3x) |
| BE | G380 | Meisterl. Verstecken | | Heimlichkeit einsetzen unter beobachtung, innerhalb 3m Schatten: verstecken im Schatten |
| BE | G38 | Vielseitiger Auftritt | | Saiteninstrumente, Tanz; Fertigkeitwürfe auf andere Fertigkeiten anwenden |
| 3 | Vw | G286 | Hast | 1/T↓ +1 AG mit v. GAB +1 TW/RK/Ref +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1RdSt RZ |
| 3 | Vz | G356 | Verwirrung SG16 | Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW |
| 2 | Vz | G271 | Fesseln | 3/T↓ Fesselt die Aufmerksamkeit aller =1Rd ~vg >30m+3m/St *viele Kreaturen #max1h RW |
| 2 | Er | G279 | Gedanken wahrnehmen Sg15 | oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW |
| 2 | Be | G284 | Glitzerstaub | Blendet+macht Umriss sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW |
| 2 | Il | G333 | Spiegelbilder | Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St |
| 1 | Ba | G242 | Alarm | 4/T↓ Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R- |
| 1 | Be | G296 | Leichte Wunden heilen | Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW |
| 1 | Vz | G312 | Person bezaub. SG14 | Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW |
| 1 | Il | G336 | Stilles Trugbild SG14 | Erschafft sichtbare Illusion =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration RW |
| 0 | Vw | G255 | Botschaft | ∞ Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R- |
| 0 | Il | G281 | Geisterh Gerä. SG13 | ∞ Vorgetäushtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW |
| 0 | Hv | G297 | Licht | ∞ Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R- |
| 0 | Er | G299 | Magie entdecken | ∞ magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| 0 | Er | G299 | Magie lesen | ∞ magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St |
| 0 | Hv | G339 | Tanzende Lichter | ∞ 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |

| # | 13 | INI / RK | Das Monster Gradzaal |
|----|----|----------|--|
| TP | 45 | 12 / 14 | Minotaurus, CB, Großer monströser Humanoider, MHB1-186 INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10, @Minotaur VT: RK 14, RK-B 9, RK-FF14 (-1 Größe +5 nat), TP 45 (6W10+12), REF +5 WIL +5, ZÄH +6, Verteidigung: Natürliche Schläue AG: BR 9 m, NK Zweihändige Axt +9/+4 (3W6+6/x3) und Durchbohren +4 (1W6+4) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m SW: ST 19, GE 10, KO 15, IN 7, WE 10, CH 8, GAB +6; KMB +11; KMV 21 Tal: Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verb. Ansturm Fert: Einschüchtern +5, Heimlichkeit +2, Überlebenskunst +10, Wahr +10 VolksMod: Überlebenskunst +4, Wahr +4; Sprachen: Riesisch |
| BA | | | Mächtiger Sturmangriff Durchbohren +11, 2W6+6 |
| BF | AF | | Natürliche Schläue Immun > Zauber Irrgarten + Verirren, nie auf falschem Fuß |
| # | 14 | INI / RK | Das Eislabrynth |
| TP | 9 | 15 / 10 | Schausteller, Menschlicher Experte/Expertin 2 INI +0; Wahr +3 VT: RK 10, RK-B 10, RK-FF10, TP 9 (2W8), REF +0, WIL +3, ZÄH +0 AG: BR 9 m, NK Dolch +0 (1W4-1), FK Dolch +1 (1W4-1) SW: ST 8, GE 11, KO 10, IN 10, WE 9, CH 12, GAB +1, KMB +0, KMV 10 Tal: Fertigkeitfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Verb. waffenloser Angriff, Fert: Akrobatik +5, Auftreten +5, Bluffen +9, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +7 Klettern +4, Mechanismus ausschalten +7, Wahr +3; Sprachen: Gemein |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| # | 15 | INI / RK | Eisskulpturen |
| TP | 39 | 12 / 22 | Eismetz, CB Kleines Feenwesen (Kälte) INI +6; Sinne: Dunkelsicht 18 m; Dämmerlicht; Wahr +6 VT: RK 22, RK-B 18, RK-FF15 (+1 Ausweichen +6 GE +1 Größe +4 nat) TP 39 (6W6+18), REF +11, WIL +6, ZÄH +5, Immun: Kälte Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Schall AG: BR 9 m, NK Leichter Hammer Meisterarbeit +11 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) NK Leichter Hammer Meisterarbeit +9 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) und Schnitzmeißel Meisterarbeit +9 (1W3+1/x3 + 1W6 Kälte) und Borsteneisbart +3 (1W4+1 + 1W6 Kälte), FK Eiszapfensplitter +10 (1W3+1 + 1W6 Kälte); ZF: ZS 10 SW: ST 12, GE 22, KO 16, IN 11, WE 13, CH 12, GAB +3; KMB +3; KMV 20 Tal: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +15, Bluffen +7, Diplomatie +5, Einschüchtern +3 Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +15, Verkleiden +9 (+11 Schauspiel +21 mit Selbstverkleidung), Wahr +6; Sprachen: Gemein, sylvanisch |
| BA | ÜF | | Borsteneisbart Gegner: NK Treffer: REF SG16 > w4 Klingenschaden + w6 Kälte |
| BA | ÜF | 1/Tag | Knochenschwundfluch 1 Gegner10m: WIL SG14>mehr als 1 BA/Rd w6+1GE+1ST, ZÄH SG14 ½, kein Att, W/Schall x2 |
| BA | ÜF | | Frostgriff keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BE | ÜF | | Frostläufer Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |

Teil 3: Jahrmarkt der Tränen

| # | 1 | INI / RK | Kassenhäuschen |
|----|----|----------|--|
| TP | 11 | 23 / 20 | Düstereis-Erdwicht, NB SK Feenwesen (Kälte) |
| TP | 11 | | INI +8; Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht; Wahr +9 |
| TP | 11 | | VT: RK 20, RK-B 16, RK-FF16 (+4 GE +4 nat +2 Größe), TP 11 (2W6+2) |
| TP | 11 | | schnelle Heilung 3, REF +7, WIL +5, ZÄH +1, Immun: Kälte; ZR 16 |
| | | | Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer |
| | | | AG: BR 6 m, NK Kurzschild +7 (1W4-1/ 19-20) und Klaue +2 (1W3-1) |
| | | | Angriffsfläche 0,75 m; RW 0,75 m; ZF: ZS 7 |
| | | | SW: ST 9, GE 18, KO 13, IN 14, WE 14, CH 16, GAB +1; KMB -2; KMV 12 |
| | | | Tal: Verb. Initiative, Waffenfinesse |
| | | | Fert: Bluffen +8, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Lederarbeiten) +7, Handwerk (Metallverarbeitung) +7, Heimlichkeit +9 (+14 im Wald), Überlebenskunst +7 |
| | | | Wahr +9, Wissen(Natur) +7; VolksFert: Heimlichkeit +5 (im Wald), Wahr +2 |
| | | | Sprachen: Gemein, Halblingsprache sylvanisch |
| BA | | | Kalte Berührung |
| BA | ÜF | | 1/Tag: BÜ w6 Kälte |
| BA | ÜF | | Frostgriff |
| BA | ÜF | | keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BF | ÜF | | Frostläufer |
| BF | ÜF | | Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |
| ZF | Vz | G356 | Verwirrung Sg17 |
| ZF | Vz | G356 | 1/T↓ Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW |
| ZF | Hv | G257 | Dauerhafte Flamme |
| ZF | Hv | G257 | Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm *berührter Gegenstand #Permanent R- |
| ZF | Hv | G339 | Tanzende Lichter |
| ZF | Hv | G339 | 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| ZF | Be | G260 | Dimensionstür |
| ZF | Be | G260 | Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW |
| ZF | Ba | G328 | Schutzkreis > Gutes |
| ZF | Ba | G328 | RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW |
| ZF | II | G333 | Spiegelbilder |
| ZF | II | G333 | Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St |
| ZF | II | G249 | Bauchreden SG14 |
| ZF | II | G249 | Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |
| # | 2 | INI / RK | Herrn Sathelbrys wilde Schlittenfahrt |
| TP | 39 | 12 / 22 | Eismetz, CB Kleines Feenwesen (Kälte) |
| | | | INI +6; Sinne: Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht; Wahr +6 |
| | | | VT: RK 22, RK-B 18, RK-FF15 (+1 Ausweichen +6 GE +1 Größe +4 nat) |
| | | | TP 39 (6W6+18), REF +11, WIL +6, ZÄH +5, Immun: Kälte |
| | | | Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Schall |
| | | | AG: BR 9 m, NK Leichter Hammer Meisterarbeit +11 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) |
| | | | NK Leichter Hammer Meisterarbeit +9 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) und Schnitzmeißel |
| | | | Meisterarbeit +9 (1W3+1/x3 + 1W6 Kälte) und Borsteneisbart +3 |
| | | | (1W4+1 + 1W6 Kälte), FK Eiszapfensplitter +10 (1W3+1 + 1W6 Kälte); ZF: ZS 10 |
| | | | SW: ST 12, GE 22, KO 16, IN 11, WE 13, CH 12, GAB +3; KMB +3; KMV 20 |
| | | | Tal: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +15, Bluffen +7, Diplomatie +5, Einschüchtern +3 |
| | | | Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +15, Verkleiden +9 (+11 Schauspiel +21 mit Selbstverkleidung), Wahr +6; Sprachen: Gemein, sylvanisch |
| BA | ÜF | | Borsteneisbart |
| BA | ÜF | | Gegner: NK Treffer: REF SG16 > w4 Klingenschaden + w6 Kälte |
| BA | ÜF | | Knochenschwundfluch |
| BA | ÜF | 1/Tag | 1 Gegner10m: WIL SG14>mehr als 1 BA/Rd w6+1GE+1ST, ZÄH SG14 ½, kein Att, W/Schall x2 |
| BA | ÜF | | Frostgriff |
| BA | ÜF | | keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BE | ÜF | | Frostläufer |
| BE | ÜF | | Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |

| # | 5 | INI / RK | Das Titanenrad |
|----|----|----------|--|
| TP | 7 | 23 / 20 | Düstereis-Erdwicht, NB SK Feenwesen (Kälte) |
| TP | 7 | | INI +8; Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht; Wahr +9 |
| TP | 7 | | VT: RK 20, RK-B 16, RK-FF16 (+4 GE +4 nat +2 Größe), TP 11 (2W6+2) |
| | | | schnelle Heilung 3, REF +7, WIL +5, ZÄH +1, Immun: Kälte; ZR 16 |
| | | | Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer |
| | | | AG: BR 6 m, NK Kurzschild +7 (1W4-1/ 19-20) und Klaue +2 (1W3-1) |
| | | | Angriffsfläche 0,75 m; RW 0,75 m; ZF: ZS 7 |
| | | | SW: ST 9, GE 18, KO 13, IN 14, WE 14, CH 16, GAB +1; KMB -2; KMV 12 |
| | | | Tal: Verb. Initiative, Waffenfinesse |
| | | | Fert: Bluffen +8, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Lederarbeiten) +7, Handwerk (Metallverarbeitung) +7, Heimlichkeit +9 (+14 im Wald), Überlebenskunst +7 |
| | | | Wahr +9, Wissen(Natur) +7; VolksFert: Heimlichkeit +5 (im Wald), Wahr +2 |
| | | | Sprachen: Gemein, Halblingsprache sylvanisch |
| BA | | | Kalte Berührung |
| | | | 1/Tag: BÜ w6 Kälte |
| BA | ÜF | | Frostgriff |
| | | | keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BF | ÜF | | Frostläufer |
| | | | Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |
| ZF | Vz | G356 | Verwirrung Sg17 |
| | | | 1/T↓ |
| | | | Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW |
| ZF | Hv | G257 | Dauerhafte Flamme |
| | | | Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm *berührter Gegenstand #Permanent R- |
| ZF | Hv | G339 | Tanzende Lichter |
| | | | 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| ZF | Be | G260 | Dimensionstür |
| | | | Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW |
| ZF | Ba | G328 | Schutzkreis gegen Gutes |
| | | | RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW |
| ZF | II | G333 | Spiegelbilder |
| | | | Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St |
| ZF | II | G249 | Bauchreden SG14 |
| | | | Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |
| # | 6 | INI / RK | Starkbierzelt |
| TP | 18 | 16 / 18 | Arran, der Pixie, NG Kleines Feenwesen, MHB1-210 |
| | | | INI +5; Dämmersicht; Wahr +9, @Pixie |
| | | | VT: RK 18, RK-B 17, RK-FF 12 (+1 Ausweichen +5 GE +1 Größe +1 natürlich) |
| | | | TP 18 (4W6+4), REF +9, WIL +6, ZÄH +2, SR 10/Kaltes Eisen; Verteidigung: |
| | | | Unsichtbarkeit; ZR 15 |
| | | | AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (gut), NK Kurzschild +8 (1W4-2/19-20) |
| | | | FK Langbogen +8 (1W6-2/x3); ZF: ZS 8 |
| | | | SW: ST 7, GE 21, KO 12, IN 16, WE 15, CH 16, GAB +2; KMB -1; KMV 15 |
| | | | Tal: Ausweichen, Waffenfinesse |
| | | | Fert: Akrobatik +12, Bluffen +10, Entfesselungskunst +12, Fliegen +18, Heimlichkeit +16, |
| | | | Mag. Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +9, Wahr +9, Wissen (Natur) +10 |
| | | | Sprachen: Gemein, Sylvanisch |
| BA | ÜF | | Besondere Pfeile |
| | | | als FA Staub auf Pfeil (CH/Tag): Bezaubern/Erinnerungsverlust/Schlaf |
| BF | ÜF | | Unsichtbarkeit |
| | | | Als FA Unsichtbar werden, auch bei Angriff |
| ZF | Er | G254 | Böses entdecken |
| | | | immer |
| | | | Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R- |
| ZF | Er | G257 | Chaotisches entdecken |
| | | | immer |
| | | | Entdeckt Chaotisches =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R- |
| ZF | Er | G285 | Gutes entdecken |
| | | | immer |
| | | | Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R- |
| ZF | Er | G316 | Rechtschaff. entdecken |
| | | | immer |
| | | | Entdeckt Rechtschaffendes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R- |
| ZF | II | G257 | Dauerh. Trugbild SG19 |
| | | | 1Tag↓ |
| | | | Illusion mit Bilder, Ton =A ~vgf >120m+12m/St #Permanent RW |
| ZF | Er | G279 | Gedanken wahrnehmen SG15 |
| | | | |
| | | | oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW |
| ZF | Ba | G298 | Magie bannen |
| | | | Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R- |
| ZF | Ba | G322 | Schild |
| | | | Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St |
| ZF | Vz | G357 | Schwächere Verwirrung SG14 |
| | | | |
| | | | Ziel verwirrt =A ~vgG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW |
| ZF | Hv | G339 | Tanzende Lichter |
| | | | 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| ZF | Vw | G568 | Verstricken SG 14 |
| | | | ½ Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG |

| # | 7 | INI / RK | Die Burleske |
|----|----|--------------------------------------|--|
| TP | 60 | 17 / 23 | Ambrosia, die Nymphe, CG MG Feenwesen, MHB1-199 INI +5; Dämmerlicht; Wahr +14 Aura Blendende Schönheit (9 m, SG 21), @Nymph VT: RK 23, RK-B 23, RK-FF 17 (+7 Ablenkung +1 Ausweichen +5 GE), TP 60 (8W6+32) REF +18, WIL +16, ZÄH +13, SR 10/Kaltes Eisen AG: BR 9 m, Schwimmen 6 m, NK Dolch +10 (1W4/19-20); ZF: ZS 8 ; VZ: ZS 7 SW: ST 10, GE 21, KO 18, IN 16, WE 17, CH 25, GAB +4; KMB +9; KMV 27 Tal: Ausweichen, Flinke Manöver, Im, Kampf zaubern, Waffenfinesse Fert: Diplomatie +18, Entfesselungskunst +16, Heilkunde +11, Heimlich +16, Mit Tieren umgehen +15, Motiv erkennen +14, Schwimmen +19, Wahr +14, Wissen (Natur) +14 Sprachen: Gemein, Sylvanisch |
| BA | ÜF | Betäubender Blick | Kreatur Rad 9m: ZÄH SG 21 > 2w4 Betäubt |
| BE | ÜF | Inspiration | Kreatur inspirieren; Pfand geben: WIL/FW Auftreten/Handwerk+4, Barde Auftreten+CHMod/Tag |
| BE | | Tierempathie +21 | wie Diplomatie auf Tiere: w20+St+CHMod, verbessert Einstellung +1 Stufe =1m >9m |
| BE | ÜF | Überirdische Würde | alle RW/RK +CHMod |
| BF | ÜF | Blendende Schönheit | Rad 9m: direkt ansehen: ZÄH SG21 > permanent erblinden, als FA unterdrücken |
| ZF | Be | G260 Dimensionstür | 1/Tag Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW |
| 4 | Be | G352 Verb. d. Natur herbeizaubern IV | natürliche Kreaturen herbei zaubern =1Rd ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R- |
| 3 | Hv | G254 Blitze herbeirufen SG16 | Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St #18m Blitz #1h RR |
| 3 | Be | G307 Mittelschwere Wunden heilen | Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW |
| 3 | | 3M3 01 Wasser atmen | unter Wasser atmen, Odemwaffe unter Wasser einsetzen |
| 2 | Vw | G249 Baum | Du siehst wie ein Baum aus =A ~vgG *Du #1h/St |
| 2 | Ba | G266 Energien widerstehen | Energiereststanz 10 (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ |
| 1 | Vz | G342 Tier bezaubern SG14 | Macht ein Tier zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW |
| 1 | Be | G355 Verhüllender Nebel | Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R- |
| 1 | Vw | G568 Verstricken SG14 | ½Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG |
| 0 | Er | G285 Göttliche Führung | +1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW |
| 0 | Hv | G297 Licht | Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R- |
| 0 | Er | G299 Magie entdecken | magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R- |
| 0 | Be | G334 Stabilisieren | Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW |
| TP | 7 | 23 / 20 | Düstereis-Erdwicht, NB SK Feenwesen (Kälte) INI +8; Dunkelsicht 18 m; Dämmerlicht; Wahr +9 VT: RK 20, RK-B 16, RK-FF 16 (+4 GE +4 nat +2 Größe), TP 11 (2W6+2) schnelle Heilung 3, REF +7,WIL +5, ZÄH +1, Immun: Kälte; ZR 16 Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer AG: BR 6 m, NK Kurzsword +7 (1W4-1/ 19-20) und Klaue +2 (1W3-1) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0,75 m; ZF: ZS 7 SW: ST 9, GE 18, KO 13, IN 14, WE 14, CH 16, GAB +1; KMB -2; KMV 12 Tal: Verb. Initiative, Waffenfinesse Fert: Bluffen +8, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Lederarbeiten) +7, Handwerk (Metallverarbeitung) +7, Heimlichkeit +9 (+14 im Wald), Überlebenskunst +7 Wahr +9, Wissen(Natur) +7; VolksFert: Heimlichkeit +5 (im Wald), Wahr +2 Sprachen: Gemein, Halblingsprache sylvanisch |
| TP | 7 | | |
| BA | | Kalte Berührung | 1/Tag: BÜ w6 Kälte |
| BA | ÜF | Frostgriff | keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BF | ÜF | Frostläufer | Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |
| ZF | Vz | G356 Verwirrung Sg17 | 1/T↓ Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW |
| ZF | Hv | G257 Dauerhafte Flamme | Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm *berührter Gegenstand #Permanent R- |
| ZF | Hv | G339 Tanzende Lichter | 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| ZF | Be | G260 Dimensionstür | Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW |
| ZF | Ba | G328 Schutzbereich gegen Gutes | RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW |
| ZF | II | G333 Spiegelbilder | Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St |
| ZF | II | G249 Bauchreden SG14 | Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |

| # | 8 | INI / RK | Zelt der Wunder der modernen Ingenieurskunst |
|----|---------------------------------|------------------|---|
| TP | 56 | 13 / 23 -B 18 | Jhoruk der Banaan, Grimmiger Pirscher Käm1, NB, MG Feenwesen INI +7; Dämmsicht; Wahr +8 VT: RK 23 RK-B 18, RK-FF15 (+1 Ausweichen +7 GE +3 nat +2, Rüstung) TP 56 (7 TW; 8W6+16 plus 1W10+2), REF +13,WIL +8, ZÄH +6, SR 5/ Kaltes Eisen BR 12 m, Klettern 6 m, NK Streitaxt +1 +10 (1W8+7/ x3 plus Gift) oder 2 Klauen +8 (1W4+4 plus Gift); ZF: ZS 8 SW: ST 18, GE 25, KO 15, IN 14, WE 14, CH 14, GAB +4; KMB +8, KMV 26 Tal: Ausweichen, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verstoßenheit, Waffenfokus (Streitaxt) Fert: Akrobatik +19, Einschüchtern +14, Entfesselungskunst +9, Heimlichkeit +20 (+28 im Wald), Klettern +24, Mit Tieren Umgehen +13, Überlebenskunst +14 (+16 natü. Umgebung +16 Spuren verfolgen), Wahr +13, Wissen (Natur) +13 VolksFert: Heimlichkeit +8 (im Wald), Überlebenskunst +2 (in natürlicher Umgebung und beim Spuren, verfolgen) Sprachen: Gemein, elfisch sylvanisch |
| BA | Gift | | A=Verwundung, SGZ=15, I=, F=1/Rd für 6 Rd, E=1w2 GE, H=1 RW |
| BA | G77 Hinterh. Angriff+3W6 | | Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m |
| ZF | Vw G314 Pflanzen kontrollieren | 3/Tag | SG20, kontrolliert 2TW/St Pflanzenkreaturen =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |
| # | 8a | INI / RK | Zelt der Wunder der modernen Ingenieurskunst - Inneres |
| TP | 7 | 23 / 20 | Düstereis-Erdwicht, NB SK Feenwesen (Kälte) INI +8; Dunkelsicht 18 m; Dämmsicht; Wahr +9 VT: RK 20, RK-B 16, RK-FF16 (+4 GE +4 nat +2 Größe), TP 11 (2W6+2) schnelle Heilung 3, REF +7,WIL +5, ZÄH +1, Immun: Kälte; ZR 16 Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer AG: BR 6 m, NK Kurzschild +7 (1W4-1/ 19-20) und Klaue +2 (1W3-1) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0,75 m; ZF: ZS 7 SW: ST 9, GE 18, KO 13, IN 14, WE 14, CH 16, GAB +1; KMB -2; KMV 12 Tal: Verb. Initiative, Waffenfinesse Fert: Bluffen +8, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Lederarbeiten) +7, Handwerk (Metallverarbeitung) +7, Heimlichkeit +9 (+14 im Wald), Überlebenskunst +7 Wahr +9, Wissen(Natur) +7; VolksFert: Heimlichkeit +5 (im Wald), Wahr +2 Sprachen: Gemein, Halblingsprache sylvanisch |
| BA | Kalte Berührung | | 1/Tag: BÜ w6 Kälte |
| BA | ÜF Frostgriff | | keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BF | ÜF Frostläufer | | Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |
| ZF | Vz G356 Verwirrung Sg17 | 1/T↓ | Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW |
| ZF | Hv G257 Dauerhafte Flamme | | Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm *berührter Gegenstand #Permanent R- |
| ZF | Hv G339 Tanzende Lichter | | 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| ZF | Be G260 Dimensionstür | | Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW |
| ZF | Ba G328 Schutzkreis gegen Gutes | | RK/RW+2, Text =A ~vgMG *Berührung *Radius 3m #10min/St RW |
| ZF | II G333 Spiegelbilder | | Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St |
| ZF | II G249 Bauchreden SG14 | | Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |

| # | 10 | INI / RK | Schweinchen Schnauzes Pastetenwettessen |
|----|---------|-----------------------------|--|
| TP | 57 | 9 / 22 | <p>Der Schweinomant, Finsterer Manttier (Eber) Mag4, CB, MG mon. Hum (Ext, Feenblut)</p> <p>INI +2; Sinne: Dunkelsicht 18m, Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahr +11</p> <p>VT: RK 22, RK-B 12, RK-FF 20 (+2 GE +6 nat +4 Rüstung), TP 57 (7 TW 2W10+4W6+30), REF +6, WIL +7, ZÄH +6, Resistenz Kälte 5; SR 5/ Silber</p> <p>Verteidigung: Wildheit, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Silber</p> <p>AG: BR 12 m, NK Keule +7 (1W6+3), FK Pastetenfüllmaschine +6 (1W2 Feuer + Krankheit); ZF: ZS 6; VZ: ZS 4, Berührungsangriff auf Entfernung +6</p> <p>SW: ST 16, GE 14, KO 20, IN 16, WE 10, CH 9, GAB +4; KMB +7; KMV 19</p> <p>Tal: Fertigkeitssfokus (Handwerk Kochen), Umgang mit exotischen Waffen (Pastetenfüllmaschine), Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit</p> <p>Fert: Handwerk (Kochen) +15, Motiv erkennen +7, Überlebenskunst +9, Wahr +11</p> <p>Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Natur) +8, Zauberkunde +12</p> <p>Sprachen: Gemein, sylvanisch</p> |
| BA | | Hand des Lehrhings | 6/Tag +7 (1W6+3), NK Waffe macht FK Angriff (INMod statt GE) =A >9m ^3+INMod |
| BE | AF | Finstere Sicht | wenn Unsichtbar: kann andere finstere Kreaturen erkennen |
| BE | | Tierblut | zählt als Humanoider und Tier |
| BE | M305 | Wildheit | >0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1TP/Rd |
| ZF | II | G349 Unsichtbarkeit | immer Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW |
| ZF | II | G281 Geisterhaftes Geräusch | 3/T↓ Vorgetäushtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW |
| ZF | II | G336 Stilles Trugbild | Erschafft sichtbare Illusion =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration RW |
| ZF | Hv | G261 Dunkelheit | 1/T↓ Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R- |
| ZF | Vw | G283 Gestalt verändern | nimm die Gestalt eines kl/m Humanoiden an =A ~vgm *Du #1min/St |
| ZF | II | G302 Magischer Mund | Spricht bei Auslösung =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur/Gegenstand #Permanent RW |
| ZF | Vz | G323 Schlaf sG10 | Lässt 4 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1min/St RW |
| 2 | Be | G284 Glitzerstaub SG15 | Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW |
| 2 | Hv | G331 Sengender Strahl | #3 1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R- |
| 2 | Be | G328 Schwarm herbeizaubern | #2 Beschwört Fledermäuse/Ratten/Spinnen =1Rd ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #Konz.+2Rd R- |
| 1 | Be | G300 Magierrüstung | RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW |
| 1 | Vw | G312 Person verkl. SG14 | #1 Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ |
| 1 | Vw | G316 Rascher Rückzug | Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St |
| 1 | Be | G324 Schmierern | vk Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text |
| 0 | II | G281 Geisterhaftes Geräusch | Vorgetäushtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW |
| 0 | Hv W | G292 Kältestrahl | Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R- |
| 0 | Vw | G300 Magierhand | Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R- |
| 0 | All | G368 Zaubertrick | Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text |

| # | 14 | INI / RK | Das Eislabrynth |
|----|-----|---------------------|---|
| | | | Gradzaal, wenn er noch lebt (seite 54), sonst: |
| TP | 39 | 12 / 22 | Eismetz, CB Kleines Feenwesen (Kälte) INI +6; Sinne: Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht; Wahr +6 VT: RK 22, RK-B 18, RK-FF15 (+1 Ausweichen +6 GE +1 Größe +4 nat) TP 39 (6W6+18), REF +11,WIL +6, ZÄH +5, Immun: Kälte Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Schall AG: BR 9 m, NK Leichter Hammer Meisterarbeit +11 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) NK Leichter Hammer Meisterarbeit +9 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) und Schnitzmeißel Meisterarbeit +9 (1W3+1/x3 + 1W6 Kälte) und Borsteneisbart +3 (1W4+1 + 1W6 Kälte), FK Eiszapfensplitter +10 (1W3+1 + 1W6 Kälte); ZF: ZS 10 SW: ST 12, GE 22, KO 16, IN 11, WE 13, CH 12, GAB +3; KMB +3; KMW 20 Tal: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +15, Bluffen +7, Diplomatie +5, Einschüchtern +3 Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +15, Verkleiden +9 (+11 Schauspiel +21 mit Selbstverkleidung), Wahr +6, Sprachen: Gemein, sylvanisch |
| BA | ÜF | Borsteneisbart | Gegner: NK Treffer: REF SG16 > w4 Klingenschaden + w6 Kälte |
| BA | ÜF | Knochenschwundfluch | 1/Tag 1 Gegner10m: WIL SG14>mehr als 1 BA/Rd w6+1GE+1ST, ZÄH SG14 ½, kein Att, W/Schall x2 |
| BA | ÜF | Frostgriff | keine Mali auf Eis für Bewegung |
| BE | ÜF | Frostläufer | Angriff Waffe/Nat + w6 Kälte |
| # | 14a | INI / RK | Der Eisteufel |
| TP | 19 | 22 / 17 | Bogrot, Eismephit, N Kleiner Externar, MHB1-183 INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +6, @Ice Mephit VT: RK 17, RK-B 14, RK-FF 14 (+1 Ausweichen +2 GE +1 Größe +3 natürlich) TP 19 (3W10+3); Schnelle Heilung 2 in frierenden Bereichen, REF +5, WIL +3 ZÄH +2, SR 5/Magie, Immun: Kälte, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer AG: BR 9 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich), NK 2 Krallen +5 (1W3+1); ZF: ZS 6 SW: ST 13, GE 15, KO 12, IN 6, WE 11, CH 14, GAB +3; KMB +3; KMW 16 Tal: Ausweichen, Verbesserte Initiative Fert: Bluffen +8, Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahr +6, Sprachen: Gemein, eine zugehörige Elementarsprache (Aqual, Aural, Ignal, Terral) |
| BA | | Odemwaffe | 4,50 m Eis Kegel w4 Kälte + Kränkelnd, Ref SG 13 > ½ Schaden, nicht kränkelnd |
| ZF | Hv | G303 | Magisches Geschoss |
| | | | 1/h |
| ZF | Vw | G305 | Metall kühlen SG14 |
| | | | 1/Tag |
| | | | Kühlt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW |

| # | 14d | INI / RK | Das Äffchen und der Schachtelteufel |
|------|----------|---------------------|--|
| TP | 32 | 1 / 14 | Schachtelteufel, Belebter Gegenstand, N MG Konstrukt, MHB1-31 INI +0; Dämmsicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -5, @ Animated Object VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF12 (+4 nat), TP 36 (3W10+20), REF +1, WIL -4 ZÄH +1, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; Verteidigung: Härte 5 (oder mehr) AG: BR 9 m, NK Hieb +5 (1W6+3) SW: ST 14, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1, GAB +3; KMB +5; KMV 15 als VA Kampfmanöver Überrennen: w6+1,5 STMod, nur Gegner 1 Kat kleiner |
| M304 | Trampeln | | |
| TP | 4 | 18 / 14 | Affe, N Sehr kleines Tier, MHB1-272 INI +2; Dämmsicht; Wahr +5, @Monkey VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 12 (+2 GE +2 Größe), TP 4 (1W8), REF +4, WIL +1, ZÄH +2 AG: BR 9 m, Kletterm 9 m, NK Biss +4 (1W3-4), Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m SW: ST 3, GE 15, KO 10, IN 2, WE 12, CH 5, GAB +0; KMB +0; KMV 6, Tal: Waffenfinesse Fert: Akrobatik +10, Klettern +10, Wahr +5; VolksMod: Akrobatik +8 |
| # | 15 | INI / RK | Eisskulpturen |
| TP | 39 | 12 / 22 | Eismetz, CB Kleines Feenwesen (Kälte) INI +6; Sinne: Dunkelsicht 18 m; Dämmsicht; Wahr +6 VT: RK 22, RK-B 18, RK-FF15 (+1 Ausweichen +6 GE +1 Größe +4 nat) TP 39 (6W6+18), REF +11, WIL +6, ZÄH +5, Immun: Kälte Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Schall AG: BR 9 m, NK Leichter Hammer Meisterarbeit +11 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) NK Leichter Hammer Meisterarbeit +9 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) und Schnitzmeißel Meisterarbeit +9 (1W3+1/x3 + 1W6 Kälte) und Borsteneisbart +3 (1W4+1 + 1W6 Kälte), FK Eiszapfensplitter +10 (1W3+1 + 1W6 Kälte); ZF: ZS 10 SW: ST 12, GE 22, KO 16, IN 11, WE 13, CH 12, GAB +3; KMB +3; KMV 20 Tal: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse Fert: Akrobatik +15, Bluffen +7, Diplomatie +5, Einschüchtern +3 Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +15, Verkleiden +9 (+11 Schauspiel +21 mit Selbstverkleidung), Wahr +6; Sprachen: Gemein, sylvanisch |
| BA | ÜF | Borsteneisbart | Gegner: NK Treffer: REF SG16 > w4 Klingenschaden + w6 Kälte |
| BA | ÜF | Knochenschwundfluch | 1 Gegner10m: WIL SG14>mehr als 1 BA/Rd w6+1GE+1ST, ZÄH SG14 ½, kein Att, W/Schall x2 |
| BA | ÜF | Frostgriff (ÜF) | keine Mali auf Eis für Bewegung |

Teil 4: Herzen aus Eis

| # | INI / RK | Dem herumstolzierenden Pfau nachstellen |
|-------------|-----------------------|---|
| TP 29 | 25 / 23 | <p>Pfau, Flitzling Schurke 2, Quickling, CB, Kleines Feenwesen</p> <p>INI +10; Dämmerlicht; Wahr +11</p> <p>VT: RK 23, RK-B 21, RK-FF 11 (+2 Ausweichen +10 GE +1 Größe), TP 29 (5W6+2W8)</p> <p>REF +18, WIL +5, ZÄH +1, Verteidigung: Entrinnen, Hast, natürliche Unsichtbarkeit</p> <p>AG: BR 72 m, NK Feendolch +16 (1W4/ 19-20 plus Schlaf); ZF: ZS 6</p> <p>FK Feendolch +16 (1W4/ 19-20 plus, Schlaf); ZF: ZS 6</p> <p>SW: ST 11, GE 31, KO 10, IN 14, WE 13, CH 16, GAB +3; KMB +12; KMV 24</p> <p>Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Flinke Manöver, Tänzender Angriff</p> <p>Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)</p> <p>Fert: Akrobatik +20, Bluffen +13, Entfesselungskunst +20, Fingerfertigkeit +20</p> <p>Handwerk (Eisskulptur) +7, Heimlichkeit +20, Klettern +10, Schwimmen +10</p> <p>Überlebenskunst +3, Wahr +11</p> <p>Sprachen: Gemein, Elfish, Sylvanisch</p> |
| BA | Schlaf | Zähigkeit SG 15 |
| BA | G77 | Hinterh. Angriff+1W6 |
| BF AF G286 | Hast | immer +1 Angriff mit v. GAB +1 TW/RK/Ref |
| BF AF | Nat. Unsichtbarkeit | immer Immer unter mächtige Unsichtbarkeit |
| KAr | AK288 | Energieperle |
| KAr Hv G351 | Unverwüstliche Sphäre | Energiesphäre schützt Ziel =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St "Kugel 30cm/St #1min/St RR |
| ZF Hv G339 | Tanzende Lichter | 1/T↓ 1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R- |
| ZF Vz G251 | Benommenheit SG13 | Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW |
| ZF Vw G329 | Schweben | Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R- |
| ZF II G249 | Bauchreden SG13 | Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW |
| ZF Hv G369 | Zerbersten SG15 | Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW |

| # | | INI / RK | Der Frostreiter naht |
|----|----|----------|--|
| TP | 98 | 20 / 23 | Frostreiter, CB MGs Feenwesen (Kälte), MHB3-95 INI +9; Dunkelsicht 18 m; Dämmsicht; Wahr +7 VT: RK 23, RK-B 15, RK-FF18 (+8 Rüstung +5 GE), TP 98 (13W6+52) eisige Regeneration 5, REF +13, WIL +10, ZÄH +7, Immun: Kälte; ZR 15 Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer, Schall und Zerbersten AG: BR 9 m, NK Flinke Glefe +12/+7 (1W10+5/x3 plus eisige Explosion plus 1 GE) und himmelblaues Geweih +9 (1W6+3); ZF: ZS 10 SW: ST 16, GE 20, KO 18, IN 16, WE 14, CH 17, GAB +6; KMB +9 (+13 Ringkampf mit himmelsblauem Geweih); KMV 24 Tal: Angriff im Vorbeireiten, Bedrohliche Darbietung, Berittener Kampf Niedereiten, Verb. Initiative, Waffenfokus (Glefe) Fert: Akrobatik +21, Bluffen +19, Diplomatie +19, Klettern +19 (+21 Seil) Einschüchtern +19, Entfesselungskunst +5 (+7 Seile), Heimlichkeit +21 Mit Tieren umgehen +19, Magischen Gegenstand benutzen +11, Reiten +19 Motiv erkennen +8, Überlebenskunst +7, Verkleiden +3 (+5, Schauspiel) Wahr +7, Wissen (arkanen) +10 Sprachen: Gemein, Elfish, Sylvanisch |
| BA | | | Himmelblaues Geweih 1/Rd Angriff mit GAP wie Reiter, kann mit Ringkampf angreifen |
| BE | ÜF | | Frostläufer keine Mali auf Eis, auf Eis wie mit Spinnenklettern |
| BE | ÜF | | Unheiliges Reittier untoter Hirsch als Reittier |
| BF | ÜF | | Eisige Regeneration bei Kontakt Eis/Schnee Schelle Heilung 5 |
| BF | ÜF | | Flinke Glefe (ÜF) Glefe der eisigen Explosion +2 +1 GE Schaden |
| BF | AF | | Verwundbarkeit gegen Zerbersten Zerbersten mach 3w6 Schaden ohne RW + RK-2, Zerbersten überwindet ZR automatisch |
| TP | 55 | 15 / 20 | Unheiliges Reittier, NB, großer Untoter INI +3; Sinne: Dunkelsicht 18 m; Wahr +1 VT: RK 20, RK-B 12, RK-FF18 (+3 GE +8 nat, -1 Größe), TP 55 (10W8+10) eisige Regeneration 5, REF +6, WIL +8, ZÄH +3, Immun: Kälte Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer AG: BR 15 m, NK Durchbohren +10 (1W8+4), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m SW: ST 18, GE 16, KO -, IN -, WE 12, CH 12, GAB +7; KMB +12; KMV 25 |
| BE | ÜF | | Tödlicher Bund Wenn der Meister stirbt wird es sofort zerstört |
| BE | ÜF | | Frostläufer keine Mali auf Eis, auf Eis wie mit Spinnenklettern |
| BF | ÜF | | Eisige Regeneration bei Kontakt Eis/Schnee Schnelle Heilung 5 |

Anhang - Tabellen

Gefahren

Grundregeln ab Seite 441

| | | |
|----------------|---|--------|
| Säure: | w6/Rd, komplett eingetaucht 10w6/Rd Angriff mit Säure (geworfenen Phiole/Spucke) dauert 1Rd | Rauch: |
| starker Rauch: | 1/Rd Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: Husten, 2 Rd nacheinander Fehl: w6 NT-Schaden Rauch behindert die Sicht und verleiht allen Charakteren Tarnung (20 % Fehlschlagschance) | |
| Feuer: | brennendes Öl, Feuer, nicht sofortig wirkendes magisches Feuer: Feuer fangen (nicht bei Zauber mit "Sofort") bei Gefahr, Feuer zu fangen: Reflexwurf SG15 Feuer gefangen: w6/Rd, danach jede Runde; neuer Reflexwurf SG15 oder w6 Schaden (Erfolg: Feuer gelöscht) Löschen: in Wasser springen (automatisch), am Boden wälzen/Mantel/Decke (RW+4) Kleidung/Ausrüstung: Reflexwurf SG für jeden Gegenstand oder Schaden wie Charakter | |
| Lava: | Berührung: 2w6/Rd, eingetaucht: 20w6/Rd Magma: nach Kontakt noch weiter w3 Runden Schaden (w6/Rd oder 10W6) Immunität gegen Feuer wirkt auch gegen Lava, aber ertrinken in Lava ist möglich | |
| Hitze: | verursacht nichttödlichen Schaden, kann erst bei abkühlung geheilt werden über 33°C: 1/h Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w4 NT-Schaden über 44°C: 1/10Min Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w4 NT-Schaden in sehr schwerer Kleidung/Rüstung: RW-4 wenn durch nichttödlichen Schaden ohnmächtig: >33°C: w4 Tödlich/h, >44°C: w4 Tödlich/10Min Überlebenskunst: Wurf auf SG15: Erfolg: RW>Hitze+2 (max. ½ Beweigusrate) / +4 (Stillstand) Für jeden Punkt über 15: Bonus an einen weiteren Charakter weitergeben | |
| Kälte: | verursacht nichttödlichen Schaden, kann nicht geheilt werden, solange Kälte besteht ungeschützt unter 5°C: 1/h Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w6 NT-Schaden ungeschützt unter -18°C: 1/10min (mit Winterkleidung: 1/h) Zähigkeitswurf SG15+1/vorangegangener Wurf: Fehl: w6 NT-Schaden wenn durch nichttödlichen Schaden ohnmächtig: tödlicher Schaden Überlebenskunst: Wurf auf SG15: Erfolg: RW>Kälte+2 (max. ½ Bewegungsrate) / +4 (Stillstand) Für jeden Punkt über 15: Bonus an einen weiteren Charakter weitergeben nichttödlicher Kälteschaden: Frostbeulen und unterkühlt (behandeln wie erschöpft) | |
| Eis: | pro Eisfeld: 2 Felder Bewegung, zu lange auf Eis: Schaden wie bei -18°C | |
| Sturz: | Schaden w6/3m, max 20w6 (landet liegend) Springt freiwillig: der erste w6 ist nichttötlicher Schaden, Akrobatik SG15: erste 3m ohne Schaden + zweite 3m = NT-Schaden auf weiche Oberfläche (weiche Erde, Schlamm): erster w6 Schaden: nichttötlich (kumulativ mit freiwillig springen) Zaubern beim Fallen: erst ab min. 150m oder Zauber als SA(Federfall), Konz-Wurf SG20+Zaubergrad nötig Teleport beim fallen ändert nicht die Beschleunigung, nur den Ort (verursacht weiterhin Fallschaden) Landen im Wasser (min. 3m tief): erste 6m: kein Schaden, zweiter 6m: w3/3m NT-Schaden, danach: w6/3m tödlicher Schaden freiwillig springen: Wurf Schwimmen/Akrobatik SG15+5/15m: kein Schaden, wenn das Wasser pro 9m Sturz min 3m tief | |
| Ersticken: | 2Rd/KO-Punkt Luft anhalten (pro A/VA-1Rd) danach: 1/Rd Zähigkeitswurf SG10+1/vorangegangener Wurf, Fehl: Erste Rd: Ohnmächtig, zweite Rd: TP-1, dritte Rd: Tod Langsames Ersticken: 3x3x3m=6h ok, danach alle 15Min w6 NT-Schaden, Ohnmächtig: alle 15 Min w6 tödlicher Schaden | |
| Wasser: | ruhiges Wasser: Schwimmen SG10, geübte Schwimmer können 10 nehmen Schnell fließendes Wasser: Schwimmen/Stärke Wurf SG15, Fehl: w3 NT-Schaden, w6 bei Felsen/Kaskaden sehr tiefes Wasser: 1w6/Min/30m Tiefe, Zäh SG15+1/vorangegangener Wurf=kein Schaden in dieser Runde sehr kaltes Wasser: w6 NT-Schaden/Min | |
| Ertrinken: | wie ersticken Bewusstlos: Sofort Zäh-Würfe, Fehl: erste Rd: TP auf -1 (-1TP, wenn schon unter 0TP), zweite Rd: Tod | |

Wetter

Spielerhandbuch Seite 43

| Windstärke | | Fern Kampf | Belager. Waffen | Weg weht*Flug | Malus |
|------------|----------------|---|-----------------|---------------|-------|
| 0 | windstill | keine Luftbewegung, Rauch steigt senkrecht empor | - | - | - |
| 1 | leiser Zug | kaum merklich, Rauch treibt leicht ab, Windflügel und Windfahnen unbewegt | - | - | - |
| 2 | leichte Brise | Blätter rascheln, Wind im Gesicht spürbar | - | - | - |
| 3 | schwache Brise | Blätter und dünne Zweige bewegen sich, Wimpel werden gestreckt | - | - | - |
| 4 | mäßige Brise | Zweige bewegen sich, loses Blätter werden vom Boden gehoben | - | - | - |
| 5 | frische Brise | größere Zweige und Bäume bewegen sich, Wind deutlich hörbar | -2 | sk | -2 |
| 6 | starker Wind | dicke Äste bewegen sich, hörbares Pfeifen an Drahtseilen, an Telefonleitungen | -2 | sk | -2 |
| 7 | steifer Wind | Bäume schwanken, Widerstand beim Gehen gegen den Wind" | -4 | k | sk |
| 8 | Stürmisch | große Bäume werden bewegt, Zweige brechen ab, beim Gehen erheb. Behinderung | -4 | k | sk |
| 9 | Sturm | Äste brechen, kleinere Schäden an Häusern, Ziegel werden von Dächern gehoben | x | -4 | m |
| 10 | schwerer Sturm | Bäume werden entwurzelt, Baumstämme brechen, größere Schäden an Häusern | x | -4 | m |
| 11 | Orkanartiger | schwere Sturmschäden + Schäden an Wäldern, abgedeckte Dächer, Gehen unmöglich | x | -4 | m |
| 12 | Orkan | schwerste Sturmschäden und Verwüstungen | x | -8 | g |
| 13 | Tornado | Grundregelwerk S. 439, Bewegt sich mit 48 Km/h - 75m/Rd | x | x | r |

* Wurf: Kreaturen der Größe können sich nur fortbewegen, wenn ihnen ein Stärkewurf SG 10 am Boden gelingt, SG 20 in der Luft

* Weggeweht: Stärkewurf SG 25 oder: zu Boden geworfen, rollt w4 x 3m + w4 nichttödlicher Schaden/3m, beim Fliegen: 2w6 x 3m + 2w6 nichttödlicher Schaden

| | |
|--------------------|--|
| Nebel | ab 1,5m Sichtbehinderung (auch Dunkelsicht), Tarnung |
| Regen | Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4 |
| Schnee | Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4, Bewegung = 2 Felder um ein schneebedecktes Feld zu betreten |
| starker Schneefall | Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4, Bewegung = 2 Felder um ein schneebedecktes Feld zu betreten, ab 1,5m Sichtbehinderung (auch Dunkelsicht), Tarnung |
| Schneeregen | Sichtweit -50%, Wahrnehmung -4, Bewegung = 2 Felder um ein schneebedecktes Feld zu betreten |
| Hagel | keine Sichtbehinderung, Lauschen -4, 5% pro Sturm 1 TP Schaden, am Boden wie Schnee |
| Sturm | Bei Schnee/Sand/Niederschlag: Sichtweite -75%, Wahrnehmung -8 |
| Staubsturm | w3 NT-Schaden/Rd, Ersticken, Sandverwehungen |
| Schneesturm | Schneeverwehungen; Gewittersturm: Regen + Blitze 4w8 - 10w8 |
| heftiger Sturm | Windsturm: kein Niederschlag; Blizzard: Sturm + Schnee + extreme Kälte; Orkan: heftiger Regen; Tornado: extrem Tödlich |
| Tornado | Berührung Sturmschlauch: eingesaugt für w10 Rd, 6w6/Rd, rausgeschleudert mit Fallschaden (innen 480km/h) |
| Überlebenskunst | Wurf SG15: Wetter für 24 Stunden vorhersagen, pro 5 Punkte über 15: für einen weiteren Tag |

Licht, Stärkewurf

Licht

| | Normal | Erhöht, | Brenndauer |
|-----------------|--------|------------------|------------|
| Fackel | 6m | 12m | 1h |
| Kerze | - | | 15m 1h |
| Lampe | 45m | 9m | 6h05l |
| Lampe abdeckbar | | 9m | 18m 6h05l |
| Blendlaterne | | 18m | 36m 6h05l |
| Sonnenzepter | | 9m | 18m 6h |
| Licht | 6m | 12m | 10min |
| Dämmersicht | | Doppelter Radius | |
| Dunkelsicht | | 18m | |

Stärke

| |
|--------------------|
| Stärkewurf SG |
| 13 einfache Tür |
| 18 gute Tür |
| 23 starke Tür |
| 23 Seilfessel |
| 24 verriegelte Tür |
| 26 Kettenfessel |
| 29 Eisentür |

Besondere Fähigkeiten

| | |
|-----------------|------|
| Außergewöhnlich | = AF |
| Zauberähnlich | = ZF |
| Übernatürlich | = ÜF |

| | AF | ZF | ÜF |
|---------------------|------|----|------|
| Antimagisches Feld | Nein | Ja | Ja |
| Bannen | Nein | Ja | Nein |
| Gelegenheitsangriff | Nein | Ja | Nein |
| Zauberresistenz | Nein | Ja | Nein |

Zustände

| | |
|----------------|--|
| Benommen: | Kann nicht handeln, kein Abzug auf RK |
| Betäubt: | RK-2, kein GE Bonus, lässt alles fallen, keine Aktion möglich |
| Bewusstlos: | KO und hilflos |
| Blind: | RK-2, kein GE-Bon, FW-4 (ST/GE), Akrobatik SG10>½ Bewegung, Gegner 100%Tarnung |
| Blutung: | nächste Rd gleicher Schaden, Heilung SG 15 stoppt |
| Entkräftet: | ½ Bewegungsrate, kein Rennen, -6ST/GE, 1h Pause=>Erschöpft |
| Erschöpft: | kein Rennen, -2ST/GE, 8h Pause=>ok |
| Erschüttert: | -2 TW / RW / FW / AttW |
| Fasziniert: | FW-4 (Wahrnehmung usw.), steht/sitzt ganz ruhig, macht nichts |
| Geblenet: | TW-1 und Würfe für Sehen |
| Gelähmt: | keine Bewegung, ST/GE effektiv 0, nur rein geistige Aktion möglich |
| Hilflos: | GE=0 |
| Im Haltegriff: | keine Bewegung, falscher Fuß, RK-4, |
| In Panik: | Erschüttert + Fliehen (Fluchtweg nicht selber aussuchen) + lassen alles fallen |
| Kampfunfähig: | 0TP/Stabilisiert, Bewegungs- oder Standardaktion (~1TP Schaden), ½ Bewegungsrate |
| Kauernd: | vor Angst gelähmt, keine Handlung, RK-2, kein GE Bonus auf RK |
| Körperlos: | Immun>nichtmag. Angriff, ½Schaden mag. Angriffe |
| Kränkelnd: | -2 TW / SW / RW / FW / AttW |
| Liegend: | TW-4 Nahkampf, kein Fernkampf nur Armbrust), RK+4>Fernkampf, RK-4>Nahkampf |
| Ringend: | keine Bewegung, GE-4, -2 TW /KMB, keine Aktion mit beiden Händen |
| Stabilisiert: | Bewusstlos, 1 KonstWurf/h (SG10+neg.TP) => bei Bewusstsein+Kampfunfähig |
| Sterbend: | 1/Rd KonstWurf (SG10+neg.TP): Erfolg: Stabil, FehlschlAG: -1TP |
| Taub: | INI-4, Würfe Lauschen automatisch Fehlschlag, Verb. Zauber 20% Patzen |
| Übelkeit: | kein Angriff, Zaubern, konzentrieren usw, nur 1 Bewegungsaktion |
| Unsichtbar: | +2 TW + GE Bonus ignorieren |
| Verängstigt: | -2 TW / RW / FW / AttW, fliehen (Fluchtweg selber aussuchen) |
| Versteinert: | bewusstlos |
| Verstrickt: | ½ Bewegungsrate, kein rennen, -2TW, -4 GE, Zauber nur bei KonzWurf SG15+ZG |
| Verwirrt: | jeder Feinde > Tod/außer Sicht, %-Wurf: -25 normal, 50 tut nichts, 75 W8Schaden, 100 greift an |
| Wankend: | nur Bewegungs- oder Standardaktion (Betäubungsschaden=akt. TP => wankend) |

Kosten für Schriftrollen herstellen

Kosten = Zaubergrad x der Zauberstufe des Erschaffers x 12,5 GM + Material

| 1/2/3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-------|-------|-----|-------|------|--------|------|--------|------|--------|
| 1 | 12,5 | 25 | 37,5 | 50 | 62,5 | 75 | 87,5 | 100 | 112,5 |
| 2 | 25 | 50 | 75 | 100 | 125 | 150 | 175 | 200 | 225 |
| 3 | 37,5 | 75 | 112,5 | 150 | 187,5 | 225 | 262,5 | 300 | 337,5 |
| 4 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 | 350 | 400 | 450 |
| 5 | 62,5 | 125 | 187,5 | 250 | 312,5 | 375 | 437,5 | 500 | 562,5 |
| 6 | 75 | 150 | 225 | 300 | 375 | 450 | 525 | 600 | 675 |
| 7 | 87,5 | 175 | 262,5 | 350 | 437,5 | 525 | 612,5 | 700 | 787,5 |
| 8 | 100 | 200 | 300 | 400 | 500 | 600 | 700 | 800 | 900 |
| 9 | 112,5 | 225 | 337,5 | 450 | 562,5 | 675 | 787,5 | 900 | 1012,5 |
| 10 | 125 | 250 | 375 | 500 | 625 | 750 | 875 | 1000 | 1125 |
| 11 | 137,5 | 275 | 412,5 | 550 | 687,5 | 825 | 962,5 | 1100 | 1237,5 |
| 12 | 150 | 300 | 450 | 600 | 750 | 900 | 1050 | 1200 | 1350 |
| 13 | 162,5 | 325 | 487,5 | 650 | 812,5 | 975 | 1137,5 | 1300 | 1462,5 |
| 14 | 175 | 350 | 525 | 700 | 875 | 1050 | 1225 | 1400 | 1575 |
| 15 | 187,5 | 375 | 562,5 | 750 | 937,5 | 1125 | 1312,5 | 1500 | 1687,5 |
| 16 | 200 | 400 | 600 | 800 | 1000 | 1200 | 1400 | 1600 | 1800 |
| 17 | 212,5 | 425 | 637,5 | 850 | 1062,5 | 1275 | 1487,5 | 1700 | 1912,5 |
| 18 | 225 | 450 | 675 | 900 | 1125 | 1350 | 1575 | 1800 | 2025 |
| 19 | 237,5 | 475 | 712,5 | 950 | 1187,5 | 1425 | 1662,5 | 1900 | 2137,5 |
| 20 | 250 | 500 | 750 | 1000 | 1250 | 1500 | 1750 | 2000 | 2250 |

Pro 1000 GM 1 Tag, max. 1 Schriftrolle pro Tag

Allgemeine Monsterregeln

| | | |
|------------------------|---|----------------------------------|
| Ablenken | M297-Bei Schaden: Ziel 1 Rd Übelkeit | MHB 297, MHB II 294, MHB III 292 |
| Amphibie | M298-Unterart Aquatisch, ist an Land unb. überlebensfähig | |
| Anspringen | M298-bei Sturmangriff vollen Angriff | |
| Attributsentzug | M298-Angriffe: Attributs-Verlust, permanent | |
| Attributsschaden | M298-Angriffe: Attributs-Schaden, heilbar | |
| Aura der Bedrohung | M310-in Rad 6m > RW: Fehl:24h TW/RW/RK-2, TW> Effekt weg | |
| Aura der Bedrohung | M310-Rad 6m: RW fehl: -2TW/RW/RK, Treffer>Ziel bricht Effekt | |
| Aura der Furcht | M169-Panik: Flucht, lässt alles fallen, -2TW/RK/AttW | |
| Aura der Heiligkeit | G286-Rad 6m: RK/Rw+4, ZR 25 > böse Zauber | |
| Aura der Unheiligkeit | G348-Rad 6m: RK/RW +4, ZR25 > gute Zauber | |
| Aura des Gestanks | M300-Rad 9m: RW Zäh fehl: kränkelnd -2 TW/SW/RW/FW /AttW | |
| Aura des Schutzes | M311-Rad 6m: +4RK/RW gegen Böse | |
| Betäubender Schlag | G120-Bei Schaden Zäh-Wurf: 1 Rd Betäubt | |
| Beute | G82-Gegner als Beute, Verfolgung: 10 nehmen, Krit aut. bestätigt | |
| Bevorzugtes Gelände | G82- im Gelände +2 Ini/Heimlich/Überleben/Wahrn./Wissen Geo | |
| Blickangriff | M298-Wirkung setzt ein, wenn Ziel der Kreatur in die Augen blickt | |
| Blindgespür | M298-Kann Dinge wahrnehmen, die es nicht sehen kann | |
| Blindheit durch Licht | M298-In hellem Licht 1Rd blind + geblendet, solange helles Licht ist | |
| Blindsicht | M298-Unsichtbarkeit, Dunkelheit und Tarnungen sind irrelevant. | |
| Blut saugen | 2M295-bei Ringkampf: am Rd-Ende KO-Schaden | |
| Blutung | M298-Wunden verursachen zu Beginn jeder Rd Schaden | |
| Bund des Jägers | G82-Erzfeindbonus für gefährten oder Tiergefährte | |
| Dämmersicht | M298-Kann in Dämmerung doppelt so weit sehen | |
| Drachensinne | M60-Dunkelsicht 18m, Dämmersicht x4, Tagessicht x2, Blindgespür | |
| Durch Erde gleiten | M96-durch Erde wie Fisch durch Wasser | |
| Energie fokussieren | G54-mit Energie heilen oder Schaden austeilen | |
| Entrinnen | G77-statt halben Schaden durch Ref-Wurf kein Schaden | |
| Erdrücken | M60-Gegner 3-Kat kleiner Wuchtschaden durch Körpergewicht | |
| Ergreifen | M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4 | |
| Erschütterungssinn | M299-Kann Standort von allem bestimmen, was Bodenkontakt hat | |
| Erzfeind | G80- +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erk.,Überleben,Wahrn.,Wissen | |
| Felsen fangen | M299-mit FA 1/Rd Ref Wurf:Felsen fangen. SG: K=15, M=20, G=25 | |
| Felsen werfen | M299-TW+1 bei Felsen werfen (min. 2 Kategorien kleiner) | |
| Festklammern | M12-Bei Schwarm verlassen weiter Schaden | |
| Fliegen | M299-kann fliegen, bei ÜF durch Magie | |
| Fluch | M299-kann Feinde mit Fluch belegen | |
| Fluch der Lykantropie | 2M295-Steckt mit Lykantropie an | |
| Formlos | M211-kein Präzisionschaden/Krit, past durch 1/8 Öffnung | |
| Furcht | M299-Panik, alles fallen lassen und flieht, -2 TW/RW/AttW | |
| Geräusche nachahmen | 2M296-Imitiert Geräusche/Stimmen | |
| Geruchssinn | M299-Annäherung durch Geruch erkennen, Spuren verfolgen usw. | |
| Gestalt wechseln | M300-Gestalt zu einer Art/Gestalt wechseln wie Zauber Verw. | |
| Gestank | M300-kann Gestank erzeugen, SG Zäh oder kränkelnd | |
| Gift | M300-kann Ziel vergiften | |
| Herbeizaubern | M300-kann andere Kreaturen beschwören | |
| Hexenschutzherr | Ex38-Schutzherr, der Macht verleiht | |
| Hexenvertrauter | Ex34-vertrauter Tiergefährte | |
| Hexerei | Ex32-einigen magische Fähigkeiten | |
| Hinterhältiger Angriff | G77-zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert | |
| Hitze | 2M297-Berührung verursacht Feuerschaden | |
| Hochsprung | G72-Stufe + Akrobatik für Würfe auf springen, immer mit Anlauf | |
| Im Dunkeln sehen | 2M297-perfektes sehen in jeder Art Dunkelheit | |
| Immunität | M300-Immun gegen bestimmte Quellen | |
| Kampfrausch | G32-ST/KO+4, RK-2 | |
| Keine Atmung | 2M297-keine Atmung, Immun gegen solche Angriffe | |
| Kentern lassen | 3M295-Schiff/Boot mit Sturmangriff rammen für Kentern | |
| KI-vorrat | G72-KI-Punkte für besondere Taten | |
| Kleinere Waffen | 2M297-Waffen zählen als eine Kat kleiner | |
| Knebeln | 2M297-Im Ringkampf können Gegner nicht sprechen | |
| Konstrukt-Eigenschaft | M301-Immun>Betäub/geistesb. Eff/Gifte/Krankh/Lähmung/Schlaf/Todeseff/Nekrom | |
| Körperlos | M300-kein physis. Körper, nur mag. Waffen verletzen ½ Schaden), lesen | |
| Krallen | M301-zusätzliche Klauenangriffe gegen festgehaltenen Gegner | |
| Krankheit | M301-löst bei Berührung Krankheit aus | |
| Lähmung | M301-macht Ziel bewegungsunfähig | |
| Lebensgespür | 2M298-bemerkt Wesen wie mit Blindsicht | |

Anhang - Tabellen Allgemeine Monsterregeln

| | |
|--------------------------------|---|
| Lebenskraftentzug | M301-bei Treffer(NK/FK): neg. Stufe + temp TP für sich selber |
| Lichtempfindlichkeit | M301-im hellen Sonnenlicht geblendet |
| Luft anhalten | 2M298-KO-Wert x6 Min Luft anhalten |
| Lykanthrop. Empathie | 2M298-kann sich mit ihrer Tiergestalt verwandten Tieren unterhalten |
| mächt. Sturmangriff | M301-Bewegung x2, dann NK-Angriff TW+2, RK-2, plus Extraschaden |
| Mächtiger Sturmangriff | M301-Extraschaden bei Sturmangriff |
| Machtlos im Sonnenlicht | 2M298-im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen |
| Manövertraining | G72-Stufe als KMB |
| Meister mehr Waffen | 2M298-keine Mali bei Kampf mit mehreren Waffen |
| Nat. Unsichtbarkeit | 2M299-immer unsichtbar, auch bei Angriffen |
| Natürliche Angriffe | M302-Ein oder mehrere natürliche Angriffe |
| Odemwaffe | M302-Kegel, Linie oder Wolke aus Energie oder Magie als Angriff |
| Pflanzen-Eigenschaft | M302-Immun > Betäub/geistesb. Eff/Gifte/Lähmung/Schlaf/Verw. |
| Raserei | 2M299-bei Schaden Kampfrausch, Ko+2, ST+2, RK-2 |
| Regeneration | M302-Heilt TP/Rd, Körperteile erneuern, Tot nur durch bes. Angriffe |
| Reinheit des Körpers | G72-gegen alle Krankheiten immun |
| Res. > fokus. Energie | M303-Bonus auf Rettungswurf gegen fokussierte Energie |
| Resistenzen | M303-Ignoriert einen Teil bestimmter Schadensarten |
| Ruhiger Geist | G72-RW+2 gegen Verzauberung |
| Rundumsicht | 2M300-kann nicht in die Zangen genommen werden |
| Rüstungstraining | G52-verringert Rüstungsmalus |
| Schadensreduzierung | M303-reduzierter Schaden durch bestimmte Angriffe |
| Scharfe Sinne | 2M300-Wesen unter Wasser Radius 54m riechen, Blut 1,5 Km |
| Schlaghagel | G70-zusätzlichen Angriff mit höchstem GAB |
| Schnelle Bewegung | G32-Grundbewegung +3m |
| Schnelle Heilung | M303-Treffenpunkte heilen extrem schnell |
| Schneller Verfolger | G82-normale Bewegungsrate ohne Mali bei Spur verfolgen |
| Schnelles Verschlingen | 2M301-Verschlingen jederzeit als FA |
| Schwächen | M303-+ 50% Schaden durch bes. Angriffe/-4 auf RW |
| Schwanzstreich | M60-mit Schwanzschlag Gegner 4-Kat kleiner verletzen |
| Schwarm | M312-3x3(x3)m, >kein Krit möglich, Flächenschaden+50%, Winzig/Mini: Immun >Waffen-schaden, SK/K: H/S: ½ Schaden, kein TW Auto. Schaden für alle im Gebiet |
| Spinnennetz | M303-Spinnennetz 8/Tag, 15m Entfesseln/Stärke 10+½TW+KOMod, |
| Spurenlesen | G81-bei Spuren verfolgen Überlebenskunst + ½ Stufe |
| Starre | 2M301-wirkt wie unbelebtes sObjekt, Heimlichkeit +20 |
| Stoßen | M304-nach Treffer KMB: Ziel weg stoßen (max. gleich groß) |
| Sturmangriff | G197-Doppelte Bewegung, dann NK-Angriff Tw+2, RK-1 |
| Sturz abbremsen | G72-in Reichweite zur Wand: Sturzhöhe wird vermindert |
| Tapferkeit | G52-Willenswürfe gegen Furcht +1 |
| Teilen | 2M301-in 2 identische Kopien mit je ½ TP teilen |
| Telepathie | G81-kann mit jedem anderen Wesen mental kommunizieren |
| Tintenwolke | M262-Rad, 1,5m für 1Min, vollständige Tarnung |
| Trampeln | M304-wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen |
| Umhüllen | 2M301-Umhüllt Gegner. Ersticken, Haltegriff |
| Umschließen | 2M301-verstrickt Gegner |
| Unheim. Ausstrahlung | M304-als FA bei Angriff: Zeugen sind erschüttert/Verängstigt |
| Unnatürliche Aura | 3M300-Tiere nähern sich nicht freiwillig |
| Unterholz durchqueren | G40-mit voller Bewegungsrate durch Unterholz ohne Verletzungen |
| Untoten-Eigenschaften | M304-Immun>Betäub/geist. Eff/Gifte/Krankh/Lähm/Schlaf/Todeseff |
| Verbrennen | M304-bei erfolgreichem Nahkampfangriff zusätzlich Feuerschaden |
| Verbundenheit mit neg. Energie | 2M302-Lebt, reagiert aber wie ein Untoter auf neg. Energie |
| Verdichten | 2M302-kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen |
| Verschlingen | M304-Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken |
| Verstricken | G568-½Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG |
| Vertilgen | M12-Opfer übel/hilflos: 6w6 Schaden/Rd |
| Waffentraining | G52-Schaden und TW +1 mit der Waffengruppe |
| Wasser atmen | 3M301-unter Wasser atmen, Odemwaffe unter Wasser einsetzen |
| Wasserabhängigkeit | 3M300-außerhalb Wasser 1Min/KO überleben |
| Wasserstoß | 2M302-als VA mit voller Bewegungsrate rückwärts schwimmen |
| Wildheit | M305->0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1TP/Rd |
| Wirbelwind | M305-kann sich in Wirbelwind verwandeln |
| Würgen | M305-Gegner zerquetschen (Wuchtschaden): Wurf: Ringkampf |
| Zauberä. Fähigkeiten | M305-Zauberähnliche Fähigkeiten wie Zauber |
| Zauberresistenz | M306-kann Auswirkungen von Zauber und ZF vermeiden |
| Zerreißen | M306-bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden |
| Ziehen | M306-bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen |
| Zu-Fall-bringen | M306-Gegner mit FA zu Fall bringen, kein Gelegenheitsangriff |

Aktionen im Kampf

Grundregeln Seite 181

Gelegenheitsangriff *1

Gelegenheitsangriff

Standard-Aktion

| | |
|---|---------------|
| Aktiven Zauber mit Konzentration erhalten | Nein |
| Aktivierung mag. Gegenstand (nicht Tränke/Öle) | Nein |
| Angriff (Fernkampf) | Ja |
| Angriff (Nahkampf) | Nein |
| Angriff (Waffenlos) | Ja |
| Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen | Nein |
| Energie fokussieren | Nein |
| Fackel mit einem Zündholz entzünden | Ja |
| Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert | Meistens |
| Finte | Nein |
| Jemand anderem helfen | Vielleicht *2 |
| Schriftrolle lesen | Ja |
| Sich vorbereiten (für SA) | Nein |
| Sterbenden stabilisieren (Heilkunde) | Ja |
| Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzen | Ja |
| Übernatürliche Fähigkeit einsetzen | Nein |
| Umklammerung entkommen | Nein |
| Verborgene Waffe ziehen (Fingerfertigkeit) | Nein |
| Volle Verteidigung | Nein |
| Zauber beenden | Nein |
| Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 SA) | Ja |
| Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen | Ja |
| Zauberresistenz senken | Nein |
| Bewegungsaktion | |
| Aktiven Zauber lenken | Nein |
| Auf ein Pferd steigen oder absteigen | Nein |
| Aufstehen | Ja |
| Bewegung | Ja |
| Gegenstand aufheben | Ja |
| Hand- oder Leichte Armbrust laden | Ja |
| Schild bereit machen oder lösen *3 | Nein |
| Schweres Objekt bewegen | Ja |
| Tür öffnen oder schließen | Nein |
| Verängstigtes Reittier kontrollieren | Ja |
| Verstauten Gegenstand herausholen | Ja |
| Waffe verstauen | Ja |
| Waffe ziehen *3 | Nein |

Volle Aktion

| | |
|---|----------|
| Berührungszauber (max. 6 Verbündete) | Ja |
| Coup de Grace | Ja |
| Fackel entzünden | Ja |
| Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden | Meistens |
| Flammen ersticken | Nein |
| Rennen | Ja |
| Rückzug *4 | Nein |
| Schwere oder Repetierarmbrust laden | Ja |
| Sich aus einem Netz befreien | Ja |
| Sturmangriff *4 | Nein |
| Voller Angriff | Nein |
| Waffe an Panzerhandschuh befestigen/lösen | Ja |
| Wurf Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten | Ja |

Freie Aktion

| | |
|---|------|
| Aufhören, auf einen Zauber zu konzentrieren | Nein |
| Gegenstand fallen lassen | Nein |
| Sich zu Boden fallen lassen | Nein |
| Sprechen | Nein |
| Zauberkomponenten vorbereiten *5 | Nein |

Schnelle Aktion

| | |
|------------------------------|------|
| Beschleunigten Zauber wirken | Nein |
| Augenblickliche Aktion | |
| Zauber Federfall wirken | Nein |

Keine Aktion

| | |
|--------------|------|
| Abwarten | Nein |
| 1,5m-Schritt | Nein |

Unterschiedliche Aktionsarten

| | |
|---------------------------|-------------|
| Kampfmanöver ausführen *6 | Ja |
| Talent einsetzen *7 | verschieden |

*1 Diese Spalte deutet an, ob die Aktion selbst, nicht die damit möglicherweise verbundene Bewegung, einen Gelegenheitsangriff provoziert.

*2 Wenn die Aktion einen Gelegenheitsangriff provoziert, dann provoziert auch die Unterstützung einen.

*3 GAB +1 oder höher, dann eine dieser Aktionen mit einer regulären Bewegung kombinieren. Mit Kampf mit 2 Waffen: 2 Einhand- /leichte Waffen ziehen in der Zeit für normalerweise 1 Waffe ziehen.

*4 Kann als Standard-Aktion eingesetzt werden, wenn du auf eine einzelne Handlung in der Runde beschränkt bist.

*5 Solange die Komponente nicht ein extrem großer oder unhandlicher Gegenstand ist.

*6 Manche Kampfmanöver ersetzen einen Nahkampfangriff, nicht eine Aktion. Als Nahkampfangriff können sie während eines Angriffs oder Sturmangriffs einmal, einmal oder mehrmals innerhalb eines Vollen Angriffs, oder sogar als Gelegenheitsangriff eingesetzt werden.

*7 Die Beschreibung eines Talents legt seine Wirkung fest.

Kampfmanöver

| Manöver | gegen | Art der Aktion | Fehler | Erfolg | Erfolg + |
|-------------------|------------------------|------------------|----------------------------|---|-------------------|
| Ansturm | KMV | A/BA/SturmAG | Bewegung endet vor Ziel | Ziel 1,5m zurück gedrängt | +5: 1,5m/5 Pkt |
| Entreißen *1 | KMV | A | - | Du stiehst den Gegenstand | |
| Entwaffnen | KMV | anstelle NK-AG | -10: Deine Waffe fällt | Gegner lässt Gegenstand Fallen | +10: beide fallen |
| Finte *2 | 10+Motiv/10+GAB+WE-Mod | | - | Ziel verliert GE-Mod auf nächsten Angriff | |
| Ringkampf | KMV | | - | im Ringkampf +5 auf aufrecht erhalten + *3 | |
| Schmutziger Trick | KMV | A | - | 1Rd Blind/Geblendet/Taub/ Verstrickt/ Erschüttert/ Kränkelnd | +5: +1Rd/5 Pkt |
| Überrennen | KMV | A / BA / SturmAG | Bewegung endet vor Ziel | Bewegung > Gegner Feld (max 1Kat Größer) | +5 Gegner > Boden |
| Versetzen | KMV | A | - | Ziel wird 1,5m bewegt | +5: +1,5m/5 Pkt |
| Zerren | KMV | A | - | Ziel wird 1,5m gezogen | +5: +1,5m/5 Pkt |
| Zerschmettern | KMV | anstelle NK-AG | - | Gegenstand Schaden, 50% beschädigt, 0TP= zerstört | |
| Zu Fall bringen | KMV | anstelle NK-AG | -10: Du fällst zu Boden; - | Ziel fällt zu Boden | |

Kampfaktionen

| | |
|--------------------|---|
| Abwarten | Initiative geht runter für den Rest des Kampfes |
| Ansturm | Erfolg: Gegner 1,5m nach hinten geschoben, TW>5 über KMV +1,5m |
| Coup de Grace | Volle Aktion, automatisch Krit, RW Zäh (SG10+Schaden) oder Tod |
| Defensiv kämpfen | TW-4, RK+2 |
| Entwaffnen | Statt NK: Erfolg: Gegener lässt Waffe fallen, TW>10 über KMV: alles fällt |
| Flächenwaffen | kein TW-4 ungeübt, Berührungsangriff auf Entfernung |
| In die Zange | Gegner von der gegenüber liegenden Seite angreifen, TW+2 |
| Jemand helfen | TW>RK10, Erfolg; Nebenmann TW+2/RK+2 bei nächstem Angriff |
| Rennen | Volle Aktion, 4 x Bewegungsrate, kein GE-Bon auf RK |
| Sturmangriff | min. 3m, TW+2, bis nächste Runde RK-2, Waffen>Sturmangriff: Dreizack, Speere usw. doppelter Schaden |
| Volle Verteidigung | kein Angriff möglich, RK+4 |
| Voller Angriff | Bewegung max 1,5m Schritt |
| Waffe ziehen usw. | Bewegungsaktion, ab GAB1 während der Bewegung |

Konzentration

| | |
|---|---------------------------|
| 1W20 + Zauberstufe + ZauberMod + Bonus gegen SG | |
| Situation beim Zaubern | SG |
| Defensiv zaubern | 15 + 2 x SG |
| Verletzt werden | 10 + Schaden +ZG |
| Andauernden Schaden erleiden | 10 + ½ Schaden +ZG |
| Zauber ohne Schaden trifft | SG für RW>Zauber + ZG |
| im Ringkampf/Haltegriff | 10 + KMB des Gegners + ZG |
| Starke Bewegung | 10 +SG |
| Sehr starke Bewegung | 15 + SG |
| Extrem heftige Bewegung | 20 + SG |
| Wind/Regen/Schnee | 5 + SG |
| Wind mit Hagel/Staub/Schutt | 10 + SG |
| Wetter durch Zauber | siehe Zauber |
| Verstrickt | 15 + SG |

Schaden der Waffen

| SK | K | M | G | R |
|------|------|------|-----|-----|
| - | - | - | - | - |
| - | - | 1 | 1W3 | 1W4 |
| - | 1 | 1W2 | 1W3 | 1W4 |
| 1 | 1W2 | 1W3 | 1W4 | 1W6 |
| 1W2 | 1W3 | 1W4 | 1W6 | 1W8 |
| 1W3 | 1W4 | 1W6 | 1W8 | 2W6 |
| 1W4 | 1W6 | 1W8 | 2W6 | 3W6 |
| 1W6 | 1W8 | 1W10 | 2W8 | 3W8 |
| 1W8 | 1W10 | 1W12 | 3W6 | 4W6 |
| 1W4 | 1W6 | 2W4 | 2W6 | 3W6 |
| 1W8 | 1W10 | 2W6 | 3W6 | 4W6 |
| 1W10 | 2W6 | 2W8 | 3W8 | 4W8 |
| 2W6 | 2W8 | 2W10 | 4W8 | 6W |

Gifte

Gifte

Frequenz: 1/Rd. für 6 Rd. = 1 RW/Rd für 6 Runden oder bis 1 RW erfolgreich

Effekt xx/yy: xx=wenn 1 RW fehlt, yy= wenn 2 RW fehlt

RW basiert auf Ko bedeutet:

SG 10 + 1/2 Volkstrefferwürfel + 1/2 KO-Modifikator

| Name | Art | SG ZÄH | Inkubation | Frequenz | Effekt | Heilung | Kosten |
|---------------------------------|--------------------|--------------|-----------------|--|---|---------|----------|
| Albtraumdämpfe | Einatmen | 20 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1 WE und 1 Rd lang verwirrt | 2 RW | 1.800 GM |
| Alchemistische Isolation | Einatmen | 13 | - | 1/Min für 2 Min | 1. 10 Min Taub, 2. 10 Min Blind | 1 RW | 175 GM |
| Angstgas | Einatmen | 17 | - | 1/Min für 6 Min | W2 WE+ Erschüttert statt Verängstigt | 2 RW | 600 GM |
| Bruntdämpfe | Einatmen | 18 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1 KO Entzug / 1W3 KO | 2 RW | 2.100 GM |
| Calotropis | Einatmen | 14 | 1 h | 1/Min für 6 Min | 1 WE + 1W3 GE | 1 RW | 120 GM |
| Christophskraut | Einatmen | 15 | V: 1Rd, E:30Min | 1/Min für 5 Min | 1W3 ST+1 KO, W3 Rd gelähmt | 2 RW | 90 GM |
| Einflüsterungspulver | Einatmen | 18 | - | 1 Min für 2 Min | 1. 1Min wank, 2. empf. für Einflüsterung | 1 RW | 80 GM |
| Eisenhutwurzel | Einatmen | 25 | 1 Min. | 1/Rd für 5 Rd | 1W3 GE+1 KO, 1 Rd Übel | 2 RW | 1.800 GM |
| Lungenräuber | Einatmen | 17 | - | 1/Rd für 6 Rd | W6 ST, ST<1=Ersticken | 2 RW | 1.200 GM |
| Ungolstaub | Einatmen | 15 | - | 1/Rd für 4 Rd | 1 CH-Entzug / 1W2 CH | 1 RW | 1.000 GM |
| Wahnsinnsnebel | Einatmen | 15 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W3 WE | 1 RW | 1.500 GM |
| Wutgas | Einatmen | 16 | - | NichtOrks: 1Min Blind, Orks: ST/GE+2, Will+1, RK-2 | | 2 RW | 900 GM |
| Arsen | Einnahme | 13 | 10 Min. | 1/Min für 4 Min | 1W2 KO | 1 RW | 120 GM |
| Belladonna | Einnahme | 14 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W2 ST, siehe Text | 1 RW | 100 GM |
| Cytillschextrakt | Einnahme | 18 | - | 1h für 8h | verliert 1h Erinnerung, 8h keine neuen | 2 RW | 800 GM |
| Eisenhut | Einnahme | 16 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W3 KO | 1 RW | 500 GM |
| Flüssige Überredung | Einnahme | 11 | 10 Min. | 1 Min für 5 Min | 1WE/empänglich für Diplo/Einsch. | 1 RW | 120 GM |
| Gedankenmoos | Einnahme | 14 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W3 IN | 1 RW | 125 GM |
| Gestreifter Fliegenpilz | Einnahme | 11 | 10 Min. | 1 Min für 4 Min | 1W3 WE & 1 IN | 1 RW | 180 GM |
| Königsschlaf | Einnahme | 19 | 1 Tag | 1/Tag | 1 KO-Entzug | 2 RW | 5.000 GM |
| Leichnamstaub | Einnahme | 17 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W3 ST | 2 RW | 400 GM |
| Mumia | Ein/Atmen/Verw. | 18 | 11 Min. | 1h | w8TempTP, RW+2, SP:w2 WE, nach 1W Ghuhl +5% | | 500 GM |
| Schierling | Einnahme | 18 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W6 GE, siehe Text | 2 RW | 2.500 GM |
| Schwarzschlichterpulver | Einnahme | 18 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W3 KO & 1 ST | 2 RW | 800 GM |
| Taggitöl | Einnahme | 15 | 1 Min. | - | 1W3 Stunden lang Bewusstlos | 1 RW | 90 GM |
| Drachenschleim | Kontakt | 26 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W3 ST | - | 1.500 GM |
| Barbatos' Kuss | Kontakt/Einnahme | 23 | w6 Tage | 1/Tag | Erschöpft, w2ST, 1KO | 3 RW | 7.500 GM |
| Graf Ambras Strafe | Kontakt | 16 | 1 Min. | 2 Min für 6 Min | 1. 1GE+1Min Übel, 2. w2GE+1Min Kränk | 1 RW | 350 GM |
| Malyswurzpaste | Kontakt | 16 | 1 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W2 GE | 1 RW | 250 GM |
| Nitharit | Kontakt | 13 | 1 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W3 KO | 1 RW | 650 GM |
| Sassonblattextrakt | Kontakt | 16 | 1 Min. | 1/Min für 6 Min | 2W12 TP / 1 KO | 1 RW | 300 GM |
| Scheinkraut | Kontakt | 18 | sofort/1Woche | unterschiedlich | 1: 7x1KO/T, 2: alle KO weg+7x -w6KO/T | 2 RW | 6.500 GM |
| Schwarzer Lotosextrakt | Kontakt | 20 | 1 Min. | 1/Rd für 6 Rd | 1W6 KO | 2 RW | 4.500 GM |
| Stechapfel | Kontakt | 11 | 10 Min. | 1/Min für 6 Min | 1 IN, 1 WE, 1 KO, 1Min blind | 2 RW | 90 GM |
| Terinawurzel | Kontakt | 16 | 1 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W3 GE | 1 RW | 400 GM |
| Todestränen | Kontakt | 22 | 1 Min. | 1/Min für 6 Min | 1W6 KO und 1 Min lang gelähmt | - | 6.500 GM |
| Gripplgift | Kontakt/Verwundung | 10+½TW+KOMod | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2 GE | 1 RW | - |
| Blauer Ginster | Verwundung | 14 | - | 1/Rd für 2 Rd | 1 KO / 1W3 Stunden bewusstlos | 1 RW | 120 GM |
| Blauger. Oktopus, Sehr Klein | Verwundung | 10 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1ST | 1 RW | |
| Blutwurz | Verwundung | 12 | 1 Rd. | 1/Rd für 4 Rd | 1 KO & 1 WE | 1 RW | 100 GM |
| Brennendes Unheil | Verwundung | 18 | - | 1/Rd für 6 Rd | w6 Feuer und Brennt eventuell | 2 RW | 900 GM |
| Drowgift | Verwundung | 13 | - | 1/Min für 2 Min | 1/Min / 2W4 Stunden bewusstlos | 1 RW | 75 GM |
| Grünblutöl | Verwundung | 13 | - | 1/Rd für 4 Rd | 1 KO | 1 RW | 100 GM |
| Grünstachelskorpion, Sehr klein | Verwundung | 10 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1 Rd Kränkelnd | 1 RW | |
| Pilzsporengift | Verwundung | 10+½TW+KOMod | - | 1/Rd für 6 Rd | 1KO | 2 RW | - |
| Purpurgift | Verwundung | 24 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W3 ST | 2 RW | 700 GM |
| Scharlachspinne, Sehr klein | Verwundung | 10 | - | 1/Rd für 4 Rd | 1ST | 1 RW | |
| Schattenessenz | Verwundung | 17 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1 ST-Entzug / 1W2 ST | 1 RW | 250 GM |
| Schlangengift | Verwundung | 19 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2ST | 2 RW | |
| Schwarzviperngift | Verwundung | 11 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2 KO | 1 RW | 120 GM |
| Spinne, Mittelgroß | Verwundung | 14 | - | 1/Rd für 4 Rd | 1W2 ST | 1 RW | 150 GM |
| Spinnenranke | Verwundung | 15 | - | 1/Rd für 6 Rd | Lähmung/1W2KO | 2 RW | |
| Vampirkuss | Verwundung | 15 | - | 1/Rd für 2 Rd | 1. w2KO, 2. Blutung: 1Min+1 | 1 RW | 78 GM |
| Skorpion, Groß | Verwundung | 17 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2 ST | 1 RW | 200 GM |
| Spinnenweingift | Verwundung | 15 | - | 1/Rd für 6 Rd | Lähmung/1W2KO | 2 RW | |
| Tausendfüßler, Sehr Klein | Verwundung | 10 | - | 1/Rd für 2 Rd | 1 Rd Benommen | 1 RW | |
| Tausendfüßler, Klein | Verwundung | 11 | - | 1/Rd für 4 Rd | 1 GE | 1 RW | 90 GM |
| Tausendfüßler, Mittelgroß | Verwundung | 13 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W3GE | 1 RW | |
| Todesklinge | Verwundung | 20 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W3 KO | 2 RW | 1.800 GM |
| Viper, Sehr Klein | Verwundung | 9 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2KO | 1 RW | |
| Vischkanygift | Verwundung | 10+½TW+KOMod | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2 GE | 1 RW | - |
| Wespe, Riesig | Verwundung | 18 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W2 GE | 1 RW | 210 GM |
| Wyvern gift | Verwundung | 17 | - | 1/Rd für 6 Rd | 1W4 KO | 2 RW | 3.000 GM |
| Zaubersenge | Verwundung | 14 | - | 1/Rd für 4 Rd | Zaubern: KonzW SG10+ZG (Malus -5) | 1 RW | 200 GM |
| Zombiefäule | Verwundung | 10+½TW+CHMod | - | w4/Tag | 1W2KO | 2 RW | |
| Grünes Regenbogengift | Zauber | diverse | - | 1/Rd für 6 Rd | Tod / 1 KO | 2 RW | - |

Impressum

Produktion und Design:
Kai Otte
Kurfürstendamm 13
23823 Seedorf
Version 1.2
Kontakt: werkstatt@ottes.net

Open Game License

Deutsche Begriffe: mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele – www.ulisses-spiele.de. Dieses Produkt unterliegt keiner Abnahme oder Genehmigung durch Ulisses Spiele.

Paizo Inc. Pathfinder® Roleplaying Game Compatibility License

Compatibility with the Pathfinder Roleplaying Game requires the Pathfinder Roleplaying Game from Paizo Inc. See paizo.com/pathfinder/rpg/compatibility for more information on the Pathfinder Roleplaying Game. Paizo Inc. does not guarantee compatibility, and does not endorse this product.

Pathfinder is a registered trademark of Paizo Inc., and the Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility Logo are trademarks of Paizo Inc., and are used under the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. See paizo.com/pathfinder/rpg/compatibility for more information on the compatibility license. Pathfinder and associated marks and logos are trademarks of Paizo Inc., and are used under license. See <http://paizo.com/pathfinder/rpg> for more information on the Pathfinder Roleplaying Game.

Paizo Inc. Community Use Policy

Applicable to Non-Commercial Activity

Last Updated Tuesday, June 12, 2018

The Paizo Inc. community is an intelligent, creative, dedicated, and enthusiastic group of people, and we at Paizo appreciate and value the contributions of our community members. This Community Use Policy is designed to encourage you to spread your enthusiasm and creativity while respecting ownership of our copyrights, trademarks, and other intellectual properties.

While copyright and trademark laws protect our property, they also prevent you from using our intellectual properties in most circumstances. That means that you are generally prohibited from using any of our logos, images, or other trademarks or copyrighted content without our consent. This policy grants you the consent to use some of our intellectual property under certain circumstances.

This policy authorizes certain non-commercial use of the Paizo-related material specifically identified in the Permissions section of this policy ("Paizo Material").

When we say "non-commercial," we mean you cannot sell or otherwise charge anyone for access to content used under this Policy. If you make any commercial use of Paizo Material, your rights under this Policy will be automatically terminated, and any permission granted by this Policy will be immediately revoked. If Paizo believes that you are in the publishing business, you are considered to be a commercial user, and you are not granted any right to use any Paizo Material under this Policy. (Commercial users may be able to take advantage of our Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License or Starfinder Roleplaying Game Compatibility License. Commercial users may also be able to use or license certain Paizo Material outside of this Policy and the Pathfinder and Starfinder Roleplaying Game Compatibility Licenses with our express written consent. If you are interested in securing permission or a license, please contact us at licensing@paizo.com.)

Usage Requirements

To use Paizo Material under this Policy you must include the following notice in plainly legible and accessible form in each product or on each website that uses any Paizo Material:

"This [website, character sheet, or whatever it is] uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This [website, character sheet, or whatever it is] is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com."

By using content under this Policy, you agree to not use any material in a way that suggests Paizo endorses or is in any way responsible for anything you create, or that suggests that you have any other relationship with Paizo, unless we have a separate written agreement that lets you do so. You agree to not use Paizo's trade dress—that is, you may not make your material look like ours. You agree that such use could irreparably harm Paizo.

You agree to use your best efforts to preserve the high standard of our intellectual property. You agree to present Paizo, our products, and the Paizo Material in a generally positive light. You agree to not use this permission for material that the general public would classify as "adult content," offensive, or inappropriate for minors, and you agree that such use would irreparably harm Paizo. You agree to not do anything illegal in or with products or websites produced under this Policy.

You agree to create an account on paizo.com and add an entry describing your material on our Community Use Registry at paizo.com/communityuse/registry, with links where appropriate. You agree to endeavor to keep this information up-to-date.

Permissions

As long as you comply with all of the above usage requirements, we hereby grant you the following permissions:

You may use the contents of the Community Use Package at paizo.com/communityuse/package. You may use only those versions of the Paizo Materials from the Community Use Package. You may not alter the color, typography, design, or proportions of the logos or icons, or otherwise modify them. Should an item be removed from the Community Use Package, you don't need to remove it from existing projects, but you may not use it in future projects.

You may use the cover images, as displayed on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List below. Product covers may not be cropped, color adjusted, edited, distorted, or modified.

You may use the textual product descriptions, as they appear on the back of each product or in the product listings on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List below.

You may use any of the text or artwork published in the Paizo Blog at paizo.com/paizo/blog, with the exception of excerpts of Planet Stories publications, Pathfinder Comics, and any logos and icons that aren't also in the Community Use Package. You may not use any photographs published in the blog (because those rights are usually not ours to offer). You may not use artwork, including maps, that have not been published in the blog, although you may create your own interpretations of material presented in our artwork and maps, provided that your interpretations don't look substantially similar to our materials.

You may use the artwork published to illustrate the Web Fiction at paizo.com/pathfinder/tales/serial. Note that the web fiction itself may not be used under this policy—just the artwork.

You may descriptively reference trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), locations and characters from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List below, provided it is clear that these are our marks.

You may descriptively reference dialogue, plots, storylines, language, and incidents from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List below in campaign journals and play-by-post or play-by-email games.

The permissions granted under this Policy are personal to you and may not be assigned or transferred without our consent. Please do not hotlink to images on our website, as we may move those images (thus breaking your links) at any time.

This policy in no way alters Paizo's ownership of any of our intellectual property and we reserve the right to amend, modify or terminate this Policy at any time. We will post revisions to this Policy on our website, so check back frequently to make sure you have the most current version.

Community Use Approved Product List

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Regelwerke

Deutsche Ausgabe Pathfinder Grundregelwerk ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Expertenregeln von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Spielleiterhandbuch © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA
Deutsche Fassung: Pathfinder Ausrüstungskompendium von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc..
Pathfinder RPG Bestiary, Deutsche Ausgabe ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Monsterhandbuch II von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 3: Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Monsterhandbuch IV © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Monsterhandbuch V © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Monsterhandbuch VI © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Spielerratgeber © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder NSC-Kompendium von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Alternativregeln © 2016, von Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuer-Kompendium © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln II - Kampf von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Fassung: Pathfinder Ausbauregeln III: Völker von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Pathfinder Ausbauregeln IV: Kampagnen von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Ausbauregeln V: Legenden © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ausbauregeln VI: Klassen © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ausbauregeln VII: Okkultes © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ausbauregeln VIII - Intrigen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Ausbauregeln IX: Horror © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Rollenspiel Ausbauregeln X: Wildnis © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Pathfinder Almanach der Artefakte © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Almanach der Drachen ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Deutsche Ausgabe Pathfinder – Almanach der Elementarebenen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Almanach der Ewigen Nacht Copyright 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Pathfinder Campaign Setting: Distant Worlds: Deutsche Ausgabe © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe: Almanach der Flusskönigreiche von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Deutsche Ausgabe: Almanach der Gewölbe Golarions © 2011 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Deutsche Ausgabe Almanach der Götter und Magie ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Deutsche Ausgabe Almanach der Himmlischen Herrscher © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder -Almanach der Höllenritter © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Almanach der Intrigen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Kampfkünste © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Monster ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Schrecken ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Kundschafter © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Kundschafter II von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Machtgruppen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Magie Golarions © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Monster Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Geheimnisse © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Monster © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Almanach der Ozeane Golarions © 2017 von Ulisses Spiele GmbH

Deutsche Ausgabe: Almanach der Prestigeklassen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach der Reiche des Grauens © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Almanach der Religionen von Golarion © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Riesen von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Freiheit von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Technologie von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe: Almanach der Untoten © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Deutsche Ausgabe Almanach der Verliesbewohner © 2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach der Verlorenen Schätze © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Campaign Setting: Lost Kingdoms: © 2013 Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Deutsche Ausgabe Almanach der Weltenunde © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA

Deutsche Ausgabe Almanach zu Irrisen © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA

Deutsche Ausgabe: Almanach zu Kaer Maga von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Deutsche Ausgabe: Almanach zu Magnimar © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach von Numeria © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Guide to Darkmoon Vale. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike McArtor. Deutsche Ausgabe © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Deutsche Ausgabe Almanach zum Mwangibecken © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC

Deutsche Ausgabe: Andoran, Geist der Freiheit von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.

Deutsche Fassung Abenteurers Rüstkammer von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Abenteurers Rüstkammer II © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Arkanes Wissen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Chelax, Imperium der Teufel ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.

Deutsche Ausgabe Dämonenjäger © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Die Alchemie Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Die Bastarde Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Die Elfen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Die Gnome Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Deutsche Ausgabe: Die Goblins Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe: Die Halblinge Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA

Deutsche Ausgabe: Die Orks Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe Die Tieflinge Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Die Turmkartendeuter Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Die Zwerge Golarions ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC

Deutsche Ausgabe Handbuch: Fernkampftaktiken © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Gefolgsleute und Anhänger © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Gesellschaft der Kundschafter © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Handbuch: Gewölbeforscher & Drachentöter © 2014, Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Gifte & Tränke © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe: Golarion – Die Innere See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Deutsche Ausgabe Handbuch Gossentaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Handbuch Göttliches Wissen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Heiler von Golarion © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Heimgesuchte Helden © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Helden der Adelshöfe © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Helden der Finsterlande© 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Handbuch Helden der Straße © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Helden der Wildnis © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe Legendäre Helden © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch der Magietaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Marktplätze der Magie © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.

Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Meister der Elemente© 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch der Meisterspione © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Mentales Wissen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Handbuch Monsterbeschwörer © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Monsterjäger © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Handbuch: Nahkampftaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Neue Helden Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Okkulte Helden © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Osirion - Land der Pharaonen ©2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Pfade der Gerechten © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe: Piraten der Inneren See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
 Deutsche Ausgabe Questen und Kampagnen © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Riesenjäger © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Ritter der Inneren See © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc, USA
 Deutsche Ausgabe Handbuch Rüstungsexperten © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe: Sargava, die Verlorene Kolonie ©2010 Ulisses Spiele GmbH.
 Deutsche Ausgabe Handbuch Schwarzmärkte © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Streiter des Gleichgewichts © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe: Taldor, Nachhall des Ruhms von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Tiere & Tiergefährten © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Untotenjäger © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe: Varisia, Wiege der Legenden von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Bestien © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Drachen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Elemente © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Ersten Welt © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Nacht © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Ozeane © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Vettele © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis des Mondes © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vertraute © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Völker der Sterne © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe: Völker des Nordens von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Völker des Flusses © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe: Völker des Sandes von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Waffenexperten © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe: Buch der Verdammten: Hölle © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Buch der Verdammten 2: Abyss © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc, USA.
 Deutsche Ausgabe Buch der Verdammten III: Abaddon © 2015 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Almanach der Ersten Welt © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Götter von Golarion © 2016 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Völker von Golarion © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe: Pathfinder Weltenband der Inneren See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Pathfinder Chronicles Campaign Setting. Copyright 2008, 2009, Paizo Publishing, LLC; Deutsche Ausgabe © 2009 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Widersacherkompendium © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Abenteurer

Deutsche Ausgabe Eisengötter Band 1 © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Eisengötter Band 2 © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Falkengrunds letzte Hoffnung ©2010 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Die Krone des Koboldkönigs © 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
 Deutsche Ausgabe Die Rache des Koboldkönigs ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
 Deutsche Ausgabe Jahrmarkt der Tränen © 2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
 Deutsche Ausgabe Hungrig sind die Toten © 2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
 Deutsche Ausgabe Vier War'n Kleine Goblins! © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe: Wir sein auch Goblins! von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe: Wir sein Goblins! von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Wir Sein Goblins Frei! © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Die Krypta der Ewigen Flamme von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Die Masken des Lebenden Gottes © 2011 Ulisses Spiele GmbH.
 Deutsche Ausgabe Die Stadt des Goldenen Todes © 2011 Ulisses Spiele GmbH
 Deutsche Ausgabe: Das Erwachen der Runenherrscher – Jubiläumsausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
 Deutsche Ausgabe Was ewig liegt Band 1 © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Was ewig liegt Band 2 © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuerpfad: Dämonensturm © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder Abenteuerpfad: Schwert der Tugend © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Dämonenketzerei © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Die Mitternachtsinseln © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Abenteuerpfad Herold des Elfenbein-Labyrinths © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
 Deutsche Ausgabe Pathfinder-Abenteuerpfad Zorn der Gerechten Teil 6: Stadt der Heuschrecken © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.