

# *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.

Dieses 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](mailto: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 die 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	Wyvernsichtung
		6	Koboldschamane
		7	Riesenmoskito
		8	Falle eines Jägers
		9	Riesenmoorschlange
		10	Wölfe
#		INI / RK	Zufall 6
TP	4	8 / 12	<b>Kolmokmurk, Kobold-Zombie, NB Kleiner Untoter, MHB1-161 + MHB1-287</b> 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 Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen
			Wankend
#		INI / RK	Zufall 7
TP	5	24 / 16	<b>Riesenstechmücke (Blutmücke), N Sehr kleine magische Bestie, MHB1-33</b> 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 wenn festgeklammert: bei Rundenbeginn Blut saugen: 1 KO, nach 4KO wegfliegen 10% Schmutzfeuer/Sieche oder ähnliches, nur 1/Mücke mit BÜ Treffer: Ringkampf, RK12 +8 Aufrechterhalten gegen Ringkampf/Entfesseln
BA	AF		Blut saugen
BE	AF		Krankheitsüberträger
BF	AF		Festklammern
#		INI / RK	Zufall 9
TP	19	21 / 15	<b>Riesenmoorschlange (Würgeschlange), N Mittelgroßes Tier, MHB1-229</b> 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 2w4+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BA	BF	1M305	Würgen
#		INI / RK	Zufall 10
TP	13	4 / 14	<b>2 Wölfe, N MGs Tier, MHB1-278</b> 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
TP	13		

## 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
TP	4		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; KbM +5 (+9 Ringkampf)
			KMV 15 (kann, nicht zu Fall gebracht werden)
BF	AF	1M299	Ergreifen
			Schaden+Ringkampf starten (prov. keinen Gelegenheitsag), KMB+4, nur > kleinere Gegner
BF	AF	1M304	Verschlingen
			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; Dämmsicht, 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: Fertigkeitsfokus (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
			Werte aus dem MHB1 nicht aus dem Abenteurer
			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
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
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		Werte aus dem MHB1 nicht aus dem Abenteurer
			INI +4; Blindsicht 27 m, Dämmsicht, 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
BF	AF		Ergreifen
			1w4+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf) 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 &gt; 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	Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF	Verwunden	Blutungsschaden 1, mehrere Wunden auch nur 1, Stoppen Heilkunde 10 oder Heilung
BE		wie Schwärme	Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2,
#	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>
TP	4		
TP	4		
#	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&gt;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	<b>Spinnenschwarm, N Winziges Ungeziefer (Schwarm), MHB1-244</b> 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; <b>VolksMod</b> : 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	<b>Riesenspinne, N MGs Ungeziefer, MHB1-244</b> 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) <b>VolksMod</b> : 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	<b>Jeva (Mischgestalt), CB MG Humanoide Men. Werwolf Schurke 2</b> 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 <b>Sprachen</b> : 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 Würger		1W8+7, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BA 2M301 Umschlingen		(Umschließen) verstrickt Gegner
BE AF Tarnung		Wahrnehmung SG20 zu Bemerkungen, 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, Fertigkeitssfokus (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	<p>Eisenkelch, Belebter Gegenstand, N, Winzig, Konstrukt, MHB1-31</p> <p>INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -5</p> <p>VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF12 (+4 nat), TP 15 (1W10+10), REF +1, WIL -4</p> <p>ZÄH +1, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung</p> <p>Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; Verteidigung: Härte 5 (oder mehr)</p> <p>AG: BR 9 m, NK Hieb +5 (1W6+3)</p> <p>SW: ST 14, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1, GAB +3; KMB +5; KMV 15</p>
#	INI / RK	Zufall 12-13
TP 16	12 / 17	<p>Sithmuk, Imp, RB SK Externar (Extraplanar, Ordnung, Teufel), MHB1-256</p> <p>INI +3; Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen, Gutes entdecken, Magie entd.; Wahr +7, @Devil, Imp</p> <p>VT: RK 17, RK-B 16, RK-FF13 (+1 Ausweichen +3 GE +2 Größe +1 nat)</p> <p>TP 13 (3W10), REF +6, WIL +4, ZÄH +1, Immun: Feuer, Gift; Resistenz: Kälte 10</p> <p>Säure 10; SR 5/Gutes oder Silber</p> <p>AG: BR 6 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK Stachel +8 (1W4 plus Gift)</p> <p>Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m; ZF: ZS 6</p> <p>SW: ST 10, GE 17, KO 10, IN 13, WE 12, CH 14, GAB +3; KMB +1; KMV 15</p> <p>Tal: Ausweichen, Waffenfinesse</p> <p>Fert: Akrobatik +9, Bluffen +8, Fliegen +21, Wahr +7, Wissen (Arkanes) +7</p> <p>Wissen (Die Ebenen) +7, Zauberkunde +7</p> <p>Sprachen: Diabolisch, Gemein</p>
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	<p>Kardoblag, Hügelriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219</p> <p>INI -1; Dämmersicht; Wahr +6, @Giant, Hill</p> <p>VT: RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe +9 nat +4 Rüstung), TP 85 (10W8+40)</p> <p>REF+2, WIL+3, ZÄH+11, Verteidigungsfähigkeit: Felsen fangen</p> <p>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</p> <p>SW: ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +7; KMB +15; KMV 24</p> <p>Tal: Doppelschlag Einschüchternde Kraft, Heftiger, Angriff, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule)</p> <p>Fert: Einschüchtern +12, Klettern +10, Wahr +6; Sprachen: Riesisch</p>
BA	Felsen werfen	36m
#	INI / RK	Zufall 16-17
TP 38	18 / 16	<p>Harpyie, CB MG monströser Humanoider, MHB1-147</p> <p>INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7, @Harpy</p> <p>VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+1 Ausweichen +2 GE +1 natürlich +2 Rüstung )</p> <p>TP 38 (7W10), REF +7, WIL +6, ZÄH +4</p> <p>AG: BR 6 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich), NK Morgenstern +8/+3 (1W8+1)</p> <p>zwei Klauen +3 (1W6)</p> <p>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</p> <p>Sprachen: Gemein</p>
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 GroÙe magische Bestie, MHB1-177</p> <p>INI +2; D6mmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +9, @Manticore</p> <p>VT: RK 17, RK-B 11, RK-FF 15 (+2 GE, -1 Gr6Ùe +6 nat6rlich), TP 57 (6W10+24)</p> <p>REF +7, WIL +3, Z6H +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), Angriffsfl6che 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), Fert: Fliegen -3, 6berlebenskunst +4 (+8 Spuren lesen), Wahr +9</p> <p>VolksMod: 6berlebenskunst beim Spuren lesen +8, Wahr +4; Sprachen: Gemein</p>
BF AF	Stacheln	als SA Peitschenschlag schieÙt 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
TP	2		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
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.
#	1	INI / RK	Tiegel der Opfergaben
TP	27	14 / 15	Grick, N MG Aberration, MHB2-129
			Werte aus dem MHB2 nicht aus dem Abenteuer
			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)
#	3	INI / RK	Brunnenkammer
TP	19	12 / 16	Schokechse, N Kleine magische Bestie, MHB1-231
TP	19		Werte aus dem MHB1 nicht aus dem Abenteuer
			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; Blindsight 18 m; Wahr -5, @Gelatinous Cube
	Werte aus dem MHB1		VT: RK 4, RK-B 4, RK-FF4 (-5 GE, -1 Größe), TP 50 (4W8+32), REF -4, WIL -4
	nicht aus dem		ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte, Verwandlung,
	Abenteurer		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		Umhüllen/Hieb: ZÄH SG20 > 3w6 Rd gelähmt
BA	AF		kein Schaden für Metall/Stein
BA	AF		bis Groß umhüllen, mit REF SG12 entgehen, Umhüllt: Säure, Lähmung, Ersticken
BE	AF		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		wenn festgeklammert: bei Rundenbeginn Blut saugen: 1 KO, nach 4KO wegfliegen
BE	AF		10% Schmutzfieber/Sieche oder ähnliches, nur 1/Mücke
BF	AF		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		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
	Werte aus dem MHB1		VT: RK 14, RK-B 11, auf dem, falschen Fuß 13 (+1 GE +3 nat), TP 19 (3W10+3), REF+4
	nicht aus dem		WIL+2, ZÄH+4
	Abenteurer		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			A=Verwundung, SGZ=12, I=, F=1x, E=Heilung nur d. Magie bei SZ20 Wurf ST, H=1 RW
BA			Rad 18m + sehen: Zäh SG12 > 2w4 Rd gelähmt oder bis außer RW/Sicht/Angriff
BA			erfolgreicher NK-BÜ > hilflosen: Kuss (GA): Zäh SG16 > wird in 24h Varguille

#	10	INI / RK	Mönchsquartier
TP	11	17 / 14	<p>Homunkulus, Beliebige Gesinnung (die des Erschaffers) SK Konstrukt, MHB1-152</p> <p>INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +3, @Homunculus</p> <p>VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF12 (+2 Größe +2 GE), TP 11 (2W10), REF +4, WIL +1</p> <p>ZÄH +0; Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung</p> <p>Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte</p> <p>AG: BR 6 m, Fliegen, 15 m (gut), NK Biss +3 (1W4-1 plus, Gift)</p> <p>Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m</p> <p>SW: ST 8, GE 15, KO -, IN 10, WE 12, CH 7, GAB +2; KMB -1; KMV 11</p> <p>Tal: Blitzschnelle Reflexe; Fert: Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahr +3</p> <p>Sprachen: Gemein (kann nicht sprechen); Telepathische Verbindung</p>
BF	AF		Gift
BF	ÜF		Telep. Verbindung
#	11	INI / RK	Lauschkammer
TP	30	20 / 14	<p>Allip, CB, Mittelgroßer Untoter (Körperlos), MHB3-11</p> <p>INI +5; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7 Aura Gebrabbel (18 m; SG 15), @Allip</p> <p>VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 13 (+3 Ablenkung +1, GE), TP 30 (4W8+12), REF+4, WIL+4</p> <p>ZÄH+4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlaf-/ Todeseffekte; Körperlos</p> <p>Resistenz: gegen fokussierte Energie +2</p> <p>AG: BR Fliegen 9 m (perfekt), NK Körperlose Berührung +4 (1W4 WE-Schaden)</p> <p>Besondere Angriffe: Gebrabbel, Hauch des Wahnsinns</p> <p>SW: ST -, GE 12, KO -, IN 11, WE 11, CH 16, GAB +3; KMB +4; KMV 17</p> <p>Tal: Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative</p> <p>Fert: Einschüchtern +10, Fliegen +16, Heimlichkeit +8, Wahr +7</p> <p>Sprachen: Aklo, Gemeinsprache</p>
BF	ÜF		Gebrabbel
BF	ÜF		Hauch des Wahnsinns
BF	ÜF		Wahnsinn



#	12	INI / RK	Messe
TP	6	7 / 13	<p>Edgrin Sturmsang, Halbling Barde 2, CG, kleiner Humanoide</p> <p>Ini +2; Wahr +7, @Halfling Slinger</p> <p>VT: RK 13, RK-B 13, RK-FF11 (+2 GE +1 Größe), TP 12, Momentan 6 (2W6+2), REF +7</p> <p>WIL +6 (+8 gegen Furcht), ZÄH +2</p> <p>Bewegung 6m, NK Dolch +1 (1W3-1), FK Stein +4 (1W2-1); BZ: ZS 2</p> <p>SW: ST 9, GE 14, KO 10, IN 12, WE 13, CH 15, GAB +1; KMB -1; KMV 11</p> <p>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</p>
BA		Bardenauftritt 7 Runden/Tag	Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1
BE	BF	G34 Bardenwissen +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	<p>Yagrik, 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 plus Gift), NK Fliegende Klaue +4 (1W3 plus Gift), FK Wurfspeer +4 (1W4 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
TP	4	12 / 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
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: Fertigkeitenfokus (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
BF	AF	Gewieft	Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten.

[illegible]

#	16	INI / RK	Kammer der Buße
TP	10	6 / 13	<p>Kerrdremak, Kobold Adept 3, RB, K Humanoider (Reptil)</p> <p>INI +1; Dunkelsicht 18m, Wahr +6, @Kobold</p> <p>VT: RK 13, RK-B 12, RK-FF12 (+1 GE +1 nat +1 Größe), TP 10 (3W6), REF +2</p> <p>WII +5, ZÄH +3</p> <p>Bewegung 9 m, NK Keule [Meisterarbeit] +3 (1W4); VZ: Zauberstufe 3</p> <p>SW: ST 10, GE 13, KO 11, iN 10, WI 15, CH 12, GAB +1; KMB -3; KMV 11</p> <p>Tal: Wachsamkeit (so lange Kribblie Reichweite ist), im Kampf zaubern,</p> <p>Waffenfokus (Keule); Fert: Handwerk (Fallenmacher) +2, Heilen +6,</p> <p>Heimlichkeit +5, Beruf (Bergmann) +4, Überleben +6, Zauberkunde +4</p> <p>Sprachen: Gemein, Drakonisch</p>
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), Brennbare 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
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)
			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.

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

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



#	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
TP	14			
TP	14			
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	<p>Mekapa, Kobold, RB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161</p> <p>INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 Schwächen: Lichtempfindlichkeit, @Kobold</p> <p>VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 14 (+1 GE +1 Größe +1 nat), TP 4 (1W8), REF+1</p> <p>WIL-1, ZÄH+2</p> <p>AG: BR 9 m</p> <p>SW: ST 9, GE 13, KO 10, IN 10, WE 9, CH 8, GAB +1; KMB -1; KMW 10</p> <p>Tal: Fertigungsfokus (Wahr)</p> <p>Fert: Handwerk (Fallenmacher) +6, Heimlichkeit +6, Wahr +4</p> <p>VolksMod: Beruf (Bergmann) +2, Handwerk (Fallenmacher) +2, Wahr +2</p> <p>Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache</p>
BF	AF	Gewieft	Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten.
#	27	INI / RK	Schlurkperch
TP	29	11 / 18	<p>Kapmek, Kobold Waldläufer 4, RB, kleiner Humanoide (Reptil)</p> <p>ini +4; Dunkelsicht 18 m, Wahr 11, @Kobold</p> <p>VT: RK 18, RK-B 13, RK-FF16 (+4 Rüstung +2 GE +1 nat +1 Größe)</p> <p>TP 29 (4W10+4), REF +6, WII +2, ZÄH +5</p> <p>AG: BR 9 m, NK Handaxt [Meisterarbeit] +5 (1W4)</p> <p>FK +1 leichte Armbrust +7 (1W6+1 plus Gift)</p> <p>BA: Gift einer MG Spinne, Erzfeind +2 (Mensch); VZ: Zauberstufe 1</p> <p>SW: ST 10, GE 15, KO 13, IN 10, WI 12, CH 14, GAB +4; KMB +3; KMW 15,</p> <p>Tal: Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss</p> <p>Fert: Klettern +4, Handwerk (Fallenmacher) +6, Mit Tieren umgehen +9, Heimlichkeit +11</p> <p>Akrobatik +6, Wissen (Geographie) +2, Wissen (Gewölbekunde) +4, Wahr +11,</p> <p>Beruf (Bergmann) +3, Reiten +9, Überlebenskunst +10 (+12 Spuren lesen)</p> <p>Sprachen: Drakonisch</p>
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
TP	18		<p>INI +6; Dunkelsicht 18 m, Wahr +0</p> <p>VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF13 (+2 GE +3 nat), TP 18 (3W10+2), REF +5, WII +0</p> <p>ZÄH +4, Bauchschmiere</p> <p>AG: BR 9m, NK Biss +5 (1W6+2)</p> <p>SW: ST 15, GE 14, KO 13, IN 3, WE 10, CH 10, GAB +3, KMB +5; KMW 17</p> <p>Tal: Verb. Ansturm, Verb. Initiative, Verb. Überrennen</p> <p>Fert: Akrobatik +13, Klettern +14., Sprachen: keine</p>
			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, Fertigkeitsfokus (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 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	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: Fertigkeitfokus (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		
BF	AF	Gewieft	Handwerk (Fallenmacher) und Heimlichkeit sind Klassenfertigkeiten.

#	31	INI / RK	Der Thron des Koboldkönigs
TP	44	22 / 21	<p>Merlokrep der Koboldkönig, m. Kobold, Käm2/Hxm4</p> <p>INI +7; Dunkelsicht 18 m, Wahr +7, arkane Blutlinie</p> <p>VT: RK 21, RK-B 14, RK-FF18 (+4 Rüstung +3 GE +3 nat +1 Größe)</p> <p>TP 44 (2W10+4W6+12 plus 3), REF +4, WIL +7 (+9 &gt; Furcht), ZÄH +6</p> <p>AG: BR 6 m, NK +1 Kriessaxt des Menschenverderbens +8 (1W6+13/x3)</p> <p>BZ: Zauberstufe 5</p> <p>SW: ST 19, GE 16, KO 14, IN 11, WE 12, CH 15, GAB +4; KMB +7; KMV 20,</p> <p>Tal: Eisernerwille, Heftiger Angriff, Verb. Initiative, Wachsamkeit (so lange Blip, Innerhalb eines Armes, Entfernung ist), Waffenfokus (Kriessaxt), Zauberkfokus (Verzauberung)</p> <p>Fert: Akrobatik +7, Beruf (Bergmann) +2, Einschüchtern +7, Handwerk (Fallenmacher) +6</p> <p>Heimlichkeit +9, Klettern +8, Wahr +7, Wissen (Arkane) +4, Zauberkunde +7</p> <p>Sprachen: Gemein, Drakonisch</p>
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	<p>Vreggma, Blutschuppenkriegerin, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil)</p> <p>INI +1; Dunkelsicht 18 m, Wahr +2, @Kobold</p> <p>VT: RK 13, RK-B 13, RK-FF12 (+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 kleiner +1 Dolch +4 (1W3+1/19-20)</p> <p>SW: ST 10, GE 12, KO 9, IN 11, WE 10, CH 16, 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

#	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</p> <p>(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	Blutschuppenkrieger, Koboldkämpfer 2, RB, K Humanoider (Reptil)
TP	13		<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 &gt; 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, Fertigkeitsfokus (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>
TP 17		
TP 17		
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; Dämmersicht, 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; Dämmersicht, 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; Dämmersicht; 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 Kurzschild +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; 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

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; Dämmerlicht, 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 Versteinigung)</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>
BF	ÜF	Versteinigung	Biss: ZÄH SG 12 > w4 GE, bei GE=0 Versteinert, dann 1/Tag ZÄG SG12 zum beenden
#	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	Würgen		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
TP	17				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, Verstoßenheit, 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, Verstoßenheit, 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
TP	10				INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
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/Hieb Waffen
TP	10				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: 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.
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
			Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF		Gift
			A=Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 GE, H=1 RW
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
			Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF	M12	Festklammern
			Ziel verlässt Schwarm: Schwarm 1w6, Opfer 3w6/Rd, als VA REF SG17 abschütteln
BA	AF		Vertilgen
			Ziel hilflos/Übel: 6w6 Schaden
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	Myrmidonenhegemon, 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/Hiebswaffen; 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

**Falkegrund D1.5: Die Rache des Koboldkönigs      Teil 1: Blut auf den Blättern**

#	9	INI / RK	Das Nest des Azlantikäfers
TP	63	7 / 20	Azlanti-Kriegskäfer, N Riesiges Ungeziefer, 3FG-17 INI +6; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahr +4 VT: RK 20, RK-B 10, RK-FF18 (+2 GE +10 nat, -2 Größe), TP 63 (7W8+28) REF +4, WIL +2, ZÄH +9 AG: BR 12 m, Fliegen 6 m (unbeholfen), Graben 6 m, NK Biss +11 (2W8+12) SW: ST 26, GE 14, KO 18, IN 6, WE 10, CH 11, GAB +5; KMB +15; KMV 27 Tal: Fähigkeitsfokus (Hypnotisierender Panzer), Verb. Initiative Verb. nat Angriff (Biss), Waffenfokus (Biss) Fert: Klettern +11, Wahr +4, Sprache: Keine
BA	BF	1M299	Ergreifen Schaden+Ringkampf starten (prov. keinen GGA), KMB+4, nur > kl. Gegner
BF	ÜF		Hypnotisier. Panzer WIL SH17 > Benommen
BF	AF		Vergraben Bei Ergreifen bei Ringkampf: Gegner sofort vergraben => Erstickern

## 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 dümmrigem, Licht +4 in hellem Licht), Wahr +8
			VolksMod: Heimlichkeit +4 in dümmrigem 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
TP	13		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, Kampfrelexe, 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/Hieb Waffen
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), Zauberkfokus (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	Gru1, 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	<p>Cilios, Mumie, RB MG Untoter, MHB1-191</p> <p>INI +0; Dunkelsicht 18 m; Blindsicht 18m, Wahr +16, Aura Verzweiflung, @Mummy</p> <p>VT: RK 20, RK-B 10, RK-FF 20 (+10 natürlich), TP 60 (8W8+24), REF +2, WIL +8, ZÄH +5</p> <p>Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte</p> <p>SR 5/Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer</p> <p>AG: BR 6 m, NK Hieb +14 (1W8+10 plus Mumienfäule)</p> <p>SW: ST 24, GE 10, KO -, IN 6, WE 15, CH 15, GAB +6; KMB +13; KMV 23</p> <p>Tal: Abhärtung, Fertigkeitfokus (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	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	<p>Grimbal, Geistesalb, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263</p> <p>INI +7; Dunkelsicht + Blindsicht 18m, Lebensgefühl; Wahr +10 Unnat. Aura (9 m), @Wraith</p> <p>VT: RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6</p> <p>ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeff., Todeseffekte</p> <p>Verteidigung: Körperlos, Resistenz: &gt;Fokussieren +2; Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht</p> <p>AG: BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 neg. Energie plus 1W6 Intelligenzschaden)</p> <p>SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16</p> <p>Tal: Blind kämpfen, Kampfreflexe, Verb. Initiative</p> <p>Fert: Diplomatie +10, Einschüchtern +13, Fliegen +7, Heimlich +11, Motiv +10, Wahr +10, Wissen Die Ebenen +7; Sprachen: Diabolisch, Gemein</p>
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	<p>Festrog, NB MG Untoter, MHB3-91</p> <p>INI +1; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +6, @Festrog</p> <p>VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF13 (+1 GE +3 nat), TP 9 (2W8), REF +1, WIL +4</p> <p>ZÄH +0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte</p> <p>AG: BR 9 m; Rennen auf allen Vieren, NK Biss +4 (1W6+3 plus Verzehren)</p> <p>2 Klauen +5 (1W4+3)</p> <p>SW: ST 17, GE 13, KO -, IN 10, WE 12, CH 11, GAB +1; KMB +4; KMV 15 (19 gegen Zu-Fall-bringen)</p> <p>Tal: Waffenfokus (Klaue)</p> <p>Fert: Heimlichkeit +6, Klettern +8, Überlebenskunst +3, Wahr +6</p> <p>Sprachen: Gemein</p>
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

## Falkengrund D4: Hungrig sind die Toten      Teil 2: Das obere Gewölbe

#	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, l=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

## Falkengrund D4: Hungrig sind die Toten      Teil 2: Das obere Gewölbe

#	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	Ghulfieber	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)
			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

**Falkengrund D4: Hungrig sind die Toten      Teil 2: Das obere Gewölbe**

#	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, Fertigkeitenfokus (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 Todesalp, 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 Blindsight 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; Dämmerlicht 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 Wuchtwaffen, 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><b>Mohrg, CB MG Untoter, MHB1-188</b></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</p> <p>(Lähmung), Fertigkeitsfokus (Wahr), Tänzeler Angriff, Verb. Initiative,</p> <p>Fert: Heimlichkeit +21, Klettern +22, Schwimmen +19, Wahr +20</p>
BA	ÜF		Brut erzeugen
BA	ÜF		Lähmung
			Tot durch Mohrg: augenblicklich schneller Zombie unter Kontrolle Mohrg +w6/TW+1Rd Hast
			ZÄH SG 19 > 1W4 Minuten
#	18	INI / RK	Die Vorhalle
TP	60	11 / 26	<p><b>Raksmi, Maden-Mumie, RB MG Untoter, MHB1-191</b></p> <p>INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +16 Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung 1W4 Runden</p> <p>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
BF	ÜF		Madenfieber
			Rad 9m: Mumie erblicken: WIL SG16 > w4 Rd gelähmt
			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><b>Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125</b></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,</p> <p>Wahr +7; Sprachen: Gemein</p>
BA			Lähmung
BF	ÜF		Krankheit Ghulfieber
			1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun
			A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW

TP 82		8 / 24	<p><b>Drazmorg, Mensch. Gruftschreckenhegemon Kle3/Nek3/MTh2, RB MG Untoter</b></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><b>Sprachen:</b> 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-
<hr/>					
#			INI / RK	Das Treffen mit Lucimar	
<hr/>					
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					
<hr/>					
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
TP	9		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
#	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	A=Biss-Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Min für 60Sec, E=1Min Schlaf, H=1 RW Mit Erschaffer bis 450m, kein Sprechen
			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: Fertigkeitsfokus (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: Fertigkeitsfokus (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 Streiftflegel +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	<p>Kroik Ketten, Ork, Ork Krieger 1, MHB1-204</p> <p>INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -1, @Orc</p> <p>VT: RK 13, RK-B 10, RK-FF 13 (+3 Rüstung), TP 6 (1W10+1), REF +0, WIL -1, ZÄH +3</p> <p>Verteidigung: Wildheit</p> <p>AG: BR 9 m, NK Krummschwert +4 (2W4+4/18-20), FK Wurfspeer +1 (1W6+3)</p> <p>Schwächen: Lichtempfindlichkeit</p> <p>SW: ST 17, GE 11, KO 12, IN 7, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +4; KMV 14</p> <p>Tal: Waffenfokus Krummschwert, Fert: Einschüchtern +2; Sprachen: Gemein, Ork</p>
#	7a	INI / RK	Das Innere der Burleske
TP	6	7 / 13	<p>Ork, Ork Krieger 1, MHB1-204</p> <p>INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -1, @Orc</p> <p>VT: RK 13, RK-B 10, RK-FF 13 (+3 Rüstung), TP 6 (1W10+1), REF +0, WIL -1, ZÄH +3</p> <p>Verteidigung: Wildheit</p> <p>AG: BR 9 m, dornenbeschlagene Handschuhe +4 (1W4+3)</p> <p>Schwächen: Lichtempfindlichkeit</p> <p>SW: ST 17, GE 11, KO 12, IN 7, WE 8, CH 6, GAB +1; KMB +4; KMV 14</p> <p>Tal: Waffenfokus Krummschwert, Fert: Einschüchtern +2; Sprachen: Gemein, Ork</p>
TP	6		
TP	6		
TP	6		
#	7b	INI / RK	Kabrans Torheit
TP	50	7 / 22	<p>Kabran Blutaugen, CB, M Humanoide (Halbork), Halborkischer Sch5/ Käm2</p> <p>INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +10</p> <p>VT: RK 22, RK-B 13, RK-FF19 (+1 Ausweichen +2 GE +1 nat +8, Rüstung)</p> <p>TP 50 (7 TW; 5W8+2W10+14), REF +6, WIL +3 (+4 gegen Furcht), ZÄH +6</p> <p>Verteidigung: Entrinnen, Reflexbewegung</p> <p>AG: BR 9 m, NK Dolch +1 +10 (1W4+4 plus Gift), FK Dolch MA +9 (1W4+3 + Gift)</p> <p>SW: ST 17, GE 14, KO 15, IN 12, WE 15, CH 12, GAB +5, KMB +8, KMV 20</p> <p>Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Eiserner Wille, Tänzeler Angriff, Schnelle</p> <p>Waffenbereitschaft, Verb. Initiative, Waffenfokus (Dolch)</p> <p>Fert: Akrobatik +12, Diplomatie +9, Einschüchtern +13, Klettern +11, Motiv erkennen +10, Schätzen +10, Schwimmen +11, Wahr +10, Wissen (Lokal) +9</p> <p>Sprachen: Gemein, Elfish, Orkisch</p>
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	<p>Holz knecht Zeltrausschmeisser, N, mittelgroßer Humanoider, Menschlicher Krieger 2</p> <p>INI +1; Wahr +0</p> <p>VT: RK 11, RK-B 10, RK-FF10, TP 13 (2W10+2), REF +1, WIL +0, ZÄH +5</p> <p>AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +4 (1W2+5)</p> <p>SW: ST 16, GE 12, KO 14, IN 9, WE 10, CH 11, GAB +2, KMB +5, KMV 16</p> <p>Tal: Heftiger Angriff, Verb. waffenloser Schlag</p> <p>Fert: Beruf (Holzfäller) +4, Einschüchtern +4, Klettern +6, Reiten +4, Schwimmen +3</p> <p>Sprachen: Gemein</p>

#	12		INI / RK	Quinns Vorstellung
TP	62		16 / 24 -B 19	<p>Namdrin Quinn, Halbelf Barde 7/ Schattentänzer 2, CN MG Humanoide (Elf)</p> <p>INI +5; Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>SW: ST 8, GE 21, KO 14, IN 11, WE 12, CH 16, GAB +6, KMB +5, KMW 23</p> <p>Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitenfokus (Aufreten Schwerttanz)</p> <p>Kampfrelexe, Waffenfinesse</p> <p>Fert: Akrobatik +18, Auftreten (Saiteninstrumente) +15, Auftreten (Schwerttanz) +18</p> <p>Bluffen +15, Diplomatie +15, Entfesselungskünstler +17, Fliegen +18</p> <p>Heimlichkeit +17, Wahr +12, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Geschichte) +10</p> <p>Wissen (Lokales) +10, Wissen (Natur) +8</p> <p>Sprachen: Gemein, Elfish</p>
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 Geräu. 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
TP	9		
TP	9		
TP	9		
TP	9		
#	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, Waffen finesse 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; <b>VolksFert</b> : Heimlichkeit +5 (im Wald), Wahr +2
			<b>Sprachen</b> : 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; <b>Sprachen</b> : 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; Dämmsicht; 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 Doppelpänger =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; Dämmsicht; 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



# Falkengrund E1: Jahrmarkt der Tränen      Teil 3: Jahrmarkt der Tränen

#	7	INI / RK	Die Burleske
TP	60	17 / 23	<p>Ambrosia, die Nymphe, CG MG Feenwesen, MHB1-199</p> <p>INI +5; Dämmersicht; Wahr +14 Aura Blendende Schönheit (9 m, SG 21), @Nymph</p> <p>VT: RK 23, RK-B 23, RK-FF 17 (+7 Ablenkung +1 Ausweichen +5 GE), TP 60 (8W6+32)</p> <p>REF +18, WIL +16, ZÄH +13, SR 10/Kaltes Eisen</p> <p>AG: BR 9 m, Schwimmen 6 m, NK Dolch +10 (1W4/19-20); ZF: ZS 8 ; VZ: ZS 7</p> <p>SW: ST 10, GE 21, KO 18, IN 16, WE 17, CH 25, GAB +4; KMB +9; KMV 27</p> <p>Tal: Ausweichen, Flinke Manöver, Im, Kampf zaubern, Waffenfinesse</p> <p>Fert: Diplomatie +18, Entfesselungskunst +16, Heilkunde +11, Heimlich +16, Mit Tieren umgehen +15, Motiv erkennen +14, Schwimmen +19, Wahr +14, Wissen (Natur) +14</p> <p>Sprachen: Gemein, Sylvanisch</p>
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 > permanet 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	Energiereststenz 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)
TP	7		<p>INI +8; Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht; Wahr +9</p> <p>VT: RK 20, RK-B 16, RK-FF 16 (+4 GE +4 nat +2 Größe), TP 11 (2W6+2)</p> <p>schnelle Heilung 3, REF +7,WIL +5, ZÄH +1, Immun: Kälte; ZR 16</p> <p>Schwächen: Verwundbarkeit gegen Feuer</p> <p>AG: BR 6 m, NK Kurzsword +7 (1W4-1/ 19-20) und Klaue +2 (1W3-1)</p> <p>Angriffsfläche 0,75 m; RW 0,75 m; ZF: ZS 7</p> <p>SW: ST 9, GE 18, KO 13, IN 14, WE 14, CH 16, GAB +1; KMB -2; KMV 12</p> <p>Tal: Verb. Initiative, Waffenfinesse</p> <p>Fert: Bluffen +8, Fingerfertigkeit +7, Handwerk (Lederarbeiten) +7, Handwerk (Metallverarbeitung) +7, Heimlichkeit +9 (+14 im Wald), Überlebenskunst +7</p> <p>Wahr +9, Wissen(Natur) +7; VolksFert: Heimlichkeit +5 (im Wald), Wahr +2</p> <p>Sprachen: Gemein, Halblingsprache sylvanisch</p>
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, Kampfrelexe, 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)
TP	7			INI +8; Dunkelsicht 18 m; Dämmsicht; Wahr +9
TP	7			VT: RK 20, RK-B 16, RK-FF16 (+4 GE +4 nat +2 Größe), TP 11 (2W6+2)
TP	7			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 Mantier (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</p> <p>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</p> <p>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: Fertigkeitfokus (Handwerk Kochen), Umgang mit exotischen Waffen</p> <p>(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	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; 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/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; KMV 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	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Vw	G305	Metall kühlen SG14	1/Tag	Kühlt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW

#	14d	INI / RK	Das Äffchen und der Schachtelteufel
TP	32	1 / 14	<p>Schachtelteufel, Belebter Gegenstand, N MG Konstrukt, MHB1-31</p> <p>INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -5, @ Animated Object</p> <p>VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF12 (+4 nat), TP 36 (3W10+20), REF +1, WIL -4</p> <p>ZÄH +1, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung</p> <p>Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; Verteidigung: Härte 5 (oder mehr)</p> <p>AG: BR 9 m, NK Hieb +5 (1W6+3)</p> <p>SW: ST 14, GE 10, KO -, IN -, WE 1, CH 1, GAB +3; KMB +5; KMV 15</p> <p>als VA Kampfmanöver Überrennen: w6+1,5 STMod, nur Gegner 1 Kat kleiner</p>
M304	Trampeln		
TP	4	18 / 14	<p>Affe, N Sehr kleines Tier, MHB1-272</p> <p>INI +2; Dämmersicht; Wahr +5, @Monkey</p> <p>VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 12 (+2 GE +2 Größe), TP 4 (1W8), REF +4, WIL +1, ZÄH +2</p> <p>AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +4 (1W3-4), Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m</p> <p>SW: ST 3, GE 15, KO 10, IN 2, WE 12, CH 5, GAB +0; KMB +0; KMV 6, Tal: Waffenfinesse</p> <p>Fert: Akrobatik +10, Klettern +10, Wahr +5; VolksMod: Akrobatik +8</p>
#	15	INI / RK	Eisskulpturen
TP	39	12 / 22	<p>Eismetz, CB Kleines Feenwesen (Kälte)</p> <p>INI +6; Sinne: Dunkelsicht 18 m; Dämmersicht; Wahr +6</p> <p>VT: RK 22, RK-B 18, RK-FF15 (+1 Ausweichen +6 GE +1 Größe +4 nat)</p> <p>TP 39 (6W6+18), REF +11, WIL +6, ZÄH +5, Immun: Kälte</p> <p>Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer, Empfindlichkeit gegen Schall</p> <p>AG: BR 9 m, NK Leichter Hammer Meisterarbeit +11 (1W4+1 plus 1W6 Kälte)</p> <p>NK Leichter Hammer Meisterarbeit +9 (1W4+1 plus 1W6 Kälte) und Schnitzmeißel</p> <p>Meisterarbeit +9 (1W3+1/x3 + 1W6 Kälte) und Borsteneisbart +3</p> <p>(1W4+1 + 1W6 Kälte), FK Eiszapfensplitter +10 (1W3+1 + 1W6 Kälte); ZF: ZS 10</p> <p>SW: ST 12, GE 22, KO 16, IN 11, WE 13, CH 12, GAB +3; KMB +3; KMV 20</p> <p>Tal: Ausweichen, Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse</p> <p>Fert: Akrobatik +15, Bluffen +7, Diplomatie +5, Einschüchtern +3</p> <p>Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +15, Verkleiden +9 (+11 Schauspiel +21 mit Selbstverkleidung), Wahr +6; Sprachen: Gemein, sylvanisch</p>
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
BF AF	Nat. Unsichtbarkeit	immer
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↓
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	<b>Frostreiter, CB MGs Feenwesen (Kälte), MHB3-95</b> 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 Niedersreiten, 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	<b>Unheiliges Reittier, NB, großer Untoter</b> 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 Bewegungsrage) / +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

↙ZS	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 Lykantie	2M295-Steckt mit Lykantie 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
<b>Standard-Aktion</b>		<b>Volle Aktion</b>	
Aktiven Zauber mit Konzentration erhalten	Nein	Berührungszauber (max. 6 Verbündete)	Ja
Aktivierung mag. Gegenstand (nicht Tränke/Öle)	Nein	Coup de Grace	Ja
Angriff (Fernkampf)	Ja	Fackel entzünden	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein	Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden	Meistens
Angriff (Waffenlos)	Ja	Flammen ersticken	Nein
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein	Rennen	Ja
Energie fokussieren	Nein	Rückzug *4	Nein
Fackel mit einem Zündholz entzünden	Ja	Schwere oder Repetierarmbrust laden	Ja
Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert	Meistens	Sich aus einem Netz befreien	Ja
Finte	Nein	Sturmangriff *4	Nein
Jemand anderem helfen	Vielleicht *2	Voller Angriff	Nein
Schriftrolle lesen	Ja	Waffe an Panzerhandschuh befestigen/lösen	Ja
Sich vorbereiten (für SA)	Nein	Wurf Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten	Ja
Sterbenden stabilisieren (Heilkunde)	Ja	<b>Freie Aktion</b>	
Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzen	Ja	Aufhören, auf einen Zauber zu konzentrieren	Nein
Übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein	Gegenstand fallen lassen	Nein
Umklammerung entkommen	Nein	Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Verborgene Waffe ziehen (Fingerfertigkeit)	Nein	Sprechen	Nein
Volle Verteidigung	Nein	Zauberkomponenten vorbereiten *5	Nein
Zauber beenden	Nein	<b>Schnelle Aktion</b>	
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 SA)	Ja	Beschleunigten Zauber wirken	Nein
Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen	Ja	Augenblickliche Aktion	
Zauberresistenz senken	Nein	Zauber Federfall wirken	Nein
<b>Bewegungsaktion</b>		<b>Keine Aktion</b>	
Aktiven Zauber lenken	Nein	Abwarten	Nein
Auf ein Pferd steigen oder absteigen	Nein	1,5m-Schritt	Nein
Aufstehen	Ja	<b>Unterschiedliche Aktionsarten</b>	
Bewegung	Ja	Kampfmanöver ausführen *6	Ja
Gegenstand aufheben	Ja	Talent einsetzen *7	verschieden
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		

\*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](mailto:werkstatt@ottes.net)

## *Open Game License*

Deutsche Begriffe: mit freundlicher Genehmigung von Ulisses Spiele – [www.ulisses-spiele.de](http://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](http://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](http://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](mailto: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](http://paizo.com/communityuse). For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit [paizo.com](http://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](http://paizo.com) and add an entry describing your material on our Community Use Registry at [paizo.com/communityuse/registry](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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](http://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 Ausrüstungskompandium 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-Kompandium 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-Kompandium © 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 Ruinen Golarions 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: Fernkampfaktiken © 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 Vetteln © 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.