Kampfbuch

Das Erwachen der Runenherrscher

Vorspann

Inhaltsverzeichnis

Vorspann 2
Inhaltsverzeichnis 2
Intro 4
Anleitung 5
Kapitel 1 - Das Brandopfer 6
Teil 1 - Fest und Feuer 6
Teil 2 - Hiesige Helden 8
Teil 3 - Glas und Zorn 9
Teil 4 - Diestelkrone 12
Kapitel 2 - Die Häutermorde 21
Teil 2 - Das Ding auf dem Dachboden 21
Teil 3 - Wandelnde Vogelscheuchen 24
Teil 4 - Das Verhängnis 25
Teil 5 - Auf der Jagt nach dem Häuter 28
Teil 6 - Die Siebenmühle 29
Teil 7 - Die Schatten der Zeit 32
Kapitel 3 - Massaker am grossen Haken 34
Teil 1 - Im Schatten des großen Haken 34
Teil 2 - Rückeroberung der Rannikfeste 39
Teil 3 - Vor uns die Sintflut 47
Teil 4 - Das gequälte Herz 50
Teil 5 - Abstieg 52
Kapitel 4 - Die Festung der Steinriesen 56
Teil 1 - Steinhagel über Sandspitze 56
Teil 2 - Die Reise nach Jorgenfaust 60
Teil 3 - Das Tal des schwarzen Turms 61
Teil 4 - Unter Jorgenfaust 67
Teil 5 - Die alte Bibliothek 75
Kapitel 5 - Die Sünden der Retter 82
Teil 1 - Das Gedicht des Schreiberlings 82
Teil 2 - Suche nach der Runenschmiede 85
Teil 3 - Runenschmiede und die Bannhallen 87
Teil 4 - Die Hungrigen Grüfte 88
Teil 5 - Das Gewölbe der Gier 94
Teil 6 - Die Eisenkäfige der Wollust 97
Teil 7 - Die schimmernden Schleier 101
Teil 8 - Der faulige Irrgarten 103
Teil 9 - Die Hallen des Zorns 108
Teil 10 - Waffen der Macht 114
Kapitel 6 - Die Zinnen von Xin-Schalast 115
Teil 2 - Ein Flüstern im Wind 115

Teil 3 - Auf dem Weltendach 118
Teil 4 - Xin-Schalast 121
Teil 5 - Die Besteigung des Mharmassivs 130
Teil 6 - Die Gierspitze 131
Teil 7 - Das Auge der Gier 148
Anhang 1 - Zufallsbegegnungen 152
Umland von Sandspitze 152
Am Yondabakari 156
Varisisches Flachland 160
Die Umgebung des grossen Hakens 164
Auf dem Storvalplateau 168
In der Runenschmiede 172
In den Kodarbergen 179
In Xin-Schalast 187
Anhang 2 - NSC Charakterblätter 199
Anhang 3 - Tabellen 217
Gefahren 217
Wetter 218
Licht, Stärkewurf 218
Besondere Fähigkeiten 218
Zustände 219
Kosten für Schriftrollen herstellen 219
Allgemeine Monsterregeln 220
Aktionen im Kampf 222
Kampfmanöver 223
Kampfaktionen 223
Konzentration 223
Schaden der Waffen 223
Gifte 224
Impressum 225
Open Game License 225

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): Beliebig 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 währen des Spiels hemmt das der Spielfluss ungemein.

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

Deshalb habe ich dieses Kampfbuch erstellt.

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

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

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

Hinweis:

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

Weiterhin möchte ich darauf hinweisen, dass für Beschreibung von magischen Gegenständen und Sprüchen die Beschreibung des dazugehörigen Spruches benutzt wird. Somit wird nicht die absolute Wirkung angegeben sondern die Möglichkeiten des Spruches. Wenn eine Hexe Stufe 3 den Spruch Schwächestrahl 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 1.2, Dezember 2016

Version 1.3, Oktoberr 2018: Änderung OGL

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
- 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	Verteidigungwerte
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.

Kapitel 1 - Das Brandopfer

Teil 1 - Fest und Feuer

	#			INI / RK	##### Erster Angriff
	TP	6	@	18 / 16	**3 Goblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	6			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	6			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüst., +1 Sch.), TP 6 (1W10+1)
					REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	#			INI / RK	##### Goblin Brandstifter
	TP	6	@	12 /	**3 Goblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	6			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	6			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
					REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	9	@	11 / 18	**Goblin Bardin 1, MHB1-128**
					INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 18, RK-B 15, RK-FF 14 (+4 GE, +1 Größe, +3, Rüstung), TP 9 (1W8+1), REF+6
					WIL+3, ZÄH+1; +1 gegen Furcht und Bezauberung
					AG: BR 9 m, NK Hundsschnitter +1 (1W4/19-20) oder Peitsche +1 (1W2, nichttödlich)
					FK Kurzbogen +6 (1W4+1/x3)
					SW: ST 8, GE 18, KO 13, IN 8, WE 12, CH 13, GAB +0; KMB -2; KMV 12
					Tal: Umgang mit Kriegswaffen (Hundsschnitter), **Fert:** Akrobatik +7
					Auftreten (Singen) +5, Heimlichkeit +15, Reiten +8, Sprachenkunde +3, Wahr +5
					Sprachen: Gemeinsprache, Goblinisch, Besondere Eigenschaften: Bardenwissen +1
BA	ÜF		Bardenauftritt 5 Rd/Tag		Bardenauftritt + Faszinieren (SG 9)
BA	BF	G36	Ablenkung (ÜF) A Bar		bannt auf Sicht basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G36	Bannlied		bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G36	Faszinieren		Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt
BA	BF	G37	Lied des Mutes +1		RW+1>Bez/Furcht, +1TW/SW *Verbündete #Auftritt
1	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall	#1	Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	L Wunden heilen SG 12	St1:2/Tag	Heilt 1W8+1 =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	VwL	G255	Botschaft	∞	Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >33m *1 Kreatur #10min R-
0	Vz	G251	Benommenheit SG 11	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Il	G281	Geisterh. Geräusch SG 11	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m #1Rd RW
0	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m #Konzentration R-
KAr		G296	Trank Leichte Wunden Heilen		heilt W8+1

	#			INI / RK	##### Stirb Du Hund
	TP	**12**	@	4 / 17	**Elite Goblin Waldläufer 1, MHB1-128, RR-18**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 17, RK-B 14, RK-FF 14 (+3 GE, +1 Größe, +3, Rüstung), TP 12 (1W10+2), REF+5
					WIL+2, ZÄH+4
					AG: BR 9 m, NK Pferdeschlächter [Meisterarbeit] +4 (1W8+1), FK Kurzbogen +5 (1W4/x3)
					Besondere Angriffe: Erzfeind (Tiere +2)
					SW: ST 12, GE 17, KO 15, IN 8, WE 12, CH 8, GAB +1; KMB +1; KMV 14
					Tal: Berittener Kampf, **Fert:** Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +9
					Sprachenkunde +0, Überlebenskunst +5, Wahr +5, **Sprachen:** Gemeinsprache
					Goblinisch, Besondere Eigenschaften: Spurenlesen +1, Tierempathie +0
BA	BF	G80	Erzfeind (Tiere +2)		Erzfeind: +2 TW,SW,Bluffen,MotivÜberlebens.,Wahr,Wissen
KAr			Trank Mittelschwere Wunden Heilen		2W8+2
	TP	**9**	@	18 / 13	**Goblinhund, N Mittelgroßes Tier, MHB1-129**
					INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +1
					VT: RK 13, RK-B 12, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 9 (1W8+5), REF+4, WIL+1, ZÄH+4
					Immunitäten: Krankheiten
					AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+3 plus allergische Reaktion)
					SW: ST 15, GE 14, KO 15, IN 2, WE 12, CH 8, GAB +0; KMB +2; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
					Fert: Heimlichkeit +6
BF	AF		Allergische Reaktion (AF)		Bei Kontakt Zäh SG12 > Ausschlag 1 Tag: GE+CH -2
	TP	**6**	@	23 / 16	**3 Goblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**6**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	**6**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
					REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch

Teil 2 - Hiesige Helden

#			INI / RK	##### Die Entweihte Gruft
TP	4	@	21 / 16	**2 Skelette, Mensch, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-239**
TP	4			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
				VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +2 nat, +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+2, WIL+2
				ZÄH+0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankh., Lähmung, Schlafeff., Todeseff., Kälte; SR 5/Wucht
				AG: BR 9 m, NK Beschädigter Krummsäbel +0 (1W6), Klaue -3 (1W4+1)
				oder 2 Klauen +2 (1W4+2)
				SW: ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 14
				Tal: Verbesserte Initiative

#			INI / RK	##### Die Tochter des Ladenbesitzer
TP	31	@	0 / 9	**Ven Vinder, Mensch mittleren Alters, Bürgerlicher 7, RR20**
				INI -1; Wahr +9
				VT: RK 9, RK-B 9, RK-FF 9 (-1 GE), TP 31 (7W6+7), REF+1, WIL+3, ZÄH+2
				AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +4 (1W3+4)
				SW: ST 14, GE 8, KO 10, IN 11, WE 9, CH 14, GAB +3; KMB +5; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
				Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Heftiger Angriff
				Verbesserter waffenloser Schlag, **Fert:** Beruf (Händler) +9, Einschüchtern +12
				Schätzen +7, Wahr +9, **Sprachen:** Gemeinsprache

#			INI / RK	##### Die Wildschweinhatz
TP	18	@	9 / 14	**Zeckenholz Wildschwein, N Mittelgroßes Tier, MHB1-276,**
				INI +0; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +6
				VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF 14 (+4 nat), TP 18 (2W8+9), REF+3, WIL+1, ZÄH+6
				AG: BR 12 m, NK Durchbohren +4 (1W8+4)
				SW: ST 17, GE 10, KO 17, IN 2, WE 13, CH 4, GAB +1; KMB +4; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
				Fert: Wahr +6
BF	1M305	Wildheit (AF)		unter 0 TP: bei Bewusstsein, kampffähig, schwankend, -1TP/Rd

#			INI / RK	##### Das Monster im Wandschrank
TP	12	@	4 / 17	**Gresgurt, Elite Goblin Waldläufer 1, MHB1-128, RR-18**
				INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
				VT: RK 17, RK-B 14, RK-FF 14 (+3 GE, +1 Größe, +3, Rüstung), TP 12 (1W10+2), REF+5
				WIL+2, ZÄH+4
				AG: BR 9 m, NK Dolch + (w3+1))
				Besondere Angriffe: Erzfeind (Tiere +2)
				SW: ST 12, GE 17, KO 15, IN 8, WE 12, CH 8, GAB +1; KMB +1; KMV 14
				Tal: Berittener Kampf, **Fert:** Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +3, Reiten +9
				Sprachenkunde +0, Überlebenskunst +5, Wahr +5, **Sprachen:** Gemeinsprache
				Goblinisch, Besondere Eigenschaften: Spurenlesen +1, Tierempathie +0

Teil 3 - Glas und Zorn

	#			INI / RK	##### Der Kampf gegen die Goblins
	TP	6	@	24 / 16	**8 Goblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	6			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	6			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	6			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
	TP	6			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
	TP	6			**SW:** ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
	TP	6			**Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
	TP	6			**VolksMod:** Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	31	@	23 / 17	**Tsuto Kaijitsu, Halb-Elf Mönch 2/Schurke 2, RH-31**
					INI +7; Dämmersicht; Wahr +11
					VT: RK 17, RK-B 17, RK-FF 13 (+1 Ablenkung, +1, Ausweichen, +3 GE, +2 WE)
					TP 31 (4W8+10), REF+9, WIL+5, ZÄH+4; +2 gegen Bezauberung
					Verteidigungsfähigkeiten: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +5 (1W6+1) oder Schlaghagel +4/ +4, (1W6+1)
					FK Kompositbogen (kurz) +5 (1W6+1/x3), **Besondere Angriffe:** Betäubender Schlag (2/Tag
					SG 14), Hinterhältiger Angriff +1W6, Schlaghagel
					SW: ST 12, GE 16, KO 12, IN 13, WE 14, CH 8, GAB +2; KMB +3; KMV 20, **Tal:** Abhärtung
					Ausweichen, Betäubender Schlag, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Geschosse abwehren
					Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +10, Auftreten (Wind) +4, Bluffen +9, Diplomatie +6
					Einschüchtern +6, Mechanismus ausschalten +10, Verkleiden +6, Wahr +11
					Sprachen: Gemeinsprache, Elfisch, Goblinisch
					Besondere Eigenschaften: Schurkentricks (Schurkenfinesse), Fallen finden +1
					Elfenblut
BA		G120	Betäub. Schlag (2/Tag SG 14)		Bei Schaden Zäh-Wurf: 1 Rd Betäubt
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA		G70	Schlaghagel		zusätzlichen Angriff mit höchstem GAB
KAr		G307	Trank Mittelschwere Wunden Heilen		heilt 2W8+2
	#	B1		INI / RK	##### Wächterhöhle
	TP	19	@	13 / 14	**Sündenbrut Zorn, NB Mittelgroße Aberration, MHB2-241**
					INI +5; Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahr +7
					VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12, (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 nat), TP 19 (3W8+6), REF+2
					WIL+4, ZÄH+3, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 13
					AG: BR 12 m, NK Ranseur +3 (2W4+1/x3), Biss -2 (1W6 plus Sündiger Biss)
					oder Biss +3 (1W6+1 plus Sündiger Biss), 2 Klauen +3 (1W4+1)
					SW: ST 13, GE 13, KO 14, IN 10, WE 13, CH 12, GAB +2; KMB +3; KMV 15,
					Tal: Ausweichen
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Einschüchtern +7, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7
					Wahr +7, **Sprachen:** Aklo, Besondere Eigenschaften: Umgang mit Kriegsgerät
BF	ÜF		Sündengeruchssinn (ÜF)		Geruchssinn gegen Kraturen, die Ihre Sünde wiederspiegeln
BF	ÜF		Sündiger Biss (ÜF)		Bei Biss RW Wil SG12 > w6 kränkeln durch sündige Gefühle, 2ter Biss: Wankend
BF	AF		Umgang mit Kriegsgerät (AF)		Geübt mit einfachen Waffen, Kriegswaffen, allen Schilden außer Turmschild

	#	B4		INI / RK	##### Waschbecken
	TP	19	@	8 / 14	**Vargouille, N Kleiner Externar (Böse, Extraplanar), MHB1-269**
					INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
					VT: RK 14, RK-B 11, auf dem, falschen Fuß 13 (+1 GE, +3 nat), TP 19 (3W10+3), REF+4
					WIL+2, ZÄH+4
					AG: BR Fliegen 9m (gut), NK Biss +5 (1W4 plus Gift)
					SW: ST 10, GE 13, KO 13, IN 5, WE 12, CH 8, GAB +3; KMB +2; KMV 13
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Waffenfinesse, **Fert:** Einschüchtern +5
					Fliegen +13, Heimlichkeit +8, Wahr +7, **Sprachen:** Diabolisch
BA			Gift (ÜF)		A=Verwundung, SGZ=12, I=-, F=1x, E=Heilung nur d. Magie bei SZ20 Wurf, H=1 RW
BA			Kreischen (ÜF)		Rad 18m + sehen: Zäh SG12 > 2w4 Rd gelähmt oder bis außer RW/Sicht/Angriff
BA			Kuss (ÜF)		erfolgreicher NK-BÜ > hilflosen: Kuss (GA): Zäh SG16 > wird in 24h Varguille
	#	B6		INI / RK	##### Altes Gefängnis
	TP	19	@	11 / 14	**2 Sündenbrut Zorn, NB Mittelgroße Aberration, MHB2-241**
	TP	19			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahr +7
					VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12, (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 nat), TP 19 (3W8+6), REF+2
					WIL+4, ZÄH+3, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 13
					AG: BR 12 m, NK Ranseur +3 (2W4+1/x3), Biss -2 (1W6 plus Sündiger Biss)
					oder Biss +3 (1W6+1 plus Sündiger Biss), 2 Klauen +3, (1W4+1)
					SW: ST 13, GE 13, KO 14, IN 10, WE 13, CH 12, GAB +2; KMB +3; KMV 15, **Tal:** Ausweichen
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Einschüchtern +7, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7
					Wahr +7, **Sprachen:** Aklo, Besondere Eigenschaften: Umgang mit Kriegsgerät
BF	ÜF		Sündengeruchssinn (ÜF)		Geruchssinn gegen Krauren, die Ihre Sünde wiederspiegeln
BF	ÜF		Sündiger Biss (ÜF)		Bei Biss RW Wil SG12 > w6 kränkeln durch sündige Gefühle, 2ter Biss: Wankend
BF	AF		Umgang mit Kriegsgerät (AF)		Geübt mit einfachen Waffen, Kriegswaffen, allen Schilden außer Turmschild
	#	B9		INI / RK	##### Gefängnisgruben
	TP	26	@	3 / 16	**Koruvus, Goblinvariante Kämpfer 2, CB Mittelgr. Humanoider, RR-34**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
					VT: RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +4 nat), TP 26 (2W10+11), REF+2, WIL-1, ZÄH+8
					+1 gegen Furcht, Verteidigungsfähigkeiten: Tapferkeit +1; Immunitäten: Säure
					geistesbeeinflussende Effekte, Lähmung, Gift
					AG: BR 9 m, NK Langschwert +1, +4 (1W8+4/19-20), silberner Dolch +3, (1W4+1/19-20)
					Beil [Meisterarbeit] +4 (1W6+1/x3), **Besondere Angriffe:** Odemwaffe
					SW: ST 17, GE 15, KO 16, IN 3, WE 8, CH 10, GAB +2; KMB +5; KMV 17, **Tal:** Abhärtung
					Große Zähigkeit, Kampf mit mehreren Waffen, **Fert:** Akrobatik, Einschüchtern +5
					Heimlichkeit +6, Reiten +6, **Sprachen:** Goblinisch,
BA	ÜF		Odemwaffe (ÜF)		w4Rd 6m Blutstrahl: 2w4 Säure Ref SG13 ½, ZÄH SG 13 > 1 Rd Übel
	TP	12	@	16 / 12	**11 Zombies, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287**
	TP	12			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	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/Hiebwaffen
	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
	TP	12	Wankend		Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen
	TP	12			
	TP	12			
	TP	12			
	TP	12			

	#	B13		INI / RK	##### Heiligtum des Zorns
	TP	**35**	@	22 / 19	**Erylium, Weiblicher Quasit Hexe 3, MHB1-48, EXP-32, CB SK Externar**
					INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9
					VT: RK19, RK-B 17, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +2 Größe, +2 natürlich)
					TP 35 (6 TW; 3W10+3W6+9); Schnelle Heilung 2 , REF +8, WIL +6, ZÄH +3
					Immunitäten Elektrizität, Gift; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure , 10
					SR 5/ Gutes oder Kaltes Eisen
					AG: BR6 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK Biss +10 (1W4-1)
					2 Klauen +10 (1W3-1 plus Gift), FK Dolch der Rückkehr aus Kaltem Eisen +1
					+11 (1W2/19-20) , Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m ; ZF: ZS 6; Konz +7
					VZ: Vorbereitete Hexenzauber (ZS 3; Konz +5
					SW: ST 8, GE 18, KO 13, IN 15, WE 10, CH 13, GAB +4; KMB +6; KMV 16
					Tal: Ausweichen, Im Kampf zaubern, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen +10, Einschüchtern +10,
					Fliegen +12, Heimlichkeit +21, Wahr +9, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen)
					+8, Zauberkunde +11, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Thassilonisch; Telepathie
					(Berührung), Zungen
BE			Gestallt wechseln		kleiner Rabe/Tausendfüssler
BE			Hexenvertrauter		winziger Zaunkönig namens Orm
BA	BF	E34	Schlummer (ÜF) H Hex		wie Schlaf =A "9m *Kreatur #3Rd
BA	BF	E34	Zungen (ÜF) H Hex		wie Sprachen verstehen =A ^3min, wie Schlaf =A "9m *Kreatur #3Rd
ZF	Er	G285	Gutes entdecken		Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #30min R-
ZF	Er	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #3min R-
ZF	Il	G349	Unsichtbarkeit	vk	Unsichtbar für 3min bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW, nur sich
2	BeA	G309	Monster herbeizaubern II	#1	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >9m *Kreatur #3Rd R-
2	Vz	G312	Person festhalten SG 14	#2	Lähmt eine Person =A ~vgFG >39m *Kreatur #3Rd RW
1	Be	G309	Monster herbeizaubern I	#3	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
1	Vz	G249	Befehl SG 13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG 13		Stärke -W6+1St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #3Rd RZ (½ SW: ST-Schaden)
0	Ne	G247	Ausbluten SG 12		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Vz	G251	Benommenheit SG 12		Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Ne	G269	Erschöpfende Berührung SG 12		Berührungsangriff erschöpft Ziel =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ
0	Hv	G339	Tanzende Lichter		1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
	TP	**19**	@	20 / 14	**2 Sündenbrut Zorn, NB Mittelgroße Aberration, MHB2-241**
	TP	**19**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahr +7
					VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12, (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 nat), TP 19 (3W8+6), REF+2
					WIL+4, ZÄH+3, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 13
					AG: BR 12 m, NK Ranseur +3 (2W4+1/x3), Biss -2 (1W6 plus Sündiger
					Biss) oder Biss +3 (1W6+1 plus Sündiger Biss), 2 Klauen +3, (1W4+1)
					SW: ST 13, GE 13, KO 14, IN 10, WE 13, CH 12, GAB +2; KMB +3; KMV 15
					Tal: Ausweichen
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Einschüchtern +7, Heimlichkeit +7, Überlebenskunst +7
					Wahr +7, Sprachen: Aklo, Besondere Eigenschaften: Umgang mit Kriegsgerät
BF	ÜF		Sündengeruchssinn (ÜF)		Geruchssinn gegen Kraturen, die Ihre Sünde wiederspiegeln
BF	ÜF		Sündiger Biss (ÜF)		Bei Biss RW Wil SG12 > w6 kränkeln durch sündige Gefühle, 2ter Biss: Wankend
BF	AF		Umgang mit Kriegsgerät (AF)		Geübt mit einfachen Waffen, Kriegswaffen, allen Schilden außer Turmschild

Teil 4 - Diestelkrone

	#	C4		INI / RK	##### Flüchtlingsnest
	TP	5	@	17 / 16	**10 Goblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	5			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	5			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	5			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
	TP	5			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
	TP	5			**SW:** ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
	TP	5			**Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
	TP	5			**VolksMod:** Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	5			
	TP	5			
	#	C5		INI / RK	##### Goblinhundezwinger
	TP	9	@	14 / 13	**4 Goblinhunde, N Mittelgroßes Tier, MHB1-129**
	TP	9			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +1
	TP	9			**VT:** RK 13, RK-B 12, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 9 (1W8+5), REF+4, WIL+1, ZÄH+4
	TP	9			Immunitäten: Krankheiten
					AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+3 plus allergische Reaktion)
					SW: ST 15, GE 14, KO 15, IN 2, WE 12, CH 8, GAB +0; KMB +2; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
					Fert: Heimlichkeit +6
BF	AF		Allergische Reaktion (AF)		Bei Kontakt Zäh SG12 > Ausschlag 1 Tag: GE+CH -2
	#	C6		INI / RK	##### Hexenzahns Bau
	TP	26	@	11 / 19	**Hexenzahn, Feuerfellpuma, kleine Katze Tiergefährte, N MG Tier, RR43**
					INI +5; Dämmersicht; Wahr +5
					VT: RK 19, RK-B 16, RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +5, GE, +3 nat), TP 26 (4W8+8), REF+9
					WIL+2, ZÄH+6
					AG: BR 15 m; Sprinten, NK Biss +6 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen), 2 Krallen +6 (1W3+3)
					SW: ST 17, GE 20, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +3; KMB +6
					KMV 22 (26 > Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit)
					Fert: Akrobatik +9 (+17 im Sprung), Heimlichkeit +12, Klettern +7, Wahr +5,

	#	C7		INI / RK	##### Gogmurts Lager
	TP	39	@	18 / 18	**Gogmurt, M. Goblin Dru. 4/Sch. 1, NB Kleiner Humanoider, MHB1-128**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +3, ZS4, Konzentration +7
					VT: RK 18, RK-B 15, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +3, GE, +1 Größe, +3 Rüstung)
					TP 39 (5W8+14), REF+7, WIL+8, ZÄH+7; +4 gegen Feenwesen und gegen Pflanzen
					gerichtete Effekte
					AG: BR 9 m, NK Flammenklinge +3 (1W8+2 plus Feuer) oder Speer +3, (1W6-1/x3)
					FK Schleuder +7 (1W3-1), **Besondere Angriffe:** Tiergestalt 1/Tag
					Hinterhältiger Angriff +1W6
					SW: ST 8, GE 16, KO 14, IN 8, WE 16, CH 11, GAB +3; KMB +1; KMV 15, **Tal:** Ausweichen
					Im Kampf zaubern, Trank brauen, **Fert:** Heimlichkeit +16, Mit Tieren umgehen +8
					Reiten +12, Sprachenkunde +3, Überlebenskunst +12, Wissen (Natur) +9
					Sprachen: Gemeinsprache, Druidisch, Goblinisch
					Besondere Eigenschaften: Bund mit der Natur (Tiergefährte), Fallen finden +1
					Naturgespür, Spurloser Schritt, Tierempathie +4, Unterholz durchqueren
BA			Tiergestalt 1/Tag		in Tier/Elementar/Pflanze verwandeln, Größe des Tiere gem. Stufe =A #1h/St ^1+1/2St>4
BA			Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
	ÜF		Im Dunkeln sehen		Fähigkeit Im Dunkeln Sehen (MHB II 297)
1		G568	Verstricken SG 14	#1	½Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG
1	Vz	G342	Tier bezaubern SG 14	#2	Macht ein Tier zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
KAr		G274	Stab: Flamme erzeug. 34x	#3	1W6 SP +1/St, Berührung oder Werfen =A ~vg "Flamme in Handfläche #1min/St R-
2	Hv	G274	Flammenklinge		mag Klinge verursacht 1W8+1/2St =A ~vgG "Klinge aus Handfläche #1min/St R-
2	Be	G339	Teilweise Genesung (gewirkt)		hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G342	Tierbote		Schickt sehr kleines Tier an bestimmten Ort =1min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St R-
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Er	G306	Mit Tieren sprechen		mit Tieren sprechen =A ~vg *Du #1min/St
0	Hv	G246	Aufblitzen SG 13	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	VwM	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Be	G334	Stabilisieren	∞	Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
KAr		G296	2x Trank Leichte Wunden Heilen		heilt W8+1
KAr		G249	Stab Baum 4x		Du siehst wie ein Baum aus =A ~vgG *Du #1h/St
	#	C10		INI / RK	##### Diestelkrone
	TP	5	@	17 / 16	**4 Diestelkronengoblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	5			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	5			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	5			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	9	@	18 / 13	**4 Goblinhunde, N Mittelgroßes Tier, MHB1-129**
	TP	9			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +1
	TP	9			**VT:** RK 13, RK-B 12, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 9 (1W8+5), REF+4, WIL+1, ZÄH+4
	TP	9			Immunitäten: Krankheiten
					AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+3 plus allergische Reaktion)
					SW: ST 15, GE 14, KO 15, IN 2, WE 12, CH 8, GAB +0; KMB +2; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
					Fert: Heimlichkeit +6
BF	AF		Allergische Reaktion (AF)		Bei Kontakt Zäh SG12 > Ausschlag 1 Tag: GE+CH -2

	#	**C13**		**INI / RK**	**##### Essiggurkendiebe**
	TP	**5**	@	15 / 16	**2 Diestelkronengoblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**5**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
					REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	#	**C14**		**INI / RK**	**##### Barracke**
	TP	**5**	@	22 / 16	**6 Diestelkronengoblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**5**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	**5**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	**5**			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
	TP	**5**			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
	TP	**5**			**SW:** ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	#	**C15**		**INI / RK**	**##### Östlicher Wachturm**
	TP	**12**	@	20 / 16	**2 Diestelkrone Elitegoblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**12**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
					REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	#	**C16**		**INI / RK**	**##### Übungshof**
	TP	**9**	@	13 / 13	**4 Goblinhunde, N Mittelgroßes Tier, MHB1-129**
	TP	**9**			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +1
	TP	**9**			**VT:** RK 13, RK-B 12, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 9 (1W8+5), REF+4, WIL+1, ZÄH+4
	TP	**9**			Immunitäten: Krankheiten
					AG: BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+3 plus allergische Reaktion)
					SW: ST 15, GE 14, KO 15, IN 2, WE 12, CH 8, GAB +0; KMB +2; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
					Fert: Heimlichkeit +6
BF	AF		Allergische Reaktion (AF)		Bei Kontakt Zäh SG12 > Ausschlag 1 Tag: GE+CH -2
	#	**C18**		**INI / RK**	**##### Das gefangene Pferd**
	TP	**19**	@	5 / 15	**Schattenhauch, Pferd, N Großes Verbessertes Tier, MHB1-207+295**
					INI +4; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8
					VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 13 (+2 GE, -1 Größe), TP 19 (2W8+10), REF+5, WIL+1, ZÄH+6
					AG: BR 15 m, NK 2 Hufe -2 (1W4+3), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 16, GE 14, KO 17, IN 2, WE 13, CH 7, GAB +1; KMB +5
					KMV 19 (23 > Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Rennen, **Fert:** Wahr +6
					Besondere Eigenschaften: Zahm
BF	AF		Zahm (AF)		Pferdehufe: Sekundäre Angriffe, solange nicht spez. für den Kampf ausgebildet

	#	C19		INI / RK	##### Thronsaal
	TP	**42**	@	17 / 21	**Brockenreisser, M. Goblin Käm. 5, NB Kl. Hum., MHB1-128**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
					VT: RK 21, RK-B 13, RK-FF 19 (+2 GE, +1 Größe, +2, nat, +6 Rüstung), TP 42 (5W10+10)
					REF+3, WIL+2, ZÄH+6; +1 gegen Furcht, Verteidigungsfähigkeiten: Tapferkeit +1
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1, +10 (1W4+5/19-20)
					SW: ST 12, GE 14, KO 14, IN 12, WE 8, CH 13, GAB +5; KMB +5; KMV 17
					Tal: Eiserner Wille, Berittener Kampf, Angriff im Vorbeireiten, Beherzter
					Sturmangriff, Waffenfokus (Kurzschwert), Waffenspezialisierung (Kurzschwert)
					Fert: Einschüchtern +9, Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +9
					Reiten +12, **Sprachen:** Gemeinsprache, Goblinisch; BE: Rüstungstraining
KAr	Be	G307	Trank: MS Wunden heilen	2x	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Vw	G319	Trank: Rindenhaut	vk	natürliche Rüstungen +2 #10min/St R-
	TP	**11**	@	12 / 14	**Riesengecko, N Mittelgroßes Tier, MHB3-82**
					INI +6; Dämmersicht; Wahr +6
					VT: RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 nat), TP 11 (2W8+2), REF+5, WIL+2, ZÄH+4
					AG: BR 12 m, Klettern 12 m, NK Biss +2 (2W4+1)
					SW: ST 13, GE 15, KO 12, IN 2, WE 14, CH 7, GAB +1; KMB +2
					KMV 14 (18 > Zu-Fall-bringen), **Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Klettern +21
					Wahr +6; **Volksmod**: Klettern +8
BF	BF	3M82	Kletterexperte (AF)		ständig wie unter nichtmagischer Version des Zaubers Spinnenklettern
	TP	**12**	@	20 / 16	**2 Diestelkrone Elitegoblins, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**12**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
					REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	**9**	@	11 / 18	**Diestelkrone Kriegssängerin, Goblin Bardin 1, MHB 128**
					INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 18, RK-B 15, RK-FF 14 (+4 GE, +1 Größe, +3, Rüstung), TP 9 (1W8+1), REF+6
					WIL+3, ZÄH+1; +1 gegen Furcht und Bezauberung
					AG: BR 9 m, NK Hundsschnitter +1 (1W4/19-20) oder Peitsche +1 (1W2, nichttödlich)
					FK Kurzbogen +6 (1W4+1/x3)
					SW: ST 8, GE 18, KO 13, IN 8, WE 12, CH 13, GAB +0; KMB -2; KMV 12
					Tal: Umgang mit Kriegswaffen (Hundsschnitter), **Fert:** Akrobatik +7
					Auftreten (Singen) +5, Heimlichkeit +15, Reiten +8, Sprachenkunde +3, Wahr +5
					Sprachen: Gemeinsprache, Goblinisch, Besondere Eigenschaften: Bardenwissen +1
BA	ÜF		Bardenauftritt 5 Rd/Tag (Ablenkung		Bardenauftritt + Faszinieren (SG 10 + ½ St + CH-Mod), CH-Mod+1/Tag + 1 Rd/St
BA	BF	G36	Bannlied		bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G36	Faszinieren		Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt
BA	BF	G37	Lied des Mutes +1)	#1	RW+1>Bez/Furcht, +1TW/SW(+1St5/11/17) *Verbündete #Auftritt
1	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall	#2	Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
0	II	G281	Geisterh. Geräusch SG 11	∞#3	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
1	Be	G296	L Wunden heilen SG 12	St1:2/Tag	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
0	VwL	G255	Botschaft	∞	Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	Vz	G251	Benommenheit SG 11	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	II	G336	Stab:Stilles Trugbild 5x		Erschafft sichtbare Illusion =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration RW =>Vorhang

	#	**C27**		**INI / RK**	**##### Höhle des Bunyip**
	TP	**32**		19 / 15	**Bunyip, N Mittelgroße magische Bestie (Aquatisch), MHB2-44**
					INI +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Scharfe 54 m; Wahr +8
					VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF 12, (+3 GE, +2 nat), TP 32 (5W10+5), REF+7, WIL+1, ZÄH+5
					AG: BR 3 m, Schwimmen 15 m, NK Biss +7 (1W8+1/19-20 plus Blutung)
					SW: ST 13, GE 16, KO 13, IN 2, WE 11, CH 7, GAB +5; KMB +6; KMV 19
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Wahr)
					Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss)
					Fert: Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +10, Schwimmen +9, Wahr +8
BA		1M298	Blutung		Wunden verursachen zu Beginn jeder Runde 1w6 Schaden
BA		1M225	Blutrausch (AF)		Bei Blut im Wasser: KO/SW: ST+2, VT: RK-2
BA	ÜF		Gebrüll (ÜF)		als SA 30mKegel: <4TW Zäh SG13 > 2w4 Rd Panik
	#	**D02**		**INI / RK**	**##### Harem des Häuptlings**
	TP	**31**		4 / 19	**Bruthazmus, Grottenschrat Wal1, CB MG Human., RR-52, MHB1-140**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +1
					VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+3 GE, +3, nat, +3 Rüstung), TP 31 (4 TW; 3W8+1W10+13)
					REF+8, WIL+2, ZÄH+6
					AG: BR 9 m, NK Schwerer Streitflegel +7 (1W10+6/19-20)
					FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/x3)
					Besondere Angriffe: Erzfeind (Elfen +2)
					SW: ST 18, GE 17, KO 17, IN 8, WE 12, CH 9, GAB +3; KMB +7; KMV 20, **Tal**: Kernschuss
					Waffenfokus (Kompositbogen [lang]), **Fert:** Einschüchtern +3, Heimlichkeit +13
					Überlebenskunst +8, **Sprachen**: Gemeinsprache, Goblinisch
BA	BF	G80	Erzfeind (Elfen +2)		Erzfeind 1/5St: +2 TW,SW,Bluffen,MotivÜberleben.,Wahr,Wissen (+2/Feind>1)
KAr		G307	2 x Trank Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+2
KAr			4 Pfeile des Verderbens (Elfen) +1		gegen Elfen TW+2 und +2w6 Schaden
	TP	**5**		22 / 16	**4 Goblinfrauen, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**6**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	**7**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	**8**			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
					SW: ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
					Tal: Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen**: Goblinisch
	#	**D4b**		**INI / RK**	**##### Oriks Schlafzimmer**
	TP	**42**		16 / 21	**Orik Vancaskerkin, Mensch Kämpfer 4, CN MG Humanoider**
					INI +1; Wahr +1
					VT: RK 21, RK-B 11, RK-FF 20 (+1 GE, +8 Rüstung, +2 Schild), TP 42 (4W10+16), REF+2
					WIL+2, ZÄH+7; +1 gegen Furcht
					AG: BR 9 m, NK Bastardschwert [Meisterarbeit] +9 (1W10+5/19-20)
					FK Kompositbogen (-lang) +5 (1W8+3/x3)
					SW: ST 16, GE 13, KO 16, IN 10, WE 12, CH 8, GAB +4; KMB +7; KMV 18, **Tal:** Athlet,
					Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert),
					Waffenfokus (Bastardschwert), Waffenspezialisierung (Bastardschwert)
					Fert: Einschüchtern +6, Klettern +7, Schwimmen +6, Sprachenkunde +1
					Sprachen: Gemein, Goblinisch, BE: Rüstungstraining
KAr			Trank: Mittelschwere Wunden heilen; Sonstige		

	#	D7		INI / RK	##### Jagtgründe Tentamort
	TP	39	@	20 / 17	**Tentamort, N Mittelgroße Aberration, MHB2-245** INI +5; Blindgespür 9 m, Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahr +11 **VT:** RK 17, RK-B 11, RK-FF 16, (+1 GE, +6 nat), REF+5, WIL+7, ZÄH+4 **AG:** BR 6 m, Klettern 6 m, NK Stachel +6 (1W6+2 plus, Gift), Tentakel +2 (1W6+1 plus Ergreifen) **SW:** ST 15, GE 13, KO 14, IN 1, WE 14, CH 6, GAB +4; KMB +6 (Ringkampf +10) KMV 17 (kann nicht zu, Fall gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe Verbesserte Initiative, Waffenfokus, (Tentakel), **Fert:** Klettern +10, Wahr +11
BA		M305	Würgen		kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf), 1w6+1
BF	AF		Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=15, I=-, F=2Rd, E=1W4 KO + Übelkeit, H=1 RW
	#	D12		INI / RK	##### Heiligtum der Lamaschtu
	TP	30	@	24 / 15	**2 Jet-Hunde, NB Mittelgroßer Externar (böse, extraplanar), MHB1-158**
	TP	30			INI +6; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +9 **VT:** RK 15, RK-B 12, RK-FF 13 (+2 GE, +3 nat), TP 30 (4W10+8), REF+6, WIL+6, ZÄH+3 SR 5/Silber **AG:** BR 12 m, Fliegen 16 m (gut), NK Biss +7 (2W6+4 plus Unheilvoller Biss und Zu-Fall-bringen) **SW:** ST 17, GE 15, KO 15, IN 6, WE 14, CH 10, GAB +4; KMB +7 KMV 19 (23 > Zu-Fall-Bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Fliegen) Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +16, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +9 Wahr +9, **Sprachen:** Abyssisch, Diabolisch (kann nicht sprechen)
BA			Bellen (ÜF)		Rad 90m: WIL SG12 > 2w4 Panik
BF	ÜF		Flug (ÜF)		als FA Flug beginnen oder beenden
BF	ÜF		Unheilvoller Biss (ÜF)		Böse > SR, bei Biss WIL SG 14 > 1 Rd Erschüttert, schon Furcht: 1 Rd Kauern

	#	D15		INI / RK	##### Forschungsraum
	TP	24	@	14 / 18	**Lyrie Akenja, Mensch Magierin 4, CB MG Humanoide (Mensch)**
					INI +3; Wahr +2
					VT: RK 18, RK-B 14, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +3, GE, +4 Rüstung), TP 24 (4W6+8), 5
					WIL+5, ZÄH+3
					AG: BR 9 m, NK Dolch +1 (1W4-1/19-20); VZ: ZS 4; Konz +7
					SW: ST 8, GE 16, KO 12, IN 16, WE 10, CH 13, GAB +2; KMB +1; KMV 15,
					Tal: Ausweichen , Beweglichkeit, Schriftrolle anfertigen, Wachsamkeit, Zauberfokus,
					Fert: Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +2, Wahr +2, Wissen (Arkanes) +10, Wissen
					(Baukunst) +10, Wissen (Geschichte), +10, Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +10,
					Sprachen: Elfisch, Gemein, Goblinisch, Osiriani, Thassilonisch
					BE: Arkane Verbindung (Katze namens Skivver)
BA		G68	Hand des Lehrlings 6/Tag		Nahkmampfwaffe macht Fernkampfangriff (INMod statt GE) =A >9m ^3+INMod
KAr	II	G263	Schriftrolle: Einfaches Trugbild		Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
KAr	Vz	G323	Schriftrolle: Schlaf		Lässt 4 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1min/St RW
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen+lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr	Er	G348	Schriftrolle: Unsichtbares sehen		Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
KAr	Vw	G363	Schriftrolle: Windgeflüster		Schickt Botschaft mit Wind =A ~vg >105Km *Radius 3m #1h/St R-
KAr	Hv	G303	Stab: Magisches Geschoss (38 x)		1 mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	II	G333	Spiegelbilder	#1	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
2	Hv	G369	Zerbersten SG16	#2	Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Ne	G328	Schwächestrahl	#3	Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
2	II	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Hv	G256	Brennende Hände SG15		1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Be	G300	Magierrüstung		**VT:** RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Be	G324	Schmieren SG14		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
0	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Hv	G292	Kältestrahl	∞	Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R-
0	Be	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	#	E4		INI / RK	##### Aussichtsraum
	TP	**59**	@	16 / 18	**Nualia, Aasimar Kle der Lamaschtu 4/, Käm 2, MHB-8, CB MG Externar (Einheimischer)**
					INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +5
					VT: RK 18, RK-B 11, RK-FF 17 (+2 Ablenkung, +1 GE, +7 Rüstung, -2 Zorn des, Abyss)
					TP 59 (6 TW; 4W8+2W10+26), REF+3, WIL+8, ZÄH+10; +1 gegen Furcht
					Resistenzen: Elektrizität 5, Kälte 5, Säure, 5; Verteidigung: Tapferkeit, 1
					AG: BR 9 m, NK Bastardschwert +1, +10 (1W10+4/19-20), Klaue +3 (1W6+1)
					FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +7 (1W8+3/x3) ; ZF: ZS 6; Konz +9
					VZ: ZS 4; Konz +7
					SW: ST 17, GE 12, KO 14, IN 10, WE 16, CH 17, GAB +5; KMB +8; KMV 21, **Tal:** Gezieltes
					Fokussieren, Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen (Bastardschwert),
					Waffenfokus (Bastardschwert), Lamaschtus Zeichen, **Fert:** Diplomatie +5,
					Einschüchtern +12, Sprachenkunde +4, Wahr +5, Wissen (Religion) +8, **Sprachen:**
					Celestisch, Gemein, Goblinisch
BA	ÜF	E133	Neg. Energie fokuss. 6/Tag (SG 15, 2w6)		w6 +w6/2St Heilen/Schaden >9m ^verbraucht 2 Hand der Verderbnis
BA			Wilder Hieb 6/Tag	#1-6	Nahkampf Schaden +2
BA			Lamaschtus Zeichen #1		Falsches Leben + Göttliche Gunst
	Ne	G270	## Falsches Leben		1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
	Hv	G285	## Göttliche Gunst		+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
BA			Zorn des Abyss (+2) 6/Tag	#1-6	als SA für 1Rd NK-TW/NK-SW, KMV +2, RK-2
ZF	Hv	G339	Tageslicht		Helles Tageslicht =A ~vg *berührter Gegenstand "Radius 18m #10min/St R-
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf **SW:** ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Vw	G292	Katzenhafte Anmut	vk	Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	vk	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Hv	G369	Zerbersten		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst		+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Ba	G287	Heiligtum		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Ne	G348	Unheil		Erschüttert: TW/SW/RW/FW -2 =A ~vgG >30m+3m/St *Kreatur #1min/St RW
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
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	**30**	@	17 / 15	**Jet-Hund NB Mittelgroßer Externar (böse, extraplanar), MHB1-158**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +9
					VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 13 (+2 GE, +3 nat), TP 30 (4W10+8), REF+6, WIL+6, ZÄH+3
					SR 5/Silber
					AG: BR 12 m, Fliegen 16 m (gut), NK Biss +7 (2W6+4 plus Unheilvoller Biss und Zu-Fall-bringen)
					SW: ST 17, GE 15, KO 15, IN 6, WE 14, CH 10, GAB +4; KMB +7
					KMV 19 (23 > Zu-Fall-Bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Fliegen)
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +16, Heimlichkeit +9, Überlebenskunst +9
					Wahr +9, **Sprachen:** Abyssisch, Diabolisch (kann nicht sprechen)
BA			Bellen (ÜF)		Rad 90m: WIL SG12 > 2w4 Panik
BF	ÜF		Flug (ÜF)		als FA Flug beginnen oder beenden
BF	ÜF		Unheilvoller Biss (ÜF)		Böse > SR, bei Biss WIL SG 14 > 1 Rd Erschüttert, schon Furcht: 1 Rd Kauern

	#	E6		INI / RK	##### Gruft
	TP	19	@	14 / 15	**3 Schatten, CB MG Untoter (körperlos), MHB1-228**
	TP	19			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +8
	TP	19			**VT:** RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenk., +2 Ausweichen, +2 GE), TP 19 (3W8+6), REF+3
					WIL+4, ZÄH+3, Immun: Betäubung, Gifte, Krankh., Lähmung, Schlaf/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 (ÜF)		Humanoide, die durch ST-Schaden sterben werden in w4 Rd zum Schatten
BA	ÜF		Stärkeschaden (ÜF)		Berührung bie lebendigen: w6 ST-Schaden, Tot bei ST=0
	#	E7		INI / RK	##### Eingestürzte Schatzkammer
	TP	51	@	9 / 20	**Riesiger Einsiedlerkrebs, N MG Ungeziefer (Aquatisch), MHB1-162**
					INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
					VT: RK 20, RK-B 13, RK-FF 17 (+3 GE, +5 nat), TP 51 (6W8+24), REF+5, WIL+4, ZÄH+9
					Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte
					AG: BR 9 m, Klettern 3, Schwimmen 6 m, NK 2 Klauen +10 (1W4+6 plus Ergreifen)
					SW: ST 22, GE 17, KO 18, IN -, WE 14, CH 6, GAB +4; KMB +10 (+4 Ringk.);
					KMV 23 (35 gegen Zu-Fall-bringen), **Fert:** Klettern +14, Schwimmen +14
BA		1M305	Würgen (1W4+2)		kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BF	AF	1M162	Wasserabhängig (AF)		Nach 1h/KO-Pkt außerhalb des Wassers ersticken
	BF	1M297	Ablenken (AF)		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
	#	E10		INI / RK	##### Malfeschnikors Gefäng.
	TP	85	@	18 / 20	**Höherer Barghest, RB G Externar, Böse, Extrapl., Gestaltw., MHB1-25**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +16
					VT: RK 20, RK-B 11, RK-FF 18 (+2 GE, -1 Größe, +9 nat), TP 85 (9W10+36),
					REF+10, WIL+10, ZÄH+9, SR 10/Magie
					AG: BR 12 m, NK Biss +14 (1W8+6) und 2 Klauen +15 (1W6+6); ZF: ZS 9
					SW: ST 23, GE 15, KO 19, IN 18, WE 18, CH 18, GAB +9; KMB +16; KMV 28 (32 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern,
					Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, **Fert:** Akrobatik +14, Bluffen +16, Diplomatie +16
					Einschüchtern +16, Heimlichkeit +10, Klettern +15, Motiv erkennen +16,
					Schwimmen +15, Überlebenskunst +16, Wahr +16, **Sprachen:** Infernalisch, Goblinisch,
					Worg
BE	Vw	G283	Gestaltwandeln		verwandel Dich in Goblin/Wolf /Rd =A ~vgf *Du #10min/St
ZF	Vw	G276	Flimmern	vk	Du verschwindest/erscheinst zufällig =A ~vg *Du #1Rd/St
ZF	II	G333	Sphäre der Unsichtbarkeit	∞ vk	Mach innerhalb unsichtbar =A ~vgm *Radius 3m RW #1Min/St
ZF	Vw	G249	Massen-Bärenstärke	1/T vk	Stärke +4 =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Berührung #1min/St RW
ZF	II	G291	Irreführung		Führt Erkennungs-Zauber in die Irre =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vw	G329	Schweben		Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G260	Dimensionstür	∞	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
ZF	Vw	G312	Massen-Personen vergrö.	1/T	Ziel wächst 100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
ZF	Vz	G307	Massen-Monster bezaube.	1/T	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G342	Tiefe Verzweiflung	1/T	Trauer: TW/SW/RW/AttW -2 =A ~vgm "Kegel 9m #1min/St RW

Kapitel 2 - Die Häutermorde

Teil 2 - Das Ding auf dem Dachboden

	#	A5		INI / RK	##### Gortus und Gurnak
	TP	10	@	10 / 16	**2 Tieflinge, Schurke 1, MHB1-260**
	TP	11			INI +3; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+3 GE, +3 Rüstung), TP 10 (1W8+2), REF+5,
					WIL+1, ZÄH+2, Resistenzen: Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
					ZF: ZS 1
					SW: ST 13, GE 17, KO 14, IN 12, WE 12, CH 6, GAB +0; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +4, Einschüchtern +2,
					Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit, +8, Mechanismus
					ausschalten +6, Motiv erkennen +5, Wahr +5, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein,
					Diabolisch
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	AF	V169	Infernalische Hexerei (AF)		HXM Klassenmerkmale Abyssischer oder Diabolischer Blutlinie: CH+2
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
	#	A11		INI / RK	##### Taubits Zelle
	TP	18	@		**Werratte (Menschengestalt), Mensch. Werratte, Schurke 2, MHB1-175**
					INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8
					VT: RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung), TP 18 (2W8+6)
					REF+5, WIL+3, ZÄH+2, Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +3 (1W6+1/19-20), FK Leichte Armbrust +3 (1W8/19-20)
					SW: ST 13, GE 15, KO 14, IN 10, WE 16, CH 6, GAB +1; KMB +2; KMV 15, **Tal:** Ausweichen,
					Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +7, Bluffen +3, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +7,
					Klettern +6, Motiv erkennen +8, Schwimmen, +6, Wahr +8, Wissen (Lokales) +5
					Sprachen: Gemein, BE: Fallen finden, Gestaltwandler (Mensch,
					Mischgestalt und Schreckensratte; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Ratten
					und Schreckensratten), Trick (Schnelle Heimlichkeit)
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
BE	BF	1M174	Gestalt wechseln (ÜF) Lykanthrop		3 Gestalten: Humanoid/Tier/Mischgestalt, Wechsel: Natürlicher Lykanthrop BA, Angesteckter A
BE		2M298	Lykanthrop. Empathie		kann sich mit ihrer Tiergestallt verwandten Tieren unterhalten, Ratten und Schreckensratten
	BF		Manie		Bewegt sich jemand mit Klinge auf Taubit zu: WIL SG14 > w6 RD fasziniert von der Klinge
	TP	20	@		**Werratte (Mischgestallt, INI +3; Sinne Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8**
					INI +3; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8
					VT: RK 19, RK-B 14, RK-FF 15 (+1 Ausweichen,+2 GE, +2 nat, +3 Rüstung), TP 20 (2W8+8)
					REF+6, WIL+3, ZÄH+3, SR 10/ Silber; Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +4 (1W6+2/19-20), Biss -1 (1W4+1 plus Krankheit und
					Fluch der Lykanthropie; SG 15), FK Leichte Armbrust +4 (1W8/19-20)
					SW: ST 15, GE 17, KO 16, IN 10, WE 16, CH 6, GAB +1; KMB +3; KMV 17, **Tal:** Ausweichen,
					Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +8, Bluffen +3, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +8,
					Klettern +7, Motiv erkennen +8, Schwimmen, +7, Wahr +8, Wissen (Lokales) +5,
					Sprachen: Gemein, BE: Fallen finden, Gestaltwandler (Mensch,
					Mischgestalt und Schreckensratte; Verwandlung), Lykanthropische Empathie (Ratten
					und Schreckensratten), Trick (Schnelle Heimlichkeit)
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BE	BF	G77	Fallen finden Sch		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
BE	BF	1M174	Gestalt wechseln (ÜF) Lykanthrop		3 Gestalten: Humanoid/Tier/Mischgestalt, Wechsel: Natürlicher Lykanthrop BA, Angesteckter A
BE		2M298	Lykanthrop. Empathie		kann sich mit ihrer Tiergestallt verwandten Tieren unterhalten

	#	A15		INI / RK	##### Eingelagerte Zombies
	TP	12	@	11 / 12	**4 Zombie, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287**
	TP	12			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	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, Schlaf/Todeseffekte SR 5/Hiebwaffen
					AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W6+4)
					SW: ST 17, GE 10, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
			Wankend		Pro Rd nur eine Bewegungs oder Standardaktion durchführen
	#			INI / RK	**Begegnung mit dem Doktor**
	TP	25	@	13 / 13	**Erin Haibe, Menschlicher Experte 4, RN MG Humanoider (Mensch), RR-80**
					INI +1; Wahr +6
					VT: RK 13, RK-B 11, RK-FF 12 (+1 GE, +2 RK) TP 25 (4W8+4), REF +2, WIL +5, ZÄH +1
					AG: BR 9 m, NK Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4+1/19-20)
					SW: ST 12, GE 12, KO 10, IN 15, WE 9, CH 8, GAB +3; KMB +4; KMV 15, **Tal:** Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen), **Fert:** Beruf (Seelenarzt) +6, Bluffen +9, Diplomatie +6, Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Schneider) +9, Heilkunde +6, Motiv erkennen +9, Wahr +6, Wissen (Lokales) +9, **Sprachen:** Gemein, Schoantisch, Varisisch
KAr	Be	G296	Trank: Leichte Wunden heilen 2x		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
	#			INI / RK	##### Begegnung mit dem Patienten
	TP	22	@	7 / 7	**Grest Sevilla, Menschlicher Kämpfer 4, CN MG Humanoider (Mensch), RR-82**
					INI +1; Wahr +1
					VT: RK 7, RK-B 7, RK-FF 7 (-3 GE), TP 22 (4W10-4), REF -2, WIL +2, ZÄH +2
					+1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +8 (1W3+3)
					SW: ST 16, GE 4, KO 6, IN 8, WE 12, CH 10, GAB +4; KMB +7; KMV 14, **Tal:** Ausdauer, Heftiger Angriff, Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag), **Fert:** Einschüchtern +7, Heimlichkeit +1, **Sprachen:** Gemein, Varisisch

	#			INI / RK	##### Der Nekromant
	TP	**35**	@	7 / 14	**Caizarlu Zerren, Alter mensch. Nekromant 5, NB MG Mensch, RR-82**
					INI +0; Wahr +2
					VT: RK 14, RK-B 10, RK-FF 14 (+4 Rüstung), TP 35 (5W6+15), REF +1, WIL +6, ZÄH +2
					AG: BR 9 m, NK Dolch [Meisterarbeit] +1 (1W4-2/19-20); ZF: ZS 5; Konz +8 ; VZ: ZS 5 Konz +8
					SW: ST 7, GE 10, KO 12, IN 17, WE 14, CH 12, GAB +2; KMB +0; KMV 10, **Tal:** Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen, **Fert:** Bluffen +6, Heimlichkeit +8, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +11 Zauberkunde +11, **Sprachen:** Gemein, Nekril, Schoantisch, Thassilonisch, Varisisch
BA			Negative Energie fokussieren		SG 13, 6/Tag
BE			Arkane Verbindung		Dolch
KAr	Ne	G270	Stab: Falsches Leben 29 x		1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
KAr	Er	G290	Stab: Identifi zieren 15 x		Identifizieren mag. Gegenstände +10 =A ~vgm "Kegel 18m #3Rd/St R-
KAr	Vw	G278	Trank: Gasförmige Gestalt		Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG *Kreatur #2min/St RW
KAr	Be	G307	Trank: Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	BF	G67	Grabeshauch (ZF) Mag	6/T	Ziel wird erschüttert (Erschütterte: Panik) =SA >Berührungangriff ^3+INMod (8x)
3	Il	G334	Standort vortäuschen	#1	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Be	G336	Stinkende Wolke SG16		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
3	Ne	G351	Vampirgriff 2x	<20	1W6/2**SW:** ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
2	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG16 2x		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Be	G321	Säurepfeil		Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
2	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
2	Ne	G349	Untote befehligen SG16		Untote gehorchen Befehlen =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
1	Ne	G292	Kalte Hand SG15		Berührung: 1W6 Schaden + -1**SW:** ST (RZ), Untote Panik (RW) =A ~vg *1Kreatur/St #sofort
1	Be	G300	Magierrüstung		**VT:** 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	Ne	G328	Schwächestrahl SG15 2x		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Ne	G247	Ausbluten SG13	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort 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	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

Teil 3 - Wandelnde Vogelscheuchen

	#		Ackerland	INI / RK	##### Der Hamblighof
	TP	13	@	3 / 14	**13 Ghulvogelscheuchen, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	13			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
	TP	13			**VT:** RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5
	TP	13			ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
	TP	13			Verteidigung: Resistenz, gegen fokussierte Energie +2
	TP	13			**AG:** BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und
	TP	13			2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)
	TP	13			**SW:** ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14
	TP	13			**Tal:** Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3,
	TP	13			Wahr +7, **Sprachen:** Gemein
	TP	13			
	TP	13			
	TP	13			
BA			Lähmung		1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun
BF	ÜF		Krankheit (ÜF) Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW
	#	A15		INI / RK	##### Scheune
	TP	13	@	18 / 14	**6 Ghule, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	13			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
	TP	13			**VT:** RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5
	TP	13			ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
	TP	13			Verteidigung: Resistenz, gegen fokussierte Energie +2
	TP	13			**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 (ÜF) Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW
	#	A2		INI / RK	##### Bauernhaus
	TP	26	@	18 / 15	**Gruftschrecken, RB MG Untoter, MHB1-142**
					INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +11
					VT: RK 15, RK-B 11, RK-FF 14 (+1 GE, +4 natürlich), TP 26 (4W8+8), REF +2, WIL +5
					ZÄH +3, Verteidigung: wie Untote, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Auferstehung
					AG: BR 9 m, NK Hieb +4 (1W4+1 plus Lebenskraftentzug)
					SW: ST 12, GE 12, KO -, IN 11, WE 13, CH 15, GAB +3; KMB +4; KMV 15, **Tal:** Blind
					kämpfen, Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Einschüchtern +9, Heimlichkeit, +16,
					Klettern +6, Wahr, +11, Wissen (Religion) +7; **VolksMod:** Heimlichkeit +8
					Sprachen: Gemein
BA	ÜF		Brut erzeugen (ÜF)		durch Gruftschrecken getötet: nach w4 Rd Gruftschrecken -mit -2 auf alle Würfe
BA			Lebenskraftentzug		1 Stufe, ZÄH SG 14
BF	ÜF		Empfindlich > Auferstehung (ÜF)		Zauber wie Tote erwecken zerstören sofort, RWil > keine Wirkung

Teil 4 - Das Verhängnis

	#	B1		INI / RK	##### Niedergebranntes Gesindehaus
	TP	8	@	19 / 12	**4 Aasstürme, NB Winzige Untote (Schwarm), RR-406**
	TP	8			INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +6
	TP	8			**VT:** RK 12, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 Größe), TP 11 (2W8+2), REF +0, WIL +5, ZÄH +1
	TP	8			Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidigung: wie Schwarm, Schwächen: Empfindlichkeit gegen fokussierte Energie
					AG: BR 3 m, Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (1W6 plus Ablenken), Angriffsfläche 3 m
					RW 0 m
					SW: ST 1, GE 11, KO -, IN 2, WE 14, CH 13, GAB +1; KMB -1; KMV 4 (kann nicht zu Fall
					gebracht werden), **Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +12, Wahr +6
BE	AF		Fahler Bund (AF)		Keine Angriffe > Träge von Urgathoas Symbol oder Untote
BF	AF		Empfindlichkeit > fokus. Energie (AF)		Schaden x 1,5
BE			wie Schwärme		Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelen Ziele, Flächenschaden x2,
	#	B6		INI / RK	##### Waschraum
	TP	4	@	3 / 10	**Ratte, N Sehr kleines Tier, MHB1-274**
					INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +1
					VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 12 (-2 Blind, +2 Größe), TP 4 (1W8), REF +4, WIL +1, ZÄH +2
					AG: BR 4,50 m, Klettern 4,50 m, Schwimmen 4,50 m, NK Biss +4 (1W3-4) + Krankheit
					Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m
					SW: ST 2, GE 15, KO 11, IN 2, WE 13, CH 2, GAB 0; KMB 0; KMV 6 (10 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Waffenfinesse, **Fert:** Heimlichkeit +18, Klettern +10,
					Schwimmen +10; **VolksMod:** Heimlichkeit +4
BF	ÜF		Krankheit (ÜF) Vorels Sieche		A=Verw./Einnahme, SGZ=11, I=1Tag, F=1Tag, E=w4 CH + w4 KO, H=3 RW, Tot>Ghul
	#	B24		INI / RK	##### Jeschas Gefängnis
	TP	76	@	16 / 19	**Jescha Fingerhut, Wiedergänger, RB MG Untoter, MHB2-285**
					INI +7; Dunkelsicht 18 m, Mörder wittern; Wahr +13
					VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 16 (+3 GE, +6 natürlich), TP 76 (9W8+36), REF +6, WIL +7
					ZÄH +7, Immunitäten: Kälte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte,
					Todeseffekte; SR 5/Hiebwaffen; ZR 17, Schwächen: Selbsthass
					AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +14 (1W8+7 plus Ergreifen)
					SW: ST 24, GE 17, KO -, IN 7, WE 12, CH 19, GAB +6; KMB +13 (Ringkampf +17); KMV 26,
					Tal: Doppelschlag, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,
					Waffenfokus (Klaue), **Fert:** Einschüchtern +16, Wahr +13, **Sprachen:** Gemein
BA	ÜF		Böswilliges Kreischen (ÜF)		als SA alle w4 Rd kreischen: Rad 18m Wil SG18 > w4 Rd vor Furcht hinkauern
BA		1M305	Würgen		1W6+7, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BE	ÜF		Daseinszweck (ÜF)		Hass auf seinen Mörder, Tod bei Mörder tot, Möder gegenüber: Hast + TW/SW/RW+4
BF	ÜF		Mörder wittern (ÜF)		Richtung zum Mörder bestimmen, gegen Möder: Wahrer Blick + Lügen erkennen ZS20
BF	AF		Selbsthass (AF)		Spiegelbild: SG20 > hilflos bis Angriff/Mörder gegenüber, SG erfolg: Ziel zerstören

	#	B25		INI / RK	##### Küche
	TP	16	@	21 / 14	**2 Rattenschwärm, N Sehr kleine Tiere (Schwarm), MHB1-215**
	TP	16			INI +6; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8
					VT: RK 14, RK-B 14, RK-FF 12 (+2 GE, +2 Größe), TP 16 (3W8+3), REF +5, WIL +2,
					ZÄH +4; Verteidigung: wie Schwärme
					AG: BR 4,50 m, Graben 4,50 m, Schwimmen 4,50 m, NK Schwarm (1W6 plus Krankheit)
					Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
					SW: ST 2, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 2, GAB +2; KMB -; KMV **Tal:** Fertigkeitsfokus
					(Wahr), Verbesserte Initiative, **Fert:** Akrobatik +6, Heimlichkeit +14, Klettern +10
					Schwimmen +10, Wahr +8; **VolksMod:** benutzt den GE-Modifikator für Klettern und
					Schwimmen
BA	BF	1M297	Ablenken (AF)		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF		Krankheit (ÜF) Vorels Sieche		A=Verw./Einnahme, SGZ=11, I=1Tag, F=1Tag, E=w4 CH + w4 KO, H=3 RW, Tot>Ghul
BE			wie Schwärme		Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelen Ziele, Flächenschaden x2,
	#	B32		INI / RK	##### Futterhöhle
	TP	58	@	18 / 19	**Skaveling, Verbesserte Ghul-Monsterfledermaus, MHB2-105**
					INI +7; Blindgespür 36 m; Wahr +14
					VT: RK 19, RK-B 13, RK-FF 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +6 natürlich)
					TP 58 (9W8+18), REF +6, WIL +8, ZÄH +5, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten
					Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					AG: BR 6 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)
					NK Biss +10 (2W8+7 plus Lähmung und Krankheit), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 21, GE 17, KO -, IN 8, WE 15, CH 14, GAB +6; KMB +12; KMV 26, **Tal:** Angriff im
					Vorbeifliegen, Ausweichen, Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit),
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +13, Heimlichkeit +14, Wahr +14 (mit
					Blindgespür +18); **VolksMod:** Wahr, bei Einsatz von Blindgespür +4, **Sprachen:**
					Finsterländisch
BA	ÜF		Kreischen (ÜF)		Rad 6m: RWILSG16 > w3 Betäubt
BA			Lähmung		1W4+1 Runden, SG 16
BF	ÜF		Krankheit (ÜF) Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW
	#	B33		INI / RK	##### Gefährlicher Schimmelpilz
			@		**Gelber Schimmelpilz, GRW-416**
			Sporen		bei Berührung Rad 3m: ZÄH SG 15 > w3 KO, fehl: nächste Rd ZÄH SG 15 > w3 KO usw
	#	B34		INI / RK	##### Ghulwächter
	TP	13	@	14 / 14	**3 Ghule, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	13			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
	TP	13			**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

	#	B35		INI / RK	##### Grabstätte
	TP	13	@	14 / 14	**4 Ghule, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	13			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
	TP	13			**VT:** RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5
	TP	13			ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidigung: Resistenz gegen fokussierte Energie +2
					AG: BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und
					2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)
					SW: ST 13, GE 15, KO -, IN 13, WE 14, CH 14, GAB +1; KMB +1; KMV 14
					Tal: Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +4, Heimlichkeit +7, Klettern +6, Schwimmen +3,
					Wahr +7, **Sprachen:** Gemein
BA			Lähmung		1W4+1 Runde, ZÄH SG 13, Elfen sind gegen diese Lähmung immun
	#	B36		INI / RK	##### Der Schlot
	TP	17	@	20 / 20	**4 Grulgoblins, Grulvariante, CB Kleine Untote, MHB1-125**
	TP	17			INI +5; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9, Aura Gestank (Radius 3 m, Zähigkeit SG 15
	TP	17			1W6+4 Minuten)
	TP	17			**VT:** RK 20, RK-B 16, RK-FF 15 (+5 GE, +1 Größe, +4, natürlich), TP 17 (2W8+8), REF +5
					WIL +7, ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte
					Todeseffekte; Verteidigung Resistenz gegen Fokussieren +2
					AG: BR 9 m, NK Biss +7 (1W4+1 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +7
					(1W4+1 plus Lähmung)
					SW: ST 13, GE 21, KO -, IN 17, WE 18, CH 18, GAB +1; KMB +1; KMV 16
					Tal: Waffenfinesse,
					Fert: Akrobatik +7, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +14, Klettern +6, Motiv erkennen +9,
					Schwimmen +3, Wahr +9, **Sprachen:** Goblinisch
BA			Lähmung		1W4+1 Runden, SG 15
	#	B37		INI / RK	##### Vorels Laboratorium
	TP	90	@	21 / 23	**Der Häuter, Einzigartiger Grul Adeliger 4/Schurke 3, CB MG Untoter (Mensch)**
					INI +10; Dunkelsicht 18 m; Wahr +4, Aura Gestank (Radius 3 m, Zähigkeit SG 17
					1W6+4 Minuten lang kränkelnd)
					VT: RK 23, RK-B 18, RK-FF 16 (+1 Ablenkung, +1, Ausweichen, +6 GE, +2 natürlich
					+3 Rüstung), TP 90 (7W8+59), REF +12, WIL +9, ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte
					Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; Verteidigungsfähigkeiten
					Entrinnen, Fallengespür, Resistenz gegen Fokussieren +4
					AG: BR 9 m, NK Kriegsmesser +1, +12 (1W4+5/19-20), Biss +6
					(1W6+2 plus Krankheit und Lähmung), Klaue +6 (1W6+2 plus, Lähmung)
					SW: ST 19, GE 22, KO -, IN 18, WE 18, CH 24, GAB +5; KMB +9; KMV 27, **Tal:** Abhärtung,
					Ausweichen, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse,
					Fert: Akrobatik +16 (Springen +21), Bluffen +17, Diplomatie, +19,
					Einschüchtern +19, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +21, Klettern +14, Motiv
					erkennen +14, Reiten +14, Wissen (Adel) +14, Wissen (Lokales) +14, **Sprachen:** Elfisch,
					Gemein, Varisisch
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA	ÜF		Krankheit (ÜF) Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=17, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW
BA		M301	Lähmung		1W4+1 Runden, SG 17,

Teil 5 - Auf der Jagt nach dem Häuter

	#			INI / RK	##### Fingerhuts Stadthaus
	TP	**42**	@	22 / 17	**2 Gesichtslose, CB MG Aberration (Gestaltwandler), MHB2-114**
	TP	**42**			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
					VT: RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+3 GE, +4 natürlich), TP 42 (5W8+20), REF +4, WIL +6
					ZÄH +5, SR 5/Hieb- oder Stichwaffen
					AG: BR 9 m, NK Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/19-20)
					Hieb +2 (1W6+2 plus Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m; RW 3 m; ZF: ZS 5; Konz +8
					SW: ST 18, GE 17, KO 18, IN 13, WE 15, CH 16, GAB +3; KMB +7 (Ringkampf +11);
					KMV 20; **Tal:** Kampfreflexe, Täuscher, Verbesserte Initiative, **Fert:** Bluffen +10,
					Entfesselungskunst +19, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +11, Verkleiden +14
					(beim Gestaltwandel +24); **VolksMod:** Entfesselungskunst +4, Verkleiden +8,
					Sprachen: Aqual, Gemein; Zungen
BA		1M32	Blutsaugen (AF)		nach Festsaugen jede Rd 1KO Verlust durch Blutverlust
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE	ÜF		Gesichtslos (ÜF)		kein erkennbares Gesicht, RW+4 > Angriffe auf Sinne
BE			Gestalt wechseln		MG Humanoider, Gestalt verändern
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen

Teil 6 - Die Siebenmühle

	#	D3		INI / RK	##### Der Mühlenkeller
	TP	21	@	18 / 15	**3 Anhänger des Häuterkults, Kle 1/Sch 2, NB MG Mensch, RR-113**
	TP	21			INI +7; Wahr +10
	TP	21			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE, +2 Rüstung), TP 21 (3W8+5), REF +6, WIL +4,
					ZÄH +3; Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kriegsmesser [Meisterarbeit] +5 (1W4+2/19-20)
					FK Handarmbrust +4 (1W4/19-20) ; ZF: ZS 1; Konz +3 ; VZ: ZS 1; Konz +3
					SW: ST 12, GE 17, KO 13, IN 10, WE 14, CH 8, GAB +1; KMB +2; KMV 15, **Tal:** Gezieltes
					Fokussieren, Umgang mit Kriegswaffen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:**
					Akrobatik +9, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9, Klettern +7,
					Wahr +10, Wissen (Lokales) +6, **Sprachen:** Gemein
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA			Negative Energie fokussieren 2/Tag		SG 9, 1W6
ZF	BF	G61	Blutige Hand (ZF) 1Rd	5/T↓	Nahkampf: 1w6 Schaden für ½St*Rd "Berührung *Kreatur ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter (ZF)		Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	#1	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Il	G331	Selbstverkleidung SG13		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Hv	G297	Licht	∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
	#	D4		INI / RK	##### Holzlager
	TP	21	@	13 / 15	**4 Anhänger des Häuterkults, Kle 1/Sch 2, NB MG Mensch, RR-113**
	TP	21			INI +7; Wahr +10
	TP	21			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE, +2 Rüstung), TP 21 (3W8+5), REF +6,
	TP	21			WIL +4, ZÄH+3, Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kriegsmesser [Meisterarbeit] +5 (1W4+2/19-20)
					FK Handarmbrust +4 (1W4/19-20) ; ZF: ZS 1; Konz +3 ; VZ: ZS 1; Konz +3
					SW: ST 12, GE 17, KO 13, IN 10, WE 14, CH 8, GAB +1; KMB +2; KMV 15, **Tal:** Gezieltes
					Fokussieren, Umgang mit Kriegswaffen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +9, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9, Klettern +7,
					Wahr +10, Wissen (Lokales) +6, **Sprachen:** Gemein
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA			Negative Energie fokussieren 2/Tag		SG 9, 1W6
ZF	BF	G61	Blutige Hand (ZF) 1Rd	5/T↓	Nahkampf: 1w6 Schaden für ½St*Rd "Berührung *Kreatur ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter 1Rd		Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	#1	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Il	G331	Selbstverkleidung SG13		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Hv	G297	Licht	∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-

	#	D5		INI / RK	##### Holzspalter
	TP	**21**	@	16 / 15	**4 Anhänger des Häuterkults, Kle 1/Sch 2, NB MG Mensch, RR-113**
	TP	**21**			INI +7; Wahr +10
	TP	**21**			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE, +2 Rüstung), TP 21 (3W8+5), REF +6, WIL +4
	TP	**21**			ZÄH +3; Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kriegsmesser [Meisterarbeit] +5 (1W4+2/19-20)
					FK Handarmbrust +4 (1W4/19-20) ; ZF: ZS 1; Konz +3 ; VZ: ZS 1; Konz +3
					SW: ST 12, GE 17, KO 13, IN 10, WE 14, CH 8, GAB +1; KMB +2; KMV 15,
					Tal: Gezieltes Fokussieren, Umgang mit Kriegswaffen, Verbesserte Initiative,
					Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +9, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9
					Klettern +7, Wahr +10, Wissen (Lokales) +6, **Sprachen:** Gemein
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA			Negative Energie fokussieren 2/Tag		SG 9, 1W6
ZF	BF	G61	Blutige Hand (ZF) 1Rd	5/T↓	Nahkampf: 1w6 Schaden für ½St*Rd "Berührung *Kreatur ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter 1Rd		Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	#1	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Il	G331	Selbstverkleidung SG13		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Hv	G297	Licht	∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
1	Vz	G330	Segnen		TW+1, RW>Furcht+1 =A ~vgG *Radius 1,5m #1min/St R-
	#	**D6**		**INI / RK**	**##### Werkstatt**
	TP	**21**	@	18 / 15	**2 Anhänger des Häuterkults, Kle 1/Sch 2, NB MG Mensch, RR-113**
	TP	**21**			INI +7; Wahr +10
					VT: RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE, +2 Rüstung), TP 21 (3W8+5), REF +6, WIL +4
					ZÄH +3; Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kriegsmesser [Meisterarbeit] +5 (1W4+2/19-20)
					FK Handarmbrust +4 (1W4/19-20) ; ZF: ZS 1; Konz +3 ; VZ: ZS 1; Konz +3
					SW: ST 12, GE 17, KO 13, IN 10, WE 14, CH 8, GAB +1; KMB +2; KMV 15
					Tal: Gezieltes Fokussieren, Umgang mit Kriegswaffen, Verbesserte Initiative,
					Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +9, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9
					Klettern +7, Wahr +10, Wissen (Lokales) +6, **Sprachen:** Gemein
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA			Negative Energie fokussieren 2/Tag		SG 9, 1W6
ZF	BF	G61	Blutige Hand (ZF) 1Rd	5/T↓	Nahkampf: 1w6 Schaden für ½St*Rd "Berührung *Kreatur ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter 1Rd		Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	#1	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Il	G331	Selbstverkleidung SG13		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Hv	G297	Licht	∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-

	#	D7		INI / RK	##### Eisendorns Arbeitszimmer
	TP	61	@	18 / 26	**Richter Eisendorn, Elf Kler des Norgorber 6/Schurke 2, NB MG Humanoider (Elf), RR-117**
					INI +6; Dämmersicht; Wahr +13
					VT: RK 26, RK-B 20, RK-FF 19 (+3 Ablenkung, +1, Ausweichen, +6 GE, +4 Rüstung
					+2 Schild), TP 61 (8W8+22), REF +11, WIL +7, ZÄH +6; +2 gegen Verzauberung
					Immunitäten: Schlaf; Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +1, +12 (1W6/19-20)
					FK Handarmbrust [Meisterarbeit] +12 (1W4/19-20 plus Gift) ; ZF: ZS 6; Konz +8
					VZ: ZS 6; Konz +8
					SW: ST 8, GE 22, KO 12, IN 14, WE 15, CH 13, GAB +5; KMB +4; KMV 24, **Tal:** Abhärtung,
					Ausweichen, Beweglichkeit, Gezieltes Fokussieren, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen +12
					Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Heimlichkeit +17, Sprachenkunde +7, Wahr +13,
					Wissen (Lokales) +11, Wissen (Religion) +11, **Sprachen:** Drakonisch, Elfisch,
					Gemein, Halblingisch, Infernalisch, Varisisch
BE	BF	G77	Entrinnen (AF)		bei Reflexwurf für ½Schaden: kein Schaden
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA			Negative Energie fokussieren 4/Tag		SG 14, 3W6
KAr	Be	G329	Stab: Mittelschwere Wunden heilen 12x		Heilt 3W8+1/St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW
ZF	BF	G62	Hauch der Benommenheit	5/T↓	Ziel (=<St/TW) wird benommen "Berührungsangriff *Kreatur #1Rd ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter (ZF) 6Rd		Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
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	Il	G349	Unsichtbarkeit	vk	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	vk	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
3	Vz	G263	Einflüsterung SG15		Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G309	Monster herbeizaubern III		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
2	Ba	G283	Gesinnung verbergen		Verbirgt Gesinnung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #24h RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG14		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
1	Vz	G249	Befehl SG13		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst		+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Vz	G312	Person bezaubern SG13		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
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
0	Be	G334	Stabilisieren	∞	Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW

Teil 7 - Die Schatten der Zeit

	#	E1		INI / RK	##### Das Lager der Vogelscheuche
	TP	79	@	5 / 20	**Vogelscheuche, Erwachter Fleischgolem, MHB1-133, CB G Konstrukt, MHB2-279**
					INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +9
					VT: RK 20, RK-B 8, RK-FF 20 (-1 GE, -1 Größe, +12, natürlich), TP 79 (9W10+30), REF +2
					WIL +3, ZÄH +3, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten
					Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte, Magie; SR 5/Adamant
					AG: BR 9 m, NK Sense +1, +15/+10 (2W6+8/x4) oder 2 Hiebe +13 (2W8+5), Angriffsfläche 3 m
					RW 3 m
					SW: ST 20, GE 9, KO -, IN 12, WE 11, CH 10, GAB +9; KMB +15; KMV 24
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang
					mit Kriegswaffen, Waffenfokus (Sense), **Fert:** Heimlichkeit +12, Klettern +14, Wahr
					+9, **Sprachen:** Gemein, Infernalisch
BA		1M133	Berserkerwut		im Kampf: +1%/Rd: Berserkerwut: greift nächsten an/Zerschmettert nächsten Gegenstand
BE			Immun > Magie		Immun > alles mit ZR; Kälte/Feuer verlangsant 2w6Rd, Elekto heilt1TP/3SP, hebt langsam auf
	#	E3		INI / RK	##### Die Glocken
	TP	42	@	22 / 17	**3 Gesichtslose (Ugothol), CB MG Aberration (Gestaltwandler), MHB2-114**
	TP	42			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	42			**VT:** RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+3 GE, +4 natürlich), TP 42 (5W8+20), REF +4, WIL +6
					ZÄH +5, SR 5/Hieb- oder Stichwaffen
					AG: BR 9 m, NK Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+4/19-20)
					Hieb +2 (1W6+2 plus Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m; RW 3 m; ZF: ZS 5; Konz +8
					SW: ST 18, GE 17, KO 18, IN 13, WE 15, CH 16, GAB +3; KMB +7 (Ringkampf +11); KMV 20,
					Tal: Kampfreflexe, Täuscher, Verbesserte Initiative, **Fert:** Bluffen +10,
					Entfesselungskunst +19, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +11, Verkleiden +14
					(beim Gestaltwandel +24); **VolksMod:** Entfesselungskunst +4, Verkleiden +8,
					Sprachen: Aqual, Gemein; Zungen
BA		1M32	Blutsaugen (AF)		nach Festsaugen jede Rd 1KO Verlust durch Blutverlust
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE	ÜF		Gesichtslos (ÜF)		kein erkennbares Gesicht, RW+4 > Angriffe auf Sinne
BE			Gestalt wechseln		MG Humanoider, Gestalt verändern

	#	E6		INI / RK	##### Der Engel
	TP	133	@	18 / 25	**Xanescha, Lamia-Matriarchin Schurke 1, CB Großer monströser Humanoider, MHB2-156**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
					VT: RK 25, RK-B 16, RK-FF 18 (+7 GE, -1 Größe, +8, natürlich, +1 Rüstung)
					TP 133 (13 TW; 12W10+1W8+63), REF +18, WIL +11, ZÄH +9; +2 gegen Gift
					Immunitäten: geistesbeeinflussende Effekte; ZR 19
					AG: BR 12 m, Klettern 12 m, Schwimmen 12 m
					NK Dornenpfahl +17/+12/+7 (1W8+8/19-20/x3) oder Berührung +11 (1W4 Weisheitsentzug)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m (3 m mit Dornenpfahl); ZF: ZS 12; Konz +19 ; BZ: ZS 6
					Konz +13
					SW: ST 20, GE 25, KO 19, IN 18, WE 14, CH 25, GAB +12; KMB +18; KMV 35 (kann nicht zu
					Fall gebracht werden), **Tal:** Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe,
					Konzentrierter Schlag, Lautlos zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Speer),
					Zauber ausdehnen, **Fert:** Akrobatik +23 (beim Springen +27), Bluffen +23, Diplomatie +14
					Klettern +29, Motiv erkennen +18, Schwimmen +29, Wissen (Arkanes) +17, Wissen
					(Lokales) +20, Zauberkunde +17, **Sprachen:** Abyssisch, Drakonisch, Gemein,
					Thassilonisch
BA			Hinterhältiger Angriff +1W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BA			Weisheitsentzug		BÜ in NK: w4 WE-Entzug, 1/Rd: 1 Treffer mit NK-Waffe 1 WE-Entzug, WILL SG21 verhindert
BE			Gestalt wechseln		eine bestimmte MG humanoide Gestalt, Gestalt verändern
BE			Kleinere Waffen		Große Kreaturr, benutzt aber Waffen der Größe Mittelgroß
KA		RR421	Dornenpfahl		1/T als FA bei Treffer: Rad 9m WILL SG16 6min TW/RW/ATTW/FW/SW -2+WIL SG 16>1Rd Übel
KA		RR427	Sihedron Amulett	vk	alle RW+1, 1/Tag Falsches Leben: 1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
ZF	II	G333	Spiegelbilder	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
	II	G349	Unsichtbarkeit	vk	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	II	G298	Mäch. Trugbild SG20	#1	Erschafft flieg. Dämon mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
KA		RR423	Maske der Medusa	#2	RW+4 > Blickeffekte, 1/Tag als SA1 Kreatur Rad 9m: ZÄH SG 15 > versteinern für 1 Min
3	Be	G329	Schwere Wunden heilen	<60, 5/T	Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Vw	G270	Federfall	<20 Fl	Ziel fällt langsam =Sofort ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/Gegenstand/St #1Rd/St RW
ZF	II	G249	Bauchreden SG18	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG21	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG20	3T↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG20		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
ZF	II	G346	Traum		Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden =1min ~vg >∞ *Kreatur #Text R-
2	Hv	G331	Sengender Strahl	7T↓	1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	II	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G287	Heiligtum SG18	8T↓	Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	II	G281	Geisterh. Geräusch SG17	∞	Vorgetäuschtes 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	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Be	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

Kapitel 3 - Massaker am grossen Haken

Teil 1 - Im Schatten des großen Haken

	#			INI / RK	##### Der seltsame Feuerfellpuma
	TP	**85**	@	21 / 15	**Prüggel Graul, Ogerartiger Kämpfer 7, MHB2-183, CB MG Humanoider (Riese)**
					INI +6; Dämmersicht; Wahr +1 Aura
					VT: RK 15, RK-B 12, RK-FF 13 (+2 GE, +3 natürlich), TP 85 (7W10+42), REF +4, WIL +3
					ZÄH +12; +2 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +2
					AG: BR 9 m, NK Speer +1, +14/+9 (1W8+13/x3)
					SW: ST 23, GE 14, KO 20, IN 8, WE 12, CH 6, GAB +7; KMB +13; KMV 25,
					Tal: Abhärtung, Ausfall, Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst),
					Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Speer),
					Waffenspezialisierung (Speer), **Fert:** Einschüchtern +12, Mit Tieren umgehen +8,
					Überlebenskunst +14, **Sprachen:** Gemein
BA			Waffentraining		Speere +1
BE	AF		Missbildungen der Ogerartigen		Einschüchtern +4, Zweithand TW-2
	TP	**13**	@	13 / 13	**5 Grau-Jagthunde N MG Tier, MHB1-153**
	TP	**13**			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8
	TP	**13**			**VT:** RK 13, RK-B 12, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 13 (2W8+4), REF +5, WIL +1, ZÄH +5
	TP	**13**			**AG:** BR 12 m, NK Biss +3 (1W6+3 plus Zu-Fall-Bringen)
	TP	**13**			**SW:** ST 15, GE 15 KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +3; KMV 15 (19 gegen
					Zu-Fall-Bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Akrobatik +6 (+14 Springen),
					Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen mit Geruchssinn), Wahr +8; **VolksMod:**
					Akrobatik +4 beim Springen, Überlebenskunst +4 beim Verfolgen mit Geruchssinn
	TP	**39**	@	17 / 21	**Feuerfellpuma (kleiner Tierfefährte [Katze]), N MG Tier**
					INI +5; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +6
					VT: RK 21, RK-B 16, RK-FF 15 (+1 Ausweichen, +5, GE, +5 natürlich), TP 39 (6W8+12)
					REF +12, WIL +3, ZÄH +7
					AG: BR 15 m, NK Biss +8 (1W6+4 plus Zu Fall bringen), 2 Klauen +8 (1W3+4)
					SW: ST 18, GE 21, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +4; KMB +8; KMV 24 (28 gegen
					Zu Fall bringen), **Tal:** Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe,
					Fert: Heimlichkeit +10, Klettern +9, Wahr +6
BE	BF		Sprinten (AF)		das mehrfache der Bewegungsrate erreichen (Rate und Anzahl/Tag je nach Tier)
	#			**INI / RK**	**##### Der Graulhof**
	TP	**71**	@	8 / 20	**Krähenfuss, Ogerartiger Käm 3/Sch 4, CB MG Humanoider (Riese), MHB2-183**
					INI +2; Dämmersicht; Wahr +11
					VT: RK 20, RK-B 14, RK-FF 17 (+1 Ablenkung, +1, Ausweichen, +2 GE, +x Größe
					+4 natürlich, +2 Rüstung), TP 71 (7 TW; 3W10+4W8+32), REF +7, WIL +5, ZÄH +10
					+1 gegen Furcht, Verteidigung: Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung
					Tapferkeit +1
					AG: BR 9 m, NK Ogerhaken +1, +14/+9 (1W10+10/x3)
					SW: ST 23, GE 14, KO 18, IN 6, WE 12, CH 8, GAB +6; KMB +12; KMV 26,
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Tänzelnder Angriff, Waffenfokus (Ogerhaken), **Fert:** Akrobatik +12, Heimlichkeit +12
					Klettern +16, Mit Tieren umgehen +8, Wahr +11, **Sprachen:** Gemein
BA		G77	Hinterh. Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE			Missbildungen der Ogerartigen		Zäh +2, Heilt doppelt so schnell, CH-Würfe -4
BE			Schurkentrick		Blutende Wunde +2, Kampfkniff
KAr			Tränke: Schw. Wunden heilen 2x		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW

	#	A5		INI / RK	##### Laufstall
	TP	**25**	@	12 / 14	**Glückspilz & Klatschko Graul, Ogerartiger (Halb-Oger), Kämpfer 2, MHB2-183**
	TP	**25**			INI +5; Dämmersicht; Wahr +1
					VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF 13 (+1 GE, +1 natürlich), TP 25 (2W10+10), REF +1, WIL +1
					ZÄH +7, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 9 m, NK Kurzspeer +7 (1W6+5), Biss +2 (1W4+2)
					SW: ST 21, GE 13, KO 18, IN 8, WE 12, CH 6, GAB +2; KMB +7; KMV 18,
					Tal: Doppelschlag,Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative., **Fert:** Klettern +9,
					Fert: Klettern +9,Schwimmen +9, **Sprachen:** Riesisch
BE			Missbildungen Ogerartige	Glückspilz	Ref +2
BE			Missbildungen Ogerartige	Klatschko	Übergroßer Mund kurze Beine

	#	A8		INI / RK	##### Mamas Zimmer
	TP	**94**	@	13 / 18	**Mama Graul, Ogerartige Nekromantin 8, CB MG, Mensch, Riese, MHB2-183**
					INI -3; Dämmersicht; Wahr +10
					VT: RK 18, RK-B 7, RK-FF 18 (-3 GE, +7 natürlich, +4, Rüstung), TP 94 (8W6+64), REF -1
					WIL +6, ZÄH +6
					AG: BR 1,50 m, Fliegen 18 m (gut), NK Kampfstab [Meisterarbeit] +10 (1W6+7); ZF: ZS 8
					Konz +11 ; VZ: ZS 8; Konz +11
					SW: ST 20, GE 4, KO 18, IN 16, WE 10, CH 10, GAB +4; KMB +9; KMV 16, **Tal:** Abhärtung,
					Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen,
					Verbesserte nat RK, Wachsamkeit, Wundersamen Gegenstand herstellen,
					Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen, **Fert:** Einschüchtern +8,
					Fliegen +8, Motiv erkennen +2, Wahr +10, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Religion) +14
					Zauberkunde +14, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Nekril, Riesisch
BA			Negative Energie fokussieren 4w6		SG 14, 6/Tag
BE			Arkane Verbindung		Tiergefährte [Kröte] namens Blubb-Blubb
BE			Lebenssicht		3 m, 8 Runden/Tag
BE			Missbildungen der Ogerartigen		Dicke fettschicht: RK+3, Bewegungsrate 1,5m, GE-4
KAr	Hv	G303	Stab: Magisches Geschoss ZS3, 44x		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
KAr	Ne	G328	Stab: Schwächestrahl 28 x		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
KAr	Ne	G351	Stab: Vampirgriff 33 x		1W6/2**SW:** ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
KAr	Be	G307	Trank: Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Be	G300	Magierrüstung	vk	**VT:** RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
3	Vw	G276	Fliegen	vk	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
2	Ne	G281	Geisterhand	#1	-w4 TP während des Zaubers, körperlose Hand für Berührungsangriffe =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St
4	Be	G260	Dimensionstür	<20	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
ZF	BF	G67	Grabeshauch Mag 4Rd	6/Tag	Ziel wird erschüttert (Erschütterte: Panik) =SA >Berührungangriff ^3+INMod (8x)
4	Ne	G243	Ansteckung SG17		Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
4	Ne	G276	Fluch SG17		Att-6 oder TW+RW+FW+Att-4 oder 50% Aktion verlieren =A ~vg *Berührung #Permanent RW
3	Ne	G267	Entkräftender Strahl SG16		Strahl entkräftet ST/GE-6, ½Bew. =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1min/St RZ=Erschöpft ST/GE-2
3	Il	G334	Standort vortäuschen		Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Ne	G351	Vampirgriff		1W6/2**SW:** ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG16		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG15		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Ne	G283	Ghulhand SG15		Lähmt Ziel, Ziel stinkt, das macht krank =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ
1	Ne	G292	Kalte Hand SG14		Berührung: 1W6 Schaden + -1**SW:** ST (RZ), Untote Panik (RW) =A ~vg *1Kreatur/St #sofort
1	Vw	G312	Person verkleinern SG14		Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Be	G324	Schmieren SG14, 2 x		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
	TP	**12**	@	1 / 12	**Benk, Hadsch, Kunkel, Ogerartige Zombies, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287**
	TP	**12**			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	TP	**12**			**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/Hiebwaffen
					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

	#	A12		INI / RK	##### Huckers Lager
	TP	**94**	@	23 / 20	**Hucker Graul, Ogerartiger Bar 1/Sch 6, CB MG Humanoider (Mensch, Riese), MHB2-183** INI +7; Dämmersicht; Wahr +11 **VT:** RK 20, RK-B 11, RK-FF 17 (+3 GE, +4 natürlich, +5 Rüstung, -2 Wut), TP 94 (7TW 1W12+6W8+55), REF +8, WIL +7, ZÄH +10, Verteidigung: Entrinnen, Fallengespür +3 Reflexbewegung **AG:** BR 9 m, NK Ogerhaken +1, +14 (1W10+11) **SW:** ST 24, GE 17, KO 22, IN 6, WE 12, CH 8, GAB +5; KMB +12; KMV 23, **Tal:** Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Handwerk [Fallenmacher]), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Ogerhaken), **Fert:** Akrobatik +11 (+15 im Sprung), Handwerk (Fallenmacher) +11, Heimlichkeit +11, Klettern +15, Mit Tieren umgehen +9, Überlebenskunst +7, **Sprachen:** Gemein
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +3W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA		G32	Kampfrausch		8 Runden/Tag, ST/KO+4, RK-2
BE		G32	Schnelle Bewegung		Grundbewegung +3m
BE			Tricks		Blutende Wunde +3, Kampfkniff, Überraschungsangriff
BF	AF		Missbildungen der Ogerartigen (AF)		Zwilling im Nacken: WILL+2, FW mit Sprache -2
KAr	Be	G307	Trank: Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
	TP	**38**	@	21 / 15	**Gluckser + Sabber, Eselsratten, Schreckensrattenvariante, N MG Tier, MHB1-215**
	TP	**38**			INI +4; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +7 **VT:** RK 15, RK-B 15, RK-FF 10 (+1 Ausweichen, +4 GE), TP je 38 (4W8+20), REF +8, WIL +4 ZÄH +9 **AG:** BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +7 (1W8+6) **SW:** ST 18, GE 19, KO 20, IN 2, WE 17, CH 8, GAB +3; KMB +7; KMV 22, **Tal:** Ausweichen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), **Fert:** Heimlichkeit +8, Klettern +16, Schwimmen +16, Wahr +7
	#	**A14**		**INI / RK**	**##### Tentakulus Grube**
	TP	**76**	@	18 / 19	**Siff Graul, Tentakulus, N Riesige Pflanze, MHB2-244** INI +3; Dämmersicht; Wahr +7 **VT:** RK 19, RK-B 7, RK-FF 19 (-1 GE, -2 Größe, +12 natürlich), TP 76 (9W8+36) Regeneration 10 (Wuchtwaffen oder Feuer), REF +4, WIL +4, ZÄH +10, Immunitäten: Säure, geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte, Verwandlung **AG:** BR 6 m, NK Biss +11 (2W6+7 plus Ergreifen), 2 Tentakel +6 (1W6+3 plus Ergreifen) Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m **SW:** ST 24, GE 9, KO 18, IN 3, WE 8, CH 3, GAB +6; KMB +15 (Ringkampf +19); KMV 24 (kann nicht zu, Fall gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +1 (im Unterholz +9), Wahr +7; **VolksMod:** Heimlichkeit im Unterholz +8 **Sprachen:** Sylvanisch (kann nicht sprechen)
BA			Lähmung		3W6 Runden, SG 18
BA			Verschlingen		2W6 Säureschaden plus Lähmung, **VT:** RK 15, 7 TP

	#	A16		INI / RK	##### Zwinger
	TP	**25**	@	6 / 14	**Jeppo, Schweinrath, Zucker, Ogerartiger (Halb-Oger), Kämpfer 2, MHB2-183**
	TP	**25**			INI +5; Dämmersicht; Wahr +1
	TP	**25**			**VT:** RK 14, RK-B 11, RK-FF 13 (+1 GE, +1 natürlich), TP 25 (2W10+10), REF +1, WIL +1
					ZÄH +7, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 9 m, NK Kurzspeer +7 (1W6+5), Biss +2 (1W4+2)
					SW: ST 21, GE 13, KO 18, IN 8, WE 12, CH 6, GAB +2; KMB +7; KMV 18,
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative.,
					Fert: Klettern +9, Schwimmen +9, **Sprachen:** Riesisch
BE			Missbildungen Ogerartige	Jeppo	Milchige Augen: Wahrnehmung +2, geblendet in hellen Licht
BE			Missbildungen Ogerartige	Schwein.	verkümmerter Arm: Ringkampf +4, WIL -2
BE			Missbildungen Ogerartige	Zucker	Nervös: ZÄH+2, Heilt doppelt so schnell, Bewegung 6m
	#	**A17**		**INI / RK**	**##### Gefängnis**
	TP	**52**	@	11 / 18	**Fettbacke, Ogerspinne, N Riesiges Ungeziefer, MHB3-241**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +5
					VT: RK 18, RK-B 10, RK-FF 16 (+2 GE, -2 Größe, +8 natürlich), TP 52 (7W8+21), REF +4
					WIL +3, ZÄH +8, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte
					AG: BR 12 m, Klettern 12 m, NK Biss +8 (2W8+7 plus Gift,), Angriffsfläche 4,50 m
					RW 4,50 m
					SW: ST 21, GE 15, KO 16, IN -, WE 12, CH 2, GAB +5; KMB +12; KMV 24 (36 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Fert:** Heimlichkeit -2, Klettern +29, Wahr, +5; Volksmod:
					Heimlichkeit +4, Klettern +16, Wahr +4
BA			Spinnennetz		+5 Fernkampf, SG 16, TP 7
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF			Gift		A=Verwundung, SGZ=18, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=w4 **SW:** ST + w4 GE, H=1 RW

Teil 2 - Rückeroberung der Rannikfeste

#	B"		INI / RK	##### Osttor
TP	30	@	17 / 17	**Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
				INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -2
				VT: RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
				REF+0, WIL+3, ZÄH+6
				AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7),
				FK Wurfspeer +1 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
				Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch

#	B4		INI / RK	##### Alter Wachposten
TP	104	@	9 / 21	**Karli-Floh Kreeg, Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
				INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
				VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
				4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
				Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
				Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
				Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
				Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5,
				Sprachen: Riesisch
TP	30	@	19 / 17	**2 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
				VT: RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
				REF+0, WIL+3, ZÄH+6
				AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7),
				FK Wurfspeer +1 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
				Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch

#	B6		INI / RK	##### Kochhütte
TP	104	@	9 / 21	**Schwipser Kreeg, Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
				INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
				VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
				4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
				Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
				Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
				Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
				Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5, **Sprachen:**
				Riesisch

	#	B8		INI / RK	##### Südtor
	TP	104	@	9 / 21	**Nerzsteck Kreeg, Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW 4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5, **Sprachen:** Riesisch
	TP	30	@	19 / 17	**3 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12) REF+0, WIL+3, ZÄH+6
					AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7), FK Wurfspeer +1 (1W8+5) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	#	B10		INI / RK	##### Neue Kaserne
	TP	30	@	19 / 17	**12 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
	TP	30			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
	TP	30			**AG:** BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7), FK Wurfspeer +1 (1W8+5)
	TP	30			Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
	TP	30			**SW:** ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
	TP	30			Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	TP	30			
	TP	30			
	TP	30			
	TP	30			
	#	B13		INI / RK	##### Geheime Waffenkammer
	TP	19	@	24 / 16	**Schockechse, N Kleine magische Bestie, MHB1-231**
					INI +6; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Elektrizitätssinn; Wahr +8
					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, Immunitäten: 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 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative,
					Fert: Heimlichkeit +17, Klettern +8, Schwimmen +8, Wahr +8; **VolksMod:** Heimlichkeit +4 Wahr +2
BA	ÜF		Schock (ÜF)		Rad 1,5m: w8 Strom, REF SG12 ½, je w4/Rd: pro E Rad 6m 2w8/Echse max 12w8 SG10+E
BF	AF		Elektrizitätssinn (AF)		Rad 30m: erkennt jede elektrische Entladung

	#	B15		INI / RK	##### Gruft
	TP	52	@	9 / 15	**Lorgus Fenker, Schreckgespenst, RB MG Untoter körperlos, MHB1-232**
					INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +17 Aura Unnatürliche Aura 9 m
					VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung, +3 GE), TP 52 (8W8+16), REF +5, WIL +9
					ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidungsfähigkeiten: Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +2
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Machtlos im Sonnenlicht;
					AG: BR Fliegen 24 m (perfekt), NK Körperlose Berührung +9 (1W8 + Lebenskraftentzug)
					SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 16, CH 15, GAB +6; KMB +6; KMV 21, **Tal:** Blind kämpfen
					Fertigkeitsfokus (Wahr), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:**
					Einschüchtern +13, Fliegen +11, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +11, Wahr +17,
					Wissen (Geschichte), +10, Wissen (Religion) +13, Sprache Gemein
BA	ÜF		Brut erzeugen (ÜF)		durch Schreckgespenst getötet: nach w4 Rd Schreckgesp. alle Würfe-2, nur -1St, -2TP/TW
BA			Lebenskraftentzug		2 Stufen, SG 16, bei Treffer(NK/FK): 2 neg. Stufe + temp TP für sich selber
BF	ÜF		Empfindlichkeit > Auferstehung		Tote erwecken zerstört, WIL>keine Wirkung
BF	AF		Machtlos im Sonnenlicht (AF)		keine Kräfte im Sonnenlicht
BF	ÜF	3M300	Unnatürliche Aura (ÜF)		Tiere nähern sich nicht freiwillig
	#	B18		INI / RK	##### Arbeitsraum
	TP	104	@	9 / 21	**Gragavan Kreeg, Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
					4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
					Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
					Sprachen: Riesisch
	#	B19		INI / RK	##### Waffenkammer
	TP	30	@	19 / 17	**2 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
					VT: RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
					REF+0, WIL+3, ZÄH+6
					AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7), FK Wurfspeer +1
					(1W8+5) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
					Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	#	B23		INI / RK	##### Krankenzimmer
	TP	104	@	9 / 21	**Silas Kreeg, Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
					4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
					Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
					Sprachen: Riesisch

#	B24		INI / RK	##### Unterkunft
TP	30	@	19 / 17	**4 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
TP	30			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
				AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7), FK Wurfspeer +1
				(1W8+5) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
				Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
#	**B29**		**INI / RK**	**##### Kapelle**
TP	**158**	@	15 / 17	**Jaagrath Kreeg, Oger Barbar 7, CB Riese, MHB1-201**
				INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +9
				VT: RK 17, RK-B 7, RK-FF 17 (-1 Größe, -2 Kampfrausch, +5 natürlich, +5 Rüstung)
				TP 158 (11TW; 4W8+7W12+95), REF +3, WIL +8, ZÄH +16, SR 2/-
				Verteidigung: Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken des Verderbens (Menschen) +1, +20/+15 (2W8+16/19-20/x3)
				FK Wurfspeer +9/+4 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 31, GE 10, KO 24, IN 6, WE 12, CH 7, GAB +10; KMB +21; KMV 29,
				Tal: Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verb. Ansturm,
				Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +19, Klettern +16
				Wahr +9, **Sprachen:** Riesisch
BA			Kampfrausch	21 Runden/Tag
BA			Kampfrauschkräfte	Erneuerte Lebenskraft [1W8+9 TP], Geruchssinn, Kein Entkommen
	BF	G33	Erneuerte Lebenskraft (AF) KK Bbr	1w8+KOMod+1w8/4St>4 (8,12,16,20) TP Heilen =A *Du #Kampfrausch ^1/Tag
	BF	G33	Geruchssinn (AF) KK Bbr	Eigenschaft Geruchssinn #Kampfrausch
	BF	G33	Kein Entkommen (AF) KK Bbr	Gegner entfernt sich aus Kampf: Bewegung max doppelte **Tal:** Abhärtung,=AA
BE			Schnelle Bewegung	Grundbewegung +3m
KAr			Trank: Schwere Wunden heilen 2 x	Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW

	#	B30		INI / RK	##### Quartier des Kommandanten
	TP	**114**	@	11 / 24	**Dorella Kreeg, Oger Hexenmeisterin 8, CB Großer Humanoider (Riese), RR-150**
					INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
					VT: RK 24, RK-B 10, RK-FF 24 (+1 Ablenkung, -1, Größe, +6 natürlich, +4 Rüstung
					+4 Schild), TP 114 (12TW; 4W8+8W6+68), REF +3, WIL +10, ZÄH +12
					AG: BR 12 m, NK Dolch +10/+5 (1W6+4/19-20); BZ: ZS 8; Konz +10
					SW: ST 19, GE 10, KO 19, IN 6, WE 12, CH 15, GAB +7; KMB +12; KMV 23,
					Tal: Abhärtung, Ark. Schlag, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos
					zaubern, Mächt. Zauberfokus (Bezauberung), Wachsamkeit, Zauber ausdehnen,
					Zauberfokus (Bezauberung), **Fert:** Klettern +11, Motiv erkennen +3, Sprachenkunde -1
					Wahr +7, Wissen (Religion) +4, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BE			Arkane Verbindung		Krätze die Ratte
BE			Geheimnis des Blutes		SG +1 für metamagische Zauber, die den Zaubergrad erhöhen
BE	BF	G46	Metamagischer Adept		2/Tag metamagischen Talent ohne mehr Zeitaufwand
KAr	Be	G321	Stab: Säurepfeil 43 x		Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
KAr	Be	G329	Trank: Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Be	G300	Magierrüstung	vk	**VT:** RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Ba	G322	Schild	#1	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
2	Il	G333	Spiegelbilder	#2	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
4	Vz	G356	Verwirrung	<20 Flucht	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
3	Hv	G254	Blitz		Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vz	G342	Tiefschlaf		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
2	Ne	G252	Blind- oder Taubheit verursachen		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Er	G290	Identifizieren		Identifizieren mag. Gegenstände +10 =A ~vgm "Kegel 18m #3Rd/St R-
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Vz	G312	Person bezaubern		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Vw	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	**104**	@	9 / 21	**Harlock "Hakenmaul" Kreeg, Oger Käm5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
					4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
					Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
					Sprachen: Riesisch

#	B31		INI / RK	##### Verhandlungssaal
TP	30	@	11 / 17	**2 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201,**
TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
				VT: RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
				REF+0, WIL+3, ZÄH+6
				AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7)
				FK Wurfspeer +1 (1W8+5)Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
				Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch

	#	B36		INI / RK	##### Lukrizias Zuflucht
	TP	**141**	@	11 / 26	**Lukrezia, Lamia-Matriarchin Hxm2, MHB2-156, CB G monst. Hum. (Gestaltwandler)** INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2 **VT:** RK 26, RK-B 14, RK-FF 21 (+5 GE, -1 Größe, +8, natürlich, +4 Rüstung), TP 141 (14TW 12W10+2W6+68), REF +14, WIL +14, ZÄH +9, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte ZR 19 **AG:** BR 9 m, NK Blitzdolch +1, +18/+13/+8 (1W4+8 plus 1W6 Elektrizität/18-20 +1 Weisheitsentzug beim ersten Schlag in einer Runde) ZF: ZS 12; Konz +19; BZ: ZS 8; Konz +15 **SW:** ST 24, GE 21, KO 19, IN 16, WE 14, CH 25, GAB +13; KMB +21; KMV 36 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Arkaner Schlag, Gestenlos zaubern, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Magische Tätowierung stechen, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch), Verteidigung mit zwei Waffen **Fert:** Akrobatik +19, Bluffen +24, Handwerk (Tätowierung), +13, Motiv erkennen +16 Schwimmen +17, Sprachenkunde +6, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Lokales) +10, Zauberkunde +20, **Sprachen:** Abyssisch, Drakonisch, Gemein, Riesisch, Sylvanisch, Thassilonisch
BA			Weisheitsentzug		BÜ in NK: w4 WE-Entzug, 1/Rd: 1 Treffer mit NK-Waffe 1 WE-Entzug, WILL SG21 verhindert
BE			Geheimnis des Blutes		SG +2 für Zwangzauber
BE			Gestalt wechseln		feste MG humanoide Gestalt, Gestalt verändern
KAr	Hv	G331	Stab: Sengender Strahl 22 x		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
1	Be	G300	Magierrüstung	vk	RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
KA		RR427	Sihedron Amulett	#1	alle RW+1, 1/Tag Falsches Leben: 1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
ZF	Il	G249	Bauchreden SG18	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG21	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG20	3Tag↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG20		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG20		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
ZF	Il	G346	Traum		Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden =1min ~vg >∞ *Kreatur #Text R-
ZF	BF	G50	Berühr.des Lachens Blutlinie	10/Tag	Ziel lacht, nur 1 Bewegung+normale Verteidigung *Berührungsangriff #1Rd, ZS8; Konz +15
4	Be	G260	Dimensionstür	4/Tag	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
3	Vw	G286	Hast	7Tag↓	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1RdSt RZ
3	Be	G295	Kritische Wunden heilen		Heilt 4W8+1/St (max +20) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G271	Fesseln SG19	8Tag↓	Fesselt die Aufmerksamkeit aller =1Rd ~vg >30m+3m/St *viele Kreaturen #max1h RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG19		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
2	Hv	G285	Göttliche Gunst		+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Ba	G287	Heiligtum SG18	8Tag↓	Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vz	G251	Benommenheit	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Il	G281	Geisterhaftes Geräusch	∞	Vorgetäuschtes 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	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Vw	G311	Öffnen/Schließen	∞	Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	#	B37		INI / RK	##### Echsengehege
	TP	**19**	@	13 / 16	**12 Schockechsen, N Kleine magische Bestie, MHB1-231**
	TP	**19**			INI +6; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Elektrizitätssinn; Wahr +8
	TP	**19**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +3 natürlich), TP 19 (3W10+3), REF +5
	TP	**19**			WIL +2, ZÄH +4, Immunitäten: Elektrizität
	TP	**19**			**AG:** BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +4 (1W4)
	TP	**19**			**SW:** ST 10, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 6, GAB +3; KMB +2; KMV 14 (18 gegen
	TP	**19**			Zu-Fall-bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative,
	TP	**19**			**Fert:** Heimlichkeit +17, Klettern +8, Schwimmen +8, Wahr +8; **VolksMod:** Heimlichkeit
	TP	**19**			+4, Wahr +2
	TP	**19**			
	TP	**19**			
	TP	**19**			
BA	ÜF		Schock (ÜF)		Rad 1,5m: w8 Strom, REF SG12 ½, alle w4/Rd: pro E Rad 6m: Rad 6m 2w8/Echse max 12w8 SG10+E1/Echse

Teil 3 - Vor uns die Sintflut

	#			INI / RK	##### Die Rettung der Schulkinder
	TP	59	@	18 / 17	**Nachtbauchboa, Würgeschlange Variante,MHB1-229 RR-162, N Großes Tier** INI +3; Geruchssinn; Wahr +14 **VT:** RK 17, RK-B 12, RK-FF 14 (+3 GE, -1 Größe, +5, natürlich), TP 59 (7W8+28), REF +8 WIL +3, ZÄH +8 **AG:** BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +11 (1W8+10 plus Ergreifen) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m **SW:** ST 25, GE 16, KO 16, IN 1, WE 12, CH 2, GAB +5; KMB +13 (Ringkampf +17); KMV 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Wahr), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Verbesserte nat RK, **Fert:** Akrobatik +11 (im Sprung +7), Heimlichkeit +9, Klettern, +15, Schwimmen +19, Wahr +14
BA			Würgen		1W6+10 Wucht
	#			INI / RK	##### Die schwarze Magga erhebt sich
	TP	232	@	19 / 30	**Schwarze Magga, CB Gigantischer Externar (Aquatisch, Einheimischer), RR-114** INI +4; Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahr +22 **VT:** RK 30, RK-B 6, RK-FF 30 (-4 Größe, +24 natürlich), TP 232 (15W10+150), REF +11 WIL +9, ZÄH +19, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Todeseffekte Versteinerung, Verwandlung; Resistenzen: Kälte 20, Säure 20; SR 15/ Kaltes Eisen und Magie; ZR 26 **AG:** BR 6 m, Schwimmen 18 m, NK Biss +24 (2W8+13/19-20 plus Lebenskraftentzug) 4 Tentakel +19 (2W6+6 plus Ergreifen), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m ; ZF: ZS 15 Konz +20 **SW:** ST 37, GE 10, KO 31, IN 25, WE 18, CH 20, GAB +15; KMB +32 (+36 Ringkampf); KMV 42 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +18, Einschüchtern +23, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +22, Schwimmen +36, Überlebenskunst +19, Wahr +22, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Die Ebenen) +25, Wissen (Geschichte) +22, Wissen (Natur) +22, Wissen (Religion) +22, Zauberkunde +25 **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemein, Infernalisch, Thassilonisch
BA			Lebenskraftentzug		2 Stufen, SG 22
BA	ÜF		Wahnsinnsodem (ÜF)	1/Minute	als SA Odem 18m Kegel, Wil > SG 27: w6 WE+w6 Verwirrt, Erfolg: ½WE, keine Verwirrung
BA			Würgen		2W6+11 Wucht
BE	ÜF		Dimensionsstörung (ÜF)		Teleportation in Rad90m:Erfolg nur bei ZS-Wurf > SG21, Fehl: Zäh SG 27 > w6Rd Übel
BE	ÜF		Transdimensionale Tentakel (ÜF)		Tentakel auch auf Äther/Schattenebene, Kann durch Wände Greifen
ZF	Hv	G349	Unsichtbarkeit aufheben	immer	Bannt 100Pf/St Unsichtbarkeit =A ~vg #1min/St RW
ZF	Vz	G279	Gebet	∞	Freunde+1, Feinde-1 auf die meisten Würfe =A ~vgG >12m "Radius 12m #1Rd/St R-
ZF	Ne	G346	Totenglocke SG17	∞	Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
ZF	Vz	G246	Aufforderung SG23	3Tag↓	kurze Nachrichten überall hin+Einflüsterung =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd RW
ZF	Ba	G259	Dimensionsanker		Verhindert außerdimensionale Bewegungen =A ~vg >Strahl 30m+3m/St #1min/St R-
ZF	Vz	G250	Mächtiger Befehl SG20		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St =1Rd R-
ZF	Vz	G311	Person beherrschen		1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	Er	G362	Weissagung		wertvolle Ratschläge für Handlungen =10min ~vgm *Du #sofort
ZF	Hv	G267	Entweihen	1Tag↓	Macht einen Ort unheilig =24h ~vgm "Radius 12m #sofort R:Text
ZF	Er	G287	Heiliges Gespräch		Gottheit beantwortet eine Ja/Nein-Frage/St =10min ~vgm *Du #1Rd/St
ZF	Il	G346	Traum		Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden =1min ~vg >∞ *Kreatur #Text R-

	#	C4		INI / RK	##### Das Lager von Fressen-und-Klauen
	TP	65	@	18 / 18	**Ettin, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-114**
					INI +3; Dämmersicht; Wahr +12
					VT: RK 18, RK-B 8, RK-FF 18 (-1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +2 Rüstung)
					TP 65 (10W8+20), REF +2, WIL +5, ZÄH +9
					AG: BR 12 m, NK 2 Streitflegel +12/+12/+7/+7 (2W6+6), FK 2 Wurfspeere +5 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 11, GAB +7; KMB +14; KMV 23
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,
					Verbessertes Überrennen, **Fert:** Mit Tieren umgehen +8, Wahr +12; **VolksMod:** Wahr +4
					Sprachen: Ein Gemisch aus Goblinisch, Riesisch und Orkisch
BA	AF		Überlegener Kampf mit 2 Waffen (AF)		Kämpft mit Streitkolben oder Wurfspeer in jeder Hand ohne Abzüge
	#	C6		INI / RK	##### Oger Abrissmannschaft
	TP	104	@	9 / 21	**Malugus, Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
					4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
					AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
					Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
					Sprachen: Riesisch
	TP	30	@	11 / 17	**4 entkräftete Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201,**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
	TP	30			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
					AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7)
					FK Wurfspeer +1 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18
					Tal: Abhärtung, Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	#	C7		INI / RK	##### Schlachtfeld
	TP	63	@	8 / 16	**4 Trolle, CB Großer Humanoide (Riese), MHB1-265**
	TP	63			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Geruchssinn; Wahr +8
	TP	63			**VT:** RK 16, RK-B 11, RK-FF 14 (+2 GE, -1 Größe, +5, nat)
	TP	63			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, Fertigkeitsfokus, (Wahr)
					Fert: Einschüchtern +9, Wahr +8, **Sprachen:** Riesisch

	#	C13		INI / RK	##### Becken der Weitsicht
	TP	147	@	11 / 19	**Grazuul, Seetroll Kämpfer 5, CB Großer Humanoider (Aquatisch, Riese), RR-168**
					INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +6
					VT: RK 19, RK-B 14, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, -1 Größe, +5 natürlich)
					TP 147 (11 TW; 6W8+5W10+93); Regeneration 5 (Feuer oder Säure), REF +7, WIL +3
					ZÄH +17; +1 gegen Furcht
					AG: BR 6 m, Schwimmen 12 m
					SW: ST 25, GE 18, KO 26, IN 6, WE 11, CH 6, GAB +9; KMB +17; KMV 32, Ausweichen,
					Tal: Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verb.
					Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Dreizack), Waffenfokus (Dreizack),
					Waffenspezialisierung (Dreizack), **Fert:** Schwimmen +23, Wahr +6, **Sprachen:** Riesisch
BA			Waffentraining		Speere +1
BA	BF	1M306	Zerreißen		2 Klauen, 1W6+10, 'bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden
BE		V188	Amphibie		Externar (Aquatisch), Eigenschaft Amphibie, Im Wasser und an der Luft atmen
	#	C15		INI / RK	##### Schleusenmechanismus
	TP	112	@	19 / 24	**Schädelreisser, CN Großes Konstrukt, RR-413**
					INI +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +1 Aura Grauenhafte Fratze (9 m, SG 18)
					VT: RK 24, RK-B 12, RK-FF 21 (+3 GE, -1 Größe, +12, natürlich), TP 112 (15W10+30)
					REF +10, WIL +6, ZÄH +5, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte
					Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; Resistenzen: Kälte 10
					SR 5/Adamant; ZR 20
					AG: BR 12m, Klettern 12m, NK 2 Klauen +20 (2W6+6/19-20 plus Ergreifen), Stachel +20
					(1W10+6 plus Gift), Angriffsfläche 4,5m RW 9m
					SW: ST 22, GE 16, KO -, IN 5, WE 13, CH 12, GAB +15; KMB +22 (+26 Ringkampf); KMV 35
					(47 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus
					(Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag,
					Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Klaue), **Fert:** Heimlichkeit +15, Klettern +19
					Sprachen: Thassilonisch (kann nicht sprechen)
BA	AF		Enthauptung (AF)		Im Haltegriff: Wurf auf Ringkampf: 4w6+18, bei TP unter 0: ZÄH SG23 > Enthauptung
BA	BF	1M305	Würgen 2W6+9		kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BF	ÜF		Gift (ÜF)		A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 GE, H=12RW
BF	ÜF		Grauenhafte Fratze (ÜF)		Rad 9m: Bei Sicht an Anfang der Rd: WIL SG18 > 1 Rd Verängstigt, bei Enthauptung RW-4

Teil 4 - Das gequälte Herz

	#			INI / RK	##### Eine verzweifelte Bitte
	TP	18	@	6 / 18	**Jepp, Pixie, NG Kleines Feenwesen, MHB1-210**
					INI +5; Dämmersicht; Wahr +9
					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 Kurzschwert +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, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +9,
					Wahr, +9, Wissen (Natur) +10, **Sprachen:** Gemein, Sylvanisch
BA	ÜF		Besondere Pfeile (ÜF)		als FA Staub auf Pfeil (CH/Tag): Bezaubern/Erinnerungsverlust/Schlaf
BF	ÜF		Unsichtbarkeit (ÜF)		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	Rechtsch. entdecken	immer	Entdeckt Rechtschaffendes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Il	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
	BF	G40	Tierempathie (AF) Dru		wie Diplomatie auf Tiere: w20+St+CHMod, verbessert Einstellung +1 Stufe =1m >9m

	#			INI / RK	##### Im Herzen der Trauer
	TP	135	@	16 / 24	**Myriana, Verb. Nymphe Geist, CB MG Untoter, Körperlos, Verb. Feenwesen, MHB1-122+199**
					INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +24 Aura Blendende Schönheit (9 m, SG 26)
					VT: RK 24, RK-B 24, RK-FF 19 (+9 Ablenkung, +5 GE), TP 135 (10W8+90), REF +21, WIL +19
					ZÄH +21, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidigung: Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +4, Wiederkehr
					AG: BR Fliegen 9 m (perfekt), NK Verderbende Berührung +5 (10W6, ZÄH SG 24 halbiert)
					VZ: Vorbereitete Druidenzauber (ZS 7; Konz +10
					SW: ST -, GE 21, KO -, IN 16, WE 17, CH 29, GAB +5; KMB +10; KMV 29
					Tal: Fähigkeitsfokus (Blendende Schönheit), Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus
					(Hervorrufung), Materialkomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Hervorrufung),
					Fert: Diplomatie +22, Entfesselungskunst +18, Fliegen +13, Heilkunde +13,
					Heimlichkeit +26, Mit Tieren umgehen +19, Motiv erkennen +16, Schwimmen +13, Wahr
					+24, Wissen (Natur), +16; VolksMod; Heimlichkeit +8, Wahr +8
					Sprachen: Gemein, Sylvanisch
BA			Betäubender Blick SG24		als SA: max 9m mit Blick betäuben, ZÄH SG 22 > 2w4 Rd betäubt
BA			Telekinese		alle w4 Rd Telekine ZS12
BA			Verderbender Blick SG24		Blickangriff 9m: 2w10 + w4 CH, ZÄG SG24; Erfolg: kein CH Schaden
BE			Inspiration		Gibt was als Inspiration: WILL/FW Auftreten+Handwerk +4, Barden: Auftritte +CHMod Nymphe
BE			Tierempathie +25		wie Diplomatie auf Tiere: w20+St+CHMod, verbessert Einstellung +1 Stufe =1m >9m
BE			Überirdische Anmut		Rad 9m: Bei ansehen Nymphe: ZÄH SG21 > perm. Erblinden, kann als FA unterdrückt werden
4	Vw	G363	Wiedergeburt		Erweckt Ziel in anderem Körper wieder =10min ~vgMG *Berührte Kreatur #sofort R-
3	Hv	G254	Blitze herbeirufen SG18		Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR
3	Vz	G342	Tiere beherrschen SG16		Tier gehorcht stillen, geistigen Befehlen =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
3	Be	G352	Verb. d. Natur herbeizaubern III		natürliche Kreaturen herbei zaubern =1Rd ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
2	Hv	G274	Flammenklinge		mag Klinge verursacht 1W8+1/2St =A ~vgG "Klinge aus Handfläche #1min/St R-
2	Hv	G274	Flammenkugel SG17		rollende Feuerkugel, 3W6 (Ref=kein Schaden) =A ~vgMG >30m+3m/St "Kugel 1,5m #1Rd/St RR
2	Vw	G305	Metall kühlen SG17		Kühlt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW
2	Hv	G364	Windstoß SG17		Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
1	Hv	G274	Flamme erzeugen		1W6 SP +1/St, Berührung oder Werfen =A ~vg "Flamme in Handfläche #1min/St R-
1	Er	G306	Mit Tieren sprechen		mit Tieren sprechen =A ~vg *Du #1min/St
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	Hv	G246	Aufblitzen		Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort 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-

Teil 5 - Abstieg

#	D1		INI / RK	##### Eingang
TP	104	@	9 / 21	**2 Kreeg-Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
TP	104			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
				VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW 4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
				Sprachen: Riesisch

#	D5		INI / RK	##### Engpass
TP	104	@	9 / 21	**2 Kreeg-Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
TP	104			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
				VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW 4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
				Sprachen: Riesisch
TP	105	@	11 / 21	**Holzauge, verb. Hügelriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219**
				INI -1; Dämmersicht; Wahr +6
				VT: RK 25, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 nat, +4 Rüst., +4 Verb.), TP 105 (10W8+20) REF+4, WIL+5, ZÄH+13, Verteidigung: Felsen fangen
				AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder 2 Hiebe +15 (1W8+9), FK Felsen +8 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				Besondere Angriffe: Felsen werfen (36 m)
				SW: ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +9; KMB +15; KMV 28, **Tal:** Doppelschlag Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule), **Fert:** Einschüchtern +14, Klettern +12 Wahr +8, **Sprachen:** Riesisch

	#	D6		INI / RK	##### Die Clanfeste
	TP	**104**	@	9 / 21	**Kreeg-Oger Käm 5, CB Riese, MHB1-201 RR-149, MHB1-201 RR-149**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW
			Das Schwert glüht und macht in		4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
			den ersten 3 Rd +2w6 Feuerschaden		**AG:** BR 12 m, NK Schwert +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken),
					Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
					Sprachen: Riesisch
	TP	**30**	@	5 / 17	**10 Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	**30**			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	**30**			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
	TP	**30**			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
	TP	**30**			**AG:** BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7)
	TP	**30**			FK Wurfspeer +1 (1W8+5) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
	TP	**30**			**SW:** ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18, **Tal:** Abhärtung
	TP	**30**			Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	TP	**30**			
	TP	**30**			
	#	**D7**		**INI / RK**	**##### Briselda, Grelthaga und Larastin**
	TP	**66**	@	8 / 20	**3 Annisvettel, CB Großer monströser Humanoider, MHB3-14**
	TP	**66**			INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13
	TP	**66**			**VT:** RK 20, RK-B 10, RK-FF 19 (+1 GE, -1 Größe, +10 natürlich), TP 66 (7W10+28), REF +6
					WIL +6, ZÄH +8, SR 5/Wuchtwaffen; ZR 17
					AG: BR 12 m, NK Biss +13 (1W6+7), 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Ergreifen)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konz +7
					SW: ST 25, GE 12, KO 18, IN 13, WE 13, CH 10, GAB +7; KMB +15 (Ringkampf +19); KMV 26
					Tal: Blind kämpfen, Einschüchternde Kraft, Große, Zähigkeit, Wachsamkeit
					Fert: Bluffen +7, Diplomatie +7, Einschüchtern, +17, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +3
					Wahr +13, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA	BF	1M306	Zerreißen		2 Klauen, 2W6+10, bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden

	#	D8		INI / RK	##### Aufgegebener Schrein
	TP	**130**	@	28 / 28	**Lamatar Baiden, Frostschrecken Waldläufer 8, RB MG Untoter (Kälte), MHB-142**
					INI +12; Dunkelsicht 18 m; Wahr +17
					VT: RK 28, RK-B 15, RK-FF 23 (+1 Ausweichen, +4, GE, +8 natürlich, +5 Rüstung)
					TP 130 (12 TW; 4W8+8W10+68), REF +11, WIL +8, ZÄH +11, Immun: Betäubung, Gifte
					Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Kälte; Resistenzen: Feuer 10
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Empfindlichkeit, gegen Feuer
					AG: BR 12 m, NK Hieb +14 (1W4+4 plus 1W6 Kälte plus Lebenskraftentzug)
					FK Kompositbogen des Eisinfernos (lang) +1, +16/+11/+6 (1W8+4/x3 plus 1W6 Kälte)
					VZ: ZS 5; Konz +7
					SW: ST 16, GE 18, KO -, IN 10, WE 14, CH 18, GAB +11; KMB +14; KMV 29,
					Tal: Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Heftiger Angriff, Kernschuss, Konz. Schlag,
					Schnelles Schießen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff
					(Hieb), **Fert:** Heimlichkeit +20, Klettern +11, Mit Tieren umgehen +19,
					Überlebenskunst +21, Wahr +17, Wissen (Geographie) +9, Wissen (Natur) +9,
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Varisisch
BA			Brut erzeugen		durch Gruftschrecken getötet: nach w4 Rd Gruftschrecken -it -2 auf alle Würfe
BA			Erzfeind		Menschen +2, Riesen +4
BA			Lebenskraftentzug		SG 16, 1 Stufe, ZÄH SG 14
BE			Bevorzugtes Gelände		Gebirge +4, Kälte +2
BE			Bund des Jägers		Gefährten, Erzfeindbonus für Gefährten oder Tiergefährte
BE		G82	Schneller Verfolger		normale Bewegungsrate ohne Mali bei Spur verfolgen
BE			Spuren lesen +4		
BE		G81	Tierempathie +12		Einstellung eines Tieres verbessern: St+CHMod+w20 =1Min >9m
BE		G40	Unterholt durchqueren		mit voller Bewegungsrate durch Unterholz ohne Verletzungen
BE	ÜF		Empfindlich > Auferstehung (ÜF)		Zauber wie Tote erwecken zerstören sofort, RWil > keine Wirkung

	#	D9		INI / RK	##### Wie die Schreckenskönige aus alter Zeit
	TP	**152**	@	16 / 25	**Barl Bruchbein, Steinriese Nekromant 7, NB Riese,MHB-220** INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +21 **VT:** RK 25, RK-B 14, RK-FF 20 (+5 GE, -1 Größe, +11, natürlich), TP 152 (19TW 12W8+7W6+74), REF +12, WIL +14, ZÄH +14, Verteidigung: Verbessertes Felsen fangen **AG:** BR 12 m, NK Erdspalter [Meisterarbeit] +22/+17/+12 (2W8+13/19-20/x3) oder 2 Hiebe +20 (1W8+9), FK Fels +18/+13/+8 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m RW 3 m ; ZF: ZS 7; Konz +10 ; VZ: ZS 7; Konz +10 **SW:** ST 29, GE 20, KO 17, IN 16, WE 14, CH 10, GAB +12; KMB +22; KMV 37, **Tal:** Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Materialienkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Umgang mit Kriegswaffen, Untote, befehligen, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Erdspalter), Waffenfokus (Erdspalter), Zauberfokus (Nekromantie), Zauberstab herstellen, **Fert:** Heimlichkeit +20, Klettern +22, Wahr +21, Wissen (Arkanes) +25, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +25, **Sprachen:** Gemein, Riesisch, Schoantisch, Terral, Thassilonisch
BA			Felsen werfen		54 m
BA			Negative Energie fokussieren		SG 13, 6/Tag, 6w6 Heilen/Schaden >9m
BE			Arkane Verbindung		Sihedron-Amulett
KAr	Ne	G267	Stab: Entkräftung 12x		Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
KAr		RR427	Siehedron-Amulett	#1	alle Rw+1, 1/Tag als FA Fal. Leben (w10 temp TP+1/St max10) #1h/St, Um Leiche: Sanfte Ruhe
ZF	BF	G67	Grabeshauch (ZF) Mag	6/T, 3Rd	Ziel wird erschüttert (Erschütterte: Panik) =SA >Berührungangriff ^3+INMod (8x)
3	Vw	G276	Fliegen	vk	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
2	Ne	G281	Geisterhand	vk	-w4 TP während des Zaubers, körperl. Hand für Berührungsang. =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R-
4	Ne	G277	Furcht SG19, 2x		Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
4	Ne	G346	Tote beleben > SC, die tot sind		Erschafft Skelette/Zombies =A ~vgm *Berührung #sofort R-
3	Ne	G267	Entkräftender Strahl		Strahl entkräftet ST/GE-6, ½Bew. =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1min/St RZ=Ersch. ST/GE-2
3	Hv	G272	Feuerball		1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Ne	G351	Vampirgriff 2x		1W6/2**SW:** ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
2	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG17, 2x		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Ne	G283	Ghulhand SG17, 2x		Lähmt Ziel, Ziel stinkt, das macht krank =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ
2	Ne	G349	Untote befehligen SG15		Untote gehorchen Befehlen =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
1	Ne	G292	Kalte Hand SG16		Berührung: 1W6 Schaden + -1**SW:** ST (RZ), Untote Panik (RW) =A ~vg *1Kreatur/St #sofort
1	Hv	G303	Magisches Geschoss 4x		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG16, 2x		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
0	Ne	G269	Erschöpfende Berührung	∞	Berührungsangriff erschöpft Ziel =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ
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-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

Kapitel 4 - Die Festung der Steinriesen

Teil 1 - Steinhagel über Sandspitze

	#	Rd 1		INI / RK	##### Die Belagerung des Nordtors
	TP	102	@	14 / 22	**3 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48),
					REF+6, WIL+7; ZÄH+12, Verteidigung: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen
	#	Rd 3		INI / RK	##### Chaos an der Gerberbrücke
	TP	102	@	14 / 22	**3 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48),
					REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigung: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen
	TP	95	@	16 / 18	**3 Schreckensbären, N Großes Tier, MHB1-24**
	TP	95			INI +5; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +12
	TP	95			**VT:** RK 18, RK-B 10, RK-FF 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 nat), TP 95 (10W8+50), REF+8, WIL+4
					ZÄH+12
					AG: BR 12 m, NK 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Ergreifen), Biss +13 (1W8+7)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 2, GE 13, KO 21, IN 2, WE 12, CH 10, GAB +7; KMB +15 (+19 Ringkampf)
					KMV 26 (30 > Zu-Fall-, bringen), **Tal:** Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus
					(Überlebenskunst), Rennen, Verbesserte Initiative, **Fert:** Schwimmen +19, Wahr +12;
					VolksMod: Schwimmen +4

	#	Rd 8		INI / RK	##### Drachenfeuer
	TP	149	@	11 / 29	**Langzahn, Männlicher jugendlicher roter Drache, CB Großer Drache Feuer, MHB-66** INI +5; Blindgespür 36 m, Dämmersicht, Drachensinne, Dunkelsicht 18 m, Rauchsicht Wahr +18 Aura Unheimliche Ausstrahlung (36 m, SG 18) **VT:** RK 29, RK-B 10, RK-FF 28 (+1 GE, -1 Größe, +15 natürlich, +4 Rüstung) TP 149 (13W12+65), REF +9, WIL +10, ZÄH +13, Immunitäten: Feuer, Lähmung, Schlaf Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte **AG:** BR 12 m, Fliegen 60 m (unbeholfen), NK Biss +1, +22 (2W6+9/19-20), Flügel +1, +16 (1W6+5), 2 Klauen +1, +22 (1W8+9), Schwanzschlag +1, +16 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m RW 1,50 m (mit Biss 3 m); ZF: ZS 13; Konz ; BZ: ZS 3; Konz +5 **SW:** ST 27, GE 12, KO 21, IN 14, WE 15, CH 14, GAB +13; KMB +22; KMV 33, **Tal:** Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen), **Fert:** Akrobatik +14 (im Sprung +18), Bluffen +18, Einschüchtern +18, Fliegen +11, Schätzen +18, Wahr +18, Wissen (Arkanes) +18, Zauberkunde +18, **Sprachen:** Drakonisch, Gemein
BA			Odemwaffe		Kegel mit 12 m Durchmesser, 8W6 Feuerschaden, REF SG 21, halbiert, alle 1W4 Runden
BF			Rauchsicht		Kann in Rauch perfekt sehen
ZF	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
ZF	Vw	G273	Feuerwerk SG14	∞	Feuer zu blendendes Licht/erstickenden Rauch =A ~vgm >12m "Würfel 6m #W4+1Rd RW
1	Be	G300	Magierrüstung	vk x6T↓	**VT:** RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Er	G369	Zielsich. Schlag + Heft.Angriff	#1	TW +20 =A ~vf *Du #Text
1	Ne	G328	Schwächestrahl		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
0	All	G245	Arkanes Siegel	∞	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Hv	G246	Aufblitzen SG12	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Vw	G311	Öffnen/Schließen	∞	Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

	#	Rd 9		INI / RK	##### Mühlteich
	TP	**151**	@	9 / 29	**Teraktinus, Steinriese Waldläufer 2, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
					INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
					VT: RK 29, RK-B 12, RK-FF 27 (+1 Ablenkung, +2 GE, -1 Größe, +11 natürlich
					+6 Rüstung), TP 151 (14TW; 12W8+2W10+86), REF +9, WIL +6, ZÄH +17
					Verteidigung: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 9 m, NK Leichter Streithammer +1, +20/+15/+10 (1W6+6/x4)
					Schwerer Streithammer des Verderbens (Zwerge) +1, +20/+15/+10 (1W8+11/19-20/x4)
					FK Fels +13/+8/+3 (1W8+15)
					SW: ST 31, GE 15, KO 23, IN 8, WE 14, CH 12, GAB +11; KMB +22; KMV 35, **Tal:** Ausfall,
					Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Konzentrierter Schlag, Schnelle
					Waffenbereitschaft, Verbesserter Kritischer Treffer (schwerer Streithammer),
					Waffenfokus (leichter Streithammer), Waffenfokus (schwerer Streithammer), **Fert:**
					Heimlichkeit +6 (+10 in felsigem Gelände), Sprachenkunde +0, Überlebenskunst +12,
					Wahr +12, **Sprachen:** Gemein, Riesisch, Zwergisch
BA			Erzfeind		Zwerge: +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erkennen,Überlebensk.,Wahrnehmung,Wissen
BA			Felsen werfen		54 m
	TP	**102**	@	18 / 22	**2 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	**102**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
					VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48),
					REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	Rd12		INI / RK	##### Bier oder Tod
	TP	**102**	@	18 / 22	**2 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	**102**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
					VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48),
					REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	Rd 16		INI / RK	##### Plünderung des Gutes Scarnetti
	TP	**102**	@	18 / 22	**3 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	**102**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	**102**			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48),
					REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

Teil 2 - Die Reise nach Jorgenfaust

#			INI / RK	##### Orkische Viehdiebe
TP	104	@	9 / 21	**3 Oger Käm 5, CB, Riese, MHB1-201 RR-149**
TP	104			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
TP	104			**VT:** RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW 4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
				Sprachen: Riesisch

#			INI / RK	##### Die Storvaltreppe
TP	85	@	15 / 21	**6 Hügelriesen, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219**
TP	85			INI -1; Dämmersicht; Wahr +6
TP	85			**VT:** RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 nat, +4 Rüstung), TP 85 (10W8+40)
TP	85			REF+2, WIL+3, ZÄH+11, Verteidigungsfähigkeiten: Felsen fangen
TP	85			**AG:** BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +14/+9 (2W8+10) oder
TP	85			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 (Zweih. Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule), **Fert:** Einschüchtern +12, Klettern +10 Wahr +6, **Sprachen:** Riesisch

BA		Felsen werfen		36m

#			INI / RK	##### Eisengipfel Patrouillen
TP	102	@	19 / 22	**2 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
				VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
				AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder 2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
				SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
				Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
				Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung) Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
				Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch

BF	AF	Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

TP	95	@	20 / 18	**3 Schreckensbären, N Großes Tier, MHB1-24**
TP	95			INI +5; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +12
TP	95			**VT:** RK 18, RK-B 10, RK-FF 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 nat), TP 95 (10W8+50), REF+8, WIL+4 ZÄH+12
				AG: BR 12 m, NK 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Ergreifen), Biss +13 (1W8+7) Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
				SW: ST 2, GE 13, KO 21, IN 2, WE 12, CH 10, GAB +7; KMB +15 (+19 Ringkampf) KMV 26 (30 > Zu-Fall-, bringen), **Tal:** Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Rennen, Verbesserte Initiative, **Fert:** Schwimmen +19, Wahr +12; **VolksMod:** Schwimmen +4

Teil 3 - Das Tal des schwarzen Turms

	#	A1		INI / RK	##### Wachposten
	TP	157	@	3 / 26	**Taigariese, CN Riesiger Humanoider (Riese), MHB2-210**
					INI +2; Dämmersicht; Wahr +13
					VT: RK 26, RK-B 14, RK-FF 24 (+4 Ablenkung, +2 GE, -2 Größe, +8 natürlich, +4 Rüstung)
					TP 157 (15W8+90), REF +9, WIL +10, ZÄH +9
					Immunitäten: Verzauberungs- und Illusionszauber; Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Speer +19/+14/+9 (3W6+15/x3) oder
					2 Hiebe +19 (1W8+10), FK Felsen +11 (2W6+15) oder Speer +11 (3W6+10/x3)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 31, GE 14, KO 22, IN 12, WE 17, CH 15, GAB +11; KMB +23; KMV 39, **Tal:** Ausdauer,
					Aus vollem Lauf schießen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille,
					Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Selbsterhaltung, Wachsamkeit, **Fert:**
					Heimlichkeit +6 (im Unterholz +12), Klettern +15, Überlebenskunst +20, Wahr +13,
					Wissen (Religion) +11; **VolksMod:** Heimlichkeit im, Unterholz +6
					Sprachen: Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m
BE	ÜF		Ahnengeistbeschwörung (ÜF)		1/Tg 10Min: für 24h RK+4, Imm>Ver+Ill, +1aus: Elem. Trotzen/Schutz v. B/G, Segnen/Unsichtb. sehen
	TP	95	@	9 / 22	**6 Hügelriesen-Runensklaven, CB Großer Humanoider, RR-410**
	TP	95			INI +0; Dämmersicht; Wahr +7
	TP	95			**VT:** RK 22, RK-B 9, RK-FF 22 (-1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung), TP 95 (10W8+50)
	TP	95			REF +3, WIL +4, ZÄH +11, Immunitäten: Entkräftung, Erschöpfung, Furcht
	TP	95			Verteidigung: Felsen fangen, Schmerzresistenz, Schwächen: Arkaner Verfall
	TP	95			**AG:** BR 18 m (mit Rüstung 15 m), NK 2 Hiebe +15 (1W8+9) oder Zweihändige Keule +19/+11
					(2W8+13), FK Fels +7 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 29, GE 10, KO 19, IN 4, WE 8, CH 5, GAB +7; KMB +17; KMV 27, **Tal:** Abhärtung,
					Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang mit Kriegswaffen
					(Zweihändige Keule), Unverwüstlich, Waffenfokus (Zweihändige Keule), Zähigkeit, **Fert:**
					Klettern +14, Wahr +7, **Sprachen:** Riesisch
BA			Arkaner Schub		1/Tag: als SA für 6Rd Hast, +1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref
BA			Felsen werfen		36 m
	#	A3		INI / RK	##### Wyvernhöle
	TP	87	@	25 / 23	**3 verbesserte Wyvern, N Großer Drache, MHB1-281**
	TP	87			INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +20
	TP	87			**VT:** RK 23, RK-B 10, RK-FF 18 (+1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +4 verb.),
					TP 73 (7W12+28+2/St), REF +8, WIL +10, ZÄH +11, Immunitäten: Lähmung, Schlaf
					AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (unbeholfen), NK Stachel +12 (1W6+6 plus Gift)
					Biss +12 (2W6+6, plus Ergreifen), 2 Flügel +7 (1W6+4), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 19, GE 12, KO 18, IN 7, WE 12, CH 9, GAB +7; KMB +14 (+18 Ringkampf); KMV 27
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +7, Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +13,
					Wahr +20; **VolksMod:** Wahr +6, **Sprachen:** Drakonisch
BA			Krallen		2 Krallen +12, 1W6+6
BF	AF		Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=19, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 KO, H=2 RW

	#	A4		INI / RK	##### Todesspinnenhöhle
	TP	71	@	22 / 19	**3 Todesspinnen, N Großer Untoter, MHB3-263**
	TP	71			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +15 Aura Befall (1,50 m, 1W6 plus Gift)
	TP	71			**VT:** RK 19, RK-B 11, RK-FF 17 (+2 GE, -1 Größe, +8, natürlich), TP 71 (11W8+22), REF +5
					WIL +8, ZÄH +5, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte
					Todeseffekte
					AG: BR 9 m, Klettern 6 m, NK Biss +15 (2W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 26, GE 14, KO -, IN 7, WE 13, CH 15, GAB +8; KMB +17; KMV 29 (41 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag,
					Verbesserte Initiative, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag, **Fert:**
					Heimlichkeit +16, Klettern +16, Wahr +15; VolksMod; Heimlichkeit +4
BA			Spinnennetz		Fernkampfangriff +9, SG 15, 11 TP
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF	ÜF		Befall (ÜF)		Rad 1,5m: kl. Spinnen: w6 + Gift, Zäh SG17>1Rd Übel, Fläschenschaden>9TP: hebt 3Rd auf
BF			Gift		A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 ST, H=2 RW
	#	A5		INI / RK	##### Langzahns Höhle
	TP	149	@	11 / 29	**Langzahn, Männlicher jugendlicher roter Drache, CB Großer Drache Feuer, MHB-66**
					INI +5; Blindgespür 36 m, Dämmersicht, Drachensinne, Dunkelsicht 18 m, Rauchsicht
			Falls Langzahn den Angriff auf		Wahr +18 Aura Unheimliche Ausstrahlung (36 m, SG 18)
			Sandspitze überlebt hat		**VT:** RK 29, RK-B 10, RK-FF 28 (+1 GE, -1 Größe, +15 natürlich, +4 Rüstung)
					TP 149 (13W12+65), REF +9, WIL +10, ZÄH +13, Immunitäten: Feuer, Lähmung, Schlaf
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Kälte
					AG: BR 12 m, Fliegen 60 m (unbeholfen), NK Biss +1, +22 (2W6+9/19-20), Flügel +1, +16
					(1W6+5), 2 Klauen +1, +22 (1W8+9), Schwanzschlag +1, +16 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m
					RW 1,50 m (mit Biss 3 m); ZF: ZS 13; Konz ; BZ: ZS 3; Konz +5
					SW: ST 27, GE 12, KO 21, IN 14, WE 15, CH 14, GAB +13; KMB +22; KMV 33, **Tal:** Heftiger
					Angriff, Konzentrierter Schlag, Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter
					Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen), **Fert:**
					Akrobatik +14 (im Sprung +18), Bluffen +18, Einschüchtern +18, Fliegen +11,
					Schätzen +18, Wahr +18, Wissen (Arkanes) +18, Zauberkunde +18,
					Sprachen: Drakonisch, Gemein
BA			Odemwaffe		Kegel mit 12 m Durchmesser, 8W6 Feuerschaden, REF SG 21, halbiert, alle 1W4 Runden
BF			Rauchsicht		Kann in Rauch perfekt sehen
ZF	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
ZF	Vw	G273	Feuerwerk SG14	∞	Feuer zu blendendes Licht/erstickenden Rauch =A ~vgm >12m "Würfel 6m #W4+1Rd RW
1	Be	G300	Magierrüstung	vk x6T↓	**VT:** RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Er	G369	Ziels. Schlag + Heft.Angriff	#1	TW +20 =A ~vf *Du #Text
1	Ne	G328	Schwächestrahl		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
0	All	G245	Arkanes Siegel	∞	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Hv	G246	Aufblitzen SG12	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-

	#	A6		INI / RK	##### Das Steintor
	TP	91	@	19 / 21	**3 Mönchs-Harpyien, MHB-147, RB MG monströse Humanoide**
	TP	91			INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	91			**VT:** RK 21, RK-B 20, RK-FF 16 (+2 Ablenkung, +1, Ausweichen, +4 GE, +1 Mönch
					+1 natürlich, +2 WE), TP 91 (13TW; 7W10+6W8+26), REF +14, WIL +12, ZÄH +11
					+2 gegen Verzauberung, Immunitäten: Krankheiten; Verteidigung: Entrinnen
					AG: BR 12 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich), NK 2 Krallen +9 (1W4+1)
					Schlaghagel +14/+9/+4 (1W8+3)
					SW: ST 16, GE 18, KO 14, IN 7, WE 14, CH 15, GAB +11; KMB +16; KMV 34, **Tal:** Ausweichen
					Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Fähigkeitsfokus (Betörender Gesang), Geschosse
					abwehren, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schweben,
					Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Waffenloser Schlag,
					Fert: Auftreten (Singen) +14, Bluffen +9, Fliegen +14, Sprachenkunde +0, Wahr +12
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Thassilonisch
BA	BF	G72	Betäubender Schlag	7/Tag	St4: +erschöpft, 8: kränkelnd, 12: wankend, 16: per. Blind/Taub, 20:gelähmt
BA	ÜF		Betörender Gesang (ÜF)		Rad 90m: WIL SG16 > Betörung, geht zur Harpyie, wehrt sich nicht
	BF	G70	Schlaghagel (AF) Mön		Als VA: +1Angriff (St8:2, 15:3)unbewaffent/Möchswaffe, GAB=St, voller STBon, lesen
	BF	G72	Hochsprung (AF) Mön		FW Akrobatik+St, um horizontal/vertikal zu springen, immer Anlauf, KI Pkt: +20
BE	BF	G72	Ki-Vorrat 5 Punkte, Magie		KI-Punkte: ½St+WEMod, ST4: mag, 10:>SR rechtsch., 16: Adam., 1Pkt: +1Schlaghagel/+6m/RK+4
BE	BF	G72	Manövertraining (AF) Mön		für KMB: GAB=St
BE	BF	G72	Reinheit des Körpers (AF) Mön		Immun gegen alle Krankheiten, auch übernatürliche und magische
BE	BF	G72	Ruhiger Geist (AF) Mön		RW+2 gegen Zauber und Effekte der Zauberschule Verzauberung
BE	BF	G72	Schnelle Bewegung (AF) Mön		Verbesserungsbonus zu seiner Bewegungsrate: St3:3m, 6:6m, 9:9m, 12:12m, 15:15m, 18:18m
BE	BF	G72	Sturz abbremsen (AF) Mön		Sturzhöhe -6m, St6:9m, 8:12m, 10:15m, 12:18m, 14:21m, 16: 24m, 18:27m, 20: jede Distanz
	#	A7		INI / RK	##### Die Mauern von Jorgenfaust
	TP	102	@	13 / 22	**4 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6, WIL+7
	TP	102			ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
			Je einer pro Turm		2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BA			Felsen werfen		54 m

	#	A8		INI / RK	##### Innenhof von Jorgenfaust
	TP	102	@	8 / 22	**Steinriese, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220** INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12 **VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6 WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen **AG:** BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder 2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m **SW:** ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30 **Tal:** Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule) **Fert:** Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung) Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung **Sprachen:** Gemeinsprache, Riesisch
BA			Felsen werfen		54 m
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen
	TP	133	@	8 / 21	**Mammut, N Riesiges Tier, MHB1-95** INI +1; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +24 **VT:** RK 21, RK-B 9, RK-FF 20 (+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich), TP 133 (14W8+70) REF +10, WIL +7, ZÄH +14 **AG:** BR 12 m, NK Durchbohren +21 (2W8+12), Hieb +20 (2W6+12), Angriffsfläche 4,50 m RW 4,50 m **SW:** ST 34, GE 12, KO 21, IN 2, WE 13X, CH 7, GAB +10; KMB +24; KMV 35 (39 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Durchbohren), **Fert:** Wahr +24
BA		M104	Trampeln		2W8+18, HG 29, wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen
	#	A10		INI / RK	##### Mammutstall
	TP	133	@	17 / 21	**3 Mammuts, N Riesiges Tier, MHB1-95** INI +1; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +24 **VT:** RK 21, RK-B 9, RK-FF 20 (+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich), TP 133 (14W8+70) REF +10, WIL +7, ZÄH +14 **AG:** BR 12 m, NK Durchbohren +21 (2W8+12), Hieb +20 (2W6+12), Angriffsfläche 4,50 m RW 4,50 m **SW:** ST 34, GE 12, KO 21, IN 2, WE 13X, CH 7, GAB +10; KMB +24; KMV 35 (39 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille, Waffenfokus (Durchbohren), **Fert:** Wahr +24
	TP	133			
	TP	133			
BA		M104	Trampeln		2W8+18, HG 29, wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen
	#	A11		INI / RK	##### Der Speisesaal
	TP	172	@	16 / 19	**Glut, Männlicher verbesserter Schreckensbär, N Riesiges Tier, MHB1-24 + 294** INI +0; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +24 **VT:** RK 19, RK-B 8, RK-FF 19 (-2 Größe, +11 natürlich), TP 172 (15W8+105), REF +9 WIL +8, ZÄH +16 **AG:** BR 12 m, NK Biss +20 (2W6+11), 2 Klauen +21 (1W8+11/19-20 plus Ergreifen) Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m **SW:** ST 33, GE 11, KO 25, IN 2, WE 12, CH 10, GAB +11; KMB +24 (+28 Ringkampf); KMV 34, (38 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfokus, (Klauen), **Fert:** Schwimmen +19, Wahr +24

#	A12		INI / RK	##### Die Halle des Bären
TP	133	@	10 / 21	**Isvig und Jaansk, Frostriesen, CB Großer Humanoider (Kälte, Riese), MHB1-218**
TP	133			INI -1; Dämmersicht; Wahr +10
				VT: RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung)
				TP 133 (14W8+70), REF +3, WIL +6, ZÄH +14, Immunitäten: Kälte; Verteidigung:
				Felsen fangen, Schwächen: Feuer
				AG: BR 15 m, NK Zweihändige Axt +18/+13 (3W6+13) oder, 2 Hiebe +18 (1W8+9)
				FK Felsen +9 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 29, GE 9, KO 21, IN 10, WE 14, CH 11, GAB +10; KMB +20; KMV 29
				Tal: Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Rundumschlag,
				Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Axt), Verbessertes Überrennen, Verbessertes
				Waffe zerschmettern, **Fert:** Einschüchtern +7, Handwerk (ein beliebiges) +7,
				Heimlichkeit +5 (+9 im Schnee), Klettern +13, Wahr, +10; **VolksMod:** Heimlichkeit +4
				im Schnee, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA		Felsen werfen		36 m
#	A13		INI / RK	##### Die Felsnadel
TP	120	@	21 / 22	**2 Rochs, N Gigantisches Tier, MHB1-223**
TP	120			INI +6; Dämmersicht; Wahr +15
				VT: RK 22, RK-B 8, RK-FF 20 (+2 GE, -4 Größe, +14 natürlich), TP 120 (16W8+48)
				REF +14, WIL +8, ZÄH +13
				AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich, NK 2 Krallen +18 (2W6+9/19-20
				plus Ergreifen), Biss +17 (2W8+9), Angriffsfläche 6 m; RW, 4,50 m
				SW: ST 28, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 11, GAB +12; KMB +25 (+29 Ringkampf)
				KMV 37; **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,
				Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter
				Kritischer Treffer (Kralle), Waffenfokus (Kralle), **Fert:** Fliegen +7, Wahr +15

	#	A14		INI / RK	##### Der schwarze Turm
	TP	152	@	19 / 29	**Der Schwarze Mönch, Azlanti Mumienhegemon Mönch 11, RB MG Untoter, RR-208**
					INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18 Aura Verzweiflung (9 m, gelähmt für 1W4 Runden,
					WIL SG 22 keine Wirkung)
					VT: RK 29, RK-B 21, RK-FF 24 (+1 Ausweichen, +4, GE, +2 Mönch, +8 natürlich, +4 WE)
					TP 152 (11W8+99), REF +13, WIL +11, ZÄH +14; +2 gegen Verzauberung
					Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Gift
					Kälte, Krankheit; SR 5/-; Verteidigung: Resistenz gegen Fokussieren +4
					Verbessertes Entrinnen, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR Fliegen 15 m (perfekt), NK Schlaghagel +19/+19/+14/+14/+9/+9
					(1W10+10/19-20 plus Mumienfäule); ZF: ZS 11; Konz +18
					SW: ST 30, GE 18, KO -, IN 12, WE 18, CH 24, GAB +8; KMB +21; KMV 41, **Tal:** Abhärtung,
					Ausweichen, Betäubender Schlag, Blitzschnelle Reflexe Kampfreflexe, Heftiger
					Angriff, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Waffenloser Schlag), Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes
					Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Waffenloser Schlag), **Fert:** Akrobatik +18, Fliegen +15
					Wahr +18, Wissen (Arkanes) +12, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +12,
					Sprachen: Thassilonisch
BA		G72	Betäub. Schlag SG19, 1/Tg	#1	BT: Bet. Schlag, St4: +erschöpft, 8: kränkelnd, 12: wankend, 16: per. Blind/Taub, 20:gelähmt
BA	ÜF		Mumienfäule (ÜF)		A=Fluch/Krankheit, SGZ=16, I=1Min, F=1/Tg, E=w6 KO + w6 CH, H=keine
BA		G70	Schlaghagel		Als VA: +1Angriff (St8:2, 15:3)unbewaffent/Möchswaffe, GAB=St, voller STBon, lesen
BA	ÜF		Todesodem (ÜF)		alle w4 Rd: Kegel 9m Leichengas: Zäh Sg22 > w4 neg. Stufen, Tot: nach w4 Rd Juju-Zombie
BE	BF	G72	Diamantkörper		Immunität gegen jede Art von Giften
BE	BF	G72	Hochsprung		FW Akrobatik+St, um horizontal/vertikal zu springen, immer Anlauf, KI Pkt: +20
BE			Ki-Vorrat		9 Punkte, rechtschaffene Magie
BE	BF	G72	Manövertraining		für KMB: GAB=St
BE	BF	G72	Reinheit des Körpers		Immun gegen alle Krankheiten, auch übernatürliche und magische
BE	BF	G72	Ruhiger Geist		RW+2 gegen Zauber und Effekte der Zauberschule Verzauberung
BE	BF	G72	Schnelle Bewegung		Verbesserungsbonus zu seiner Bewegungsrate: St3:3m, 6:6m, 9:9m, 12:12m, 15:15m, 18:18m
BE	BF	G72	Sturz abbremsen 15 m		Sturzhöhe -6m, St6:9m, 8:12m, 10:15m, 12:18m, 14:21m, 16: 24m, 18:27m, 20: jede Distanz
BE		G72	Unversehrtheit des Körpers		für 2 KI Pkt: TP +St heilen
BF	ÜF		Verzweiflung (ÜF)		Rad 9m: Mumie erblicken: WIL SG16 > w4 Rd gelähmt
ZF	Vw	G304	Metall erhitzen SG19	∞	Erhitzt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW
ZF	Be	G328	Schwarm herbeizaubern	∞	Beschwört Fledermäuse/Ratten/Spinnen =1Rd ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #Konz.+2Rd R-
ZF	Vz	G342	Tierbote	∞	Schickt sehr kleines Tier an bestimmten Ort =1min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St R-
ZF	Vz	G343	Tiere beruhigen SG18	∞	Beruhigt 2W4+St TW an Tieren =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Ne	G349	Untote befehligen SG19	2/T↓	Untote gehorchen Befehlen =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	Er	G263	Einswerden mit der Natur		3 Geländefakten lernen =10min ~vg "oberirdisch:1,5km/St/unterrirdisch30m/St *Du #sofort
ZF	Be	G291	Insektenplage		1 Wespenschwarm/3St (max6) =1Rd ~vgG >120m+12m/St #1min/St R-
ZF	Vz	G342	Tiere beherrschen SG20		Tier gehorcht stillen, geistigen Befehlen =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
ZF	Vw	G363	Windkontrolle		Ändert Windrichtung/Geschwindigkeit =A ~vg "Radius 12m/St #10min/St RZ
ZF	Hv	G268	Erdbeben, nicht eingesetzen!	1/T↓	schweres Beben im Bereich =A ~vgG >120m+12m/St "Radius 24m #1Rd R:Text
ZF	Be	G294	Kriechender Tod		Tausendfüßlernschwärme greifen an =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RZ
ZF	Hv	G333	Sonnenstrahl SG24		1Strahl/3St, 4W6 + Blind, Untote 1W6/St =A ~vgG >Linie 18m #1Rd/St RR
ZF	Vw	G362	Wetterkontrolle		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-

Teil 4 - Unter Jorgenfaust

#	B1		INI / RK	##### Höhle der Schreckensbären
TP	95	@	17 / 18	**3 Schreckensbären, N Großes Tier, MHB1-24,**
TP	95			INI +5; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +12
TP	95			**VT:** RK 18, RK-B 10, RK-FF 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 nat), TP 95 (10W8+50), REF+8, WIL+4 ZÄH+12
				AG: BR 12 m, NK 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Ergreifen), Biss +13 (1W8+7)
				Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
				SW: ST 2, GE 13, KO 21, IN 2, WE 12, CH 10, GAB +7; KMB +15 (+19 Ringkampf)
				KMV 26 (30 > Zu-Fall-, bringen), **Tal:** Ausdauer, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst), Rennen, Verbesserte Initiative, **Fert:** Schwimmen +19, Wahr +12;
				VolksMod: Schwimmen +4

	#	B2		INI / RK	##### Der Durchgang zu den Ältesten
	TP	**171**	@	8 / 29	**Conna Die Weise, Steinriesenälteste Hxm 6, N G Humanoide, Riese, MHB-220**
					INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +20
					VT: RK 29, RK-B 14, RK-FF 26 (+2 Ablenkung, +1, Ausweichen, +2 GE, -1 Größe
					+11 natürlich, +4 Rüstung), TP 171 (18 TW; 12W8+6W6+96), REF +10, WIL +13, ZÄH +15
					Resistenzen: Säure 10; Verteidigung: Verbessertes Felsenwerfen
					AG: BR 12 m, NK Kurzspeer +1, +19/+14/+9 (1W8+8), FK Felsen werfen 54m
					+14 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m ; ZF: Steinriesenälteste: ZS 10; Konz+14,
					Blutlinie: ZS6, Konz +10, BZ: ZS 6, Konz +10
					SW: ST 25, GE 15, KO 21, IN 14, WE 14, CH 18, GAB +12; KMB +20; KMV 35
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner
					Wille, Kampfreflexe, Materialkomponentenlos zaubern, Tänzelnder Angriff,
					Verbesserter Eiserner Wille, Zauber ausdehnen, **Fert:** Klettern +28, Wahr +20,
					Wissen (Arkanes) +23, Zauberkunde +23
					Sprachen: Drakonisch, Gemein, Riesisch, Terral
BE			Geheimnis des Blutes		passt Zauber, die Energieschaden verursachen, an Blutlinienenergie an
KAr	Vw	G319	Trank: Rindenhaut +4		nat RKen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
1	Be	G300	Magierrüstung	vk	**VT:** RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
3	Vw	G276	Fliegen	vk 4/T	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	BF	G49	Elementarstrahl (ZF) Hxm	Blutlinie	7/Tag: Strahl 3w6 Säure >9m *Berührungsangriff Entfernung ^Chmod+3/Tag
ZF	Er	G269	Erzählende Steine	1/T↓	mit natürlichem/bearbeitetem Stein sprechen =10min/St ~vgG *Du #1min/St
ZF	Vw	G271	Fels>Schlamm SG19	Älteste	Fels zu Schlamm =A ~vgMG >30m+3m/St "2Würfel 3m/St #Permanent R:Text
ZF	Vw	G335	Stein formen		300dm³+30dm³/St Stein umformen =A ~vgMG *Berührung #sofort R-
2	Be	G284	Glitzerstaub	6T↓	Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW
2	H	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Il	G355	Verschwimmen		Tarnung: Fehlschlagchance 20% =A ~v *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Hv	G256	Brennende Hände	7/T↓	1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Vz	G312	Person bezaubern		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	H	G325	Schockgriff		1W6 Elektrizität/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *Berührungangriff NK #sofort R-
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Hv	G246	Aufblitzen	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vz	G251	Benommenheit	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	Il	G281	Geisterhaftes Geräusch	∞	Vorgetäuschtes 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	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
	TP	**102**	@	9 / 22	**4 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	**102**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	**102**			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6,
	TP	**102**			WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen werfen 54m +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	B3		INI / RK	##### Die Lagerstatt des Generals
	TP	160	@	17 / 31	**Galenmir, Steinriese, Kämpfer 4, N Großer Humanoider (Riese), MHB-220 RR-212**
					INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +9
					VT: RK 31, RK-B 10, RK-FF 30 (+1 GE, -1 Größe, +11, natürlich, +8 Rüstung)
					TP 160 (16 TW; 12W8+4W10+84), REF +8, WIL +10, ZÄH +19; +1 gegen Furcht
					Verteidigung: Tapferkeit +1, Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 12 m, NK 2 Hiebe +21 (1W8+19) oder Schwerer Streithammer +3
					+24/+19/+14 (1W8+24/19-20/x4), FK Fels +16/+11/+6 (1W8+16), Angriffsfläche 3 m
					RW 3 m
					SW: ST 32, GE 13, KO 21, IN 12, WE 12, CH 14, GAB +13; KMB +25; KMV 36, **Tal:** Eiserner
					Wille, Heftiger Angriff, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Ansturm,
					Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter
					Kritischer Treffer (Schwerer Streithammer), Waffenfokus (Schwerer Streithammer),
					Waffenspezialisierung (Schwerer Streithammer), Wuchtiger Schlag, **Fert:**
					Einschüchtern +15, Heimlichkeit +10, Klettern +22, Mit, Tieren umgehen +15,
					Reiten +12, Wahr +9, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		54 m
KAr	Hv	G261	Öl: Dunkelheit (Hammer)	vk	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
KAr	Vz	G288	Trank: Heldentum	vk	+2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
KAr	Vw	G278	Trank: Gasförmige Gestalt	>30TP	Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG *Kreatur #2min/St RW
	#	B4		INI / RK	##### Die Großhöhle von Jorgenfaust
	TP	102	@	3 / 22	**4 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6, WIL+7
	TP	102			ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen
	BF	G80	Erzfeind Wal		Erzfeind 1/5St: +2 TW,SW, Bluffen, Motiv erk. Überlebensk.,Wahrnehmung,Wissen (+2/Feind>1)
	BF	G33	Unerwarteter Schlag (AF) KK Bbr		Gelegenheitsangriff ohne Grund ^1/Kampfrausch

	#	B5a		INI / RK	##### Küche
	TP	**102**	@	18 / 22	**Grumelda, Steinriesin, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
					INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
					VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6, WIL+7
					ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Eiserner Löffel +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BA			Felsen werfen		54 m
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen
	#	**B7a**		**INI / RK**	**##### Engas Höhle**
	TP	**155**	@	19 / 21	**Enga Keckvia, Kobold Barbarin 12, CB Kleiner Humanoider (Reptil), MHB1-161**
					INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18
					VT: RK 21, RK-B 11, RK-FF 19 (+2 GE, -1 Größe, -2, Kampfrausch, +1 natürlich
					+7 Rüstung, +2 Schild), TP 155 (12W12+72), REF +6, WIL +10, ZÄH +14, SR 5/-
					Verteidigung: Fallengespür, Verbesserte Reflexbewegung
					Schwächen: Lichtempfindlichkeit
					AG: BR 9 m, NK Kurzspeer +3, +22/+17/+12 (1W4+8), FK Schleuder +15/+10/+5 (1W3+5)
					SW: ST 20, GE 15, KO 18, IN 10, WE 12, CH 8, GAB +12; KMB +16; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Blind kämpfen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Waffenfokus
					(Kurzspeer), **Fert:** Handwerk (Fallenmacher) +17, Heimlichkeit +18, Schwimmen +11,
					Überlebenskunst +10, Wahr +18, **Sprachen:** Drakonisch, Gemein
BA			Kampfrauschkräfte		Erh. Schadensred.+3, Ern. Lebenskraft 3W8+7, Schn. Re., Wach.Kampfhaltung RK+3>NK
BA	BF	G34	Stärkerer Kampfrausch 27Rd/Tg		+6ST/KO, +3Willen, -2RK, +2TP/St, danach Erschöpft ^4+KOMod+2Rd/St
BE		V127	Gewieft		+2 Volksbonus Beruf (Bergmann), Handwerk (Fallenm.) & Wahr; Handwerk (Fallenm.) & Heiml. = KF
BE	BF	G32	Schnelle Bewegung		Bewegung +3m (nicht mit schwerer Rüstung/Belastung)
KAr		G505	Feuerballhalskette (Typ IV)		werfen 21m: 4 Kugelln mit Feuerball: 8w6, 6w6, 4w6, 2w6
	#	**B7b**		**INI / RK**	**##### Die engen Tunnel**
	TP	**60**	@	23 / 20	**5 Rotkappen, NB Kleines Feenwesen, MHB2-214**
	TP	**60**			INI +8; Dämmersicht; Wahr +12
	TP	**60**			**VT:** RK 20, RK-B 15, RK-FF 16, (+4 GE, +1 Größe, +3 nat, +2 Rüstung), TP 60 (8W6+32)
	TP	**60**			Schnelle Heilung 3, REF+10, WIL+7, ZÄH+6, SR 10/Kaltes Eisen, Schwächen: Gottesscheu
	TP	**60**			**AG:** BR 18 m, NK Mittelgroße Sense +10 (2W4+10/x4), Tritt +4 (1W4+6)
					SW: ST 18, GE 19, KO 18, IN 16, WE 13, CH 15, GAB +4; KMB +7; KMV 21
					Tal: Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Sense)
					Fert: Akrobatik +15 (Springen +27), Bluffen +13, Einschüchtern +10
					Entfesselungskunst +15, Heimlichkeit +19, Klettern +15, Motiv erkennen +12
					Wahr +12, Wissen (Natur) +14, Besondere Eigenschaften: Schwere Waffen, Stiefeltritt
					Rote Kappe
BF	AF		Gottesscheu (AF)		als VA Heil. Symbol zeigen: WIL SG15 > 1Min Verängstigt+Flucht; ok 1 Minerschüttert
BF	ÜF		Rote Kappe (ÜF)		Mit Kappe (in Blut getränkt): SW+4, Schnelle Heilung 3
BF	AF		Schwere Waffen (AF)		für Mittelgroße Kreaturen geeignete Waffen ohne Mali führen
BF	AF		Stiefeltritt (AF)		Trittangriff: Sekundärangriff als VA oder Teil einer BA, wie Talent Tänzelnder Angriff

#	B8		INI / RK	##### Gerberei
TP	104	@	9 / 21	**3 Oger Käm 5, CB Riese, MHB1-201 RR-149**
TP	104			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
TP	104			**VT:** RK 21, RK-B 10, RK-FF 20 (+1 GE, -1 Größe, +6, natürlich, +5 Rüstung), TP 104 (9 TW 4W8+5W10+59), REF +3, WIL +5, ZÄH +13; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 12 m, NK Ogerhaken +1, +16/+11 (2W8+13/19-20/x3), FK Wurfspeer +8/+3 (1W8+6) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 23, GE 12, KO 20, IN 6, WE 12, CH 5, GAB +8; KMB +15; KMV 26, **Tal:** Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Ogerhaken), Verbesserte nat RK, Waffenfokus (Ogerhaken), Waffenspezialisierung (Ogerhaken), **Fert:** Einschüchtern +11, Wahr +5
				Sprachen: Riesisch

#	B9		INI / RK	##### Rüstkammer
TP	102	@	3 / 22	**2 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
				VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
				AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder 2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
				Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
				Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
				Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
				Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
				Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BA		Felsen werfen		54 m
BF	AF	Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

#	B10		INI / RK	##### Kaserne der Grubenwächter
TP	102	@	3 / 22	**4 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6
TP	102			WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
				AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder 2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
				Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
				Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
				Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
				Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
				Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BA		Felsen werfen		54 m
BF	AF	Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	B11		INI / RK	##### Kammer der Sihedron
	TP	147	@	7 / 24	**Lokansir, Jotunblut-Hügelriese, CB Riesiger Humanoider (Riese), MHB-219 RR-217**
					INI -2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +13
					VT: RK 24, RK-B 6, RK-FF 24 (-2 GE, -2 Größe, +18, natürlich), TP 147 (14W8+84)
					REF +2, WIL +6, ZÄH +15, Verteidigung: Felsen fangen; ZR 22
					AG: BR 15 m, NK Zweihändige Keule +3, +22/+17 (3W8+19/19-20), FK Fels +7 (2W6+16)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 33, GE 6, KO 23, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +10; KMB +23; KMV 31,
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff,
					Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Verbesserter Ansturm,
					Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Zweihändige Keule),
					Fert: Klettern +21, Wahr +13, **Sprachen:** Riesisch
BA	ÜF		Erderschütterndes Brüllen (ÜF)		alle w4 Rd: Kegel 12m: schweres Beben
BA			Felsen werfen		36 m
BA	ÜF		Mit Erde verschmelzen		verschmelzen mit Erde, dabei schnelle Heileung 1
	#	B12		INI / RK	##### Gefangene Drachen
	TP	115	@	23 / 22	**Econtredor und Sulaminga, Junge Roter Drachen, CB Großer Drache (Feuer), MHB1-66**
	TP	115			INI +5; Drachensinne, Rauchsicht; Wahr +15
					VT: RK 22, RK-B 10, RK-FF 21 (+1 GE, -1 Größe, +12 nat RK), TP 115 (11W12+44),
					REF +8, WIL +10, ZÄH +11, Immunitäten: Feuer, Lähmung, Schlaf
					Schwächen: Verwundbarkeit gegen Kälte
					AG: BR 12 m, Fliegen 60 m (ausreichend), NK Biss +17 (2W6+10), 2 Klauen +17 (1W8+7)
					2 Flügel +12 (1W6+3), Schwanzschlag +12 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m
					RW 1,50 m (3 m mit Biss); ZF: ZS 11 ; BZ: ZS 1
					SW: ST 25, GE 12, KO 19, IN 12, WE 13, CH 12, GAB +11; KMB +19; KMV 30 (34 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Konzentrierter Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter
					Schlag, **Fert:** Bluffen +15, Einschüchtern +15, Fliegen +9, Heimlichkeit +11, Motiv
					erkennen +15, Schätzen +15, Wahr +15, **Sprachen:** Drakonisch, Gemein
BA			Odemwaffe		12 m-Kegel, SG 19, 6W10 Feuer
BF			Rauchsicht		Kann in Rauch perfekt sehen
ZF	Vw	G568	Verstricken		½ Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG
ZF	Er	G299	Magie entdecken	∞	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
1	Ba	G322	Schild		Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Vw	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/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-
0	All	G368	Zaubertrick		Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	#	B13		INI / RK	##### Höhle der Lamia-Priesterinnen
	TP	161	@	20 / 27	**Seleval und Zaelsar, Kle der Lamaschtu 8, CB G mons. Humanoide, MHB-166 RR219**
					INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +27
					VT: RK 27, RK-B 16, RK-FF 22 (+2 Ablenkung, +1, Ausweichen, +4 GE, -1 Größe +7 nat, +4 Rüstung), TP je 161 (17TW; 9W10+8W8+76), REF +14, WIL +21, ZÄH +13
					AG: BR 9 m, NK Berührung +18 (1W4 Weisheitsentzug) oder 2 Klauen +15 (1W6+3) Krummschwert +2, +22/+17/+12 (2W6+11/15-20), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					ZF: Lamia (ZS 9; Konz +12 ; VZ: ZS 8; Konz +15
					SW: ST 18, GE 18, KO 18, IN 11, WE 24, CH 16, GAB +15; KMB +22; KMV 39 (43 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), **Fert:** Bluffen +20, Sprachenkunde +4, Wahr +27, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +11
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Riesisch
BA		G61	Macht der Götter +8		Stufe als Bonus auf **SW:** ST ^8 Rd/Tag
BA		E133	Neg. Energie fokus. SG17	6Rd/Tg	4w6 Heilen/Schaden >9m
BA		G57	Sense des Bösen	4Rd/Tg	Waffe wird unheilig
BE		2M297	Kleinere Waffen		Waffen zählen als eine Kat kleiner
3	Vw	G304	Magisches Schutzgewand	vk	Rüstung/Schild +1/4St =A ~vgG *Berührung #1h/St RW
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf **SW:** ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
4	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	vk	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder SG16	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	vk	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	#1	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Ba	G287	Heiligtum	TP < 40	Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
ZF	Il	G249	Bauchreden SG14	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Il	G331	Selbstverkleidung SG16	↓3x	Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG16		Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG16		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG17		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG16	1x	Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
ZF	BF	G57	Hauch d. Bösen (ZF) 4Rd	↓10x	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
ZF	BF	G61	Kraftschub (ZF) +4		Ziel +½St auf ST-Würfe (TW/KMB/KMV/FW…) =A #1Rd ^3+WEMod/Tag
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
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-
0	Er	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
1	Vz	G249	Befehl		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen	3x	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Be	G307	Mittelschw. Wunden heilen	3x	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG19		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Ne	G346	Totenglocke SG19		Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
3	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG20		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G329	Schwere Wunden heilen	2x	Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	Vw	G335	Stein formen		300dm³+30dm³/St Stein umformen =A ~vgMG *Berührung #sofort R-
4	Ne	G355	Vergiften		Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ
4	Hv	G348	Unheilige Plage SG21		Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
4	Hv	G356	Verständigung		max 25 Worte Nachrichten sofort überall hin =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd R-

#	B14		INI / RK	##### Tyrannische Trolle
TP	136	@	15 / 25	**Hurek Und Durek, Trolle Käm 5, CB Großer Humanoider (Riese), MHB-265 RR-219**
TP	136			INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 9 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +10
				VT: RK 25, RK-B 12, RK-FF 22 (+3 GE, -1 Größe, +5, natürlich, +8 Rüstung)
				TP je 136 (11 TW; 6W8+5W10+82); Regeneration 5 (Feuer oder Säure), REF +6, WIL +6
				ZÄH +16; +1 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +1
				AG: BR 9 m, NK Biss +17 (1W8+9), 2 Klauen +18 (1W6+11) oder Ranseur, +2
				+19/+14 (2W6+12/x3), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				SW: ST 26, GE 16, KO 25, IN 6, WE 13, CH 6, GAB +9; KMB +18; KMV 31, **Tal:** Eiserner
				Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Verbesserter Eiserner Wille,
				Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Klauen), Waffenfokus (Ranseur),
				Waffenspezialisierung (Klauen), Waffenspezialisierung (Ranseur), **Fert:** Klettern +14,
				Wahr +10, **Sprachen:** Riesisch
BA	BF	1M306	Zerreißen	2 Klauen, 1W6+7, bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden

Teil 5 - Die alte Bibliothek

	#	C2		INI / RK	##### Kammer der Verkleinerung
	TP	95	@	20 / 22	**Hügelriesen-Runensklave, CB Großer Humanoider, RR-410**
					INI +0; Dämmersicht; Wahr +7
					VT: RK 22, RK-B 9, RK-FF 22 (-1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung), TP 95 (10W8+50)
					REF +3, WIL +4, ZÄH +11, Immunitäten: Entkräftung, Erschöpfung, Furcht
					Verteidigung: Felsen fangen, Schmerzresistenz, Schwächen: Arkaner Verfall
					AG: BR 18 m (mit Rüstung 15 m), NK 2 Hiebe +15 (1W8+9) oder Zweihändige
					Keule +19/+11 (2W8+13), FK Fels +7 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 29, GE 10, KO 19, IN 4, WE 8, CH 5, GAB +7; KMB +17; KMV 27, **Tal:** Abhärtung,
					Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang mit Kriegswaffen
					(Zweihändige Keule), Unverwüstlich, Waffenfokus (Zweihändige Keule), Zähigkeit
					Fert: Klettern +14, Wahr +7, **Sprachen:** Riesisch
BA			Arkaner Schub		1/Tag: als SA für 6Rd Hast, +1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref
BA			Felsen werfen		36 m
	#	C3		INI / RK	##### Der Kessel des Riesenvolkes
	TP	107	@	17 / 26	**Steingolem, N Großes Konstrukt, MHB1-136**
					INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
					VT: RK 26, RK-B 8, RK-FF 26 (-1 GE, -1 Größe, +18 nat), TP 107 (14W10+30), REF+3,
					WIL+4, ZÄH+4, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung,
					Nekromantie , Schlaf , Todeseffekte, Magie; SR 10/Adamant
					AG: BR 6 m, NK 2 Hiebe +22 (2W10+9), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m, BA Verlangsamen
					SW: ST 28, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +14; KMB +24; KMV 33
BF	AF		Immunität gegen Magie (AF)		Immun > alle Zauber mit ZR, Fels zu Schlamm + Stein zu Fleisch wirken anders
BF	ÜF		Verlangsamen (ÜF)		alle 2 Rd als FA Verlangsamen mit Rad 3m, Dauer 7Rd, WIL SG 17 hebt auf

	#	C4		INI / RK	##### Der geköpfte Fürst
	TP	126	@	8 / 28	**Der Geköpfte Fürst, Schn. Ogerzombie-Untotenfürst Käm 6, NB G, MHB-287**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +17 Aura Frevel (Radius 3 m)
					VT: RK 28, RK-B 11, RK-FF 26 (+2 GE, -1 Größe, +7, natürlich, +10 Rüstung)
					TP 126 (12 TW; 6W8+6W10+66), REF +9, WIL +10, ZÄH +14; +2 gegen Furcht
					Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					SR 10/Magie; Verteidigungsfähigkeiten, Resistenz gegen Fokussieren +4, Tapferkeit +2
					AG: BR 9 m, NK Runenfrostkriegsbeil +21/+16 (1W8+15/19-20/, x3)
					Runenfrostkriegsbeil +21/+16 (1W8+10/19-20/x3), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					ZF: ZS 10; Konz
					SW: ST 31, GE 15, KO -, IN 10, WE 14, CH 18, GAB +10; KMB +21; KMV 33,
					Tal: Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff,
					Kampf mit zwei Waffen, Untote, befehligen, Verb. Initiative, Verb. Kritischer
					Treffer (Beil), Verbesserter Ansturm, Waffenfokus (Beil), Waffenspezialisierung
					(Beil), **Fert:** Einschüchtern +19, Klettern +21
					Sprachen: Riesisch; Untote, Telepathie 30 m
BA	ÜF		Brut erzeugen (ÜF)		getötetet Gegner erheben sich nach w4 Min als Zombies
BA			Schneller Schlag		Rad 3m: Macht einen Ort unheilig
BE	AF		Geköpft (AF)		kann immer noch hören, sehen und sprechen
BF	ÜF	G267	Entweihende Aura (ÜF)		Rad 3m: macht einen Ort unheilig
BF	ÜF		Untote befehligen (ÜF)		jede Art Zombi befehligen, 7/Tag wie Kleriker St 12
BF	ÜF		Untote Telepathie (ÜF)		Rad 30m mit jeder Art Untote kommunizieren, geistlosen Untoten als FA Befehl erteilen
ZF	Hv	G261	Dunkelheit	1/T↓	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ne	G277	Furcht SG18	#1	Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 9, menschliche schnelle Zobies
	TP	12	@	19 / 13	**9 Zombies schnell, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-287,**
	TP	12			INI +0; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	TP	12	herbeigezaubert		**VT:** RK 13, RK-B 10, RK-FF 12 (+2 nat), TP 12 (2W8+3), REF+0, WIL+0, ZÄH+3
	TP	12			Immunitäten: wie Untote
	TP	12			**AG:** BR 12 m, NK Hieb +4 (1W6+4)
	TP	12			**SW:** ST 17, GE 12, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +1; KMB +4; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
	TP	12	Schneller Schlag		mit VA: zusätzlicher Angriff mit höchstem GAB
	TP	12			
	TP	12			
	TP	71	@	6 / 10	**4 Hügelriesenzombies, Hügelriesen-Zombies, RR-226, NB Große Untote**
	TP	71			INI -2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	TP	71			**VT:** RK 10, RK-B 7, RK-FF 10 (-2 GE, -1 Größe, +3, natürlich), TP je 71 (13W8+13)
	TP	71			REF +3, WIL +9, ZÄH +5, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte
					Todeseffekte; SR 5/Hiebwaffen
					AG: BR 9 m, NK Hieb +1, +17 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 27, GE 6, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 26, **Tal:** Abhärtung
BE	BF	1M288	Wankend		nur eine einzige Bewegungs oder StandardAktion pro Runde (beides=Sturmangriff)

	#	C5		INI / RK	##### Unterkunft des Schmiedeunholds
	TP	137	@	21 / 25	**Schmiedeunhold (Skanderig), RB Großer Externar (Erde, Extraplanar)**
					INI +6; Im Dunkeln sehen; Wahr +15
					VT: RK 25, RK-B 11, RK-FF 23 (+2 GE, -1 Größe, +14, natürlich), TP 137 (11W10+77)
					REF +5, WIL +10, ZÄH +14, Immunitäten: Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10
					AG: BR 6 m, Durch Erde gleiten, Graben 6 m, NK Biss +17 (2W6+7 plus Rüstung zerbeißen)
					2 Klauen +17 (1W6+7), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m ; ZF: ZS 10; Konz +12
					SW: ST 24, GE 14, KO 25, IN 15, WE 12, CH 15, GAB +11; KMB +19; KMV 31, **Tal:** Eiserner
					Wille, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Mächtiges Gegenstand zerschmettern,
					Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Flammen erzeugen), Verbesserter Eiserner
					Wille, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, **Fert:**
					Akrobatik +16 (in Sprung +12), Handwerk (Fallen) +16, Heimlichkeit +12, Klettern +21,
					Mechanismus, ausschalten +16, Motiv erkennen +15, Wahr +15, Wissen
					(Baukunst) +16, **Sprachen:** Gemein, Infernalisch, Terral, Zwergisch
BA	AF		Adamantbiss (AF)		Biss wie Adamant für UMGehung Schadensresistenz
BF	AF		Rüstung zerbeißen (AF)		Beißt durch Rüstung: SG22 > versuch Rüstung zerschmettern
BF	ÜF		Sengender Speichel (ÜF)		alle w4 Rd: 3x3m geschmolzenes Metall spucken: 14w6 Feuer, REF SG22 ½
	Tal	G127	Mäch. Gegenst. zerschmettern K		+2 auf Zerschmettern, überschüssiger Schaden wirkt auf Gegner
	Tal	G134	Verb. Gegenstand zerschmettern K		Zerschmettern provoziert kein Gelegenheitsangriffe; +2 auf Zerschmetten, +2 > Zerschm.
ZF	Vw	G334	Spurlos Gehen	immer	Ziel hinterlässt keine Spuren =A ~vgG *1Kreatur/St #1h/St RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG15	∞	Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Vw	G335	Stein formen	∞	300dm³+30dm³/St Stein umformen =A ~vgMG *Berührung #sofort R-
ZF	Vw	G360	Wände passieren	∞	Erschafft Durchgänge in Holz/Stein =A ~vgm *Berührung #1h/St R-
ZF	Hv	G369	Zerbersten SG14	3/T↓	Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
ZF	Ba	G259	Dimensionsanker		Verhindert außerdimensionale Bewegungen =A ~vg >Strahl 30m+3m/St #1min/St R-
ZF	Hv	G273	Feuerwand		in: 2W6+1/St, >3m 2W4>6m 1W4 =A ~vgMG >30m+3/St "6m/St,6m hoch #Konz.+1Rd/St R-
ZF	Hv	G274	Schne. Flamme erzeugen		1W6 SP +1/St, Berührung oder Werfen =A ~vg "Flamme in Handfläche #1min/St R-
ZF	Vw	G275	Fleisch zu Stein SG18		Verwandelt Ziel in Statue =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RZ
ZF	Be	G336	Steinwand		Erschafft Steinwand, Größe Text =A ~vgMG >30m+3m/St "1,5x1,5m/S #sofort R:Text
ZF	Hv	G342	Tiefere Dunkelheit		übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-

	#	C6		INI / RK	##### Eingang zur Bibliothek
	TP	152	@	22 / 28	**Leuchtendes Kind, CB MG Externar (Böse, Extraplanar), MHB2-160**
					INI +7; Dunkelsicht 36 m; Wahr +25, Aura Blendendes Licht (18 m)
					VT: RK 28, RK-B 21, RK-FF 24 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +7 natürlich)
					TP 152 (16W10+64), REF +10, WIL +10, ZÄH +14, Immunitäten: Blindheit, Feuer, Gift
					Resistenzen: Kälte 10, Schall 10
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK 2 Berührungen +19 (4W10 Feuer plus Brennende
					Berührung), FK Gleißender Strahl +19 (Berührungsangriff im, FK, 10W6 Feuerschaden)
					ZF: ZS 12; Konz +19
					SW: ST 10, GE 17, KO 18, IN 15, WE 11, CH 24, GAB +16; KMB +16; KMV 37
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen, +26,
					Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +11, Magischen Gegenstand benutzen +23,
					Wahr +25, Wissen (Arkanes), +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Zauberkunde +21
					Sprachen: Telepathie 36 m
BE	ÜF		Strahlende Rüstung (ÜF)		**VT:** RK + CHMod, wird aufgehoben im Breich Dunkelheit ab St. 3
BF	AF		Blendendes Licht (AF)		als FA Rad 18m Licht: Zäh SG 25 > dauerhaftes Erblinden (Erfolg 24h immun)
BF	ÜF		Brennende Berührung (ÜF)		Erfolgreicher BÜ-Angriff: 5Rd 2w6 Feuer, löschen mit Dunkelheit
BF	ÜF		Gleißender Strahl (ÜF)		36m, überwindet jede SR, 10w6 Feuer, bei Untoten das doppelte
ZF	Hv	G297	Licht	↓∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren, selbst +50#		genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG20		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Il	G244	Arkane Spiegelung SG20	↓3x/Tag	Gelände sieht wie anderes aus incl Gebäude =A ~vg "Würfel 6m/St #Konz.+1h/St
ZF	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
ZF	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
ZF	Il	G317	Regenbogenmuster SG21		Lichter faszinieren 24TW Kreaturen =A ~vgmf >30m+3m/St "Radius 6m #Konz.+1Rd/St RW
ZF	Hv	G333	Sonnenstrahl		1Strahl/3St, 4W6 + Blind, Untote 1W6/St =A ~vgG >Linie 18m #1Rd/St RR
ZF	Ba	G367	Zauber zurückwerfen	↓1x/Tag	Reflektiert 1W4+6 Zaubergrade: Text =A ~vgMG *Du #10min/St
ZF	Il	G241	Abschirmung SG25		schirmt vor Ausspähung/Beobachtung ab =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 9m #24h R-
ZF	Il	G323	Schillerndes Muster SG25		verwirrt/betäubt 1TW Kreaturen/St =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #Konz.+2Rd
ZF	Vz	G339	Symb. d. Wahnsinns SG25		Ausgelöst: macht dauerhaft wahnsinnig =10min ~vgm "Radius 18m #Text RW
	#	C7		INI / RK	##### Die Thassilonische Bibliothek
	TP	67	@	17 / 17	**Mechanischer Bibliothekar, Experte 8, RN M Konstrukt, RR-227**
					INI +6; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +13
					VT: RK 17, RK-B 15, RK-FF 12 (+3 Ausweichen, +2, GE, +2 natürlich), TP 67 (10 TW
					2W10+8W8+20), REF +6, WIL +6, ZÄH +2, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung
					Gifte, Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität
					AG: BR 9 m, NK Hieb +11 (1W4+4), FK Netz +10
					SW: ST 17, GE 14, KO -, IN 12, WE 11, CH 5, GAB +8; KMB +11; KMV 26
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Verb. Blitzschnelle Reflexe,
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Handwerk (Buchbinder) +14, Schätzen +14,
					Sprachenkunde +14, Wahr +13, Wissen (Adel) +14, Wissen (Arkanes), +14, Wissen
					(Geographie) +14, **Sprachen:** Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Azlanti, Drakonisch,
					Elfisch, Ignal, Infernalisch, Riesisch, Terral, Thassilonisch
BF	ÜF		Erwachter Mechanismus (ÜF)		Erwachter, intelligenter, mechanischer Diener

	#	C8		INI / RK	##### Hager und Hungrig
	TP	**85**	@	21 / 20	**3 Hunde Von Tindalos, NB MG Externar (Böse, Extraplanar), MHB2-142**
	TP	**85**			INI +9; Dunkelsicht 36 m; Wahr +18
	TP	**85**			**VT:** RK 20, RK-B 15, RK-FF 15 (+5 GE, +5 natürlich), TP 85 (10W10+30), REF +12, WIL +8
					ZÄH +10, SR 10/Magie; Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Gift
					AG: BR 12 m, NK Biss +15 (2W6+3), 2 Klauen +15 (1W8+3); ZF: ZS 10; Konz +13
					SW: ST 17, GE 21, KO 16, IN 16, WE 21, CH 16, GAB +10; KMB +13; KMV 28 (32 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Blind kämpfen, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag,
					Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +18 (Springen +22),
					Einschüchtern +16, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +18, Überlebenskunst +18,
					Wahr +18, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Geographie) +13
					Sprachen: Aklo
BA	ÜF		Zerfetzender Blick (ÜF)		Blick: 9m, 5w6 Hieb ZÄH SG18 > keine Auswirkung
BE	AF		Außerweltlicher Verstand (AF)		Bei Telepathie/Gedankenkontakt: 5w6 NT Schaden, WIL SG18 > 2w4 RD verwirrt
BE	ÜF		Nichteuklidisches Tor (ÜF)		als SA: 1/Rd Mäch. Teleport, nur sich, Ebenenwechsel 3/Tag als SA an Winkel
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Er	G247	Aufspüren	↓3x/Tag	Enthüllt genauen Aufenthaltsort =10min ~vgG *Kreatur/Gegenstand R-
ZF	Ba	G259	Dimensionsanker		Verhindert außerdimensionale Bewegungen =A ~vg >Strahl 30m+3m/St #1min/St R-
ZF	Vw	G286	Hast		+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
ZF	Er	G248	Mächtige Ausspähung		Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus =A ~vgMG >∞ #1h/St RW
ZF	Vw	G355	Verlangsamen		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW

	#	C9		INI / RK	##### Mokmurians Zuflucht
	TP	287	@	22 / 32	**Mokmurian, Steinriese Wandler 11, CB G Riese, MHB-220 RR-229**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 9 m, Unsichtbares sehen; Wahr +25
					VT: RK 32, RK-B 13, RK-FF 28 (+1 Ausweichen, +3, GE, -1 Größe, +11 natürlich
					+4 Rüstung, +4 Schild), TP 287 (23 TW; 12W8+11W6+195), REF +10, WIL +15, ZÄH +19
					Resistenzen: Feuer 30 (oder gegen eine andere Energieart, die von der
					Gruppe bevorzugt wird); SR 10/Adamant (gegen die ersten 110 Schadenspunkte)
					Verteidigung: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (gut)
					NK 2 Hiebe +20 (1W8+7) oder Zauberspeichender (Vampirgriff) Knüppel des Schutzes +2
					+22/+17/+12 (1W8+9), FK Fels +17/+12/+7 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					ZF: ZS 11; Konz +16 ; VZ: ZS 11; Konz +16
					SW: ST 25, GE 17, KO 27, IN 20, WE 14, CH 14, GAB +14; KMB +22; KMV 36
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Magische Waffen und Rüstungen herstellen,
					Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Tänzelnder Angriff, Verbesserte
					Initiative, Wirbelwindangriff, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberstab
					herstellen, **Fert:** Fliegen +10, Heimlichkeit +22, Klettern +33, Wahr +25, Wissen
					(Arkanes) +31, Wissen (Baukunst) +31, Wissen (Geographie) +31, Zauberkunde +31,
					Sprachen: Aklo, Gemein, Orkisch, Riesisch, Terral, Thassilonisch
BA			Felsen werfen		54 m
BE			Arkane Verbindung		Keule
KAr	All	G250	Schriftrolle: Begrenzter Wunsch		Verändert die Realität =A ~vgm R-
KAr	Vw	G247	Stab: Ausdauer des Ochsen 13x		Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	BF	1M300	Gestalt wechseln (ÜF)	11Rd/Tag	Kann Gestalt zu einer Art/Gestalt wechsen: Bestiengestallt III / Elementargestallt I
ZF	BF	G67	Telekin. Faust (ÜF) Mag	8/Tag	1w4+5 Wuchtschaden =A >9m Berührungangriff
4	Be	G271	Fester Nebel	#1	Behindert Sicht+verlangsamt Bewegungen =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
5	Be	G344	Todeswolke	#2	Ziele mit max 3TW: Tod, mehr Text =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1min/St RZ
3	Be	G336	Stinkende Wolke SG18	#3	Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
1	Vw	G312	Person verkleinern SG16	2x #4	Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Vw	G312	Person vergrößern	#6	Ziel wächst um 100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
5	Ba	G322	schneller Schild	#5	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
6	Vw	G247	Auflösung SG21	2x	Kreatur/Würfel 3m 2W6SP/St, Ziel=0TP=>Staub =A ~vgMG >30m+3m/St "Strahl #sofort RZ
6	Hv	G331	schneler Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
5	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
5	Vw	G340	Telekinese SG20	2x	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
4	Be	G260	Dimensionstür		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Hv	G273	Feuerschild		Angreifer > Feuerschaden; du bist vor Hitze/Kälte geschützt =A ~vgm *Du #1Rd/St
4	Vw	G313	Mas.-Personen verkl. SG20	2x	Ziel schrumpft 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
4	Ba	G336	Steinhaut		SR10/Adamant (max150TP) =A ~vgm *Berührte Kreatur #10min/St RW
3	Hv	G272	Feuerball SG18		1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Vw	G276	Fliegen		Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
3	Vw	G304	Mächtige Magische Waffe		Waffe/50 Projektile +1/4St (max +5) =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG18		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Be	G284	Glitzerstaub SG17		Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW
2	Be	G310	Nebelwolke		Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Er	G348	Unsichtbares sehen		Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
2	Vw	G363	Windgeflüster	2x	Schickt Botschaft mit Wind =A ~vg >105Km *Radius 3m #1h/St R-
1	Ba	G242	Alarm		Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Be	G300	Magierrüstung		**VT:** 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	Ba	G325	Schutz vor Gutem	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG16	Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
0	All	G245	Arkanes Siegel	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Ne	G269	Erschöpfende Berührung	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	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

Kapitel 5 - Die Sünden der Retter

Teil 1 - Das Gedicht des Schreiberlings

	#			INI / RK	##### Der Schreiberling
	TP	150	@	22 / 27	**Der Schreiberling, Hüter, menschlicher Kler 12/ Käm 2, CB MG, Mensch, RR-241**
					INI +7; Wahr +20
					VT: RK 27, RK-B 18, RK-FF 23 (+4 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +9 Rüstung)
					TP 150 (14 TW; 12W8+2W10+82); Schnelle Heilung 5, REF+7, WIL+18, ZÄH+15
					+1 gegen Furcht, Immunitäten: geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Krankheiten
					SR 10/Adamant; Verteidigung: Attributsheilung, Bewegungsfreiheit, Tapferkeit +1, ZR 26
					AG: BR 12 m (Grundwert 18 m), NK Gezahntes Krummschwert +19/+14/+9 (2W4+9/15-20)
					FK Zurückkehrender Dolch aus kaltem Eisen +1, +15/+10/+5 (1W4+5/19-20)
					ZF: Domäne:ZS 12, Konz+20; ZF Hüter; ZS 14, Konz+16; VZ: ZS 12; Konz +20
					SW: ST 18, GE 16, KO 19, IN 12, WE 26, CH 14, GAB +11; KMB +15; KMV 33
					Tal: Abhärtung Ausweichen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Heftiger Angriff,
					Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnell zaubern, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert), Zauber ausdehnen, **Fert:**
					Auftreten (Redekunst) +9, Bluffen +15, Einschüchtern, +12, Motiv erkennen +13,
					Wahr +20, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11,
					Zauberkunde +11, **Sprachen:** Abyssisch, Thassilonisch, Besondere Eigenschaften
					Gesegnetes Leben, Gesegnete Stätte
BA			Macht der Götter +12Rd/T		Stufe als Bonus auf ST ^St*Rd/Tag
BA			Neg. Energie fok. 5/Tag SG18, 6w6		w6 +w6/2St Heilen/Schaden >9m
BF	AF		Attributsheilung (AF)		heilt 1 Punkt Att-Schaden / Rd pro Attribut
BF	AF		Gesegnetes Leben (AF)		altert und atmet nicht, benötigt weder Nahrung noch Schlaf
BF	AF		Gesegnete Stätte (AF)		ist an A1-A10 gebunden
ZF	Ba	G242	Alarm H 3/T	M	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
ZF	Ba	G358	Wächter und Hüter H 1/T	M	viele mag Effekte schützt Bereich: Text =30min ~vgmf "18m²/St #2h/St R:Text
3	Ba	G347	Unauffindbarkeit	M	SG > Ausspähung +11+St =A ~vgm *Kreatur/Gegenstand #1h/St RW
4	Vw	G304	Ausg. mag. Schutzgewand	M	Rüstung/Schild +1/4St =A ~vgG *Berührung #1h/St RW
5	Vw	G304	Ausged. Mäch. Mag. Waffe	M	Waffe erhält Bonus von +1 =A ~vgG #1min/St RW
6	Ba	G336	Steinhaut	vk	SR10/Adamant (max150TP) =A ~vgm *Berührte Kreatur #10min/St RW
5		M306	Zauberresistenz	vk	kann Auswirkungen von Zauber und ZF vermeiden
4	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	vk	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Vw	G247	Ausdauer des Ochsen	vk	Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
6	Be	G309	Monster herbeizaubern VI	#1	Extrapl. Kreatur =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R- @w3 Babaus
5	Vw	G282	Gerechte Macht	#2	Größe x2, Gewicht x8, ST/KO+4, GE-2, natRK+2, SR5/Gutes =A ~vgG *Du #1Rd/St
5	Hv	G285	Schnelle Göttliche Gunst	#3	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
6	Hv	G359	Schn. Waffe des Glaubens	#4	eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
ZF	BF	G62	Meisterh. Illusion D 12Rd	∞	Wie Schleier, verbirg Dich+Verbündete "Rad 9m ^St*Rd/Tag
ZF	BF	G61	Kraftschub +6 D	11/T	Ziel +½St auf ST-Würfe (TW/KMB/KMV/FW…) =A #1Rd ^3+WEMod/Tag
ZF	BF	G62	Nachahmungstäter 12 Rd	11/T	Wie Spiegelbild mit 1 Doppelgänger =BA #St*Rd ^3+WEMod/Tag
ZF	Be	G260	Dimensionstür H ∞	>10	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
ZF	Vw	G293	Klopfen H	3/T	Öffnet normale/mag verschlossene Dinge 0.9m²/St =A ~v >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Ba	G244	Arkanes Schloss H	1/T	Verschließt 1 Pforte/Truhe magisch =A ~vgm >Berührung *Tür 3m²/St #Permanent R-
ZF	Ba	G277	Fortschicken H	1/T	Zwingt Kreatur auf ihre Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
ZF	Er	G287	Heiliges Gespräch H	1/T	Gottheit beantwortet eine Ja/Nein-Frage/St =10min ~vgm *Du #1Rd/St
ZF	Er	G288	Hellhören/Hellsehen H	1/T	auf Entfernung hören oder sehen =10min ~vgFG >120m+12m/St #1min/St R-
ZF	Ba	G315	Pforte zuhalten H	1/T	Hält eine Tür zu =A ~v >30m+3m/St #1min/St R-
ZF	Er	G357	Vorahnung H	1/T	Vorahnung ob Aktion gut/schlecht 70%+1%/St =1min ~vgmf *Du #sofort
ZF	BA	G371	Zutritt verwehren H	1/T	Blockiert Ebenenreisen+Text =6Rd ~vgm >30m+3m/St "Würfel 18m/St #Permanent R:Text

6	Be	G287	Heilung		Heilt 10TP/St +Krankheiten+geistige Schäden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
5	Ba	G323	Schneller Schild des Glaubens		Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
4	Hv	G285	Göttliche Macht		TW/SW/ST +1/3St (max6),+1TP/St, +1ATT =A ~vgG *Du #1Rd/St
4	Be	G295	Kritische Wunden heilen		Heilt 4W8+1/St (max +20) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
4	Ne	G355	Vergiften SG22		Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ
4	Vz	G356	Verwirrung SG22		Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
3	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG21		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G309	Monster herbeizaubern III		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
3	Ba	G326	Schutz vor Energien		Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
3	Be	G329	2x Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Be	G307	2x Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG20		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Ne	G320	Sanfte Ruhe		Konserviert eine Leiche =A ~vgMG *Leiche #1Tag/St RW
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Vz	G249	Befehl SG19		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Ba	G287	Heiligtum		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	2x Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Ne	G247	Ausbluten SG18		Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
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 lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
	TP	**73**	@	16 / 19	**1w3 Babau, CB MG Externar, Dämon, Extraplanar, MHB1-39**
	TP	**73**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +19
	TP	**73**			**VT:** RK 19, RK-B 11, RK-FF 18 (+1 GE, +8 nat), TP 73 (7W10+35), REF+6, WIL+5, ZÄH+10
					Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
					SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; Verteidigung: Schützender Schleim; ZR 17
					AG: BR 9 m, NK 2 Klauen +12 (1W6+5), Biss +12 (1W6+5), oder Langspeer, +12/+7
					(1W8+7), Biss +7 (1W6+2), Angriffsfläche 1,5 m; RW 1,5 m (3 m mit Langspeer); ZF: ZS 7
					SW: ST 21, GE 13, KO 20, IN 14, WE 13, CH 16, GAB +7; KMB +12; KMV 23, **Tal:** Eiserner
					Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative,
					Fert: Akrobatik +11, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +22
					Klettern +12, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +11, Wahr +19;
					VolksMod: Heimlichkeit +8, Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch;
					Telepathie 30 m
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +2W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BF	ÜF		Schützender Schleim (ÜF)		nat/Waffenlos: Ref SG18>w8 Säure, Mun wird bei Treffer automatisch zerstört
ZF	Er	G348	Unsichtbares sehen	immer	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
ZF	Hv	G261	Dunkelheit	∞	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

	#	A6		INI / RK	##### Schrein der Monster
	TP	186	@	12 / 28	**Yerrin-Ku, Glabrezu, CB R Externar (B, Cs, Dämon) MHB1-43**
					INI +0; Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahr +26
	TP	186			**VT:** RK 28, RK-B 8, RK-FF 28 (-2 Größe, +20, nat), TP 186 (12W10+120), REF+4, WIL+11
			2.ter durch herbeizaubern		ZÄH+18, Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
					SR 10/Gutes; ZR 24
					AG: BR 12 m, NK 2 Scheren +20 (2W8+10/19-20), 2 Klauen +20 (1W6+10),
					Biss +20 (1W8+10), Angriffsfläche 4,5 m; RW 4,5 m; ZF: ZS 14
					SW: ST 31, GE 11, KO 31, IN 16, WE 16, CH 20, GAB +12; KMB +24; KMV 34
					Tal: Beredsamkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag,
					Verbesserter Kritischer Treffer (Schere), **Fert:** Bluffen +28, Diplomatie +22,
					Einschüchtern, +22, Heimlichkeit +7, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv
					erkennen +8, Wahr, +26, Wissen (Geschichte) +17, Wissen (Lokales) +18;
					VolksMod: Bluffen +8, Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch;
					Telepathie 30 m
BA	BF	1M306	Zerreißen (2 Scheren 2W8+15)		bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	#1 1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 4, 1 Glabrezu 20% oder w2 Vrocks 50%
ZF	Vw	G329	Schwerkraft umkeh. SG22	#2 ∞	Ziele fallen nach oben =A ~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-
ZF	Vz	G365	Wort der Macht: Betäubung	#3 1/T	Ziel mit max 150 TP: Betäubt =A ~v >7,5m+1,5m/2St #Text R-
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	immer	alles so sehen, wie es wirklich ist
ZF	Hv	G256	Chaoshammer SG19	∞	1w8/2St(max5)>rs/n Kreaturen+verlangsamt =A ~vg >30m+3m/St"Radius 6m #6Rd RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	Nur sich +50#, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Il	G324	Schleier, nur sich	∞	Verändert Aussehen ganzer Gruppe =A ~vg >120m+12m/St #1h/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder	∞	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Hv	G348	Unheilige Plage SG19	∞	Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
ZF	Vz	G356	Verwirrung SG19	∞	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	All	G366	Wunsch	1/M	Ändert Realität: Text =A ~vgm >Text #Text R:Text, nur an sterbliche Humanoise
	#	A8		INI / RK	##### Zwinger des Schreiberl.
	TP	76	@	15 / 20	**Hund Von Lamaschtu, Jethund-Var., MHB1-158, NB MG Externare (Böse, Extraplanar)**
	TP	76			INI +8; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +15
	TP	76			**VT:** RK 20, RK-B 15, RK-FF 15 (+1 Ausweichen, +4, GE, +5 nat), TP je 76 (8W10+32)
	TP	76			REF+10, WIL+6, ZÄH+10, SR 5/Silber
	TP	76			**AG:** BR 12 m, Fliegen 18 m (gut)
	TP	76			NK Biss +13 (2W6+5 plus Unheilvoller Biss und Zu-Fall-bringen)
					Stachel +13 (1W6+5 plus Gift)
					SW: ST 21, GE 19, KO 19, IN 10, WE 18, CH 14, GAB +8; KMB +13; KMV 28
					Tal: Ausweichen, Heftiger Angriff, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Verbesserte Initiative, **Fert:**
					Akrobatik +12 (beim Springen +16), Fliegen +22, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +15
					Überlebenskunst +12, Wahr +15, **Sprachen:** Abyssisch (kann nicht sprechen)
					BE: Fliegen
BA			Bellen (SG 16)		Rad 90m: WIL SG12 > 2w4 Panik
BA	ÜF		Unheilvoller Biss (SG 18)		Böse > SR, bei Biss WIL SG 14 > 1 Rd Erschüttert, schon Furcht: 1 Rd Kauern
BF	AF		Gift (AF) Lamaschtuwahn		A=Verwundung, SGZ=18, F=1/Rd für 4 Rd, E=1W2 WE, H=1 RW

Teil 2 - Suche nach der Runenschmiede

	#			INI / RK	##### Der Sihedonkreis
	TP	283	@	15 / 37	**Ehrwürdiger Weisser Drache, CB Riesiger Drache (Kälte), MHB1-70**
					INI +4; Drachensinne, Schneesicht; Wahr +32
					VT: RK 37, RK-B 8, RK-FF 37 (-2 Größe, +29 nat RK), TP 283 (21W12+147), REF +14
					WIL +16, ZÄH +19, Immun Kälte, Lähmung, Schlaf; SR 15/Magie; ZR 26
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 9 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Graben 9 m, Schwimmen 18 m
					NK Biss +31 (2W8+16/19-20), 2 Klauen +30 (2W6+11), 2 Flügel +25 (1W8+5)
					Schwanzschlag +25 (2W6+16), Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m (4,50 m mit, Biss)
					ZF: ZS 21 ; BZ: ZS 9
					SW: ST 33, GE 10, KO 25, IN 16, WE 19, CH 16, GAB +21; KMB +34; KMV 44 (48 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Konzentrierter
					Schlag, Mächtiger konzentrierter Schlag, Verbesserte blitzschnelle Reflexe,
					Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter
					kritischer Treffer (Biss), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Wachsamkeit,
					Waffenfokus (Biss), **Fert:** Einschüchtern +27, Fliegen +16, Heimlichkeit +16, Motiv
					erkennen +32, Schwimmen +43, Wahr +32, Wissen (Arkanes) +27,
					Wissen (Geschichte) +27, Zauberkunde +27, **Sprachen:** Drakonisch, Gemein
BA			Odemwaffe	#1	15 m-Kegel, SG 27, 20W4 Kälteschaden
BA		E104	Aura d. Bedrohung (ÜF)	#2	Feinde: -2 RK/TW/RW =SA "Rad 9m
BA			Aura der Kälte		Rad 3m, alle Feinde bei Beginn des Zugen 2w6 Kälteschaden
BA		M60	Erdrücken		Gegner 3-Kat kleiner Wuchtschaden duch Körpergewicht
BA			Gefrierender Nebel SG19	3/T	Eisschicht auf Oberfläche, +2W6Kälte/Rd >30m+3m/St "Radius 6m #
BA			Schneesturm		Rad 15m 1Min schwerer Schneefall durch Odemwaffe, verlangsamt
BE			Eis formen		Schnee und Eis nach belieben formen, ZS=TW
BE			Eisschritt		an eisbedeckten Wänden/Decken klettern mit 6m (ohne Wurf), Klettern+8
ZF	Hv	G264	Eiswand		Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm >30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR
ZF	Be	G310	Nebelwolke		Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
ZF	Hv	G364	Windstoß		Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
4	Vz	G307	Monster bezaubern SG17	4/T	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Hv	G254	Blitz SG16	7/T↓	Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Il	G334	Standort vortäuschen		Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen	7/T↓	Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Be	V95	Netzwolke *Dro		Wolke, BR 3m, Ziele in Wolke wie Zauber Spinnennetz =A ~vg >30m+3m/St #1Min/St RR
2	Er	G348	Unsichtbares sehen		Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G242	Alarm	7/T↓	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Il	G300	Magische Aura		Ändert mag Aura 1 Gegenstands mit 5Pf/St =A ~vgf #1Tag/St R-
1	Ba	G322	Schild		Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
1	Be	G324	Schmieren SG14		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Hv	G292	Kältestrahl	∞	Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort 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-

	TP	**168**	@	14 / 23	**2 Ältere Erdelementare, N R Externar, Elementar, Erde, Extraplanar, MHB1-96**
	TP	**168**			INI -1; Dunkelsicht 18 m; Erschütterungssinn 18 m; Wahr +19
					VT: RK 23, RK-B 7 RK-FF 23 (-1 GE, -2 Größe, +16 natürlich), TP 168 (16W10+80), REF +4
					WIL +10, ZÄH +15, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlaf, Krit, Präzisionssch.; SR 10/-
					AG: BR 6 m, Graben 6 m, Durch Erde gleiten, NK 2 Hiebe +26 (2W10+12 / 19-20)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 34, GE 8, KO 21, IN 10, WE 11, CH 11, GAB +16; KMB +30 ; KMV 39
					Tal: Doppelschlag, Heftiger Angriff, Mächtiger, Ansturm, Mächtiges Überrennen,
					Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand, zerschmettern, Verbesserter
					Kritischer Treffer (Hieb), Verbessertes Überrennen, Wuchtiger Schlag, **Fert:**
					Heimlichkeit +10, Klettern +31, Schätzen, +19, Wahr +19,Wissen (Die Ebenen) +19,
					Wissen (Gewölbekunde) +19; Sprachen Terral
BA			Erdherrschaft		Mit Bodenberührung: TW / SW +1, Gegner im Wasser/Luft: TW / SW -4

Teil 3 - Runenschmiede und die Bannhallen

#	E4		INI / RK	##### Besudelte Kammer
TP	230	@	20 / 25	**Infernalische Senfgallert-Variante, CB Großer Schlick (Extraplanar), RR-257, MHB1-294** INI +5; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahr +24; Aura Giftgas (3 m, SG 23) **VT:** RK 25, RK-B 15, RK-FF 19 (+1 Ausweichen, +5, GE, -1 Größe, +10 natürlich) TP 230 (20W8+140), REF +14, WIL +12, ZÄH +14, Immun wie Schlicke Resistenzen: Feuer 15, Kälte 15; SR 10/, Gutes; Verteidigung: Energieabsorption Teilung; ZR 22 **AG:** BR 9 m, Schwimmen 9 m, NK 4 Hiebe +22 (2W6+7 plus Ergreifen und 1W6 Säure) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m **SW:** ST 24, GE 20, KO 24, IN 14, WE 17, CH 16, GAB +15; KMB +23 (+27 Ringkampf); KMV 39 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Hieb) **Fert:** Heimlichkeit +22, Klettern +28, Schwimmen +36, Wahr +24 **Sprachen:** Abyssisch (kann nicht sprechen)
BA		Gutes niederstrecken	1/Tag	Angriff +3, Schaden +20
BA		Säure		1W6 Säure
BA		Würgen		W6+10 plus 1W6 Säure
BF	AF	Energieabsorption (AF)		Immun > Elektrizität+Mag. Geschoss, bei Treffer: Temp TP = Schaden für 1h
BF	AF	Giftgas (AF)		Rad 3m: Zäh Sg23 > Verlangsamen, Dauer in der Aura + w4 Rd
BF	AF	Teilung (AF)		Als SA Teilen in 2 Teile mit je 50% TP, kein Teileung unter 10 TP, nach Teilung BR 12m

Teil 4 - Die Hungrigen Grüfte

	#			INI / RK	##### Überall
	TP	47	@	18 / 18	**1w6 Todesalbe, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263**
	TP	47			INI +7; Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahr +10 Aura Unnatürliche Aura (9 m)
	TP	47			**VT:** RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung, +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6
	TP	47			ZÄH +6, Immun wie Untote; Verteidigung: Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2
	TP	47			Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht
	TP	47			**AG:** BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 negative Energie plus
			Anzahl 1w6		1W6 Konstitutionsentzug)
					SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16, **Tal:** Blind kämpfen
					Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, **Fert:** Diplomatie +10, Einschüchtern +13,
					Fliegen +7, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +10, Wahr +10, Wissen (Die Ebenen) +7
					Sprachen: Diabolisch, Gemein
BA	ÜF	1M263	Brut erzeugen Todesalp (ÜF)		durch Todesalp getötet: nach w4 Rd Todesalp -it -2 auf alle Würfe
BF	ÜF		Konstitutionsentzug Todesalp (ÜF)		Zäh SG17 > w6 KO, Erfolgreicher Angriff: Todesalp 5 Temp TP
BF	ÜF		Lebensgespür (ÜF)		bemerkt lebende Wesen wie mit Blindsicht auf 18m
BF	AF		Machtlos im Sonnenlicht (AF)		im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen
	#	F1		INI / RK	##### Die Gruft der Erbauer
	TP	95	@	18 / 22	**6 Thassilonische Mumien, Variante, RB MG Untote, RR259 MHB1-191**
	TP	95			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18 Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung für 1W4 Rdn, Willen
	TP	95			SG 19, keine Wirkung)
	TP	95	Eine Munie ist mit Azaven verbunden.		**VT:** RK 22, RK-B 12, RK-FF 20 (+2 GE, +10 natürlich), TP 95 (10W8+50), REF +9, WIL +13
	TP	95	Wenn Azaven erfährt, das jemand		ZÄH +9, Immun wie Untote; SR 5/-, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
	TP	95	eingedrungen ist, schickt er Xyoddin		**AG:** BR 9 m, NK Hieb +19 (1W8+14 plus Mumienfäule)
			aus zum Suchen der Eindringlinge		**SW:** ST 28, GE 14, KO -, IN 10, WE 19, CH 19, GAB +7; KMB +18; KMV 30
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte
					Initiative, Waffenfokus (Hieb), **Fert:** Akrobatik +13, Heimlichkeit +16, Motiv
					erkennen +18, Wahr +18, **Sprachen:** Thassilonisch
BA		G558	Mumienfäule		A=Verwund., SGZ=19, I=1min, F=1/Tag, E=1W6 KO, H=Fluch brechen+Krankheit kurieren
	#	F3		INI / RK	##### Gruft von Fürst Mankrai
	TP	101	@	14 / 30	**Gepanzerter Lehmgolem, N Großes Konstrukt, MHB1-135**
					INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
					VT: RK 24, RK-B 8, RK-FF 30 (-1 GE, -1 Größe, +16 nat+8 RK), TP 101 (13W10+30),
					REF +3, WIL +4, ZÄH +4, Immun wie Konstrukte, Magie; SR 10/Adamant und Wuchtwaffen
					AG: BR 6 m, NK 2 Hiebe +19 (2W10+7 plus Verfluchte Wunde), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 24, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +13; KMB +21; KMV 30
BA	AF		Berserkerwut (AF)		Im Kampf 1%/Rd (Kum): Wut: greift nächste lebende Kreatur an/Zerschm. Gegenstand
BA	ÜF		Hast (ÜF)		nach min 1 Rd im Kampf 1/Tag für 3 Rd Hast
BF	AF		Immunität gegen Magie (AF)		Immun > alle Magie, gegen die Zauberresistenz wirkt. Einige Erdzauber wirken anders
BF	AF		Verfluchte Wunde (AF)		verursachter Schaden heilt nicht, Heilzauber nur bei Zauberstufe Wurf SG 26

#	F4		INI / RK	##### Infusionskammer
TP	195	@	19 / 29	**Nachtschwinge, CB R Untoter (Extraplanar, Nachtschatten), MHB2-178** INI +8; Dunkelgespür, Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken Wahr +25 Aura Entweihende Aura (9 m) **VT:** RK 29, RK-B 12, RK-FF 25 (+4 GE, -2 Größe, +17 natürlich), TP 195 (17W8+119) REF +11, WIL +17, ZÄH +12, Immun wie Untote, Kälte; SR 15/Gutes und Silber; ZR 25 Schwächen: Lichtscheu **AG:** BR 9 m, Fliegen 18 m (gut), NK Biss +23 (4W10+18/19-20 plus 4W6 Kälte und Magieentzug), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 14; Konz +19 **SW:** ST 31, GE 18, KO -, IN 18, WE 21, CH 21, GAB +12; KMB +26; KMV 40 **Tal:** Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiger Doppelschlag, Schnappen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbessertes Gegenstand zerschmettern, **Fert:** Fliegen +24, Heimlichkeit +16 (bei Dunkelheit +24), Motiv erkennen +25, Schwimmen, +27, Wahr +25, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Religion) +24, Zauberkunde +24 **VolksMod:** Heimlichkeit bei schwachem, Licht und Dunkelheit +8 **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Infernalisch,Telepathie 30 m
BA		Negative Energie fokussieren		7W6, SG 28, 8/Tag
BF	ÜF	Magieentzug (ÜF)		Wil SG28 > 1 Effekt endet, Nachtschatten : Temp TP = ZS x 2
BF	2M308	Entweihende Aura		Rad 9m:Untote: TW/SW/RW+2, +2TP/St, SG > neg Energie +6
ZF	Er	G299	Magie entdecken	immer	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
ZF	Vw	G301	Magische Fänge	immer	natürliche Waffe +1TW/SW =A ~vgG *Kreatur #1min/St RW
ZF	Ne	G243	Ansteckung SG19	∞	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
ZF	Hv	G342	Tiefere Dunkelheit	∞	übernatürliche Schatten: Beleuchtung -2St =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	Hv	G348	Unheilige Plage SG19	∞	Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
ZF	Vw	G286	Hast	3/Tag	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
ZF	Ba	G299	Mächtige Magie bannen	3/Tag	bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
ZF	Vz	G308	Monster festhalten SG20	3/Tag	Lähmt eine Kreatur =A ~vgMG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
ZF	Il	G349	Unsichtbarkeit	3/Tag	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	Vz	G356	Verwirrung SG19	3/Tag	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	Be	G262	Ebenenwechsel SG22	1/Tag	max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Ne	G274	Finger des Todes SG22	1/Tag	Verursacht 10 SP/St (RW:3W6+1/St) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RZ
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören,Grad 6, 2 Höhere Schatten
ZF	Hv	G292	Kältekegel SG20	1/Tag	1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR

	#	F7		INI / RK	##### Xyoddins Laboratorium
	TP	218	@	20 / 26	**Xyoddin Xerriock, Zombiehegemon, Adeliger 4/Sch 9 CB MG Untoter, RR-262**
					INI +8; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +26, Aura Unnatürliche Aura
			Xyoddin informmiert Azaven ständig		**VT:** RK 26, RK-B 15, RK-FF 21 (+1 Ausweichen, +4, GE, +4 natürlich, +7 Rüstung)
			über die Staärtken, Schwächen: und		TP 218 (13 TW; 9W8+4W8+156); Schnelle Heilung 10, REF +14, WIL +11, ZÄH +17
			Taktiken der SC		Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte; SR 5/-
					Verteidigung: Entrinnen, Fallengespür +3 Kannibalistische Heilung, Resistenz gegen
					Fokussieren +2, Verbesserte Reflexbewegung
					AG: BR 9 m, NK Dolch des Verderbens (Menschen) +1, +20/+15 (1W4+9/1920)
					Biss +18 (1W4+11), FK Dolch [Meisterarbeit] +17/+12 (1W4+8/19-20)
					SW: ST 24, GE 18, KO -, IN 13, WE 12, CH 30, GAB +9; KMB +18 (+20 Ringkampf); KMV 33
					(35 gegen Ringkampf), **Tal:** Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Bedrohliche
					Darbietung, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Kampfreflexe, Mächtige Finte,
					Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter
					Waffenloser Schlag, Verteidigung zerschlagen, Waffenfokus (Dolch)
					Fert: Akrobatik +28, Auftreten (Saiteninstrument), +20, Bluffen +27, Diplomatie, +27,
					Einschüchtern +31, Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +24, Klettern +15, Motiv
					erkennen +18, Überlebenskunst, +10, Wahr +26, Wissen (Adel) +18
					Sprachen: Riesisch, Thassilonisch
BA			Hinterhältiger Angriff		+5W6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BA	AF		Sprinten (AF)		1/Tag bei Sturmangriff **AG:** BR 90m
BA			Zombies befehligen		Rad 9m: alle gewöhnlichen Zombies befehligen
BF		RR263	Heißhunger (ÜF)		mindestens alle 3 Tage Menschenfleisch essen, um nicht zu verhungern, aber die
BF					erhaltende Präsenz, die von der Runenschmiede ausgeht, uMGeht dies.
BF		RR263	Kannibalistische Heilung (AF)		innerhalb der vergangen 24 Stunden Menschenfleisch verzehrt hat: Schnelle Heilung 10.
BF		RR263	Telepathisches Band (Speziell)		Ein permanentes Telepathisches Band verbindet Xyoddin mit Azaven.
BF		RR263	Unnatürliche Aura (ÜF)		Jedes Tier Rad 9m: hert, Will SG26 > Panik und bleibt panisch in Rad 9m
BF					Gewöhnliche Zombies greifen ihn niemals an, es sei denn, sie werden dazu gezwungen.
BF		RR263	Bevorzugte Beute (AF)		Bonus von SW+2>Humanoide, Bluffen/Motiv/Überleben/Wahr+2 > Humanoide
BF					Gegen Menschen erhöht sich dieser Bonus auf +4.
BF		RR263	Besondere Hungerangriffe (AF)		Gegen Xyoddins besondere Angriffe erleiden Menschen einen Malus von -2 auf ihre RW
BF					Immun > Kritische / mehrere Köpfe: werden durch diesen Angriff nicht getötet.
BF		RR263	Hirn aussaugen (AF)		im Ringkampf mit Biss: bei Schaden Opfer 2W4 IN-Schaden, Zäh SG 23 halbiert; IN=0:Tot
	#	F8		INI / RK	##### Gruftwächter
	TP	95	@	18 / 22	**6 Thassilonische Mumien, Variante, RB MG Untote, RR259 MHB1-191**
	TP	95			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18 Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung für 1W4 Rd, Willen
	TP	95	Eine Munie ist mit Azaven verbunden.		SG 19, keine Wirkung)
	TP	95	Wenn Azaven erfährt, das jemand		**VT:** RK 22, RK-B 12, RK-FF 20 (+2 GE, +10 natürlich), TP 95 (10W8+50), REF +9, WIL +13
	TP	95	eingedrungen ist, schickt er Xyoddin		ZÄH +9, Immun wie Untote; SR 5/-, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
	TP	95	aus zum suchen der Eindringlinge		**AG:** BR 9 m, NK Hieb +19 (1W8+14 plus Mumienfäule)
					SW: ST 28, GE 14, KO -, IN 10, WE 19, CH 19, GAB +7; KMB +18; KMV 30
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte
					Initiative, Waffenfokus (Hieb), **Fert:** Akrobatik +13, Heimlichkeit +16, Motiv
					erkennen +18, Wahr +18, **Sprachen:** Thassilonisch
BA		G558	Mumienfäule		A=Verwund., SGZ=19, I=1min, F=1/Tag, E=1W6 KO, H=Fluch brechen+Krankheit kurieren

	#	F10		INI / RK	##### Versammlungsraum
	TP	179	@	23 / 27	**Azaven, Leichnam, mensch. Nek. 14, CB MG Untoter, RR-263**
					INI +8; Dunkelsicht 18 m, Lebenssicht; Wahr +29 Aura Furcht (18 m Radius, SG 23)
					VT: RK 27, RK-B 17, RK-FF 22 (+2 Ablenkung, +1, Ausweichen, +4 GE, +5 natürlich,
					+5 Rüstung), TP 179 (14W6+128), REF +10, WIL +14, ZÄH +10, Immun: Betäubung, Gifte
					Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte, Elektrizität, Kälte
					SR 15/ Magie und Wuchtwaffen; Verteidigung: Resistenz gegen Fokussieren +4
					Wiederkehr
					AG: BR 9 m, NK Berührung +9 (1W8+8 plus Lähmende Berührung); ZF: ZS 14; Konz +22
					VZ: ZS 14; Konz +22
					SW: ST 10, GE 18, KO -, IN 26, WE 17, CH 18, GAB +7; KMB +9; KMV 26, **Tal:** Abhärtung,
					Ausweichen, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Schnell zaubern
					Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Wundersamen
					Gegenstand herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Nekromantie),
					Zauberstecken herstellen, **Fert:** Handwerk (Alchemie) +26, Heimlichkeit +30, Motiv
					erkennen +29, Wahr +29, Wissen (Adel) +26, Wissen (Arkanes), +26, Wissen
					(Baukunst) +26, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Gewölbekunde) +26, Wissen
					(Religion) +26, Zauberkunde +26; **Sprachen:** Abysssich, Aklo, Drakonisch, Elfisch,
					Ignal, Infernalisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch; Telepathisches Band, Zungen
BA			Negative Energie fokussieren		SG 21, 11/Tag
BE			Arkane Verbindung		zum Stecken der Hungrigen Schatten
BE			Lebenssicht		6 m, 14 Runden/Tag
KAr			Stecken der Hungrigen Schatten		10 Ladungen: folgende Sprüche
KAr	Hv	G261	Dunkelheit 1 Lad.	Stecken	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
KAr	Ne	G328	Schwächestrahl 1 Lad.	Stecken	Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
KAr	Ne	G351	Vampirgriff 1 Lad.	Stecken	1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
KAr	Ne	G267	Entkräftung 2 Lad.	Stecken	Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
KAr	Be	G309	Schatten herbeiz. 2 Lad.	Stecken	1 Schatten kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
KAr	Be	G252	Zehrer Herbeirufen 3 Lad.	Stecken	Zehrer muß Aufgabe erledigen =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
			Notfall (Speziell)		im Ringkampf mit Zustand Ringend: auf ihn wird der Zauber Dimensionstür gewirkt zum
					neu zu positionieren, sollte der Kampf für ihn gut verlaufen. Sollte er schlecht
					verlaufen, nutzt er den Zauber, um in den Bereich F11 zu fliehen.
			Telepathisches Band (Speziell)		permanentes telepath. Band zu Xyoddin und mit jeweils 1 thass. Mumie in F1 und F8.
3	Ne	G270	Ausged. Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
3	Er	G370	Zungen	vk	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
St	Be	G309	Mon. Herbeiz. V, 1 Schatten	vk	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
6	Vw	G292	Schnelle Katzenhafte Anmut	vk	Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
7	Ne	G274	Finger des Todes	#1	Verursacht 10 SP/St (RW:3W6+1/St) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RZ
7	Il	G334	Schn. Standort vortäuschen	#2	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
5	Hv	G266	Energiewand	#3	Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
3	Vw	G276	Fliegen	#4	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
2	Ne	G281	Geisterhand	#5	-w4 TP während des Zaubers, körperl. Hand für Berührungsang. =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	Il	G333	Spiegelbilder	#6	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
4	Be	G260	Dimensionstür	#7	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Vw	G335	Stein formen für Todesalbe	#8	300dm³+30dm³/St Stein umformen =A ~vgMG *Berührung #sofort R-
6	Il	G241	Ablenkung	<30	Macht unsichtbar 1Rd/St + 1 illus Doppelgänger Konz+3Rd =A ~g >7,5m+1,5m/2St *Du R-
3	Vw	G278	Gasförmige Gestalt	<30	Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG *Kreatur #2min/St RW
7	Hv	G317	Regenbogenspiel SG 25		Lichtstrahlen: Text =A ~vg "Kegel 18m #sofort R:Text
7	Ne	G351	schneller Vampirgriff	2x	1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
6	Vw	G247	Auflösung SG 24		Kreatur/Würfel 3m 2W6SP/St, Ziel=0TP=>Staub =A ~vgMG >30m+3m/St "Strahl #sofort RZ
6	Ne	G253	schn. Blind/Taubheit SG 26	2x	Verursacht Blindheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
6	Hv	G295	Kugelblitz		1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf >120m+12m/St *Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR
5	Hv	G303	schnelles Mag. Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
5	Vw	G340	Telekinese SG 23		Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW

5	Vw	G351	Verarbeitung		Rohmaterialien 0,3m³/St zu fertigen Gegenständen =Text ~vgm >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
5	Ne	G362	Wellen der Erschöpfung	2x	Erschöpft alle Ziele =A ~vg "Kegel 9m #sofort R-
4	Ne	G243	Ansteckung SG 24		Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
4	Ne	G267	Entkräftung	2x	Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
4	Ne	G276	Fluch SG 24		Att-6 oder TW+RW+FW+Att-4 oder 50% Aktion verlieren =A ~vg *Berührung #Permanent RW
4	Ne	G277	Furcht SG 24		Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
4	Vw	G313	Massen-Personen verkleinern		Ziel schrumpft 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
3	Ne	G267	Entkräftender Strahl		Strahl entkräftet ST/GE-6, ½Bew. =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1min/St RZ=Ersch. ST/GE-2
3	Be	G336	Stinkende Wolke		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
3	Vw	G355	Verlangsamen		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Ne	G252	Blind /Taubheit verurs. SG22	2x	Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Ne	G281	Geisterhand		-w4 TP während des Zaubers, körperl. Hand für Berührungsang. =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	Ne	G283	Ghulhand SG 22		Lähmt Ziel, Ziel stinkt, das macht krank =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ
2	Be	G284	Glitzerstaub SG 20		Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ne	G292	Kalte Hand		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	Vw	G312	Person verkleinern		Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Be	G324	Schmieren		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	All	G245	Arkanes Siegel	↓∞	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St 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

	TP	**133**	@	22 / 25	**Zehrer, NB Großer Untoter (Extraplanar), MHB1-285**
					INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +20
					VT: RK 25, RK-B 12, RK-FF 22 (+3 GE, -1 Größe, +13 natürlich), TP 133 (14W8+70), REF +7
					WIL +12, ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte
					Todeseffekter; Verteidigung: Zauberreflexion; ZR 22
					AG: BR 9 m, Fliegen 6 m (perfekt), NK 2 Klauen +18 (1W8+9 plus Lebenskraftentzug)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 18
					SW: ST 28, GE 16, KO -, IN 19, WE 16, CH 21, GAB +10; KMB +20; KMV 33, **Tal:** Blind
					kämpfen, Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern,
					Verbesserte Initiative, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, **Fert:** Bluffen +19,
					Diplomatie +14, Einschüchtern, +19, Fliegen +19, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +17
					Wahr +20, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +18, Zauberkunde +21,
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Gemein, Infernalisch; Telepathie 30 m
BE			Essenspunkte		1Pkt/Spruchstufe beim zaubern, Beginn mir 3w4+3 Pkt
BA	ÜF		Essenz fangen (ÜF)		Als SA BÜ: 12w6+18, Zäh SG22: 3w6+18, bei Tod Seel in Zehrer gefangen 5Pkt/St, lesen
BA		M301	Lebenskraftentzug		bei Treffer(NK/FK): neg. Stufe + temp TP für sich selber
BF	ÜF		Zauberreflexion (ÜF)		Einige Zauber wirken auf die Seele statt auf den Zeherer, lesen
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG18	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Ne	G276	Fluch SG19	∞	Att-6 oder TW+RW+FW+Att-4 oder 50% Aktion verlieren =A ~vg *Berührung #Permanent RW
ZF	Ne	G281	Geisterhand	∞	-w4 TP während des Zaubers, körperl. Hand für Berührungsangriffe =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R-
ZF	Ne	G283	Ghulhand SG17	∞	Lähmt Ziel, Ziel stinkt, das macht krank =A ~vgm *berührter Humanoider #W6+2Rd RZ
ZF	Be	G353	Schw. Verb. aus d. Ebenen	∞	1 Externare max 6TW: Text =10min ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Ne	G328	Schwächestrahl SG16	∞	Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
ZF	Ne	G346	Tote beleben	∞	Erschafft Skelette/Zombies =A ~vgm *Berührung #sofort R-
ZF	Ne	G350	Untote Kontrollieren Sg22	∞	Untote gehorchen Befehlen =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *2TW Untote #1min/St RW
ZF	Ne	G329	Schw. Wunden verurs. SG18	∞	3W8+1/St (max +15) Schaden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Ne	G346	Totenglocke SG17	∞	Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff SG18	∞	1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Vz	G356	Verwirrung SG19	∞	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	∞	alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW

Teil 5 - Das Gewölbe der Gier

	#	G3		INI / RK	##### Ärger mit Mephiten
	TP	**19**	@	17 / 17	**4 Wassermephiten, N Kleiner Externar, MHB1-184**
	TP	**19**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +6
	TP	**19**			**VT:** RK 17, RK-B 14, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, +3 natürlich)
	TP	**19**			TP 19 (3W10+3); Schnelle Heilung 2 nur unter Wasser, REF +5, WIL +3
					ZÄH +2, SR 5/Magie
					AG: BR 9 m, Schwimmen 9m, 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, Verb. Initiative, **Fert:** Bluffen +8, Fliegen +10, Heimlichkeit +12, Wahr +6,
					Sprachen: Gemein, eine zugehörige Elementarsprache (Aqual, Aural, Ignal, Terral)
BA			Odemwaffe		4,50 m Säurekegel w8 Säure
ZF	Be	G321	Säurepfeil	1/h	Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
ZF	Be	G336	Stinkende Wolke SG15	1/Tag	Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
	#	**G4**		**INI / RK**	**##### Springbrunnen**
	TP	**107**	@	11 / 26	**4 Steingolems, N Großes Konstrukt, MHB1-136,**
	TP	**107**			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	TP	**107**			**VT:** RK 26, RK-B 8, RK-FF 26 (-1 GE, -1 Größe, +18 nat), TP 107 (14W10+30), REF+3,
	TP	**107**			WIL+4, ZÄH+4, Immunitäten: wie Konstrukte, Magie; SR 10/Adamant
					AG: BR 6 m, NK 2 Hiebe +22 (2W10+9), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 28, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +14; KMB +24; KMV 33
BA	ÜF		Verlangsamen (ÜF)		alle 2 Rd als FA Verlangsamen mit Rad 3m, Dauer 7Rd, WIL SG 17 hebt auf
BF	AF		Immunität gegen Magie (AF)		Immun > alle Zauber mit ZR, Fels zu Schlamm + Stein zu Fleisch wirken anders
BF	ÜF		Verbundene Sinne (ÜF)		alle Golems teile die gleichen Sinne, sehen sich 2: Rundumsicht

	#	G6		INI / RK	##### Forschungszentrum
	TP	**169**	@	10 / 31	**Ordikon, Mithralmagier, mithralplattierter Wandler 13, NB MG Mensch, RR-269**
					INI +4; Wahr +16
					VT: RK 31, RK-B 15, RK-FF 26 (+1 Ausweichen, +4 GE, +8 natürlich, +4 Rüstung
					+4 Schild), TP 169 (13W6+121), REF +12, WIL +12, ZÄH +11
					Resistenzen: Elektrizität 30, Feuer 15; Verteidigung: Mittleres Bollwerk (75 %)
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (gut), NK Stecken der Mithralmacht +11/+6 (1W6+5)
					Hieb +9 (1W6+3); ZF: ZS 13; Konz +19 ; VZ: ZS 13; Konz +19
					SW: ST 14, GE 18, KO 21, IN 22, WE 15, CH 14, GAB +6; KMB +8; KMV 23,
					Tal: Abhärtung, Ausweichen, Blitzschn. Reflexe, Mäch., Zauberfokus (Verwandlung),
					Mag. Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Wundersamen Gegenstand
					herstellen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Verwandlung), Zauberstecken
					herstellen, Zauberzepter herstellen, **Fert:** Fliegen +15, Handwerk (Metallarbeiten) +23
					Motiv erkennen +16, Schätzen +23, Schwimmen -1, Wahr +16, Wissen (Adel) +23
					Wissen (Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (Natur) +23, Zauberkunde +23
					Sprachen: Aklo, Abyssisch, Drakonisch, Infernalisch, Riesisch, Terral,
					Thassilonisch
BE			Arkane Verbindung		Zauberstecken
BF	AF		Großes Bollwerk (AF)		75% Change, das Krit oder HH fehlschlägt
KAr		AR182	Stecken der Mithralmacht		25 Ladungen, immer: Kampfstab +2/+2, Intelligenz +2, auch ohne Ladungen
KAr	Vw	G249	Bärenstärke 1 Lad.	Stecken	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
KAr	Vw	G312	Person vergrößern 1 Lad.	Stecken	Ziel wächst um 100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
KAr	Vw	G340	Telekinese 3 Lad.	Stecken	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
KAr	Vw	G275	Fleisch zu Stein 4 Lad.	Stecken	Verwandelt Ziel in Statue =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RZ
3	Ne	G270	Ausged. Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
0	Vw	G300	Magierhand	vk	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
5	Ba	G322	Schneller Schild	vk	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
4	Ba	G336	Steinhaut	vk 2x	SR10/Adamant (max150TP) =A ~vgm *Berührte Kreatur #10min/St RW
3	Vw	G276	Fliegen	vk	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
3	Ba	G326	Schutz vor Energien (elek.)	vk	Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Vw	G292	Katzenhafte Anmut	vk 2x	Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vw	G316	Rascher Rückzug	vk	Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
6	Vw	G247	Auflösung SG 24	#1	Kreatur/Würfel 3m 2W6SP/St, Ziel=0TP=>Staub =A ~vgMG >30m+3m/St "Strahl #sofort RZ
6	Il	G333	schnelle Spiegelbilder	#2	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
4	Be	G260	Dimensionstür	<20 2x	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
7	Hv	G317	Regenbogenspiel SG 23		Lichtstrahlen: Text =A ~vg "Kegel 18m #sofort R:Text
7	Vw	G329	Schwerkraft umkehren	2x	Ziele fallen nach oben =A ~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-
6	Vw	G275	Fleisch zu Stein SG 24		Verwandelt Ziel in Statue =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RZ
6	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
5	Vw	G255	Böswillige Verwandlung SG 23		Verwandelt Ziel in harmloses Tier =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RZ
5	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
5	Ba	G277	Fortschicken SG 21		Zwingt Kreatur auf ihre Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
5	Hv	G292	Kältekegel SG 21		1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
4	Ne	G277	Furcht SG 20		Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
4	Vw	G313	Massen-Personen verkleinern SG 22		Ziel schrumpft 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
3	Hv	G272	Feuerball SG 9		1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG 212x		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Be	G284	Glitzerstaub SG 18		Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW
2	Be	G300	ausgedehn. Magierrüstung		RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
2	Be	G321	Säurepfeil		Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
2	Hv	G331	Sengender Strahl	3x	1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
1	Hv	G303	Magisches Geschoss	3x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

1	Vw	G312	Person verkleinern SG 19	2x	Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Be	G324	Schmieren SG 17		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	All	G245	Arkanes Siegel		Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Vw	G300	Magierhand		Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Vw	G311	Öffnen/Schließen		Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
0	Be	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	All	G368	Zaubertrick		Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
ZF	Vw	RR269	Form verändern	13Rd/Tag	wie Bestiengestalt III / Elementargestallt II
ZF	Vw	G252	Bestiengestalt III		Verwandlung in w/r Tier/ k/m mag Bestie =A ~vgm *Du #1min/St R-
ZF	Vw A	G265	Elementargestalt II		Verwandlung in mittelgroßen Elementar =A ~vgm *Du #1min/St
	#	**G7**		**INI / RK**	**##### Hallen der goldenen Ruhe**
	TP	**203**	@	12 / 29	**Zuvuzeg, Nalfeshnee, CB R Externar, Dämon, MHB1-47**
					INI +5; Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahr +31; Aura Unheilige Aura (SG 23)
					VT: RK 29, RK-B 13, RK-FF 28 (+4 Ablenkung, +1 GE, -2 Größe, +16 natürlich)
					TP 203 (14W10+126), REF +9, WIL +21, ZÄH +22, Immunitäten: Elektrizität, Gift
					Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 25
					AG: BR 9 m, Fliegen 12 m (ausreichend), NK Biss +23 (3W8+11/19-20)
					2 Klauen +23 (2W6+11), Angriffsfläche 4,5 m; RW 4,5 m; ZF: ZS 12
					SW: ST 32, GE 13, KO 29, IN 23, WE 22, CH 20, GAB +14; KMB +27; KMV 42
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,
					Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Wuchtiger Schlag,
					Fert: Bluffen +28, Diplomatie +22, Einschüchtern +19, Fliegen +10, Heimlichkeit +1
					Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +23, Wahr +31, Wissen
					(Arkanes) +23, Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (ein weiteres) +20, Zauberkunde +23
					VolksMod: Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Unheiliger Nimbus (ÜF)	3/Tag	als FA: Rad 18m Wil SG22 > w10 Rd benommen
ZF		G348	Unheilige Aura SG23	immer	RK/RW +4, ZR25 > gute Zauber =A ~vgf "Radius 6m #1Rd/St R:Text
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	immer	alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	Hv	G254	Blitze herbeirufen SG18	∞	Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR
ZF	Ba	G299	Mächtige Magie bannen	∞	bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	nur sich +50#, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Vz	G328	Schwachsinn SG20	∞	IN+CH des Ziels sinken auf 1 =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW
ZF	Vw	G355	Verlangsamen SG18	∞	nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/Tag	Grad 5, 1 Nalfeshnee, 20%, 1W4 HeZRous, 40%, oder 1W4 Vrocks, 50%

Teil 6 - Die Eisenkäfige der Wollust

	#	H1		INI / RK	##### Dom der Verführung
	TP	**124**	@	19 / 23	**Eryalla, Lelyrin, Voivod, Zevaschala, Alû-Dämonin Devoter 5 CB MG Ext., RR-271**
	TP	**124**			INI +3; Dunkelsicht 36 m; Wahr +17
	TP	**124**			**VT:** RK 23, RK-B 14, RK-FF 19 (+1 Ausweichen, +3, GE, +6 natürlich, +3 Rüstung)
	TP	**124**			TP je 124 (11 TW; 6W10+5W10+66), REF +13, WIL +10, ZÄH +14
					+5 gegen Erschöpfung und Schlaf, Immunitäten: Elektrizität, Gift
					Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure, 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen
					Verteidigung: Entrinnen, Gespielte Gehorsamkeit, Schöner Schmerz
					Schönheit des Blutes, Unermüdlichkeit; ZR 16
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich)
					NK Ranseur [Meisterarbeit] +19/+14/+9 (2W4+9/x3) oder 2 ; ZF: ZS 8; Konz +12
					SW: ST 22, GE 16, KO 21, IN 14, WE 13, CH 18, GAB +11; KMB +18; KMV 34
					Tal: Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Große, Zähigkeit, Tänzelnder Angriff
					Fert: Auftreten (Singen) +10, Bluffen +20, Entfesselungskunst, +19, Fliegen +19,
					Heimlichkeit +19, Motiv erkennen +17, Wahr +17, Wissen (Die Ebenen) +18
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA		RR274	Schutz der Herrin (AF)		können Delvahin vor Angriffen schützen, max 1,5m, Ref SG20 um zum Ziel zu werden
BF		RR274	Gespielte Gehorsamkeit (ÜF)		gegen Bezauberungs- oder Zwangseffekte: als AA einen zweiten Rettungswurf
BF		RR274	Herrin (AF)		Herrin Delvahin wiedersetzen/Tot: velieren alle Fähigkeiten, >Verzauberung alle RW-6
BF		RR274	Schöner Schmerz (AF)		SR/- gegen nichttödlichen Schaden.
BF		RR274	Unermüdlichkeit (AF)		gegen Effekte, die durch Schlaf oder Erschöpfung hervurgerufen werden RW+5
BF		RR274	Vampirklauen (ÜF)		bei Schaden mit Klauen: +Temp TP=Schaden für 1h (max. TP des Ziels+KOMod)
BF		RR274	Weil die Herrin es sagt (ÜF)		TW / RW / FW / AttW +1
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG 17	#1 3/Tag	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G312	Person bezaubern SG 15	#2 3/Tag	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrneh. SG 16	3/Tag	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Il	G331	Selbstverkleidung	3/Tag	Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
ZF	Be	G260	Dimensionstür	1/Tag	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
	#	**H3**		**INI / RK**	**##### Köterchen**
	TP	**81**	@	7 / 13	**Nelevetu Voan, Azlantischer Kämpfer 11, CN MG Humanoider (Mensch), RR-275**
					INI +6; Wahr -2
					VT: RK 13, RK-B 13, RK-FF 10 (+1 Ausweichen, +2 GE), TP 81 (11W10+16), REF -3, WIL -6
					ZÄH +1; +3 gegen Furcht, Verteidigung: Tapferkeit +3, Schwächen: Lebenskraftverlust
					Schizophren
					AG: BR 9 m, NK Waffenloser Schlag +5/+0/-5 (1W3+4)
					SW: ST 17, GE 15, KO 18, IN 10, WE 12, CH 14, GAB +11; KMB +4; KMV 17, **Tal:** Abhärtung,
					Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter
					Schlag, Mächtiger Waffenfokus (Hellebarde), Verbesserter Ansturm, Verbesserte
					Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Hellebarde), Verbesserter Waffenloser
					Schlag, Waffenfokus (Hellebarde), Waffenspezialisierung (Hellebarde)
					Fert: Einschüchtern +2, Motiv erkennen -2, Wahr -2, **Sprachen:** Thassilonisch
BA			Waffentraining 2		Nahbereichwaffen +1, Stangenwaffen +2
BE		G52	Rüstungstraining 3		Rüstungsmalus -3, max GE-Bonus +3), kein Belastung in MSR, ab St 7 in SR
		RR275	Lebenskraftverlust		10 permanente negativen Stufen (schon eingerechnet)
		RR275	Schizophrenie		SLHB 249: FW WE/CH -4, kann nicht 10/20 nehmen., bei Stress Wil SG 16/Rd > Verwirrt für w6 Rd

#	H6		INI / RK	##### Zelteingang
TP	102	@	18 / 22	**4 Steinriesen, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6,
TP	102			WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
				AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
				2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
				SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
				Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
				Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
				Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
				Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
				Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF	Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	H7		INI / RK	##### Die Gemächer der Herrin Delvahin
	TP	249	@	23 / 29	**Delvahin, Sukkubus Bare 6/Domina 5, CB MG Externar, MHB1-50 RR-277** INI +6; Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken; Wahr +33 **VT:** RK 29, RK-B 16, RK-FF 23 (+6 GE, +7 natürlich, +6 Rüstung), TP 249 (19 TW 8W10+11W8+158), REF +20, WIL +17, ZÄH +15; +4 gegen Bardenauftritt, Schall und Sprachabhängig, Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10 SR 10/ Gutes oder Kaltes Eisen; ZR 18 **AG:** BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich) **AG:** BR 9 m, Fliegen 15m D, NK Knute des Sadisten +22/+17/+12 (1W3+5/19-20), Dolch +1, +21/+16/+11 1W4+5/19-20, 2 Klauen+22 W4+4 +W3NT, Leidv. Berührung +22 w3 NT ZF: ZS 12; Konz +25 ; BZ: ZS 11; Konz +24 **SW:** ST 18, GE 23, KO 26, IN 16, WE 14, CH 36, GAB +15; KMB +19; KMV 35, **Tal:** Arkaner Schlag, Bedrohliche Darbietung, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe Mächtiger Kampf mit zwei, Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse Waffenfokus (Peitsche), Zauberfokus (Verzauberung), **Fert:** Akrobatik +36, Auftreten (Redekunst) +36, Auftreten (Tanzen) +36, Bluffen +37, Diplomatie +36, Einschüchtern +36, Entfesselungskunst +29, Fliegen +36, Heilkunde +11, Heimlichkeit +29, Motiv erkennen +36, Wahr +33, Wissen (Arkanes) +20, Wissen (Die Ebenen) +20, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Thassilonisch; Telepathie, 30 m
BA			Bardenauftritt		27 Rd/Tag
BA	BF	G36	Ablenkung (ÜF) A Bar	Auftritt	bannt auf Sicht basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G36	Bannlied (ÜF) A Bar	Auftritt	bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G37	Einflüsterung (ZF) A Bar	Auftritt	wie Zauber Einflüsterung auf fasziniertes Ziel (zählt nicht als Auftritt) *1 Kreatur #Auftritt
BA	BF	G36	Faszinieren (ÜF) A Bar	Auftritt	Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt
BA	BF	G37	Lied d. Erfolgs +2 (ÜF) ABar	Auftritt	FW auf 1 Fertigkeit+1+1/4St >9m *Verbündete #Auftritt
BA	BF	G37	Lied des Mutes (ÜF) A Bar	Auftritt	Moralbonus+1RW>Bez/Furcht, TW/SW+1 (+1St5/11/17) *Verbündete #Auftritt
BA	ÜF	RR277	Durchschlagende Peitsche (ÜF)		Peitsche trifft unabhängig von Boni auf RK/nat RK
BA	AF	RR277	Fesselnde Peitsche (AF)		Peitsche im NK ohne GA, Feind max. G mit Peitsche verstricken mit BA
BA		1M301	Lebenskraftentzug (AF)		bei Treffer(NK/FK): negative Stufe beim Ziel + temp TP für sich selber
BA	ÜF	RR278	Leidvolle Berührung (ÜF)		als SA mit Berührungsangriff w3 NT Schaden
BA	AF	RR278	Tödliche Peitsche (AF)		Peitsche kann tödlichen Schaden machen
BA			Unheilige Gabe	1/Tag	1 Rd berühren: 1 Att +2, telepatisch mit kommunizieren, als FA aufheben: 2w6 CH Entzug
BE			Bardenwissen +3		alle Wissen +3
BE			Gestalt wechseln		Gestalt verändern; Kleiner oder MG Humanoider
BE		G38	Gelehrter 1/Tag		jede Wissenfertigeit mit Rängen: 10 nehmen, 1/Tag 20 (St11:2x, St17:3x)
BE	AF	RR278	Verzauberungsspezialisierung (AF)		Person beherrschen: +1>ZR, SG RW+1
BE			Vielseitiger Auftritt		Redekunst, Tanzen
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	immer	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Er	G370	Zungen	immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G245	Ätherischer Ausflug	∞	Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG 26	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrneh. SG25	∞	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG 27	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	∞	1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50 %
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG 28	1/Tag	1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
4	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	ST4: 5/T	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
4	Il	G349	Mächtige Unsichtbarkeit		Unsichtbarkeit, auch bei Angriff =A ~vg *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
4	Vz	G311	Person beherrschen		1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
3	Vw	G286	Hast	St3: 7/T	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Il	G334	Standort vortäuschen		Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW

3	Vz	G356	Verwirrung SG 27		Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
2	Ne	G252	Blind/Taubheit verurs. SG25	ST2: 7/T	Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG 26		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Vw	G316	Pracht des Adlers		Charisma +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
1	Ba	G242	Alarm	St1: 9/T	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall SG 25		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Be	G324	Schmieren SG 24		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
1	Vw	G330	Seil beleben		Seil 15m+1,5m/St bewegt sich =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R-
1	Be	G347	Unauffälliger Diener		Unsichtbare Kraft (ST=2) befolgt Befehle =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
0	Vw	G247	Ausbessern	St0: ∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vw	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	Il	G281	Geisterhaftes Geräusch SG 23		Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
0	Vw	G300	Magierhand		Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Er	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	All	G368	Zaubertrick		Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
	#	**H8**		**INI / RK**	**##### Delvahins Privatgemach**
	TP	**152**	@	22 / 28	**2 Leuchtende Kinder, CB MG Externar (Böse, Extraplanar), MHB2-160**
	TP	**152**			INI +7; Dunkelsicht 36 m; Wahr +25 Aura Blendendes Licht (18 m)
					VT: RK 28, RK-B 21, RK-FF 24 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +7 natürlich)
					TP 152 (16W10+64), REF +10, WIL +10, ZÄH +14, Immunitäten: Blindheit, Feuer, Gift
					Resistenzen: Kälte 10, Schall 10
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK 2 Berührungen +19 (4W10 Feuer plus Brennende Berührung), FK Gleißender Strahl +19 (Berührungsangriff im, FK, 10W6 Feuerschaden)
					ZF: ZS 12; Konz +19
					SW: ST 10, GE 17, KO 18, IN 15, WE 11, CH 24, GAB +16; KMB +16; KMV 37
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahr), Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen, +26, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +11, Magischen Gegenstand benutzen +23, Wahr +25, Wissen (Arkanes), +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Zauberkunde +21,
					Sprachen: Telepathie 36 m
BE	ÜF		Strahlende Rüstung (ÜF)		RK + CHMod, wird aufgehoben im Breich Dunkelheit ab St. 3
BF	AF		Blendendes Licht (AF)		als FA Rad 18m Licht: Zäh SG 25 > dauerhaftes Erblinden (Erfolg 24h immun)
BF	ÜF		Brennende Berührung (ÜF)		Erfolgreicher BÜ-Angriff: 5Rd 2w6 Feuer, löschen mit Dunkelheit
BF	ÜF		Gleißender Strahl (ÜF)		36m, überwindet jede SR, 10w6 Feuer, bei Untoten das doppelte
ZF	Hv	G297	Licht	↓∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren, selbst +50#		genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG20		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Il	G244	Arkane Spiegelung SG20	↓3x/Tag	Gelände sieht wie anderes aus incl Gebäude =A ~vg "Würfel 6m/St #Konz.+1h/St
ZF	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
ZF	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
ZF	Il	G317	Regenbogenmuster SG21		Lichter faszinieren 24TW Kreaturen =A ~vgmf >30m+3m/St "Radius 6m #Konz.+1Rd/St RW
ZF	Hv	G333	Sonnenstrahl		1Strahl/3St, 4W6 + Blind, Untote 1W6/St =A ~vgG >Linie 18m #1Rd/St RR
ZF	Ba	G367	Zauber zurückwerfen	↓1x/Tag	Reflektiert 1W4+6 Zaubergrade: Text =A ~vgMG *Du #10min/St
ZF	Il	G241	Abschirmung SG25		schirmt vor Ausspähung/Beobachtung ab =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 9m #24h R-
ZF	Il	G323	Schillerndes Muster SG25		verwirrt/betäubt 1TW Kreaturen/St =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #Konz.+2Rd
ZF	Vz	G339	Symbol d. Wahnsinns SG25		Ausgelöst: macht dauerhaft wahnsinnig =10min ~vgm "Radius 18m #Text RW

Teil 7 - Die schimmernden Schleier

#	I1			INI / RK	##### Der Feind im Spiegel
					4 x 2 genaue Doppelgänger eines Charakters, der in einen Spiegel am Ende schaut
#	**I2**			**INI / RK**	**##### Der Pfauenschrein**
TP	**93**	@		17 / 17	**6 Falsche Vraxerise, Männl. mensch. Simulakra Illusioninsten 9, NB MG, RR-280**
TP	**93**				INI +2; Wahr +11
TP	**93**				**VT:** RK 17, RK-B 13, RK-FF 15 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Schild), TP je 93 (9W6+59)
TP	**93**				REF +8, WIL +10, ZÄH +9
TP	**93**				**AG:** BR 9 m, NK Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4/19-20); ZF: ZS 9; Konz +13 ; VZ: ZS 9
TP	**93**				Konz +13
					SW: ST 10, GE 14, KO 16, IN 19, WE 13, CH 16, GAB +4; KMB +5; KMV 18,
					Tal: Abhärtung, Im Kampf zaubern, Mäch. Zauberfokus (Illusion), Materialkomponentenlos
					zaubern Schriftrolle anfertigen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Illusion), Zauber
					verstärken, **Fert:** Diplomatie +13, Motiv erkennen +11, Wahr, +11, Wissen (Adel) +17
					Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Religion) +17, Zauberkunde +17
					Sprachen: Aklo, Drakonisch, Nekril, Riesisch, Thassilonisch
BE			Arkane Verbindung		Dolch
BE			Ausgedehnte Illusionen		Illusionen +4 Runden
3	Ne	G270	Ausgedeh. Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
2	Il	G349	Unsichtbarkeit 2x	vk	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G322	Schild	vk	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
ZF	BF	G67	Unsichtbarkeitsfeld Mag	∞ 9Rd/T	Unsichtbar wie mächtige Unsichtbarkeit =SA *Du ^St*Rd
ZF	BF	G67	Blendstrahl (ZF) Mag	∞ 7/T	Blind bei <=Trefferwürfel, darüber geblendet für 1Rd =A >9m Berührungangriff ^3+INMod
5	Il	G322	Schattenhervorrufung SG21		Ahmt Hervorrufungen max 5St nach, nur 20% real =A ~vg >Text #Text RW
5	Vz	G328	Schwachsinn SG19 2x		IN+CH des Ziels sinken auf 1 =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW
4	Il	G349	Mächtige Unsichtbarkeit		Unsichtbarkeit, auch bei Angriff =A ~vg *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
4	Hv	G331	verstärkter Sengender Strahl		2 Strahlen 6W6 Feuer, BÜ auf Entfernung=A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
4	Il	G345	Tödliches Phantom SG20		Illusion tötet / RW:3W6 Schaden =A ~vg >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW
4	Vz	G356	Verwirrung SG18		Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
3	Hv	G272	Feuerball SG17		9W6 Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Il	G298	Mäch. Trugbild SG19 2x		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Il	G334	Standort vortäuschen		Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
2	Il	G263	Einfaches Trugbild SG18 2x		Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
1	Hv	G303	Magisches Geschoss 2x		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Vz	G312	Person bezaubern SG15		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG15		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
1	Il	G336	Stilles Trugbild SG17 2x		Erschafft sichtbare Illusion =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration RW
0	All	G245	Arkanes Siegel	∞	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Il	G281	Geisterh. Geräusch SG14	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
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

#	I6		INI / RK	##### Vraxeris Schlafzimmer
TP	103	@	15 / 21	**6 Falsche Delvahins, Sukkubi Simul. Bar1, CB MG Dämon, MHB1-50**
TP	103			INI +4; Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken; Wahr +22
TP	103			**VT:** RK 21, RK-B 14, RK-FF 17 (+4 GE, +7 natürlich), TP je 103 (9 TW; 8W10+1W8+55)
TP	103			REF +12, WIL +10, ZÄH +8, Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Gift
TP	103			Resistenzen: Kälte 10, Säure, 10; SR 10/ Gutes oder Kaltes Eisen; ZR 18
TP	103			**AG:** BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +12 (1W4+3); ZF: ZS 12
				Konz +22
				SW: ST 17, GE 19, KO 22, IN 16, WE 14, CH 31, GAB +8; KMB +11; KMV 25, **Tal:** Arkaner
				Schlag, Bedrohliche Darbietung, Waffenfinesse, Waffenfokus (Peitsche), Zauberfokus
				(Verzauberung), **Fert:** Akrobatik +35, Auftreten (Redekunst) +22, Auftreten,
				(Tanzen) +22, Bluffen +30, Diplomatie +35, Einschüchtern +22, Entfesselungskunst +16,
				Fliegen +35, Heimlichkeit +16, Motiv erkennen +35, Wahr +22, Wissen (Arkanes) +16,
				Wissen (Die Ebenen) +16
				Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Thassilonisch; Telepathie, 30 m
BA			Bardenauftritt 14 Rd/T		Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Mutes +1
BA		1M301	Lebenskraftentzug		bei Treffer(NK/FK): negative Stufe beim Ziel + temp TP für sich selber
BA			Unheilige Gabe		1 Rd berühren: 1 Att +2, telepatisch mit kommunizieren, als FA aufheben: 2w6 CH Entzug
BE		G35	Bardenwissen +1		alle Wissenfertigkeiten ungeübt, +½St auf alle Würfe (0 bei Ränge eintragen für Berechnung)
BE			Gestalt wechseln		Gestalt verändern; Kleiner oder MG Humanoider
BA	BF	G36	Ablenkung (ÜF) A Bar	Auftritt	bannt auf Sicht basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G36	Bannlied (ÜF) A Bar	Auftritt	bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA	BF	G36	Faszinieren (ÜF) A Bar	Auftritt	Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt
BA	BF	G37	Lied d. Mutes +1 (ÜF) A Bar	Auftritt	Moralbonus+1RW>Bez/Furcht, Kompetenzbonus+1TW/SW(+1St5/11/17) *Verb. #Auftritt
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	immer	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Er	G370	Zungen	immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G245	Ätherischer Ausflug	∞	Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St, sich + 50#
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG 23	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrneh. SG 22	∞	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, sich + 50#
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG 24	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	∞	1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50 %
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG25	1/Tag	1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
1	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall SG 22		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
1	Vw	G330	Seil beleben		Seil 15m+1,5m/St bewegt sich =A ~vg >30m+3m/St #1Rd/St R-
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vw	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St 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

Teil 8 - Der faulige Irrgarten

	#			INI / RK	##### Überall im Irrgarten
	TP	95	@	18 / 16	**Sobloch, Quasit-Vertrauter, CB SK Externar, MHB1-48** INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7 **VT:** RK 16, RK-B 14, RK-FF 14 (+2 GE, +2 Größe, +2 natürlich), TP 16 (3W10), REF +5 WIL +4, ZÄH +1, Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10 Säure 10; SR 5/Gutes oder Kaltes Eisen **AG:** BR 6 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK 2 Klauen +7 (1W3-1 plus Gift), Biss +7 (1W4-1) Angriffsfläche 0,75 m; RW 0 m; ZF: ZS 6 **SW:** ST 8, GE 14, KO 11, IN 11, WE 12, CH 11, GAB +3; KMB +0; KMV 12 **Tal:** Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen +6, Fliegen +20, Einschüchtern +6, Heimlichkeit, +16, Wahr +7, Wissen (Die Ebenen) +6 **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch; Telepathie (Berührung)
BE			Gestalt wechseln		2 der folgenden Gestalten: Fledermaus, Kröte, Kleiner Riesentausendfüßler, Wolf
BF	AF		Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=13, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 GE, H=2 RW

	#	J2		INI / RK	##### Schleusensteuerung
	TP	**162**	@	17 / 28	**2 Omox, CB MG Externar, Aquatisch, Böse, CB, MHB2-52**
	TP	**162**			INI +11; Dunkelsicht 36 m; Wahr +28
					VT: RK 28, RK-B 18, RK-FF 20 (+1 Ausweichen, +7 GE, +10 natürlich), TP 162 (13W10+91)
					REF +13, WIL +12, ZÄH +15, Immunitäten: Betäubung, Elektrizität, Gift, Krankheit
					Kritische Treffer, Lähmung, Säure, Schlafeffekte, Verwandlung;
					Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10; SR 10/Gutes; ZR 23
					AG: BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 24 m
					NK 2 Hiebe +21 (1W6+8 plus 3W6 Säure und Ergreifen)
					FK Schleim +20 (1W6 plus 3W6 Säure und Verstricken); ZF: ZS 12; Konz +16
					SW: ST 26, GE 25, KO 24, IN 15, WE 19, CH 18, GAB +13; KMB +21; KMV 39 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe,
					Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative,
					Fert: Akrobatik +23 (Springen +27), Entfesselungskunst, +23, Heimlichkeit +23
					(unter Wasser +33), Klettern +32, Schwimmen +32, Wahr +28, Wissen (Die Ebenen) +18
					Wissen (Gewölbekunde) +18; **VolksMod:** Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit
					unter Wasser +10, Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	AF	2M52	Ersticken (AF)		Gegner jeder Größe: Bei Ergreifen und Ringkampf: Ersticken (Seite 445 im GRW)
BE		1M298	Amphibie (AF)		Unterart Aquatisch, ist aber an Land unbeschränkt überlebensfähig
BE		M211	Formlos		kein Präzisionschaden/Krit, past durch 1/8 Öffnung
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF	ZF		Flüssigkeitssprung (ZF)		Bei Verbindung mit Flüssigkeit: Dimmensionstür ZS12 durch Flüssigkeit
BF	ÜF	2M52	Schleim (ÜF)		Schleimklumpen schleudern 6m, Ref SG23 > w6 Rd verstrickt
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	Nur sich +50#, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Vw	G340	Telekinese SG 19	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Be	G360	Wasser erschaffen	∞	7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Vw	G278	Gasförmige Gestalt	3/Tag	Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG *Kreatur #2min/St RW
ZF	Be	G336	Stinkende Wolke SG 17	3/Tag	Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
ZF	Ne	G355	Vergiften SG18	3/Tag	Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ
ZF	Vw	G361	Wasser kontrollieren	3/Tag	Wasserspiegel (Menge Text) steigen/sinken =A ~vgMG >120m+12m/St #10min/St R-
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören Grad 4, 1 Omox, 30%, oder 1W4 Babau 60%
ZF	Be	G320	Säurenebel	1/Tag	Nebel, verlangsamt +2W6Säure/Rd =A ~vgMG >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St R-
	TP	**152**	@	13 / 24	**Älterer Wasserelementar, N Riesiger Externar, MHB1-103**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +19
					VT: RK 24, RK-B 15 RK-FF 17 (+1 Ausweichen, +6 GE, -2 Größe, +9 natürlich)
					TP 152 (16W10+64), REF +18, WIL +5, ZÄH +14, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung,
					Schlaf, Krits, Präzisionssch.; SR 10/-
					AG: BR 6 m, Schwimmen 27 m, NK 2 Hiebe +24 (2W10+10/19-20), Angriffsfläche 4,50 m
					RW 4,50 m
					SW: ST 30, GE 22, KO 19, IN 10, WE 11, CH 11, GAB +16; KMB +28 ; KMV 45
					Tal: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe,
					Mächtiger Doppelschlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer
					(Hieb), Verbessertes Waffe zerschmettern, **Fert:** Akrobatik +25,
					Entfesselungskunst +25, Heimlichkeit +17, Schwimmen +37, Wahr +19,Wissen (Die
					Ebenen) +19; Sprachen Aqual
BA			Löschen (AF)		nichtmag. Feuer (</=Groß) durch Berührung löschen, mag. Wie Magie bannen
BA			Studel (ÜF)		als SA Strudel aus Wasser bilden, wie Wirbelwind (MHB1-305), nur unter Wasser
BA			Wasserherrschaft (AF)		Gegner + Elementar berührt Wasser: TW/SW +1, einer an Land: TW/SW -4

	#	J4		INI / RK	##### Verseuchter Sumpf
	TP	**150**	@	20 / 27	**2 Chernobue, CB Großer Externar, MHB2-200**
	TP	**150**			INI +4; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +18 Aura Unglück (9 m)
					VT: RK 27, RK-B 13, RK-FF 23 (+4 GE, -1 Größe, +14 natürlich), TP 150 (12W10+84)
					REF +10, WIL +11, ZÄH +15, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Gift, Kälte;
					Resistenzen: Elektrizität 10, Feuer 10, Säure 10; SR 10/Ordnung; ZR 23
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Licht
					AG: BR 12 m, NK 2 Hiebe +19 (1W6+8/19-20 plus 1 Konstitutionsschaden)
					Biss +19 (2W6+8 plus Gift), 2, Tentakel +14 (1W6+4), Angriffsfläche 3 m
					RW 1,50 m (3 m mit Hieben und Tentakeln); ZF: ZS 12; Konz +16
					SW: ST 26, GE 18, KO 24, IN 13, WE 17, CH 19, GAB +12; KMB +21; KMV 35 (39 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff,
					Konzentrierter Schlag, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Dunkelheit),
					Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), **Fert:** Akrobatik +19 (Springen +23),
					Einschüchtern +19, Entfesselungskunst +19, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen, +18,
					Wahr +18, Wissen (Die Ebenen) +16, **Sprachen:** Abyssisch; Telepathie 30 m
BA			Furchtbare Erscheinung		
BF	ÜF		Aura des Unglücks (ÜF)		Rad 9m, R/G Kreaturen TW/SW-1, RG -3, bei Betreten Aura Zaä SG20 > kränkeln
BF	AF		Empfindlichkeit gegen Licht (AF)		in hellem Licht: 1KO/Min Schaden
BF	ÜF		Furchtbare Erscheinung (ÜF)		Anblick: Wil SG20>2w6Rd gelähmt, bei nicht mehr sehen+9m entfernt: 1RW/Rd
BF	ÜF		Gift (ÜF)		A=Verwundung, SGZ=23, I=-, F=1Rd für 6Rd, E=w2 KO, H=1 RW, bei Heilung: Gift quillt
					raus: ZÄH SG23 > w6 CH-Schaden + 2w6 bewusstlos
ZF	Er	G244	Arkaner Blick	immer	Du kannst magische Auren wahrnehmen =A ~vg >Du #1min/St
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Hv	G256	Chaoshammer SG18	∞	1w8/2St(max5)>rs/n Kreaturen+verlangsamt =A ~vg >30m+3m/St"Radius 6m #6Rd RW
ZF	Hv	G261	Dunkelheit	∞	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G298	Magie bannen	3/Tag	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Hv	G261	Schnelle Dunkelheit	3/Tag	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	Ba	G326	Schutz vor Ordnung	3/Tag	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	Vz	G356	Verwirrung SG 18	3/Tag	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	Be	G262	Ebenenwechsel	1/Tag	max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW

	#	J5		INI / RK	##### Jordimandus Thron
	TP	**190**	@	1 / 26	**Jordimandus, Azlantischer Beschwörer 15, CB MG Humanoider (Mensch), RR-288**
					INI +0; Unsichtbares sehen; Wahr +16
					VT: RK 26, RK-B 12, RK-FF 26 (+2 Ablenkung, +6, natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
					TP 190 (15W6+135), REF +8, WIL +15, ZÄH +16, Immun: Hinterh. Angriffe, Kritische Treffer
					SR 10/Adamant; Verteidigungsfähigkeiten: Dämonische Fettleibigkeit, Herz, aus Schleim
					AG: BR 3 m, Fliegen 18 m (gut), NK Waffenloser Schlag +9/+4 (1W3+2); ZF: ZS 15
					Konz +20 ; VZ: ZS 15; Konz +20
					SW: ST 14, GE 10, KO 22, IN 20, WE 12, CH 15, GAB +7; KMB +9; KMV 21
					Tal: Abhärtung, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus
					(Beschwörung), Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Schnell
					zaubern, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Vertrauter, Wundersamen
					Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Beschwörung), Zauberzepter herstellen
					Fert: Bluffen +17, Einschüchtern +17, Fliegen, +30, Wahr +16, Wissen (Arkanes) +23,
					Wissen (Die Ebenen) +23, Wissen (Religion) +23, Zauberkunde +23
					Sprachen: Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Elfisch, Nekril, Thassilonisch
BE			Arkane Verbindung		Quasit
BE			Charme des Beschwörers		7 Runden
BF	AF		Dämonische Fettleibigkeit (AF)		RK durch Fett +4, Bewegungsrate 3m
BF	ÜF		Herz aus Schleim (ÜF)		KO +6, Immun > Krit/Hinterhältig, altert nicht, Ockergallerten tot: Vorzüge weg, w6 KO/Tag
KAr		G483	Auffangzepter		Fängt Zauber, speichert ZG, Träger kann Zauber ohne Zauberplatz wirken durch Zepter
1	Be	G300	Magierrüstung	vk	RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
1	Be	G347	Unauffälliger Diener	vk	Unsichtbare Kraft (ST=2) befolgt Befehle =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
4	Ba	G336	Steinhaut	vk	SR10/Adamant (max150TP) =A ~vgm *Berührte Kreatur #10min/St RW
2	Er	G348	Unsichtbares sehen	vk	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
2	Ne	G270	Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
3	Vw	G276	Fliegen	vk #3	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
5	Ba	G322	schneller Schild	vk	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
8	Be	G309	Monster herbeizaubern VIII	2x #1	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
6	Be	G321	schneller Säurepfeil	2x #2	Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
8	Be	G260	schnelle Dimensionstür	#3	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
7	Ba	G298	schnelles Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
7	Be	G309	Monster herbeizaubern VII		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
7	Vz	G365	Wort der Macht: Blindheit		Ziel mit max 200 TP: Blind =A ~v >7,5m+1,5m/2St #Text R-
6	Vw	G247	Auflösung SG 21		Kreatur/Würfel 3m 2W6SP/St, Ziel=0TP=>Staub =A ~vgMG >30m+3m/St "Strahl #sofort RZ
6	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
6	Be	G309	Monster herbeizaubern VI		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
5	Ba	G277	Fortschicken SG 20		Zwingt Kreatur auf ihre Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
5	Be	G309	Monster herbeizaubern V		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
5	Vz	G328	Schwachsinn SG 20		IN+CH des Ziels sinken auf 1 =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW
5	Vw	G340	Telekinese SG 20		Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
5	Be	G344	Todeswolke SG 22	2x	Ziele mit max 3TW: Tod, mehr Text =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1min/St RZ
4	Er	G248	Ausspähung SG 19		Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus =1h ~vgMG >Text #1min/St RW
4	Be	G260	Dimensionstür	2x	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Vw	G279	Gedächtniserweiterung		zus. Zauber vorbereiten/1 behalten, der gerade gewirkt wurde =10min ~vgm *Du #sofort
4	Be	G309	Monster herbeizaubern IV		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
4	Vz	G356	Verwirrung SG 19		Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
3	Vz	G263	Einflüsterung SG 18		Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen	2x	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G309	Monster herbeizaubern III		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
3	Be	G336	Stinkende Wolke SG 20	2x	Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
2	Ba	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall SG 17		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Be	G284	Glitzerstaub SG 19		Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW

2	Be	G321	Säurepfeil	2x	Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
1	Be	G309	Monster herbeizaubern I		Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
1	Vz	G312	Person bezaubern SG 16		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	Be	G324	Schmieren SG 18	2x	Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG 16		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Er	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Vw	G300	Magierhand		Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Vw	G311	Öffnen/Schließen		Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
0	Be	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	All	G368	Zaubertrick		Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
	TP	**75**	@	11 / 8	**4 verbesserte Ockergallerten, N Großer Schlick, MHB1-200**
	TP	**75**			INI -5; Blindsicht 18 m; Wahr -5
	TP	**75**			**VT:** RK 8, verb +4, RK-B 4, RK-FF 4 (-5 GE, -1 Größe), TP 75 (6W8+48), REF -3, WIL -3,
	TP	**75**			ZÄH +8; Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung, Schlafeffekte, Verwandlung
					Angriffe auf Sicht basierend, Elektrizität, Geistesbeeinflussende, Effekte
					Hiebschaden, Stichschaden; Verteidigung: Teilen
					AG: BR 3 m, Klettern 3 m, NK Hieb +7 (2W4+3 plus 1W6 Säure plus Ergreifen)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 14, GE 1, KO 22, IN -, WE 1, CH 1, GAB +4; KMB +9 (+13 Ringkampf); KMV 16
					(kann nicht Zu-Fallgebracht werden), **Fert:** Klettern +10
BA		1M305	Würgen		kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BF	AF		Säure (AF)		zersetzt Fleisch, 1w6
BF	AF		Teilen (AF)		Hieb/Stich/Elekrizität: kein schaden: Gallerte teilt sich in 2 mit je 50% TP (nicht < 10TP)
	TP	**95**	@	18 / 16	**Sobloch, Quasit-Vertrauter, CB SK Externar, MHB1-48**
					falls noch am Leben, siehe Überall

Teil 9 - Die Hallen des Zorns

#	K1		INI / RK	##### Eiserner Wächter
TP	151	@	18 / 32	**Eiserner Bogenschütze, Eisengolem-Variante, N Großes Konstrukt, MHB1-131**
				INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +0
				VT: RK 32, RK-B 10, RK-FF 31 (+1 GE, -1 Größe, +22, natürlich), TP 151 (22W10+30)
				REF +8, WIL +7, ZÄH +7, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte
				Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte, Magie; SR 15/Adamant
				AG: BR 9 m, NK 2 Hiebe +34 (2W10+19/19-20)
				FK Pfeile des Zorns +22/+17/+12/+7 Berührung (3W6/x3), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
				ZF: ZS 20; Konz +15
				SW: ST 36, GE 13, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +22; KMB +36; KMV 47
BF	AF		Immunität gegen Magie (AF)	Immun > alles mit ZR, Elektro: 3Rd langsam, Feuer heilt 1TP/3TP Feuer, Rost normal
BA			Mächtige Hiebe	ST-Mod x 1,5 bei Hieb, Krit bei 19-20
BA			Odemwaffe SG21	w4+1Rd	Giftgas Würfel 3m: 1Rd, A=Atem, SGZ=19, F=1/Rd für 4 Rd, E=w4 KO, H=2 RW
BA	ÜF		Pfeile des Zorns (ÜF)		pfeilförmige Energiebolzen 3w6, Berührungsangriff, 1Rd Feuer, 2Rd Elektr., 3Rd Kälte
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Er	G348	Unsichtbares sehen	immer	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St

	#	K3		INI / RK	##### Kaserne und Ausbildungshalle
	TP	**74**	@	17 / 18	**6, Krieger des Zorns, Käm 1/Tha 5/MyR 2, RB, RH 292**
	TP	**74**			INI +2; Wahr +10
	TP	**74**			**VT:** RK 18, RK-B 12, RK-FF 16 (+2 GE, +6 Rüstung), TP je 74 (8 TW; 3W10+5W6+37),
	TP	**74**			REF +4, WIL +6, ZÄH +7
	TP	**74**			**AG:** BR 9 m, NK Zweihänder +1, +11 (2W6+5/19-20); ZF: ZS 6; Konz +10 ; VZ: ZS 6
	TP	**74**			Zauberpatzer-Chance 10 %; Konz +10
					SW: ST 16, GE 14, KO 16, IN 18, WE 12, CH 10, GAB +5; KMB +9; KMV 21, **Tal:** Abhärtung,
					Arkaner Schlag, Im Kampf zaubern, Mächtiger, Zauberfokus (Hervorrufung), Magische
					Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Zweihänder)
					Zauberfokus (Hervorrufung), **Fert:** Akrobatik +11, Einschüchtern +12, Handwerk
					(Rüstungen oder Waffen) +16, Wahr +10, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Baukunst) +16
					Zauberkunde +16, **Sprachen:** Aklo, Drakonisch, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch
BA			Starke Zauber		Schaden +2
BE			Arkane Verbindung		Zweihänder
ZF	BF	G67	Energiegeschoss (ZF)	7/Tag	Trifft automatisch, 1w4+2
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
3	Vw	G286	Hast	vk	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
3	Il	G334	Standort vortäuschen	vk	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Hv	G272	Feuerball SG 19	3x #1	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
2	Hv	G331	Sengender Strahl	3x #2	1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Hv	G369	Zerbersten SG 16		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Hv	G256	Brennende Hände SG 17		1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Hv	G303	Magisches Geschoss	3x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Hv	G325	Schockgriff		1W6 Elektrizität/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *Berührungangriff NK #sofort R-
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Hv	G246	Aufblitzen SG 14		Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Hv	G292	Kältestrahl		Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R-
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Be	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter		1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
	TP	**69**	@	16 / 22	**Sündenbrut-Axtkämpfer, Männ. Sündenbrut-Käm 5, NB MG Aberr., MHB2-241**
					INI +5; Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahr +11
					VT: RK 22, RK-B 12, RK-FF 20 (+1 Ausweichen, +1, GE, +2 natürlich, +8 Rüstung)
					TP je 69 (8 TW; 3W8+5W10+29), REF +4, WIL +6, ZÄH +8; +1 gegen Furcht
					Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte; Verteidigung: Tapferkeit +1; ZR 13
					AG: BR 9 m, NK Zweihändige Axt +1, +13/+8 (1W12+7/x3), Biss +5 (1W6+1
					plus Zorniger Biss)
					SW: ST 14, GE 13, KO 14, IN 10, WE 13, CH 12, GAB +7; KMB +10; KMV 22
					Tal: Abhärtung, Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verb. Initiative, Waffenfokus
					(Zweihändige Axt), Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt)
					Fert: Einschüchtern +13, Heimlichkeit +11, Wahr +11, **Sprachen:** Thassilonisch
BA			Waffentraining 1		Äxte +1
BA			Zorniger Biss (ÜF)		Biss: Wil SG12 > w6 kränkeln durch sündige Gedanken, 2.Biss: +Wankend
BE			Sündengeruchssinn (ÜF)		kann Kreaturen, die Kampfrauscheffekte nutzen, riechen

	#	K4		INI / RK	##### Fleischform Laboratorien
	TP	**74**	@	17 / 18	**9, Krieger des Zorns, Käm 1/Tha 5/MyR 2, RB, RH 292**
	TP	**74**			INI +2; Wahr +10
	TP	**74**			**VT:** RK 18, RK-B 12, RK-FF 16 (+2 GE, +6 Rüstung), TP je 74 (8 TW; 3W10+5W6+37),
	TP	**74**			REF +4, WIL +6, ZÄH +7
	TP	**74**			**AG:** BR 9 m, NK Zweihänder +1, +11 (2W6+5/19-20); ZF: ZS 6; Konz +10 ; VZ: ZS 6
	TP	**74**			Zauberpatzer-Chance 10 %; Konz +10
	TP	**74**			**SW:** ST 16, GE 14, KO 16, IN 18, WE 12, CH 10, GAB +5; KMB +9; KMV 21, **Tal:** Abhärtung,
	TP	**74**			Arkaner Schlag, Im Kampf zaubern, Mächtiger, Zauberfokus (Hervorrufung), Magische
	TP	**74**			Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Zweihänder)
					Zauberfokus (Hervorrufung), **Fert:** Akrobatik +11, Einschüchtern +12, Handwerk
					(Rüstungen oder Waffen) +16, Wahr +10, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Baukunst) +16
					Zauberkunde +16, **Sprachen:** Aklo, Drakonisch, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch
BA			Starke Zauber		Schaden +2
			Protofleisch werfen BÜ im FK -4		SG13 > Mutation: 1 Att -2 (Perm. bis Entfernung+Regeneration+Voll. Genesung/Wunsch)
BE			Arkane Verbindung		Zweihänder
ZF	BF	G67	Energiegeschoss (ZF)	7/Tag	Trifft automatisch, 1w4+2
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
3	Vw	G286	Hast	vk	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
3	Il	G334	Standort vortäuschen	vk	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Hv	G272	Feuerball SG 19	3x #1	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
2	Hv	G331	Sengender Strahl	3x #2	1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Hv	G369	Zerbersten SG 16		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Hv	G256	Brennende Hände SG 17		1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Hv	G303	Magisches Geschoss	3x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Hv	G325	Schockgriff		1W6 Elektrizität/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *Berührungangriff NK #sofort R-
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Hv	G246	Aufblitzen SG 14		Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Hv	G292	Kältestrahl		Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R-
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Be	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter		1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-

	#	K6		INI / RK	##### Prüfungshalle
	TP	193	@	15 / 28	**Hochmeisterin Athroxis, Weib. men. Käm1/Thau5/MyR 10, RB MG, RR-295**
					INI +3; Wahr +17
					VT: RK 28, RK-B 16, RK-FF 25 (+2 Ablenkung, +3 GE, +2 natürlich, +10 Rüstung
					+1 Verständnis), TP 193 (16 TW; 1W10+5W6+10W10+116), REF +11, WIL +13, ZÄH +17
					AG: BR 9 m, Fliegen 18 m (gut), NK Aufflammender Adamantranseur +3, +22/+17/+12
					(2W4+10/19-20/x3 plus 1W6 Feuer); ZF: ZS 14; Konz +19 ; VZ: ZS 14 Konz +19, Patzer 15%
					SW: ST 18, GE 16, KO 20, IN 20, WE 10, CH 12, GAB +13; KMB +18; KMV 35
					Tal: Abhärtung, Arkaner Schlag, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern,
					Heftiger Angriff, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufung), Magische und Waffen und
					Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Kritischer Treffer
					(Ranseur), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, Zauberfokus
					(Hervorrufung), Zauberstab herstellen, Zauber verstärken, **Fert:** Akrobatik +20,
					Einschüchtern +21, Fliegen +15, Handwerk (Waffen) +25, Klettern +24, Motiv
					erkennen +17, Wahr, +17, Wissen (Arkanes) +25, Zauberkunde +25
					Sprachen: Abyssisch, Aklo, Drakonisch, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch
BA	BF	G387	Kritischer Zauber (ÜF) MRi		nach Krit: als SA Zauber wirken
BA			Starke Zauber		Schaden +2
BE			Arkane Verbindung		Ranseur
BE	BF	G387	Vielseitige Ausbildung MRi		für Voraussetzung eines Talents: Stufen Mri + Kämpfer + Arkaner Zauberkundiger
BF	ÜF		Mal des Zorns (ÜF)		Rune auf Stirn: RK/TW/SW+1, als SA 1/T Feuerschild ZS15, bei Tod auf Gegner
KAr	Hv	G254	Stab: Blitz (ZS 10, 25 x)		Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
KAr	Er	G288	Stab: Hellhören/Hellsehen 32 x		auf Entfernung hören oder sehen =10min ~vgFG >120m+12m/St #1min/St R-
ZF			Energiegeschoss	8/Tag	w4+1
3	Vw	G304	Mächtige Magische Waffe	vk	Waffe/50 Projektile +1/4St (max +5) =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
3	Vw	G321	Schärfen	vk	Waffe/50 Projektile nur H/S: Verdoppelt Bedrohung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #10min/St RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
3	Vw	G276	Fliegen	vk	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
3	Vw	G286	Hast	vk	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
5	Hv	G292	Kältekegel SG 22	2x #1	1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
2	Ne	G252	Blind/Taubh. verurs. SG17	#2	Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
7	Hv	G258	Des Magiers Schwert		magische Klinge greift an 4w6+3 =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
7	Il	G316	Projiziertes Ebenbild SG 22		Illusionärer Doppelgänger, spricht+zaubert =A ~vgm >30m+3m/St #1Rd/St RW
7	Hv	G317	Regenbogenspiel SG 24	2x	Lichtstrahlen: Text =A ~vg "Kegel 18m #sofort R:Text
6	Vw	G275	Fleisch zu Stein SG 21		Verwandelt Ziel in Statue =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RZ
6	Hv	G292	Gestenl. Kältekegel SG 22	2x	1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
6	Hv	G295	Kugelblitz SG 23	2x	1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf >120m+12m/St *Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR
5	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
5	Vz	G328	Schwachsinn SG 20		IN+CH des Ziels sinken auf 1 =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW
5	Hv	G331	max. Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
5	Ne	G351	verst. Vampirgriff		1W6/2ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
4	Hv	G256	Brüllen SG 21		Macht taub + 5W6 Schallschaden =A ~v >Kegel 9m #sofort RZ
4	Hv	G272	Gestenl. Feuerball SG 22		1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
4	Hv	G303	gestenlos verst.Mag. Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
4	Hv	G331	verst.. Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
4	Vz	G356	Verwirrung SG19		Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
3	Hv	G254	Blitz SG 20		Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
3	Hv	G303	verst.Mag. Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
2	Hv	G303	gestenlos Mag. Geschoss	2x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Er	G348	Unsichtbares sehen		Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
1	Hv	G256	Brennende Hände SG 18		1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Hv	G303	Magisches Geschoss	2x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-

1	Vw	G316	Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
1	Hv	G325	Schockgriff		1W6 Elektrizität/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *Berührungangriff NK #sofort R-
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG 16		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Hv	G246	Aufblitzen SG17		Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Hv	G292	Kältestrahl		Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #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	Er	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
	TP	**186**	@	6 / 28	**Glabrezu, CB Riesiger Externar (B C, Dämon, Extraplanar), MHB1-43**
					INI +0; Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahr +26
					VT: RK 28, RK-B 8, RK-FF 28 (-2 Größe, +20, nat), TP 186 (12W10+120), REF+4, WIL+11
			eventuell +1 Glabrezu		ZÄH+18, Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
			beschworen (20%)		SR 10/Gutes; ZR 24
					AG: BR 12 m, NK 2 Scheren +20 (2W8+10/19-20), 2 Klauen +20 (1W6+10),
					Biss +20 (1W8+10), Angriffsfläche 4,5 m; RW 4,5 m; ZF: ZS 14
					SW: ST 31, GE 11, KO 31, IN 16, WE 16, CH 20, GAB +12; KMB +24; KMV 34
					Tal: Beredsamkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag,
					Verbesserter Kritischer Treffer (Schere), **Fert:** Bluffen +28, Diplomatie +22,
					Einschüchtern, +22, Heimlichkeit +7, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv
					erkennen +8, Wahr, +26, Wissen (Geschichte) +17, Wissen (Lokales) +18
					VolksMod: Bluffen +8, Wahr +8,
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	BF	1M306	Zerreißen		2 Scheren 2W8+15, bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/T #1	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 4, 1 Glabrezu 20% oder w2 Vrocks 50%
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	immer	alles so sehen, wie es wirklich ist
ZF	Hv	G256	Chaoshammer SG19	∞	1w8/2St(max5)>rs/n Kreaturen+verlangsamt =A ~vg >30m+3m/St"Radius 6m #6Rd RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	Sich +50#, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Il	G324	Schleier, nur sich	∞	Verändert Aussehen ganzer Gruppe =A ~vg >120m+12m/St #1h/St RW
ZF	Vw	G329	Schwerkraft umkeh. SG22	∞	Ziele fallen nach oben =A ~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-
ZF	Il	G333	Spiegelbilder	∞	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Hv	G348	Unheilige Plage SG19	∞	Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
ZF	Vz	G356	Verwirrung SG19	∞	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	Vz	G365	Wort der Macht: Betäubung	1/T	Ziel mit max 150 TP: Betäubt =A ~v >7,5m+1,5m/2St #Text R-
ZF	All	G366	Wunsch	1/M	Ändert Realität: Text =A ~vgm >Text #Text R:Text, nur an sterbliche Humanoise

	TP	**112**	@	13 / 22	**w2 Vrock, CB Großer Externar BC, MHB1-51**
	TP	**112**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +23
			eventuell beschworen		**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich), TP 112 (9W10+63)
			(50%)		REF +10, WIL +6, ZÄH +13, Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 20
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +13 (2W6+5), Biss +13 (1W8+5)
					2 Krallen +13 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 12
					SW: ST 21, GE 15, KO 25, IN 14, WE 16, CH 16, GAB +9; KMB +15; KMV 27
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verb. Initiative
					Fert: Einschüchtern +15, Fliegen +12, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +15
					Überlebenskunst +15, Wahr, +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14;
					VolksMod: Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA			Betäubender Schrei (ÜF)	1/h	alle nicht Dämonen Rad 9m Zäh SG20 > 1 Rd betäubt
BA			Spore	alle 3 Rd	als FA Sporen absondern: benachbarte w8 + 10 Rd je w4, Sporen zu Ranken
BA	ÜF		Tanz des Untergangs (ÜF)		als VA tanzen: nach 3 Rd Energie: Rad 30m 5w6 + 5w6/Vrock Elektro, Ref SG17+1/V ½
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG18	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G288	Heldenmut	1/T	+2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	II	G333	Spiegelbilder	1/T	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF		M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Vrock 35%

Teil 10 - Waffen der Macht

#				INI / RK	#### Ein erzürnter Herrscher
	TP	**205**	@	16 / 31	**Statue Von Karzoug, Steingolem-Variante, N R Konstrukt, MHB1-136**
			nur 4 Runden		INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
					VT: RK 31, RK-B 8, RK-FF 31 (-2 Größe, +23 natürlich), TP 205 (30W10+40), REF +10
					WIL +12, ZÄH +10, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten
					Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte, Magie; SR 15/Adamant und Wuchtwaffen
					AG: BR 9 m, NK 2 Hiebe +43 (3W10+15 plus Versteinerung), Angriffsfl. 4,50 m, RW 4,50 m
					SW: ST 40, GE 11, KO -, IN -, WE 15, CH 5, GAB +30; KMB +47; KMV 57, **Tal:** Heft. Angriff
BA		G355	Verlangsamen SG 25		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
BA			Zersplitternder Hieb		nach Versteinerung: bei Hieb SG25: Zertrümmert, Rad 1,5m 3w10
BA			Versteinerung (ÜF)		bei Hieb: Zäh SG15 > w10 GE, GE =0 Versteinert
	Vw	G355	Verlangsamen		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
1	Vw	E203	Ameisenstärke		Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur =A ~vgMG *Berührung #2h/St RZ

Kapitel 6 - Die Zinnen von Xin-Schalast

Teil 2 - Ein Flüstern im Wind

#			INI / RK	#### Info Blizzard
	G438			Starke Winde + schwere Schneefälle w3 x 30cm, w6 x 2,5cm hohe Schneewehen Bewegung nur 25%, ab 1,5m Entfernung 50% Tarnung, Wahrnehmung -8, Fernkampf ummöglich, geschütztes Feuer geht zu 50% aus Kälte: ungeschützt 1/10min Zäh SG15 +1/Wurf davor > w6 NT Schaden, mit Winterkleidung 1/h bei Kälteschaden: Frostbeulen + Unterkühlung (wie erschöpft)
#	**B1**		**INI / RK**	**##### Tailing**
TP	**199**	@	14 / 28	**Der Grausige Baum, Untoter Baumhirte, NB Riesiger Untoter, MHB1-28 RR-306** INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +27 **VT:** RK 28, RK-B 5, RK-FF 28 (-1 GE, -4 Größe, +23, natürlich), TP 199 (21W8+105) REF +6, WIL +15, ZÄH +12, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung Schlafeffekte, Todeseffekte, Kälte; SR 10/Hiebwaffen Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer **AG:** BR 9 m, NK 2 Hiebe +27 (4W6+15/19-20 plus Pilz), Angriffsfläche 12 m RW 12 m **SW:** ST 41, GE 9, KO -, IN 12, WE 16, CH 21, GAB +15; KMB +34; KMV 43 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Mächtiger Ansturm, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Kritischer Treffer (Hiebe), Waffenfokus (Hiebe), Wuchtiger Schlag, **Fert:** Heimlichkeit +11 (in Wäldern +27), Motiv erkennen +27 Überlebenskunst +24, Wahr +27, Wissen (Natur) +22, **Sprachen:** Sylvanisch
BA		Doppelter Schaden gegen Objekte		Schaden gegen Objekte x2
BA		Trampeln		4W6+22, SG 35
BF	AF	Pilz (AF)		bei Hieb: Pilz: bei Treffer w6 GE, bei GE=0 Tod
#	**B6**		**INI / RK**	**##### Erzschacht**
TP	**52**	@	13 / 20	**Rasselnde Kette, Verb. belebter Gegenstand, N, G Konstrukt, MHB1-31+294 RR-309** INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr -3 **VT:** RK 20, RK-B 10, RK-FF 19 (+1 GE, -1 Größe, +10, natürlich), TP 52 (4W10+30) REF +2, WIL -2, ZÄH +1, Immun: geistesbeeinfl. Effekte, Betäubung, Gifte Krankheiten, Lähmung, Nekromantie / Schlaf / Todeseffekte; Verteidigung: Härte 10 Schwächen: Heimgesucht **AG:** BR 12 m, NK 2 Hiebe +11 (1W8+8 plus Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m RW 18 m **SW:** ST 26, GE 12, KO -, IN -, WE 5, CH 5, GAB +4; KMB +13 (+17 Ringkampf); KMV 24 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
BA		Würgen		1W8+12
BE		Konstruktionspunkte		Ergreifen, Heimgesucht, Metall, Schneller, Würgen, Zusätzlicher Angriff
BF	AF	Heimgesucht (AF)		nimmt Schaden durch positive Energie wie Untote, kann mit Böses entdecken entdeckt werden

	#			INI / RK	##### Ereignis 3
	TP	161	@	12 / 22	**Karivek Vekker, Geist Zwerg Exp15, MHB1-122), NB MG Untoter Kälte, Körperlos, RR- 314**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +26
					VT: RK 22, RK-B 17, RK-FF 20 (+5 Ablenkung, +2 GE, +5 Rüstung), TP 161 (15W8+90)
					Schnelle Heilung 10
					AG: BR Fliegen 9 m (perfekt)
					NK Heftiger Biss +13 Berührung (3W6+7/18-20 plus 1W8 Blutung plus 1W6 CH und 1W6 KO)
					Verderbende Berührung +13 Berührung (15W6 plus 2W6 Kälte); ZF: REF +7, WIL +13
					ZÄH +12; +2 gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten
					SW: ST -, GE 14, KO -, IN 13, WE 14, CH 20, GAB +11; KMB +13; KMV 28 (32 gegen
					Ansturm, 32 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Abhärtung, Ausdauer, Eiserner Wille,
					Fertigkeitsfokus (Beruf [Minenarbeiter]), Fertigkeitsfokus (Wahr), Große
					Zähigkeit, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative, **Fert:** Beruf
					(Minenarbeiter) +26, Fliegen +10, Handwerk (Rüstungen) +19, Handwerk (Waffen) +19,
					Klettern +18, Überlebenskunst, +17, Wahr +26 (ungewöhnliches Gestein +28), Wissen
					(Geografie) +19, Wissen (Natur) +19, **Sprachen:** Gemein, Riesisch, Zwergisch
BA	ÜF		Fleischfresser (ÜF)		bei Krit: Zäh SG22 > w6KO+CH, reist fleischklumpen raus und verschlingt ihn
BA	ÜF	G307	Kalte Kreat. befehligen SG24	∞	1 Kreatur telepathisch kontrollieren, nur Nicht-Externare der Unterart Kälte
BA	Vw	G340	Telekinese SG22		Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
BE	ÜF		Eisiger Toter (ÜF)		bei Temperatur kleiner 0 Schnelle Heilung 10
BF	ÜF		Heftiger Biss (ÜF)		Ign. Rüstung: BÜ-Angriff, Krit bei 18-20 bei Biss, +1,5CHMod Schaden, w8 Blutungsschaden
BF	ÜF		Wiederkehr (ÜF)		Auferstehung nach 2w4 Tagen, solange nicht in der Hütte
ZF	Vz	G307	Monster beherrschen SG24	∞	1 Kreatur telep. kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW, Nur nicht Ext. Kälte
	TP	200	@	16 / 31	**Frostwurm, N Riesige magische Bestie (Kälte), MHB2-112**
					INI +9; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +19
					VT: RK 31, RK-B 15, RK-FF 29 (+3 GE, -2 Größe, +16 nat, +4 verb.), TP 168
					(16W10+80+32Verb.) REF +15, WIL +12, ZÄH +17, Immun: Kälte, Schwächen: Empf. > Feuer
					AG: BR 9 m, Graben 3 m, NK Biss +27 (4W10+17 plus 4W6 Kälteschaden)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m
					SW: ST 31, GE 16, KO 21, IN 2, WE 16, CH 11, GAB +18; KMB +30; KMV 45 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus,
					(Wahr), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesserte
					Initiative, Waffenfokus (Biss), **Fert:** Heimlichkeit +8 (in Eis und Schnee +16),
					Wahr +19; **VolksMod:** Heimlichkeit in Eis und Schnee +10
BA			Odemwaffe		18 m-Kegel, 15W6 Kälteschaden, Reflex SG 23 halbiert, einmal in der Stunde nutzbar
BA	ÜF		Todeszuckungen (ÜF)		Bei Tod Explosion: Rad 30m, 12w6 Kälte + 6w6 Stich, REF SG23 ½
BA	ÜF		Trillern (ÜF)		Rad 30m : WIL SG18 > Fasziniert, Schalleffekt
BE	ÜF		Kälte (ÜF)		Biss + 4w6 Kälte, Angriff Waffenlos/Nat. Waffe: 1w6 KälteRingen 4w6 Kälte/Rd

	#			INI / RK	##### Ereignis 4
	TP	279	@	29 / 32	**Wendigo, CB Großer Externar (Einheimisch, Kälte), MHB2-284**
					INI +13; Blindsicht 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +26
					VT: RK 32, RK-B 18, RK-FF 23 (+9 GE, -1 Größe, +14 natürlich), TP 279 (18W10+180)
					Regeneration 15 (Feuer), REF +21, WIL +11, ZÄH +21, Immunitäten: Furcht, Kälte
			auf schwächsten: schnappen,		SR 15/Kaltes Eisen und Magie; ZR 28, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
			60m hoch fliegen + fallen lassen		**AG:** BR Fliegen 36 m (perfekt), NK Biss +26 (2W8+9/19-20 plus 4W6 Kälte und
			Angriff im Vorbeifliegen mit Biss		Ergreifen), 2 Klauen +26 (2W6+9/19-20 plus 4W6, Kälteschaden), Angriffsfläche 3 m
			Massiv gegen Feuer einsetzende		RW 3 m; ZF: ZS 18; Konz +25
					SW: ST 29, GE 29, KO 31, IN 26, WE 20, CH 24, GAB +18; KMB +28 (Ringkampf +32);
					KMV 47, **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe,
					Fähigkeitsfokus (Heulen), Kritischer Treffer (erschöpft),
					Kritischer-Treffer-Fokus, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter
					Kritischer Treffer (Klauen), **Fert:** Akrobatik +27, Bluffen, +28, Diplomatie +9,
					Einschüchtern, +29, Fliegen +33, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +26,
					Überlebenskunst, +23, Wahr +26, Wissen (Arkanes, Geographie, Natur, Religion) +26
					Wissen (Die Ebenen) +29, Zauberkunde +26
					Sprachen: Aklo, Gemein, Riesisch; Telepathie 1,5 km
BA	AF		Heulen (AF)	3/Tag	WIL SG28 > 1h erschüttert, Rad 36m: w4+4 RD Panik, Rad 9m w4 Rd kauern,
BA	ÜF		Träume heimsuchen (ÜF)		Alptraum + Wendigo Psychose
BA	ÜF		Wendigopsychose (ÜF)		A=Fluch, SGW=26, I=1Min-, F=1/Tag, E=1W4 WE, H=3 RW
BA			Zerreißen		2 Klauen, 1W8+13 plus 4W6 Kälte plus 1W4 CH-Schaden
BE			Atmet nicht		muss nicht atmen555726
BF	ZF		Windwandeln (ZF)		Bei Ringkampf:Mit Opfer über Himmen rasen, WIL SG23 für feste Gestallt: Absturz
	Vw	G364	Windwandeln SG23	∞, <40TP	in Gas verwandeln+schnell reisen =A ~vgG *Du+1Kreatur/3St #1h/St RW
	II	G242	Albtraum SG22	1/Tag↓	Nachricht, die 1W10 Schaden verursacht+erschöpft =10min ~vg *Kreatur #sofort RW
	Vw	G362	Wetterkontrolle wie Druide		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-

Teil 3 - Auf dem Weltendach

	#	C		INI / RK	##### Königin des Eisnebels
	TP	256	@	23 / 35	**Svevenka, Eisnymphe Dru8, CG MG Externar, MHB1-199**
					INI +8; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +25, Aura der Kälte (3 m, SG 28)
					Blendende Schönheit (9 m, SG 27)
					VT: RK 35, RK-B 28, RK-FF 26 (+9 Ablenkung, +1, Ausweichen, +8 GE, +5 natürlich
					+2 Schild), TP 256 (16 TW; 8W8+8W8+184), REF +25, WIL +27, ZÄH +27
					+4 gegen Effekte gegen Feenwesen und Pflanzen, Immun: Betäubung, Gifte, Lähmung,
					Schlafeffekte, Kälte; Resistenzen: Feuer 20; SR 10/ Kaltes Eisen
					Verteidigung: Lockruf der Natur widerstehen, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 3 m, Klettern 6 m, NK Dolch +3+21/+16 (1W4+2/19-20 plus 1W6 Kälte und Lähmung)
					ZF: ZS 8; Konz +14 ; VZ: ZS 15, Konz +21
					SW: ST 8, GE 26, KO 30, IN 16, WE 23, CH 28, GAB +10; KMB +9; KMV 37
					Tal: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Fähigkeitsfokus (Blendende Schönheit),
					In Tiergestalt zaubern, Schnell wie der Wind, Schnell zaubern, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +32, Entfesselungskunst +27, Heimlichkeit +27, Klettern +12, Mit Tieren
					umgehen +28, Motiv erkennen +25, Schwimmen +18, Überlebenskunst +8, Wahr +25,
					Wissen (Natur) +24, **Sprachen:** Gemein, Sylvanisch
BA		1M199	Betäubender Blick		Kreatur Rad 9m: ZÄH SG 21 > 2w4 Betäubt
BA	ÜF		Eisdecke (ÜF)		Rad 6m: rutschiges Eis erschaffen: BR ½, Akrobetik + Klettern SG+5
BA			Eiskalte Berührung		Berührung: w6 Kälte, ZÄH SG28 > w4Rd gelähmt
BA			Körper aus Eis 15 Runden/Tag		Vorteile der Rüstungseigenschaft Bollwerk (GRW 463)
BA			Tiergestalt 3/Tag		in Schreckensbär verwandeln, Größe des Tiere gem. St =A #1h/St ^1+1/2St>4
BA		1M199	Blendende Schönheit (ÜF)		Rad 9m: direkt ansehen: ZÄH SG21 > permanet erblinden, als FA unterdrücken
BE			Bund mit der Natur		Tiergefährte muss gewählt werden
BE	AF		Eisherrschaft (AF)		Feind berührt Eis: TW/SW+1, auf Eis wie Spinnenklettern
BE			Inspiration		Kreatur instpirieren; Pfand geben: WIL/FW Auftreten/Handwerk+4, Barde Auftreten+CHMod/Tag
BE		G40	Spurloser Schritt		in natürlicher Umgebung keine Spuren hinterlassen
BE		G40	Tierempathie +31		wie Diplomatie auf Tiere: w20+St+CHMod, verbessert Einstellung +1 Stufe =1m >9m
BE			Überirdische Anmut		alle RW/RK +CHMod
BE		G40	Unterholz durchqueren		volle Bewegungsrate durch Unterholz
BF	ÜF		Aura der Kälte (ÜF)		Rad 3m: 2w6/Rd Kälte, ZÄH SG28 ½, als SA unterdrücken/aufnehmen
6	Vw	G319	schnelle Rindenhaut	vk	nat RKen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
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
6	Ba	G326	Schutzhülle > Lebendes	#1	Bereich, der lebendes Abhält =1Rd ~vgG *Du *Radius 3m #1min/St R-
6	Be	G315	Pflanzentor	>25TP	durch Pflanze zu einer anderen bewegen =A ~vg >∞ *Berührte Kreatur #1Rd R-
ZF	Be	G260	Dimensionstür Dom	1/Tag	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
ZF	BF	G62	Eiszapfen (ZF*) Dom	9/Tag	1w6+1/7 Kälteschaden =SA >9m "Berührungsangriff
8	Ne	G274	Finger des Todes SG24		Verursacht 10 SP/St (RW:3W6+1/St) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RZ
8	Ne	G355	Verdorren SG24		Schaden:1W6/St; 2W8/St>Pflanzen/Wasserwesen =A ~vgMG >120m+12m/St #sofort RZ
7	Hv	G277	Frostsphäre SG23		Wasser gefriert / Kälteschaden =A ~vgf >120m+12m/St "Text #Text RR
7	Be	G287	Heilung		Heilt 10TP/St +Krankheiten+geistige Schäden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
7	Ne	G355	schnelles Vergiften SG20		Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ
6	Hv	G292	Kältekegel SG22		1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
6	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
5	Vw	G255	Böswillige Verwandlung SG21		Verwandelt Ziel in harmloses Tier =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RZ
5	Er	G263	Einswerden mit der Natur		3 Geländefakten lernen =10min ~vg "oberirdisch:1,5km/St/unterrirdisch30m/St *Du #sofort
5	Hv	G283	Gewittersturm herbeirufen SG21		Pro Runde 1 Blitz (max15) 5W6/5W10 bei Sturm =A ~vg >120m+12m/St #sofort RR
5	Be	G295	Kritische Wunden heilen	2x	Heilt 4W8+1/St (max +20) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
4	Vw	G297	Luftweg		auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
4	Hv	G264	Eissturm		Hagel verursacht 3W6Wucht+2W6Kälte =A ~vgMG >120m+12m/St "Raius 6m #1Rd/St R-
4	Be	G329	Schwere Wunden heilen	3x	Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW

4	Vw	G361	Wasser kontrollieren		Wasserspiegel (Menge Text) steigen/sinken =A ~vgMG >120m+12m/St #10min/St R-
3	Be	G325	Schneesturm		Behindert Sicht + Bewegung =A ~vgMG >120m+12m/St "Radius 12m #1Rd/St R-
3		3M301	Wasser atmen		unter Wasser atmen, Odemwaffe unter Wasser einsetzen
3	Vw	G272	Feuer löschen		Löscht/bannt Feuer =A ~vgG >30m+3m/St "Würfel 6m/St #sofort RW
3	Be	G307	Mittelschw. Wunden heilen	2x	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	Vz	G342	Tiere beherrschen SG19		Tier gehorcht stillen, geistigen Befehlen =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen		Energieresistenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Vw	G305	Metall kühlen SG18		Kühlt 25Pf/St Metall bei 1Kreatur/2St =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #7Rd RW
2	Be	G310	Nebelwolke		Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
2	Be	G339	Teilweise Genesung		hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Hv	G364	Windstoß		Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen	4x	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Er	G306	Mit Tieren sprechen		mit Tieren sprechen =A ~vg *Du #1min/St
1	Vz	G342	Tier bezaubern SG17		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-
0	Hv	G246	Aufblitzen SG16	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Er	G285	Göttliche Führung	∞	+1 auf einen TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #1min RW
0	Be	G334	Stabilisieren	∞	Stabilisiert sterbende Kreatur =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW

	#	D		INI / RK	##### Riesige Wächter
	TP	**215**	@	18 / 28	**Björmundal, Frostriese Käm 4, CB Großer Humanoider (Kälte, Riese), MHB1-218**
					INI +6; Dämmersicht; Wahr +22
					VT: RK 28, RK-B 11, RK-FF 26 (+2 GE, -1 Größe, +9, natürlich, +8 Rüstung)
					TP 215 (18 TW; 14W8+4W10+130), REF +9, WIL +8, ZÄH +19; +1 gegen Furcht
					Immunitäten: Kälte; Verteidigung: Felsen fangen, Tapferkeit
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 12 m, NK Zweihändige Axt +3, +28/+23/+18 (3W6+21/19-20/x3)
					oder 2 Hiebe +24 (1W8+11), FK Felsen +16 (1W8+11), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 33, GE 14, KO 23, IN 10, WE 12, CH 13, GAB +14; KMB +26; KMV 38
					Tal: Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Konzentrierter Schlag, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Eiserner Wille,
					Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbesserte Initiative, Verbesserter
					Kritischer Treffer (Zweihändige Axt), Waffenfokus (Zweihändige Axt),
					Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt), **Fert:** Einschüchtern +22, Heimlichkeit -4
					(im Schnee 0), Wahr +22, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
KAr	Be	G329	Trank: Schw. Wunden heilen (3		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
	TP	**168**	@	7 / 25	**4 Wolkenriesen, NB oder NG Riesiger Humanoider (Riese), MHB1-222**
	TP	**168**			INI +1; Dämmersicht; Wahr +17
	TP	**168**			**VT:** RK 25, RK-B 9, RK-FF 24 (+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +4 Rüstung)
	TP	**168**			TP 168 (16W8+96), REF +6, WIL +10, ZÄH +16, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, NK Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder, 2 Hiebe +22 (2W6+12)
					FK Felsen +12 (2W6+18), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 16
					SW: ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12, GAB +12; KMB +26; KMV 37
					Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger
					Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Auftreten
					(Saiteninstrumente) +8, Diplomatie +9, Einschüchtern +26, Handwerk (ein
					beliebiges) +10, Klettern +19, Wahr +17, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m
BE	AF		Übergroße Waffen (AF)		gigantische Waffen ohne Malus benutzen
ZF	Vw	G329	Schweben	∞	Auf/Abschweben, nur sich +2000Pf =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G355	Verhüllender Nebel	∞	Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
ZF	Be	G310	Nebelwolke	1/Tag	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-

Teil 4 - Xin-Schalast

	#	Er. 5		INI / RK	##### Das Erscheinen der Verschollenen
	TP	16	@	21 / 12	**Morgiv, Skulk, CB MG Humanoid (Skulk), MHB2-236**
					INI +6; Dämmersicht; Wahr +5
					VT: RK 12, RK-B 12, RK-FF 10 (+2 GE), TP 16 (3W8+3), REF +5, WIL +3, ZÄH +2
					AG: BR 9 m, NK Kurzschwert +2 (1W6/19-20), FK Dolch +4 (1W4/19-20)
					SW: ST 11, GE 14, KO 13, IN 10, WE 14, CH 7, GAB +2; KMB +2; KMV 14
					Tal: Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +16,
					Wahr +5; **VolksMod:** Heimlichkeit +8, **Sprachen:** Finsterländisch, Gemein
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE	AF		Chamäleonhaut (AF)		Vorserseite ahmt Farbe und Muster des Hintergrundes nach
BE	AF		Getarnter Schritt (AF)		wie spurloser Schritt Wald/Unterirdisch: SG verfplgen +10

	#	E		INI / RK	##### Krak-Naratha
	TP	104	@	21 / 22	**12 Kuchrima, CB MG monströse Humanoide, RR-409**
	TP	104			INI +10; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +19
	TP	104			**VT:** RK 22, RK-B 16, RK-FF 16 (+6 GE, +6 natürlich), TP 104 (11W10+44), REF +13
	TP	104			WIL +6, ZÄH +7, Immunitäten: Krankheit, Magisches Geschoss
	TP	104			**AG:** BR 6 m, Fliegen 19 m (gut), NK Biss +16 (1W6+5 plus Krankheit)
	TP	104			2 Krallen +16 (1W4+5), FK Großer Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +19/+13/+8
	TP	104			(2W6+5/x3)
	TP	104			**SW:** ST 20, GE 22, KO 19, IN 7, WE 9, CH 10, GAB +11; KMB +16 (+20 Ringkampf); KMV
	TP	104			32, **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
	TP	104			Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +24, Wahr +19,
	TP	104			**Sprachen:** Gemein, Riesisch, Thassilonisch
	TP	104			
BA			Krankheit Schmutzfieber		A=Verwundung, SGZ=19, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE + w3 KO, H=2 RW
BA	AF		Vernichtender Schuss (AF)		nur 1 Angriff/RD: Krit bei 18-20
BF	AF		Übergroße Waffen (AF)		Beim Fliegen Langbogen 1 Kat größer in den Krallenhalten
	TP	34	@	12 / 16	**24 Gebirgsochsen, N Riesenhaftes Tier, MHB1-148 + 295**
	TP	34			INI +0; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +11
	TP	34			**VT:** RK 16, RK-B 9, RK-FF 13 (-1 Größe, +4 nat, +4 verb, -1 Riesenhaft), TP 22 (3W8+9),
	TP	34			REF +4, WIL +3, ZÄH +10
	TP	34			**AG:** BR 12 m, NK Durchbohren +11 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
	TP	34			**SW:** ST 23, GE 10, KO 17, IN 2, WE 11, CH 4, GAB +4; KMB +13; KMV 22 (26 gegen
	TP	34			Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Wahr +11
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
	TP	34			
BA	AF		Stampede (AF)		ab 3 Kreaturen: Trampelangriff, jeden Feine gleiche GröKar oder kleiner, SG Trampelangriff +2
BA		1M304	Trampeln		2W6+11, SG 17, wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen

	#	G		INI / RK	##### Das Riesenlager
	TP	**92**	@	13 / 21	**Oger-Magus, CB G Externar (Einheimischer, Gestaltwandler, Oni, Riese), MHB1-202**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +13
					VT: RK 21, RK-B 12, RK-FF 18 (+3 GE, -1 Größe, +5 natürlich, +4 Rüstung)
					TP 92 (8W10+48); Regeneration 5 (Feuer oder Säure), REF +5, WIL +10, ZÄH +12, ZR 19
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (gut), NK Zweihänder +14/+9 (3W6+10)
					FK Kompositbogen (lang) +10 (2W6+7), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 9
					SW: ST 24, GE 17, KO 23, IN 14, WE 14, CH 17, GAB +8; KMB +16; KMV 29
					Tal: Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserte Initiative
					Fert: Bluffen +14, Einschüchtern +14, Fliegen +5, Magischen Gegenstand benutzen +14,
					Motiv erkennen +13, Verkleiden, +14, Wahr +13, Wissen (Arkanes) +13,
					Zauberkunde +13, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BE			Aussehen verändern		kleine, MG oder große Humanoide; Gestalt verändern oder Riesengestalt I
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	Hv	G261	Dunkelheit	∞	Dunkelheit, Beleuchtung sinkt um 1 St =A ~vMG *berührter Gegenstand #1min/St R-
ZF	II	G349	Unsichtbarkeit	∞	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	Vw	G278	Gasförmige Gestalt	1/T↓	Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG *Kreatur #2min/St RW
ZF	Hv	G292	Kältekegel SG18		1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG17		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG16		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
	#	**H**		**INI / RK**	**##### Kuppel der abscheulichen Schneemenschen**
	TP	**156**	@	14 / 24	**6 Abscheuliche Schneemenschen, Yetis Bar2/Käm4, CB G, MHB-284**
	TP	**156**			INI +2; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +11
	TP	**156**			**VT:** RK 24, RK-B 10, RK-FF 21 (+1 Ausweichen, +2, GE, -1 Größe, +14 natürlich
	TP	**156**			-2 Reichweite), TP 156 (12 TW; 10W10+2W12+88), REF +8, WIL +10, ZÄH +18
	TP	**156**			+10 gegen Furcht, Immunitäten: Kälte; SR 10/Stichwaffen; Verteidigung:
	TP	**156**			Reflexbewegung, Tapferkeit +1, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 15 m, Klettern 9 m, NK Biss +19 (1W6+8)
					2 Klauen +20 (1W8+10/19-20 plus 1W6 Kälte), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Kälte, Kampfrauschkräfte (Animalische Wut)
					Unheimlicher Blick (SG 13), Wut (11 Runden/Tag), Zerreißen (2 Klauen
					1W6+6 plus 1W6 Kälte)
					SW: ST 27, GE 14, KO 24, IN 7, WE 14, CH 10, GAB +12; KMB +21; KMV 32
					Tal: Ausweichen, Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Klettern), Große Zähigkeit, Heftiger
					Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher
					Angriff (Klauen), Waffenfokus (Klauen), Waffenspezialisierung (Klauen)
					Fert: Heimlichkeit +13 (im Schnee +21), Klettern +28, Wahr +11, **Sprachen:** Aklo
BA	ÜF		Kälte (ÜF)		bei Treffer mit nat/Waffenlos: w6 Kälte, Treffer durch Yeti: +w6 Kälte
BA	BF	G32	Animalische Wut (AF) KK Bbr		Bissangriff 1W4+4 #Kampfrausch
BA	ÜF		Unheimlicher Blick (ÜF)		Rad 9m: bei Blick begegnen WIL SG13 > 1Rd gelähmt, 1/24h
BA	Vz	G367	Wut 11Rd/Tag		ST/KO +2, Willen+1, RK-2
BA		1M306	Zerreißen		2 Klauen, 1W6+6 plus 1W6 Kälte, bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätz.Schaden
BE	AF		Dickes Fell (AF)		nat RK+14, SR10/Stichwaffen

	#	I		INI / RK	##### Versteck der verborgenen Bestie
	TP	267	@	25 / 32	**Bestie, Dekapusvampir-Hxm10, CB G. Unt. Aberration, MHB1-267 RR-330 MHB2-68**
					INI +10; Dunkelsicht 18 m; Wahr +45
					VT: RK 32, RK-B 19, RK-FF 25 (+3 Ablenkung, +1, Ausweichen, +6 GE, -1 Größe
					+13 natürlich), TP 267 (24 TW; 14W8+10W6+169); Schnelle Heilung 5, REF +18, WIL +23
					ZÄH +17, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Resistenzen: Elektrizität 10, Kälte 10; SR, 10/Magie und Silber
					Verteidigung: Resistenz gegen, Fokussieren +4, Schwächen: Schwächen: eines Vampirs
					AG: BR 3 m, Klettern 9 m, NK Biss +26 (1W8+12)
					Tentakel +26 (3W6+12/19-20 plus Ergreifen), Hieb +26 (1W6+12 plus Lebenskraftentzug)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m ; ZF: Dekapus (ZS 6; Konz +11 ; BZ: ZS 10; Konz +15
					SW: ST 34, GE 22, KO -, IN 12, WE 15, CH 20, GAB +15; KMB +28 (Ringkampf +32); KMV
					48 (kann nicht zu-Fallgebracht werden), **Tal:** Abhärtung, Ausweichen, Arkaner Schlag
					Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Große Zähigkeit,
					Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kritischer Treffer (blutend),
					Kritischer-Treffer-Fokus, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Illusion),
					Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Tentakel), Verbesserter Natürlicher Angriff (Tentakel), Wachsamkeit,
					Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Illusion), **Fert:** Bluffen +40, Heimlichkeit +37,
					Klettern +37, Motiv erkennen +28, Wahr +45, **Sprachen:** Aklo
BF		1M267	Schwächen: Vampir		Abstand zu: Knoblauch/Spiegel/Heil. Symb., nach 1Rd betret. mit WIL SG25, Priv. Haus nur mit
BF		1M267	Schwächen: Vampir		mit Einladung betreten; Sonnenlicht 1.Rd: Wank., 2.Rd zerstört; fließ. Wasser: ⅓maxTP/Rd,
BF		1M267	Schwächen: Vampir		0TP zerstört; als VA Holzpflock in Herz: Tot bis Pflock entfernt oder Kopf ab + heiliges Wasser
BA	BF	1M268	Beherrschen SG27		Ziel RW>SZ12: 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren >9m
BA	BF	1M268	Blut saugen (ÜF)		Gegner im Haltegriff: Blut aussaugen: w4 KO/Rd, Vampir heilt 5TP/erhält 5 Temp TP für 1h
BA	BF	1M268	Brut erzeugen (ÜF)		Tot>Lebenskraftentzug/Blut saugen+gleiche Art: >Brut: > w4 Tagen Vampir, Anzahl: max 2xTW
BA	BF	1M268	Kinder der Nacht (ÜF)		beschwört w6+1 Rattenschw./w4+1 Fledermausschw./2w6 Wölfe, nach 2w6 Rd =A1h^1/Tag
BA	BF	1M268	Entzug von Lebenskraft (ÜF) SG22		2 Stufen, Treffer mit Hiebangriff/nat. Waffe: Opfer -2 Stufen, max 1/Rd
BA	BF	1M305	Würgen		3W6+18, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BE	BF	1M268	Gasförmige Gestalt (ÜF) Vampir		als A Gasf. Gestallt annehmen, beliebig lange, Bewegungsrate 6, Perfekte Manövrierfähigkeit
BE			Geheimnis des Blutes		körperlicher Untoter, der von Humanoide beeinflussenden Zaubern beeinflusst wird
BE		2M296	Geräusche nachahmen		Stimmen
BE			Gestalt wechseln		Schreckensfledermaus oder Schreckenswolf, Bestienge-stalt II
BE	BF	1M268	Schattenlos		kein Schatten, kein Spielgelbild
BE			Spinnenklettern		an Wänden/Decken klettern mit 6m (ohne Wurf), Klettern+8
BE			Tentakel		Alle Tentakel müssen das selbe Ziel angreifen: Primärangriff
	KAr	G349	Unsichtbarkeitsring	Immer	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	vk	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
1	Ba	G242	Alarm	vk	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
2	Il	G263	Einfaches Trugbild SG19	#1	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
1	Il	G249	Bauchreden	#1	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
3	Il	G334	Standort vortäuschen	#2	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder	#3	Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
1	Ba	G322	Schild	#4	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
5	Vw	G340	Telekinese SG20	#5 4/Tag	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
4	Il	G345	Tödliches Phantom SG21	#5	Illusion tötet / RW:3W6 Schaden =A ~vg >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW
3	Hv	G254	Blitz SG18	#5	Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
ZF	BF	G47	Grabeshauch (ZF) Hxm 5Rd	8/Tag	mit einem Berührungsangriff ein Wesen erschüttern #1Rd/2St ^Chmod+3/Tag (3x)
ZF	BF	G48	Griff des Todes (ZF) SG20	1/Tag	10w6 Hieb, 1/Tag (St17:2x, 20:3x) Knöcherne Arme w6 "Rad 9m #1Rd RR
		V186	Grippligift		1/Tag SA Gift auftragen (Waffe od. Körper) 1W2 GE-Schaden
4	Be	G260	Dimensionstür	6/T↓	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Ne	G346	Tote beleben		Erschafft Skelette/Zombies =A ~vgm *Berührung #sofort R-
3	Ba	G298	Magie bannen	7/T↓	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Ne	G351	Vampirgriff		1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-

2	Ne	G252	Blind/Taubheit verurs. SG17	7/T↓	Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
1	Ne	G292	Kalte Hand SG16	8/T↓	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	Ne	G328	Schwächestrahl SG16		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
0	Vw	G255	Botschaft	∞	Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	Il	G281	Geisterhaftes Geräusch SG17	∞	Vorgetäuschtes 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	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-
0	Vw	G311	Öffnen/Schließen	∞	Öffnet/schließt kleine Gegenstände =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
0	Be	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
	TP	**82**	@	25 / 24	**4 Vampir-Skulke, Sch6, CB MG Untote, Skulke, MHB1-267 MHB2-236** INI +10; Dunkelsicht 18 m; Wahr +25 **VT:** RK 24, RK-B 18, RK-FF 17 (+1 Ablenkung, +1, Ausweichen, +6 GE, +6 natürlich) TP je 82 (9W8+42); Schnelle Heilung 5, REF +16, WIL +6, ZÄH +8, Immun: Betäubung Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte Resistenzen: Elektrizität 10, Kälte 10; SR, 10/Magie und Silber Verteidigung: Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung Resistenz gegen Fokussieren +4, Schwächen: Schwächen: eines Vampirs **AG:** BR 10,5 m, NK Dolch des Rückschlags +1, +14/+9 (1W4+5/19-20 plus, 2W6) Hieb +7 (1W4+2 plus Lebenskraftentzug), FK Kompositkurzbogen +1, +19/+8 (1W6+5/x3) **SW:** ST 19, GE 22, KO -, IN 14, WE 16, CH 16, GAB +6; KMB +10; KMV 28 **Tal:** Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit, Höhenaffinität, Kampfreflexe, Leichtfüßigkeit, Schnell wie der Wind, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiave, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch), **Fert:** Akrobatik +18, Bluffen +23, Fingerfertigkeit +18, Heimlichkeit +34, Klettern +16, Motiv erkennen +25, Überlebenskunst +15, Wahr +25, **Sprachen:** Aklo, Finsterländisch, Thassilonisch
BA	BF	1M268	Beherrschen SG27		Ziel RW>SZ12: 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren >9m
BA	BF	1M268	Blut saugen (ÜF)		Gegner im Haltegriff: Blut aussaugen: w4 KO/Rd, Vampir heilt 5TP/erhält 5 Temp TP für 1h
BA	BF	1M268	Brut erzeugen (ÜF)		Tot>Lebenskraftentzug/Blut saugen+gleiche Art: >Brut: > w4 Tagen Vampir, Anzahl: max 2xTW
BA	BF	G77	Hinterhältiger Angriff +4W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BA	BF	1M268	Kinder der Nacht (ÜF)		beschwört w6+1 Rattenschw./w4+1 Fledermausschw./2w6 Wölfe, nach 2w6 Rd =A1h^1/Tag
BA	BF	1M268	Entzug von Lebenskraft (ÜF) SG22		2 Stufen, Treffer mit Hiebangriff/nat. Waffe: Opfer -2 Stufen, max 1/Rd
BE	ÜF		Chamäleonhaut		+4 Verbesserungsbonus auf Heimlichkeit, +8 ab 10. St.
BE	BF	G77	Fallen finden +3		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten, auch mag. Fallen
BE	BF	1M268	Gasförmige Gestalt (ÜF) Vampir		als A Gasförmige Gestallt annehmen, beliebig lange, Bewegungsrate 6, Perf. Manövrierfähigkeit
BE			Gestalt wechseln		Schreckensfledermaus oder Schreckenswolf, Bestienge-stalt II

#	K		INI / RK	##### Arena Septemplex
TP	243	@	19 / 34	**Gamigin, Män. Eisteufel Hxm3, RB G Externar, Extraplanar, Teufel, MHB1-251** INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +27, Blutlinie Infernalisch **VT:** RK 34, RK-B 16, RK-FF 30 (+3 Ablenkung, +x, Ausweichen, +4 GE, -1 Größe +18 natürlich), TP 243 (17 TW; 14W10+3W6+156); Regeneration 5 (gute Waffen oder gute Zauber), REF +17, WIL +17, ZÄH +21, Immunitäten: Feuer, Gift, Kälte Resistenzen: Säure 10; SR 10/ Gutes; ZR 24 **AG:** BR 12 m, Fliegen 18 m (gut), NK Biss +15 (2W6+3) Schwanz +15 (3W6+3 plus Verlangsamen), Zurückkehrender Speer des Eises +1 +22/+17/+12 (2W6+10/1920/x3 plus 1W6 Kälte und Verlangsamen) FK Zurückkehrender Speer des Eises +1 +20 (2W6+10/1920/x3 plus 1W6 Kälte und Verlangsamen), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m ZF: Eisteufel (ZS 13; Konz +20 ; BZ: Hexenmeister (ZS 3; Konz +10 **SW:** ST 23, GE 19, KO 26, IN 27, WE 24, CH 24, GAB +15; KMB +22; KMV 39 **Tal:** Abhärtung, Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Speer), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Speer), Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (Eissturm), **Fert:** Akrobatik +24 (im Sprung +28), Bluffen +27, Diplomatie, +27, Einschüchtern +27, Fliegen +20, Heimlichkeit +20, Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +27, Verkleiden +24, Wahr +27, Wissen (Geschichte) +28, Wissen (Lokales) +28 **Sprachen:** Celestisch, Drakonisch, Gemein, Infernalisch; Telepathie 30 m
BE			Geheimnis des Blutes		SG +2 auf Bezauberungen
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	#1 1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören, Stufe 4, 2 Knochenteufel 50 %, schickt Teufel auf Feinde
ZF	Hv	G264	Eiswand SG21	#2 ∞	Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm >30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR
ZF	Hv	G292	Kältekegel SG22	#3 ∞	1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
ZF	Hv	G264	Eissturm	#4 ∞	Hagel verursacht 3W6Wucht+2W6Kälte =A ~vgMG >120m+12m/St "Raius 6m #1Rd/St R-
1	Vz	G312	Person bezaubern SG20	#5	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞ <20TP	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Sich +50#
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	Il	G262	Eigenst. Trugbild SG22	∞	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #1min/St RW
ZF	BF	G51	Verd. Berührung (ZF) BL	10/Tag	Ziel wird erschüttert + Aura des Bösen *Berührungsangriff #1Rd
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	x7T↓	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Il	G331	Selbstverkleidung SG18		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Ne	G247	Ausbluten SG17	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Vw	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	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

	TP	**168**	@	21 / 28	**2 Blutroter Wanderer, RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar, Rechtschaffen), RR-407**
	TP	**168**			INI +9; Blutgespür, Dunkelsicht 18 m, Gedanken wahrnehmen; Wahr +24
					VT: RK 28, RK-B 18, RK-FF 18 (+1 Ausweichen, +9, GE, -2 Größe, +10 natürlich)
	TP	**168**	insgesamt 12 in der Arena		TP 168 (16W10+80); Schnelle Heilung 10, REF +19, WIL +15, ZÄH +10, Immunitäten: Gift
	TP	**168**	bei Tod der ersten 2 ggf.		Kälte, Säure; Verteidigung: Entrinnen; ZR 23
	TP	**168**	mehr im Kampf		Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität
	TP	**168**			**AG:** BR 12 m, Klettern 12 m, NK 2 Klauen +23 (2W6+7/19-20 plus Blutung)
	TP	**168**			Tentakel +18 (4W6+3 plus Blutung und Lähmung), Angriffsfläche 4,50 m; RW 9 m
	TP	**168**			ZF: ZS 12; Konz +17
	TP	**168**			**SW:** ST 24, GE 29, KO 21, IN 14, WE 20, CH 21, GAB +16; KMB +25; KMV 45 (53 gegen
	TP	**168**			Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe,
	TP	**168**			Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Schwächere Verwirrung), Tänzelnder Angriff,
	TP	**168**			Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +28 (im
					Sprung +32), Einschüchtern +24, Heimlichkeit +20, Klettern +15, Motiv erkennen +24
					Wahr +24, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Natur) +21,
					Sprachen: Aklo, Infernalisch; Telepathie 90 m
BA	ÜF		Blutige Augen (ÜF)		Rad 6m: RZ SG23 > Blut aus Augen zu Augenhölen Wanderer, 1KO + !Rd übel, bei Blutung RW-4
BA	BF	1M298	Blutung		1W6, Wunden verursachen zu Beginn jeder Runde neuen Schaden
BA			Lähmung		1W4 Runden, SG 23
BE			Keine Atmung		Atmed nicht
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF	ÜF		Blutgespür (ÜF)		Wie Blindsicht 18m: kann Lebende mit Blut in Adern/Untote, die sich von Blut ernähren, spühren
ZF	Vz	G357	Schnelle Schw. Verwirrung		Ziel verwirrt =A ~vgG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
	TP	**105**	@	15 / 25	**2 Knochenteufel (Osyluth), RB Großer Externar, Ordnung, Teufel), MHB1-258**
	TP	**105**			INI +9; Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahr +19 Aura Furcht (1,50 m, SG 19
					1W6 Runden)
					VT: RK 25, RK-B 14, RK-FF 20 (+5 GE, -1 Größe, +11 natürlich), TP 105 (10W10+50)
					REF +12, WIL +7, ZÄH +12, Immunitäten: Feuer, Gift; Resistenzen: Kälte 10, Säure 10;
					SR 10/Gutes; ZR 20
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (gut), NK Biss +14 (1W8+5), 2 Klauen +14 (1W6+5)
					Stachel +14 (3W4+5 plus Gift), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 12
					SW: ST 21, GE 21, KO 20, IN 16, WE 15, CH 18, GAB +10; KMB +16; KMV 31
					Tal: Eiserner Wille, Kampfreflexe, Schnelle zauberähnliche Fähigkeit (Unsichtbarkeit)
					Verbesserter Initiative, Wachsamkeit, **Fert:** Bluffen +17, Diplomatie +17,
					Einschüchtern, +17, Fliegen +21, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen, +19, Wahr +19
					Wissen (Die Ebenen) +16, Zauberkunde +16; **Sprachen:** Celestisch, Diabolisch,
					Drakonisch, Gemein; Telepathie 30 m
BF	AF		Gift (AF) Stachel		A=Verwundung, SGZ=20, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=w3 ST, H=2 RW
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	Hv	G264	Eiswand	∞	Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm >30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR
ZF	II	G298	Mäch. Trugbild SG17	∞	Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	II	G349	Unsichtbarkeit	∞	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	II	G349	schnelle Unsichtbarkeit	3/Tag	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff, nach jedem Angriff

	#	N		INI / RK	##### Verborgener Pfad
	TP	232	@	15 / 28	**Bergseiler, Seiler-Variante, CB Riesige Aberration (Kälte), MHB1-237**
					INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +27
					VT: RK 28, RK-B 8, RK-FF 28 (-2 Größe, +20 natürlich), TP 232 (15W8+165), REF +5
					WIL +14, ZÄH +16, Immunitäten: Elektrizität, Kälte; ZR 30
			unter 50TP um sein Leben feilschen		Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 3 m, NK Biss +25 (6W8+24/19-20), FK Stränge +10 (1W6 Stärke)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 42, GE 11, KO 33, IN 13, WE 16, CH 12, GAB +11; KMB +29; KMV 39 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit),
					Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative,
					Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Stränge), **Fert:** Heimlichkeit
					+16 (im Gebirge +24), Klettern +34, Wahr +27, Wissen (Gewölbekunde) +16, Wissen
					(Religion) +16, **Sprachen:** Aklo, Thassilonisch
BF	AF		Stränge (AF)		6 dünne Stränge 15m, BÜ auf entfernung, RK20 durchtrennen, Zäh SG25 > w6 ST
BA		M306	Ziehen		Stränge, 1,50 m, bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen
	#	Q		INI / RK	##### Ghlorofaex Bau
	TP	275	@	9 / 37	**Ghlorofaex, Sehr alter blauer Drache, RB Gigan. Drache (Erde), MHB1-62**
					INI +3; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Drachensinne; Wahrnehmung +29
					Aura der Elektrizität (3 m, 1W6 Elektrizität), Unheimliche Ausstrahlung (81 m, SG 25)
					VT: RK 37, RK-B 6, RK-FF 37 (+3 Ablenkung, -1 GE, -4 Größe, +29 natürlich)
					TP 275 (22W12+132), REF +12, WIL +17, ZÄH +19, Elektrizität
					magische Lähmung und Schlaf; Resistenzen: Kälte 30; SR 15/Magie
					Verteidigungsfähigkeiten; ZR 28
					AG: BR 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Graben 6 m, NK Biss +29 (6W6+16/19-20)
					2 Klauen +29 (2W8+11), Schwanzschlag +24 (2W8+16), 2 Schwingen +24 (2W6+5)
					Angriffsfläche 6 m; RW 4,50 m (mit Biss 6 m); ZF: ZS 22; Konz +26 ; BZ: ZS 11, Konz +15
					SW: ST 33, GE 8, KO 23, IN 18, WE 19, CH 18, GAB +22; KMB +37; KMV 46 (50 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Heftiger Angriff, Höhenaffinitiät, Konzentrierter
					Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnell zaubern
					Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer
			NK > 150TP, dann fliegen,		(Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), **Fert:** Bluffen +29, Einschüchtern
			Odem und FK-Zauber		+29, Fliegen +10, Magischen Gegenstand benutzen +29, Motiv erkennen +29,
					Überlebenskunst, +29, Wahr +29, Wissen (Arkanes) +29, Wissen (Baukunst), +29,
					Zauberkunde +29, **Sprachen:** Aural, Drakonisch, Gemein, Riesisch, Thassilonisch
BA			Odemwaffe	#1	36 m Linie, 18W8 Elektrizität, Reflex SG 27, ½ Schaden, alle 1W4 Runden einsetzbar
3	II	G334	Standort vortäuschen	#2	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Vw	G286	Hast	#3	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1RdSt RZ
BA			Erdrücken	#4	4W6+16, Reflex SG 27, ½ Scha den
BA			Schwanzstreich		2W6+16, Reflex SG 27, ½ Schaden
BA			Spiegelung		als FA Anschein: an 2 Orten gleichzeitg, 1Rd/Tw wie Projiziertes Ebenbild, Odem über Ebenbild
BA			Wüstendurst SG25		∞ Wasser erschaffen, gleiche Menge Wasser in Sand verwandeln, Rad 3m, mag.: RW > Odem
BE			Geräusche imitieren		jede Stimme/Geräusche, das er schon mal gehört hat, imitieren, Bluffen > Motiv erkennen
ZF	II	G249	Bauchreden SG15	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	II	G263	Einfaches Trugbild SG16	∞	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
ZF	II	G281	Geisterh. Geräusch SG14	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
ZF	II H	G322	Scheingelände SG18	∞	Geländeart sieht wie andere aus =10min ~vgm >120m+12m/St "Würfel 9m/St #2h/St RW
5	Vw	G255	Bösw. Verwandlung SG19	4/T↓	Verwandelt Ziel in harmloses Tier =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RZ
5	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
4	Er	G244	Arkanes Auge	7/T↓	Unsichtbares schwebendes Auge, max 9m/Rd schnell =10min ~vgm > #1min/St R-
4	Be	G260	Dimensionstür		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Vz	G307	Monster bezaubern SG18		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen	7/T↓	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG17		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW

2	Ba	G266	Energien widerstehen	7/T↓	Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall SG16		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Be	G321	Säurepfeil		Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G242	Alarm	7/T↓	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Vz	G312	Person bezaubern SG15		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	Vw	G312	Person verkleinern SG15		Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Be	G324	Schmieren SG15		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vw	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/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	Er	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Vw	G300	Magierhand		Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Er	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	Be	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter		1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick		Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

Teil 5 - Die Besteigung des Mharmassivs

			Höhe:		1.500-4.500m: 1/h Zhä SG15 +1/Wurf > Erschöpft, Akklimatisierte Charaktere: keine RW machen
					höher als 4.500m: >6h: Zäh SG15+1/Wurf alle Att-1, Akklimatisierte: RW+4 (Akklim. nach 1 Monat)
					Todeszone >7800m: 1/10Min: Zäh SG15+1/Wurf > alle Att-1, 3 Fehl: langs. ersticken (w6 NT/15Min)
					Todeszone immer extrem Kalt:
					ungeschützt unter -18°C: 1/10min (mit Winterkleidung: 1/h) Zäh SG15+1/ 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)
					nichttödlichen Schaden kann nicht geheilt werden, solange Kälte besteht
	#			**INI / RK**	**##### Eindringlinge aus Leng**
	TP	**232**	@	22 / 33	**3 verb. Lengspinnen, CB Riesige magische Bestie (Extraplanar), MHB2-158**
	TP	**232**			INI +13; Arkaner Blick, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m
	TP	**232**			Wahr +23
					VT: RK 29, RK-B 17, RK-FF 20 (+9 GE, -2 Größe, +12 nat, +4 verb.), TP 202 (15W10+120)
					Schnelle Heilung 10, REF +20, WIL +12, ZÄH +19, Immunitäten: Gift, Kälte, Schall
					Verwirrungs- und Wahnsinnseffekte; ZR 25
					AG: BR 12 m, Klettern 12 m, NK Streitflegel [Meisterarbeit] +24/+19/+14 (3W6+10)
					Biss (2W6+6 plus Gift), FK Bolas [Meisterarbeit] +25 (1W8+10), Angriffsfläche 4,50 m
					RW 4,50 m; ZF: ZS 15; Konz +23
					SW: ST 26, GE 29, KO 26, IN 21, WE 17, CH 22, GAB +15; KMB +27; KMV 48 (58 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Kampfreflexe,
					Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Präzisionsschuss, Verbesserte Initiative,
					Verbessertes Zu-Fall-bringen, **Fert:** Akrobatik +29 (Springen +33), Handwerk
					(Fallen), +22, Klettern +36, Magischen Gegenstand benutzen +23, Wahr +23, Wissen
					(ein beliebiges) +22, Zauberkunde +22, **Sprachen:** Aklo; Zungen
BA	AF		Netzwaffen (AF)		als VA aus Netz und Steinen Knüppel oder Bolas machen, Meisterarbeit
BA			Spinnennetz		Fernkampf +24, SG 15, 5 TP, 15m, Entfesseln/Stärke 10+½TW+KOMod,
BF	ÜF		Gift (ÜF) Biss		A=Verwundung, SGZ=25, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 KO+ 1Rd verwirrt, H=2 RW, Halluzinationen
KAr			Ionenstein Bund schillernde Spindel		Träger kann auch ohne Luft überleben
ZF	Er	G244	Arkaner Blick	Immer	Du kannst magische Auren wahrnehmen =A ~vg >Du #1min/St
ZF	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	Immer	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Er	G370	Zungen	Immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Vw	G351	Verarbeitung	∞	Rohmaterialien (Nur Netze) 0,3m³/St zu fert. Gegenständen =Text ~vgm >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Vw	G297	Luftweg	3/T↓	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG19		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Il	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	Il	G244	Arkane Spiegelung SG21	1/T↓	Gelände sieht wie anderes aus incl Gebäude =A ~vg "Würfel 6m/St #Konz.+1h/St
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG20		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Il	G324	Schleier SG22		Verändert Aussehen ganzer Gruppe =A ~vg >120m+12m/St #1h/St RW
ZF	Vz	G359	Wahnsinn SG23		Ziel dauerhafter Verwirrt =A ~vg >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW

Teil 6 - Die Gierspitze

			@		**Die Reserve der Gierspitze**
					wenn ein Kampf zu lange dauert verbreitet sich die Nachricht und die Reseve greifen ein
			in den Gängen und als Wächter		10 Windwächter (verbessserete Wolkenriesen)
			in den Gängen und als Wächter		3 Donnerwächter (verbesserte Sturmriesen)
			X12, verlassne de Bereich nicht		12 Bewohner von Leng
			X7, bleibt dort		die letzte Harridan, die Erhabene Keoptra
			X7		2 Hungernde
			X4, reagiert sofort bei Alarm		Runenriese
			X13, reagiert erst nach 5 Rd Alarm		Runenriese
			X15		Khakib
			X3, bleiben dort bis 5 Rd Alarm		Viorian + 3 Wächterriesen
			X16, bleibt in der Nähe von X16		Schemhazian
	#	**X1**		**INI / RK**	**##### Aufgang**
	TP	**200**	@	2 / 37	**4 Windwächter, verb. Wolkenriesen, NB / NG R Humanoider (Riese), MHB-222+294 RR-346**
	TP	**200**			INI +1; Dämmersicht; Wahr +17
	TP	**200**			**VT:** RK 37, RK-B 12, RK-FF 44 (+3 Abl., +1 GE, -2 Größe, +14 natürlich, +11 Rüstung)
	TP	**200**			TP 168 (16W8+96), REF +11, WIL +15, ZÄH +21, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, NK Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder, 2 Hiebe +22 (2W6+12)
					FK Felsen +12 (2W6+18), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 16
					SW: ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12, GAB +12; KMB +26; KMV 44
					Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Auftreten (Saiteninstrumente) +8, Diplomatie +9, Einschüchtern +26, Handwerk (ein beliebiges) +10, Klettern +19, Wahr +17, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m, 6 Felsen pro Riese
BE	AF		Übergroße Waffen (AF)		gigantische Waffen ohne Malus benutzen
ZF	Vw	G329	Schweben	∞	Auf/Abschweben, nur sich +2000Pf =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G355	Verhüllender Nebel	∞	Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
ZF	Be	G310	Nebelwolke	1/Tag	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-

	#	X3		INI / RK	##### Thronsaal
	TP	283	@	23 / 37	**Viorian Dekanti, Mensch Kämpferin 18NB MG Humanoide (Mensch), RR-349**
					INI +7; Wahr +7
					VT: RK 37, RK-B 16, RK-FF 34 (+3 Ablenkung, +3 GE, +14 Rüstung, +7 Schild)
			immer auf den stärksten Gegner		TP 283 (18W10+180), REF +14, WIL +18, ZÄH +22; +5 gegen Furcht
					Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte
					Verteidigung: Streiterin des Runenherrschers, Tapferkeit +5
					ZR 20 (32 nur gegen Verwandlung)
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Waffen der Herrschaft
					AG: BR 9 m, NK Chellan +34/+29/+24/+19 (1W8+22/15-20), schwerer, Schild +5
					+35 (1W4+12 plus Ansturm), FK Kompositlangbogen +1, +21/+16/+11/+6 (1W8+11/x3)
					SW: ST 29, GE 17, KO 26, IN 10, WE 24, CH 8, GAB +18; KMB +28; KMV 44
					Tal: Abhärtung, Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Höhenaffinität, Kampf
					mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus,
					Kritischer Treffer (wankend), Mächtiger Waffenfokus (Krummsäbel), Mächtige
					Waffenspezialisierung (Krummsäbel), Schildhieb, Schildmeister, Schnelle
					Waffenbereitschaft, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserte Initiative,
					Verbesserter Schildstoß, Waffenfokus (Krummsäbel), Waffenspezialisierung,
					(Krummsäbel), **Fert:** Akrobatik +19, Einschüchtern +20, Reiten +22
					Sprachen: Gemein,Thassilonisch, **BE:** Außergewöhnlicher Besitz, Dauerhafte
					Zauber, Innewohnende Boni, Rüstungstraining 4
BA			Waffentraining		Schwere Klingenwaffen +4, Nahbereichswaffen +3, Leichte Klingenwaffen +2, Bögen +1
BF	AF		Streiterin des Runenherrschers (AF)		Immun>Geistesb. Eff., ZR32>Verwandlung, Schwäche>Waffen der Herrschaft (Auto Krit, Wandler)
KAr	Vw	G286	Trank: Hast	#1	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1RdSt RZ
KAr	Be	G329	Tränke: Schwere Wunden heilen (5);		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr			Ionenstein leicht Violett		Fliegen
KAr			Teleportationsstiefel	3/Tag	Teleport 150km/St =A ~v *Du #sofort RW
KAr			Schutzskarabäus 10x		ZR20. Energie entziehende Angriffe, Todeseffekte und negative Energieeffekte absorbieren
KAr	Ba	G252	Ring der Bewegungsfreih.		Dauerhaft trotz Behinderungen normale Bewegung
	TP	237	@	19 / 39	**3 Donnerwächter, verb. Sturmriese, CG Riesiger Humanoider (Riese), MHB1-221**
	TP	237			INI +2; Dämmersicht; Wahr +27
	TP	237			**VT:** RK 39, RK-B 12, RK-FF 26 (+3 Abl., -2 Größe, +1 GE, +13 Rüstung, +12 natürlich)
					TP 237 (19W8+114), REF +13, WIL +18, ZÄH +22, Immunitäten: Elektrizität
					Verteidigung: Felsen fangen
			einer nimmt Gegner mit Viorian		**AG:** BR 15 m, Schwimmen 12 m (10,5 m, Schwimmen 9 m, in Rüstung)
			in die Zange		NK Zweihänder [Meisterarbeit] +27/+22/+17 (4W6+21/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+14)
			die anderen beiden Langbogen		FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit], +15/+10/+5 (3W6+14/x3)
			auf den Heiler		Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 15
					SW: ST 39, GE 14, KO 23, IN 16, WE 20, CH 15, GAB +14; KMB +30; KMV 49
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff,
					Kampfreflexe, Verbesserter Ansturm, Verbesserter konzentrierter Schlag,
					Verbesserter kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Waffe zerschmettern
					Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +18, Auftreten (Singen) +12, Einschüchtern +20
					Handwerk (ein beliebiges) +13, Klettern, +17, Motiv erkennen +24, Schwimmen +22,
					Wahr +27, **Sprachen:** Aural, Drakonisch, Gemein, Riesisch
BE	AF		Militant (AF)		Geübt mit Einfachen und Kriegswaffen
BE	AF		Wasser atmen (AF)		kann Wasser und Luft atmen
ZF	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	immer	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G329	Schweben	2/T↓	Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Vw	G362	Wetterkontrolle		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-
ZF	Hv	G254	Blitze herbeirufen SG15	#2 1/T↓	Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR
ZF	Hv	G295	Kugelblitz SG18	#1	1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf >120m+12m/St *Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR

	#	X4		INI / RK	##### Schlafstätte der Runenriesen
	TP	270	@	15 / 30	**Runenriese, RB Gigantischer Humanoider (Riese), MHB2-208**
					INI +0; Dämmersicht; Wahr +29
					VT: RK 30, RK-B 6, RK-FF 30 (-4 Größe, +15 natürlich, +9 Rüstung)
					TP 270 (20W8+180), REF +6, WIL +20, ZÄH +15, Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Kälte
					AG: BR 10,50 m (15 m ohne Rüstung); Luftweg
					NK Langschwert [Meisterarbeit] +27/+22/+17
					(4W6+22/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+15)
					FK Speer [Meisterarbeit] +12/+7/+2 (4W6+15/x3), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m
					ZF: ZS 20; Konz +24
					SW: ST 41, GE 11, KO 28, IN 14, WE 23, CH 18, GAB +15; KMB +34; KMV 44
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer
					(wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter
					Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer
					(Langschwert), Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +15 (Springen +23), Handwerk (ein
					beliebiges) +25, Wahr +29, Wissen (Adel) +12, Wissen (Geschichte) +12
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Terral
BA	ÜF		Funkenregen (ÜF)		Funken aus Körper wie Odem: Kegel 9m, 10w6 Feuer + 10w6 Elektro Ref SG29 ½, 1/w4Rd
BA	ÜF		Riesen befehligen (ÜF)		RW SG+4 gegen Bezauberungs- oder Zwangseffekte, die er gegen riesen einsetzt
BA	AF		Runen (AF)		bei Einsatz ZF: als FA Rune auf Körper: Rad 3mZäh SG24 > 1 Rd Blind
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G312	Person bezaubern SG15	∞	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Massen-Monster bezaub. SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG19		1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	Vz	G246	Aufforderung SG22	1/T↓	kurze Nachrichten überall hin+Einflüsterung =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd RW
ZF	Er	G360	Wahrer Blick		alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW

	#	X6		INI / RK	##### Die Zellen der Priesterinnen
	TP	**161**	@	20 / 28	**4 Lamia Priesterinen, Kle der Lamaschtu 8, CB G mons. Humanoide, MHB-166 RR-219**
	TP	**161**			INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +27
	TP	**161**			**VT:** RK 28, RK-B 17, RK-FF 23 (+3 Ablenkung, +1, Ausweichen, +4 GE, -1 Größe +7
	TP	**161**			natürlich, +4 Rüstung), TP je 161 (17TW; 9W10+8W8+76), REF +17, WIL +24, ZÄH +16
					AG: BR 9 m, NK Berührung +18 (1W4 Weisheitsentzug) oder 2 Klauen +15 (1W6+3)
					Krummschwert +2, +22/+17/+12 (2W6+11/15-20), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					ZF: Lamia (ZS 9; Konz +12 ; VZ: ZS 8; Konz +15
					SW: ST 18, GE 18, KO 18, IN 11, WE 24, CH 16, GAB +15; KMB +22; KMV 40 (44 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner
					Wille, Gezieltes Fokussieren, Im Kampf zaubern, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder
					Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), **Fert:** Bluffen +20,
					Sprachenkunde +4, Wahr +27, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +11
					Sprachen: Abyssisch, Gemein, Riesisch
BA		G61	Macht der Götter +8		Stufe als Bonus auf ST ^8 Rd/Tag
BA		E133	Neg. Energie fokus. SG17	6Rd/Tg	4w6 Heilen/Schaden >9m
BA		G57	Sense des Bösen	4Rd/Tg	Waffe wird unheilig
BE		2M297	Kleinere Waffen		Waffen zählen als eine Kat kleiner
3	Vw	G304	Magisches Schutzgewand	vk	Rüstung/Schild +1/4St =A ~vgG *Berührung #1h/St RW
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
4	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	vk	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder SG16	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	vk	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	#1	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Ba	G287	Heiligtum	TP < 40	Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
ZF	Il	G249	Bauchreden SG14	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Il	G331	Selbstverkleidung SG16	↓3x	Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG16		Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG16		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG17		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG16	1x	Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
ZF	BF	G57	Hauch d. Bösen (ZF) 4Rd	↓10x	Mit Berührungsangriff kränkelnd machen *1 Kreatur #½St*Rd/Tag
ZF	BF	G61	Kraftschub (ZF) +4		Ziel +½St auf ST-Würfe (TW/KMB/KMV/FW…) =A #1Rd ^3+WEMod/Tag
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
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-
0	Er	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
1	Vz	G249	Befehl		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen	3x	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Be	G307	Mittelschw. Wunden heilen	3x	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG19		Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Ne	G346	Totenglocke SG19		Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
3	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG20		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G329	Schwere Wunden heilen	2x	Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	Vw	G335	Stein formen		300dm³+30dm³/St Stein umformen =A ~vgMG *Berührung #sofort R-
4	Ne	G355	Vergiften		Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ
4	Hv	G348	Unheilige Plage SG21		Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
4	Hv	G356	Verständigung		max 25 Worte Nachrichten sofort überall hin =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd R-

	#	X7		INI / RK	##### Lager der Hungenden
	TP	**220**	@	20 / 31	**2 Hungernde, CB Riesige monströse Humanoide, RR-408**
	TP	**221**			INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 27 m; Wahr +28 Aura Gestank (9 m, SG 25)
					VT: RK 31, RK-B 10, RK-FF 29 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Größe, +21 natürlich)
					TP 220 (21W10+105), REF +15, WIL +18, ZÄH +12, Immunitäten: Gift, Säure
					Resistenzen: Elektrizität 10, Feuer 10; SR, 10/Kaltes Eisen und Stichwaffen; ZR 26
					AG: BR 3 m, Fliegen 18 m (gut)
					NK Biss +29 (2W8+10/19-20/x4 plus 2W6 Säureschaden und 2 Weisheitsentzug)
					2 Klauen +29 (1W8+10 plus 2 Weisheitsentzug), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					ZF: ZS 15; Konz +19
					SW: ST 30, GE 13, KO 20, IN 13, WE 18, CH 19, GAB +21; KMB +33; KMV 45 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe,
					Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag,
					Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnelle Zauberähnliche
					Fähigkeit (Stinkende Wolke), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Biss), **Fert:** Einschüchtern +28, Fliegen +32, Heimlichkeit +17, Motiv
					erkennen +25, Wahr +28, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Riesisch, Thassilon
BA	ÜF		Übler Auswurf (ÜF)		Wunde spritz Blut+Säure:Nebenfeld: 2w6Säure, REF SG25: kein Schaden
BA	BF	1M300	Aura Gestank (AF)		Rad 9m Gestank: ZÄH SG 25 > kränkelnd
BF	AF		Verheerender Biss (AF)		Biss Krit: x4. TP neg: ZÄH SG30 > enthauptet/Halbiert/Tot
BF	ÜF		Weisheitsentzug (ÜF)		Bei Treffer Biss/Klaue: 2 WE-Schaden
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	II	G249	Bauchreden SG15	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	II	G298	Mäch. Trugbild SG17	∞	Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Be	G324	Schmieren SG15	∞	Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	3/T↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG18		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Be	G336	schnelle Stinkende Wolke SG17		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
ZF	Hv	G364	Windstoß SG16		Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
ZF	Vz	G307	Mas.-Monster bezaub.SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	II	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG17		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW

	#	X8		INI / RK	##### Gefängnis
	TP	212	@	18 / 29	**Astradaimon, NB Großer Externar (Böse, Daimon, Extraplanar), MHB2-56**
					INI +7; Dunkelsicht 18 m, Totenwache, Wahrer Blick; Wahr +22 Aura Seelenzehrer (3 m)
					VT: RK 29, RK-B 17, RK-FF 21 (+1 Ausweichen, +7 GE, -1 Größe, +12 natürlich)
					TP 212 (17W10+119), REF +17, WIL +14, ZÄH +12, Immunitäten: Gift, Krankheit, Säure
					Todeseffekte; Resistenzen, Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10
					SR 10/Gutes und Silber; Verteidigung: Standort vortäuschen; ZR 27
					AG: BR 27 m, Fliegen 27 m (gut), NK Biss +23 (2W6+5 plus Lebenskraftentzug und
					Ergreifen), 2 Klauen +23 (1W8+5 plus Lebenskraftentzug)
					Schwanzschlag +18 (1W12+2 plus, Lebenskraftentzug), Angriffsfläche 3 m
					RW 3 m (4,50 m mit, Schwanzschlag); ZF: Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 17
					Konz +20
					SW: ST 21, GE 25, KO 24, IN 14, WE 15, CH 24, GAB +17; KMB +23; KMV 41
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Behände Bewegung, Beweglichkeit, Eiserner
					Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +24 (Springen +48), Einschüchtern, +27, Entfesselungskunst +27,
					Fliegen +11, Heimlichkeit +23, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +22, Wahr +22,
					Wissen (Die Ebenen) +22, **Sprachen:** Abyssisch, Infernalisch; Telepathie 30 m
BA		1M301	Lebenskraftentzug		1 Stufe, SG 25, bei Treffer(NK/FK): negative Stufe beim Ziel + temp TP für sich selber
BA	ÜF		Seele verschlingen (ÜF)		Zugbeginn Ringkampf: als SA Seele entreißen: ZÄH SG27, je 5TW: 24h TW/RW/ATttW+1
BF	ÜF		Seelenzehrer (ÜF)		Wesen stirbt Rad 3m: +w8TP/ST+2 für 10 Min, körp. Untote: w8 Schaden
ZF	II	G334	Standort vortäuschen	Immer	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
ZF	Ne	G346	Totenwache		Enthüllt, wie nahe Ziele dem Tode sind =A ~vg "Kegel 9m #10min/St R-
ZF	Er	G360	Wahrer Blick		alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	Ne	G267	Entkräftung	∞	Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Ne	G277	Furcht SG21	∞	Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, selbst + 50#
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	3/T↓	1W6/2**SW:** ST vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Be	G262	Ebenenwechsel SG24		max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Er	G294	Kreatur aufspüren	1/T↓	Enthüllt Richtung einer vertrauten Kreatur =A ~vgm "Radius 120m+12m/St #10min/St R-
ZF	Ne	G274	Finger des Todes		Verursacht 10 SP/St (RW:3W6+1/St) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RZ
ZF	Ne	G267	Entzug von Lebenskraft SG24		Ziel erhält 2W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF		M300	Herbeizaubern		kann andere Kreaturen beschwören, (Grad 6, 1W3 Derghodaimonen, 50%

	TP	**161**	@	11 / 27	**Derghodaimon, NB Großer Externar (Böse, Daimon, Extraplanar), MHB2-59**
	TP	**162**		1w3	INI +5; Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken, Rundumsicht, Unsichtbares sehen
	TP	**163**			Wahr +24; Aura Schwachsinn (SG 20)
			eventuell herbeigezaubert		**VT:** RK 27, RK-B 14, RK-FF 22 (+5 GE, -1 Größe, +13 natürlich), TP 161 (14W10+84)
					REF +14, WIL +7, ZÄH +15, Immunitäten: Gift, Krankheit, Säure, Todeseffekte
					Resistenzen, Elektrizität 10, Feuer 10, Kälte 10; SR 10/Gutes; ZR 23
					AG: BR 12 m, NK 5 Klauen +21 (1W6+8/19-20), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					ZF: ZS 12; Konz +15
					SW: ST 27, GE 20, KO 22, IN 7, WE 17, CH 16, GAB +14; KMB +23; KMV 38 (40 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag,
					Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (kränkelnd), Schnelle
					Zauberähnliche Fähigkeit (Schwarm, herbeizaubern), Verbesserter Kritischer
					Treffer (Klauen), **Fert:** Einschüchtern +20, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +20,
					Wahr +24; **VolksMod:** Wahr +4
					Sprachen: Abyssisch, Drakonisch, Infernalisch; Telepathie 30 m
BA			Zerreißen		2 Klauen, 1W8+12 plus 2 KO-Schaden, bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden
BE	ÜF		Schwärme durchqueren		Immun gegen Schaden und Ablenkung durch Schwärme
BF	ÜF		Aura des Schwachsinns (ÜF)		Rad 9m: WIL SG20 > IN+CH des Ziels sinken auf 1, nach Ende Effket 1RW/Min, 1/24h/Ziel
		M306	Zerreißen		bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden
ZF	Er	G299	Magie entdecken	immer	magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
ZF	Er	G348	Unsichtbares sehen	immer	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
ZF	Ne	G277	Furcht SG17	3/T↓	Ziele: 1Rd/St Panik, RW ok=1Rd Erschüttert =A ~vgm >Kegel 9m
	Be	G291	Insektenplage		1 Wespenschwarm/3St (max6) =1Rd ~vgG >120m+12m/St #1min/St R-
	Be	G294	Kriechender Tod		Tausendfüßlernschwärme greifen an =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RZ
	Vw	G293	Klopfen		Öffnet normale/mag verschlossene Dinge 0.9m²/St =A ~v >30m+3m/St #sofort R-

	#	X10		INI / RK	##### Mokmuriams Zugang
	TP	**229**	@	23 / 32	**Ayruzi, Planetar, NG Großer Externar (Engel, Extraplanar, Gut), MHB1-111**
					INI +8; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Böses entdecken, Schlingen und Fallen entdecken
			Kämpft Stumm, setzt Zauber mit		Wahrer Blick; Wahr +27; Aura Schützende Aura
			verbaler Komponente nicht ein		**VT:** RK 32, RK-B 13, RK-FF 28 (+4 GE, -1 Größe, +19 natürlich
			ZF aber schon		+4 Ablenkung gegen Böses), TP 229 (17W10+136)
			versucht verzweifelt mit SC zu		Regeneration 10 (Böse Effekte und Waffen), REF +11, WIL +19, ZÄH +19; +4 gegen Gift
			kommunizieren		+4 Resistenz gegen, Böses, Immunitäten: Kälte, Säure, Versteinerung
			keine Telepathische		Resistenzen: Elektrizität, 10, Feuer 10; SR 10/Böses; ZR 27
			Verbindung: Kampf		**AG:** BR 9 m, Fliegen 27 m (gut), NK Heiliger Zweihänder +3, +27/+22/+17
					(3W6+15/19-20), Hieb +24 (2W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m ; ZF: ZS 16
					VZ: ZS 16
					SW: ST 27, GE 19, KO 24, IN 22, WE 25, CH 24, GAB +17; KMB +26; KMV 40
					Tal: Abhärtung, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille,
					Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbessertes
					Gegenstand zerschmettern, **Fert:** Akrobatik +24, Diplomatie +27, Einschüchtern +27,
					Fliegen +26, Handwerk (ein beliebiges), +26, Heilkunde +24, Heimlichkeit +20,
					Motiv erkennen, +27, Wahr +27, Wissen (Die Ebenen) +26, Wissen (Geschichte) +23
					Wissen (Religion) +26, **Sprachen:** Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache
BE	BF	E104	Aura: Schützende Aura (ÜF)		RK+2, RW+2, Schutz vor Bösen "Rad 9m *Verbündete
BE			Aussehen verändern		Gestalt verändern
ZF	Er	G254	Böses entdecken	immer	Entdeckt böses =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Er	G298	Lügen erkennen SG20	immer	Enthüllt absichtliche Lügen =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Er	G324	Schlingen + Fallen entdecken	immer	Entdeckt natürliche, primitive Fallen =A ~vg "Kegel 18m #Konz.10min/St R-
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	immer	alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	Hv	G257	Dauerhafte Flamme	∞	Erzeugt 1 dauerhaftes Licht ohne Wärme =A ~vgm *berührter Gegenstand #Permanent R-
ZF	Be	G262	Ebenenwechsel SG23	∞	max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Ba	G276	Fluch brechen	∞	Befreit 1 Kreatur/Gegenstand von 1 Fluch =A ~vg *Berührung #sofort RW
ZF	Ba	G277	Furcht bannen	∞	RW vs Furcht +4/Furcht bannen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur+1/4St #10min/St RW
ZF	Hv	G286	Heiliger Schlag SG21	∞	Schaden gegen Böse/Neutral: Text =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort RW
ZF	Be	G294	Krankheit heilen	∞	Heilt das Ziel von allen Krankheiten =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Be	G339	Teilweise Genesung	∞	hebt mag Effekte auf/heilt 1W4Attributschaden =3Rd ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Il	G349	Unsichtbarkeit	∞	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW, nur sich selbst
ZF	Hv	G275	Flammenschlag SG22	3/T↓	Säule mit heiligem Feuer (1W6/St) =A ~vgG >30m+3m/St "Zylinder 3x12m #sofort RR
ZF	Hv	G292	Klingenbarriere SG21		Klingenbarriere, die 1W6/S (max15W6) verursacht =A ~vg >30m+3m/St #1min/St RR
ZF	Be	G346	Tote erwecken		erweckt max1Tag/St Tote, verliert St/KO =1min ~vgm *Berührte Kreatur #sofort R-
ZF	Ne	G362	Wellen der Erschöpfung		Erschöpft alle Ziele =A ~vg "Kegel 9m #sofort R-
ZF	Vz	G365	Wort der Macht: Betäubung		Ziel mit max 150 TP: Betäubt =A ~v >7,5m+1,5m/2St #Text R-
ZF	Hv	G268	Erdbeben SG25	1/T↓	schweres Beben im Bereich =A ~vgG >120m+12m/St "Radius 24m #1Rd R:Text
ZF	Vz	G307	Massen-Monster bezaubern SG25		Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Be	G357	Vollständige Genesung		hebt neg. St/Att-Schaden auf =A ~vgm *Berührte Kreatur #sofort RW
ZF	Ne	G362	Wellen der Entkräftung		Entkräftet alle Ziele =A ~vg "Kegel 18m #sofort R-
8	Hv	G268	Erdbeben SG25		schweres Beben im Bereich =A ~vgG >120m+12m/St "Radius 24m #1Rd R:Text
8	Hv	G273	Feuersturm SG25		Verursacht 1W6/St (max20W6) Feuer =A ~vg >30m+3m/St "2Würfel 3m/St #sofort RR
7	Hv	G287	Heiliges Wort SG24		nicht gute: Taub, Blind, Gelähmt, Tot =A ~v >12m "Radius 12m #sofort RW
7		M302	Regeneration 2x		Heilt TP/Rd, Körperteile erneuern, Tot nur durch bes. Angriffe
6	Be	G287	Heilung		Heilt 10TP/St +Krankheiten+geistige Schäden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
6	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
6	Be	G307	Massen-Mittelschw. Wunden heilen SG23		Heilt 2W8+1/St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW
6	Ba	G351	Verbannung SG23		Verbannt 2 TW/St extraplanare Kreaturen =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
5	Ba	G257	Böses/ bannen SG22 2x		gegen entsprechende Kreaturen: RK+4 +bannen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RS
5	Be	G262	Ebenenwechsel SG22		max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW
5	Vw	G282	Gerechte Macht		Größe x2, Gewicht x8, ST/KO+4, GE-2, natRK+2, SR5/Gutes =A ~vgG *Du #1Rd/St

5	Ba	G357	Verzauberung brechen	Beendet Verzauberungen + Text =1min ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort R:Text
4	Ba	G277	Fortschicken	Zwingt Kreatur auf ihre Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
4	Be	G283	Gift neutralisieren SG21	Ziel immun > Gift + entgiftet Ziel =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
4	Be	G309	Monster herbeizaubern IV	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
4	Ne	G344	Todesschutz	RW+4 > Todeszauber/Todeseffekte =A ~vgG *Berührung #1min/St RW
3	Be	G309	Monster herbeizaubern III	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
3	Be	G329	Schwere Wunden heilen 2x	Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
3	Hv	G339	Tageslicht	Helles Tageslicht =A ~vg *berührter Gegenstand "Radius 18m #10min/St R-
3	Hv	G349	Unsichtbarkeit aufheben	Bannt 100Pf/St Unsichtbarkeit =A ~vg #1min/St RW
3	Hv	G364	Windwall	Wand 3m/St x 1,5m/St: Lenkt ab und schützt =A ~vgMG >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	Vw	G247	Ausdauer des Ochsen 2x	Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen 2x	Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vw	G316	Pracht des Adlers	Charisma +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Vw	G359	Waffengesinnung 2x	gibt 1Waffe/50Projektile Gesinnung =A ~vgG *Berührung #1min/St RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen 4x	Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Ba	G323	Schild des Glaubens	Ablenkungsbonus RK+2 +1/6St =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Vz	G330	Segnen 2x	TW+1, RW>Furcht+1 =A ~vgG *Radius 1,5m #1min/St R-

	#	X12		INI / RK	##### Die Lengmaschine
	TP	**115**	@	15 / 25	**12 Bewohner Von Leng, CB MG Externar (Böse, Chaotisch, Extraplanar), MHB2-38**
	TP	**115**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18
	TP	**115**			**VT:** RK 25, RK-B 15, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich, +4 verb.)
	TP	**115**			TP 95 (10W10+40); Schnelle Heilung der Ebenen 5, REF +13, WIL +8, ZÄH +13
	TP	**115**			Immunitäten: Gift; Resistenzen: Elektrizität 30, Kälte 30;
	TP	**115**			Verteidigung: Keine Atmung, Ungewöhnliche, Anatomie; ZR 19
	TP	**115**			**AG:** BR 12 m, NK Biss +16 (1W6+4 plus 1W6, Geschicklichkeitsentzug)
	TP	**115**			2 Klauen +16 (1W4+4); ZF: ZS 10; Konz+17
	TP	**115**			**SW:** ST 14, GE 18, KO 19, IN 18, WE 17, CH 21, GAB +10; KMB +14; KMV 31
	TP	**115**			**Tal:** Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Täuscher, Waffenfinesse
	TP	**115**			**Fert:** Beruf (Seemann) +10, Bluffen, +24, Diplomatie +9, Einschüchtern +19,
	TP	**115**			Fingerfertigkeit +19, Heimlichkeit +19, Magischen Gegenstand benutzen, +20, Mechanismus
					ausschalten +16, Motiv erkennen +18, Verkleiden +19 (als Humanoider +23),
					Wahr +18, Wissen (beliebiges) +19, Zauberkunde +14
					VolksMod: Verkleiden als MG Humanoider +6, **Sprachen:** Aklo; Zungen
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +5W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BF	ÜF		Geschicklichkeitsentzug (ÜF)		Biss: +w6 GE Schaden, Kreaturen ohne Fleisch sind immun, ZÄH SG19: GE Schaden = 1
BF	ÜF		Schnelle Heilung der Ebenen (ÜF)		nicht in Leng: Schn. Heilung 5, bei Tod: nach w4 Rd Auflösung, Ausr. bleibt, Auferstehung in Leng
BF	AF		Ungewöhnliche Anatomie (AF)		Krit/HH-Schden: 50% nur normaler Treffer
ZF	Er	G370	Zungen	immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrneh. SG17	3/T↓	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Il	G290	Hypnotisches Muster SG17		Fasziniert 2W4+St TW an Kreaturen =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m 'Konz.+2Rd RW
ZF	Vw	G329	Schweben		Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Il	G263	Einfaches Trugbild SG17		Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
ZF	Be	G262	Ebenenwechsel SG20	1/T↓	max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW, nur Selbst
ZF	Er	G280	Gegenstand aufspüren		Spürt Richtung, in der ein Gegenstand ist =A ~vgFG "Radius 120m+12m/St #1min/St R-

	TP	**256**	@	26 / 31	**Schrecken von jenseits der Zeit, Hund Von Tindalos, NB MG Externar, MHB2-142** INI +11; Dunkelsicht 36 m; Wahr +29 **VT:** RK 31, RK-B 17, RK-FF 23 (+1 Ausw.,+7 GE, -1 Grö., +14 nat), TP 85 (19W10+152), REF +20, WIL +13, ZÄH +18, SR 10/Magie+Stichwaffen; Immun Geistesbeeinflussende Effekte, Gift **AG:** BR 12 m, NK Biss +28 (4W6+10), 2 Klauen +28 (2w6+3/19-20), Zunge +23 2w8+5 + w4 WE-Entzug; Angriffsfläche 3m, Reichweite 3m, ZF: ZS 10; Konz +13 **SW:** ST 30, GE 24, KO 24, IN 20, WE 25, CH 20, GAB +19; KMB +30; KMV 48 (52 gegen Zu-Fall-bringen), **Tal:** Abhärtung, Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive, Kampfweise, Fähigkeitsfokus (Zerfetzender Blick), Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), **Fert:** Akrobatik +29 (im Sprung +33), Einschüchtern +24, Entfesselungskunst +26, Heimlichkeit +25, Motiv erkennen +29, Überlebenskunst +26, Wahr +29, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Baukunst) +24, Wissen (Die Ebenen) +27, Wissen (Geografie) +24, Wissen (Geschichte) +24, **Sprachen:** Aklo, BE: Außerweltlicher Verstand
BA	ÜF		Zerfetzender Blick (ÜF)		Blick: 9m, 5w6 Hieb ZÄH SG18 > keine Auswirkung
BE	AF		Außerweltlicher Verstand (AF)		Bei Telepathie/Gedankenkontakt: 5w6 NT Schaden, WIL SG18 > 2w4 RD verwirrt
BE	ÜF		Nichteuklidisches Tor (ÜF)		als SA: 1/Rd Mäch. Teleport, nur sich, Ebenenwech. 3/Tag als SA an Winkel, nicht wenn Maschine an
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Er	G294	Kreatur aufspüren	∞	Enthüllt Richtung einer vertrauten Kreatur =A ~vgm "Radius 120m+12m/St #10min/St R-
ZF	Be	G310	Nebelwolke	∞	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
ZF	Il	G349	Unsichtbarkeit	∞	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	Er	G247	Aufspüren	↓3x/Tag	Enthüllt genauen Aufenthaltsort =10min ~vgG *Kreatur/Gegenstand R-
ZF	Ba	G259	Dimensionsanker		Verhindert außerdimensionale Bewegungen =A ~vg >Strahl 30m+3m/St #1min/St R-
ZF	Vw	G286	Hast		+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1RdSt RZ
ZF	Er	G248	Mächtige Ausspähung		Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus =A ~vgMG >∞ #1h/St RW
ZF	Vw	G355	Verlangsamen		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW

	#	X13		INI / RK	##### Zellen der Runenriesen
	TP	**270**	@	11 / 38	**Runenwächter, Runenriese, RB Gigantischer Humanoider (Riese), MHB2-208**
					INI +0; Dämmersicht; Wahr +29
					VT: RK 38, RK-B 9, RK-FF 38 (+3 Abl., -4 Größe, +15 natürlich, +14 Rüstung)
					TP 270 (20W8+180), REF +9, WIL +23, ZÄH +18, Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Kälte
					AG: BR 10,50 m (15 m ohne Rüstung); Luftweg
					NK Langschwert [Meisterarbeit] +27/+22/+17
					(4W6+22/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+15)
					FK Speer [Meisterarbeit] +12/+7/+2 (4W6+15/x3), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m
					ZF: ZS 20; Konz +24
					SW: ST 41, GE 11, KO 28, IN 14, WE 23, CH 18, GAB +15; KMB +34; KMV 47
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer
					(wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter
					Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer
					(Langschwert), Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +15 (Springen +23), Handwerk (ein
					beliebiges) +25, Wahr +29, Wissen (Adel) +12, Wissen (Geschichte) +12
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Terral
BA	ÜF		Funkenregen (ÜF)		Funken aus Körper wie Odem: Kegel 9m, 10w6 Feuer + 10w6 Elektro Ref SG29 ½, alle w4 Rd
BA	ÜF		Riesen befehligen (ÜF)		RW SG+4 gegen Bezauberungs- oder Zwangseffekte, die er gegen riesen einsetzt
BA	AF		Runen (AF)		bei Einsatz ZF: als FA Rune auf Körper: Rad 3mZäh SG24 > 1 Rd Blind
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G312	Person bezaubern SG15	∞	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Mas.-Monster bezaubern SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG19		1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	Vz	G246	Aufforderung SG22	1/T↓	kurze Nachrichten überall hin+Einflüsterung =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd RW
ZF	Er	G360	Wahrer Blick		alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
	TP	**200**	@	2 / 37	**3 Windwächter, verb. Wolkenriesen, NB / NG R Humanoider (Riese), MHB-222+294 RR-346**
	TP	**200**			INI +1; Dämmersicht; Wahr +17
	TP	**200**			**VT:** RK 37, RK-B 12, RK-FF 44 (+3 Abl., +1 GE, -2 Größe, +14 natürlich, +11 Rüstung)
					TP 168 (16W8+96), REF +11, WIL +15, ZÄH +21, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, NK Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder, 2 Hiebe +22 (2W6+12)
					FK Felsen +12 (2W6+18), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 16
					SW: ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12, GAB +12; KMB +26; KMV 44
					Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger
					Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Auftreten
					(Saiteninstrumente) +8, Diplomatie +9, Einschüchtern +26, Handwerk (ein
					beliebiges) +10, Klettern +19, Wahr +17, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m, 6 Felsen pro Riese
BE	AF		Übergroße Waffen (AF)		gigantische Waffen ohne Malus benutzen
ZF	Vw	G329	Schweben	∞	Auf/Abschweben, nur sich +2000Pf =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G355	Verhüllender Nebel	∞	Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-

	#	X15		INI / RK	##### Khalibs Gemächer
	TP	**185**	@	17 / 29	**Khalib, Azlantischer mensch. Wandler 16, RB MG Humanoider (Mensch), RR-357**
					INI +5; Arkaner Blick, Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +18
					VT: RK 29, RK-B 18, RK-FF 24 (+3 Ablenkung, +5 GE, +2 natürlich, +5 Rüstung
					+4 Schild), TP 185 (16W6+127), REF +13, WIL +15, ZÄH +13, SR 10/Adamant
					AG: BR 9 m, Fliegen 12 m (gut), NK Dolch +4, +12/+7 (1W4+4/19-20); ZF: ZS 16
					Konz +23 ; VZ: ZS 16; Konz +23
					SW: ST 10, GE 20, KO 20, IN 24, WE 14, CH 12, GAB +8; KMB +8; KMV 26
					Tal: Abhärtung, Ausdauer, Höhenaffinität, Mächtiger Zauberfokus (Verwandlung), Schnell
					zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verstärkte Herbeizauberung, Wundersamen
					Gegenstand herstellen, Zaubereffekt maximieren, Zauberfokus (Beschwörung,
					Nekromantie, Verwandlung), Zauberstecken herstellen, **Fert:** Diplomatie +17, Fliegen +17
					Handwerk (Alchemie) +26, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +18
					Wahr +18, Wissen (Adel) +26, Wissen (Arkanes) +26, Wissen (Baukunst) +26,
					Wissen (Die Ebenen) +26, Zauberkunde +26, **Sprachen:** Abyssisch, Aklo, Azlanti,
					Drakonisch, Elfisch, Infernalisch, Riesisch, Thassilonisch; Zungen
BE			Arkane Verbindung		Sihedronring
BE			Körperlicher Verbesserung		KO+4
BE			Notfall		Mit Fingerschnippen Steinhaut
KAr			Stecken der Relativen Größe		folgende Zauber
KAr	Vw	G312	Person vergrößern 1 Lad.	Stab	Ziel wächst um 100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
KAr	Vw	G312	Person verkleinern 1 Lad.	Stab	Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
KAr	Vw	G280	Gegenstand schrumpfen 2 x	Stab	Gegenstand schrumpft auf 1/16 Größe =A ~vg "60dm³/St #1Tag/St RW
KAr	Vw	G312	Massen-Personen vergr. 3 x.	Stab	Ziel wächst 100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
KAr	Vw	G313	Massen-Personen verkl. 3 x	Stab	Ziel schrumpft 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
	Er	G244	Arkaner Blick	Dauerhaft	Du kannst magische Auren wahrnehmen =A ~vg >Du #1min/St
	Vw	G262	Dunkelsicht	Dauerhaft	in absoluter Dunkelheit 18m sehen =A ~vgm *Berührte Kreatur #1h/St RW
	Er	G348	Unsichtbares sehen	Dauerhaft	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
	Er	G370	Zungen	Dauerhaft	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
5	Vw	G347	Überlandflug 2x	M	Fliegen mit 12m, Fertigkeit Fliegen +½St =A ~vg *Berührung #1h/St RW
3	Ba	G347	Unauffindbarkeit	M	SG > Ausspähung +11+St =A ~vgm *Kreatur/Gegenstand #1h/St RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	M	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
5	Ba	G322	schneller Schild	vk	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
4	Ba	G336	Steinhaut	vk	SR10/Adamant (max150TP) =A ~vgm *Berührte Kreatur #10min/St RW
2	Vw	G292	Katzenhafte Anmut 2x	vk	Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
3	Vw	G304	Mächtige Magische Waffe	vk	Waffe/50 Projektile +1/4St (max +5) =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW, auf den Dolch
7	Be	G309	Monster herbeizaubern VII	#1	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
6	Be	G309	Monster herbeizaubern VI	#2	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
5	Be	G309	Monster herbeizaubern V	#3	Extraplanare Kreatur kämpft für Dich =1Rd ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St R-
8	Vw	G341	Temporäre Stasis SG27 2x	#4>Magier	Ziel: scheintot/Stasis =A ~vgm *Berührte Kreatur #Permanent RZ
ZF	BF	G68	Form verändern (ÜF) 16Rd/T	∞	Bestiengestalt II/Elementargestalt II
ZF	BF	G67	Telekin. Faust (ÜF) 10Rd/T	∞	1w8 Wucht =A >9m Berührungangriff
8	Be	G252	Mächtiger Bindender Ruf		Externar (max18TW) muß Aufgabe erledigen =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort RW
8	Hv	G303	Schnelles Max. Mag. Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
7	Vw	G245	Ätherischer Ausflug		Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St
7	Vw	G329	Schwerkraft umkehren 2x		Ziele fallen nach oben =A ~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-
7	Hv	G333	Spätzündender Feuerball SG24		max 5 Rd verzögert, 1W6/St =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
7	Vw	G335	Statue		In eine Statue verwandeln =1Rd ~vgm *Berührte Kreatur #1h/St RW
6	Vw	G247	Auflösung SG25 2x		Kreatur/Würfel 3m 2W6SP/St, Ziel=0TP=>Staub =A ~vgMG >30m+3m/St "Strahl #sofort RZ
6	Ba	G266	schnelles Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
6	Vw	G275	Fleisch zu Stein SG25		Verwandelt Ziel in Statue =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RZ
6	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
5	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
5	Ba	G277	Fortschicken SG22		Zwingt Kreatur auf ihre Heimatebene zurück =A ~vgG >7,5m+1,5m/2St #sofort RW

5	Vw	G340	Telekinese		Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
4	Er	G244	Arkanes Auge		Unsichtbares schwebendes Auge, max 9m/Rd schnell =10min ~vgm > #1min/St R-
4	Be	G260	Dimensionstür		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Hv	G264	Eiswand		Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm >30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR
4	Vw	G279	Gedächtniserweiterung 2x		zus. Zauber vorbereiten/1 behalten, der gerade gewirkt wurde =10min ~vgm *Du #sofort
4	Hv	G303	Max. Mag. Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Hv	G254	Blitz SG20		Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
3	Vw	G286	Hast		+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
3	Ba	G298	Magie bannen 2x		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG22 2x		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen SG20 3x		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Be	G284	Glitzerstaub SG20 2x		Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW
1	Ba	G242	Alarm		Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Vw	G270	Federfall		Ziel fällt langsam =Sofort ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur/Gegenstand/St #1Rd/St RW
1	Hv	G303	Magisches Geschoss 2x		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Vw	G316	Rascher Rückzug 2x		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
1	Ne	G328	Schwächestrahl SG19		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Vw	G255	Botschaft	∞	Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/St R-
0	Hv	G297	Licht	∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Be	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	#	X16		INI / RK	##### Reliquienschrein
	TP	246	@	10 / 31	**Schemhazian, CB Gigantischer Externar, Böse, Chaotisch, Dämon, MHB2-53**
					INI +4; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Gutes entdecken, Wahrer Blick; Wahr +36
					VT: RK 31, RK-B 11, RK-FF 26 (+1 Ausweichen, +4 GE, -4 Größe, +20 natürlich)
			Telepathie mit Keoptra		TP 246 (17W10+153), REF +11, WIL +18, ZÄH +19, Immunitäten: Elektrizität, Gift
					Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes und Kaltes Eisen; ZR 27
					AG: BR 12 m, Klettern 6 m, Fliegen 18 m (gut)
					NK Biss +25 (2W6+12 plus 2W4 Stärkeentzug), 2 Klauen +25 (2W6+12)
					2 Zangen +23 (1W12+6), Schwanzschlag +23 (2W6+6), Angriffsfläche 6 m
					RW 6 m (9 m mit Schwanzschlag); ZF: Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 15; Konz +18
					SW: ST 35, GE 19, KO 29, IN 10, WE 26, CH 16, GAB +17; KMB +33; KMV 48
					Tal: Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Kampfreflexe,
					Konzentrierter Schlag, Mehrfachangriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter
					Konzentrierter Schlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Bluffen +23, Einschüchtern +23,
					Fliegen +2, Heilkunde +28, Klettern +20, Motiv erkennen +28, Wahr +36, Wissen
					(Religion) +20; **VolksMod:** Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Lähmender Blick (ÜF)		Rad 9m: ZÄH SG 21 > Gelähmt 1Rd, Böse sind Immun
BA		1M306	Zerreißen		2 Klauen, 2W6+18, bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden
BF	ÜF		Stärkeentzug (ÜF)		Bei Biss: 2w4 ST-Entzug, ZÄH SG27: 1w4 ST-Entzug
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	immer	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	immer	alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG18	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Il	G349	Unsichtbarkeit	∞	Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
ZF	Er	G248	Ausspähende Augen	x3T↓	1W4+1/St schwebende Augen spionieren für Dich =1min ~vgm >1,5Km #1h/St R-
ZF	Er	G288	Hellhören/Hellsehen		auf Entfernung hören oder sehen =10min ~vgFG >120m+12m/St #1min/St R-
ZF	Ne	G329	Massen-Schw. Wunden verurs.	SG20	Verursacht 3W8+1/St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW
ZF	Hv	G253	Blasphemie SG20	x1T↓	Tötet, lähmt, schwächt nicht böse Kreaturen =A ~v "Radius 12m #sofort RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 5, 1 Schemhazian, 30%, oder 1W4 Vrocks, 60%
	TP	112	@	13 / 22	**Vrock, CB Großer Externar BC, MHB1-51**
					INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +23
			möglicherweise herbeigezaubert		**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 natürlich), TP 112 (9W10+63)
					REF +10, WIL +6, ZÄH +13, Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 20
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +13 (2W6+5), Biss +13 (1W8+5)
					2 Krallen +13 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 12
					SW: ST 21, GE 15, KO 25, IN 14, WE 16, CH 16, GAB +9; KMB +15; KMV 27
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserte
					Initiative, **Fert:** Einschüchtern +15, Fliegen +12, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen
					+15, Überlebenskunst +15, Wahr, +23, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14;
					VolksMod: Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Gemein; Telepathie 30 m
BA			Betäubender Schrei (ÜF)	1/h	alle nicht Dämonen Rad 9m Zäh SG20 > 1 Rd betäubt
BA			Spore	alle 3 Rd	als FA Sporen absondern: benachbarte w8 + 10 Rd je w4, Sporen zu Ranken
BA	ÜF		Tanz des Untergangs (ÜF)		als VA tanzen: nach 3 Rd Energie: Rad 30m 5w6 + 5w6/Vrock Elektro, Ref SG17+1/V ½
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	Vw	G340	Telekinese SG18	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G288	Heldenmut	1/T	+2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder	1/T	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF		M300	Herbeizaubern	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Vrock 35%

	#	X17		INI / RK	##### Kammer des Amimafokus
	TP	287	@	26 / 37	**Erhabenste Keoptra, Harridan-Lamia Mys14, MHB1-166, CB Riesige monst. Humanoide**
					INI +11; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +29
					VT: RK 37, RK-B 19, RK-FF 29 (+3 Ablenkung, +1, Ausweichen, +7 GE, -2 Größe
			erst Reisen + Fernkampf Zauber		+10 natürlich, +6 Rüstung, +2 Schild), TP 287 (23 TW; 9W10+14W8+175), REF +20
			1.Ter Reise Tod: Nahlampf		WIL +21, ZÄH +16, SR 10/Magie; ZR 29
			>150TP schnelle Heilzauber		**AG:** BR 18 m, NK Berührung +21 (1W8 WE), 2 Klauen +26 (1W6+4)
			sonst xxx Zauber		Unheiliger Dolch +3, +29/+24/+19/+14 (1W6+12/17-20), Angriffsfläche 4,50 m
					RW 4,50 m ; ZF: ZS 14; Konz +21 ; BZ: ZS 14; Konz +21
					SW: ST 28, GE 24, KO 22, IN 13, WE 17, CH 24, GAB +19; KMB +30; KMV 51 (55 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Im Kampf zaubern,
					Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Ring schmieden, Schnelle zauberähnliche
					Fähigkeit (Einflüsterung), Schnell zaubern, Tänzelnder Angriff, Verbesserte
					Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Dolch), Wundersamen Gegenstand
					herstellen, **Fert:** Bluffen +34, Heimlichkeit +3, Wahr +29, Wissen (Arkanes) +27,
					Wissen (Religion) +27, Zauberkunde +27
BA		M298	Anspringen		bei Sturmangriff vollen Angriff
BA			Krallen		2 Klauen +26, 1W6+4
BA			1W8 Weisheitsentzug		
BE			Mystikerfluch		Heimgesucht
BE			Offenbarung		Geisterschild [RK +6, 50 % Fehlschlagchance im Fernkampf, 14 Stunden/Tag]
BE		2M297	Kleinere Waffen		Waffen zählen als eine Kat kleiner
BE	ÜF	M70	Seelensturm	2/Tag	30m Sturm 6m Explosionsradius; 7w8, ZÄH SG24 ½
BE	ÜF	M70	Stimme des Grabes 14Rd/Tag		Mit Toten Sprechen,/5 St -4 Malus auf Willenswurf
BE	ÜF	M71	Weisheit der Ahnen (ÜF) 1/Tag		10 Min. Trance; 1. St Vorahnung 80%; 5. St Weissagung 90%; 8. St Göttliches Gespräch
ZF	II	G249	Bauchreden	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	II	G331	Selbstverkleidung	∞	Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
ZF	Vz	G263	schnelle Einflüsterung Sg21	3T↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	II	G298	Mäch. Trugbild SG20		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG21		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	II	G263	Einfaches Trugbild		Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG20	1Tag	Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
1	Ba	G266	Elementen trotzen	M	Leben in -45°-+50° =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
4	Vw	G304	Mächtige Magische Waffe	vk	Waffe/50 Projektile +1/4St (max +5) =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
4	Vw	G304	Mächtige Magische Waffe	vk	Waffe/50 Projektile +1/4St (max +5) =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW, auf den Dolch
4	Ne	G344	Todesschutz	vk	RW+4 > Todeszauber/Todeseffekte =A ~vgG *Berührung #1min/St RW
4	Vw	G297	Luftweg	vk	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
4	Hv	G356	Verständig.: Karzoug warnen	vk	max 25 Worte Nachrichten sofort überall hin =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd R-
7	Vw	G245	Ätherischer Ausflug	4T↓	Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St
7	Be	G329	Massen-Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW
7	Ne	G369	Zerstörung SG24		10SP/St, totes Ziel wird zerstört =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RZ
6	Vz	G285	Mächtiger Heldenmut	6T↓	+4 auf TW, RW, FW; Immun > Furcht; temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1min/St RW
6	Be	G287	Heilung		Heilt 10TP/St +Krankheiten+geistige Schäden =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
6	Hv	G292	Klingenbarriere SG23		Klingenbarriere, die 1W6/S (max15W6) verursacht =A ~vg >30m+3m/St #1min/St RR
6	Be	G307	Massen-Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW
5	Hv	G275	Flammenschlag SG22	7T↓	Säule mit heiligem Feuer (1W6/St) =A ~vgG >30m+3m/St "Zylinder 3x12m #sofort RR
5	Vz	G250	Mächtiger Befehl SG22		Ziel befolgt den erteilten Befehl =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St =1Rd R-
5	Be	G297	Massen-Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/Stufe =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #sofort RW
5	Be	G336	Steinwand		Erschafft Steinwand, Größe Text =A ~vgMG >30m+3m/St "1,5x1,5m/S #sofort R:Text
5	Vw	G340	Telekinese		Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
4	Be	G295	Kritische Wunden heilen	7T↓	Heilt 4W8+1/St (max +20) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
4	Hv	E249	Verbündeter des Glaubens		göttlichen Verbündeter: Text =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
3	Ne	G243	Ansteckung	8T↓ xxx	Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
3	Ne	G252	Blind/Taubheit verursachen	xxx	Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ

3	HV	G284	Gleißendes Licht		Strahl verursacht 1 W8/2S; mehr > Untote =A ~vg >30m+3m/St "Strahl #sofort R-
3	Vz	G288	Heldenmut		+2 auf TW, RW, FW =A ~vg *Berührte Kreatur #10min/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Be	G329	Schwere Wunden heilen		Heilt 3W8+1/St (max +15) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Il	G263	Einfaches Trugbild SG19	8T↓	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Hv	G282	Geräuschexplosion SG19	xxx	1W8 Schallschaden + betäuben =A ~vgFG >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #sofort RZ
2	Be	G307	Mittelschwere Wunden heilen		Heilt 2W8+1/St (max+10) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	Vz	G312	Person festhalten SG19	xxx	Lähmt eine Person =A ~vgFG >30m+3m/St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Vw	G329	Schweben		Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
2	Il	G336	Stille SG19		Unterdrückt Geräusche =1Rd ~vg >120m+12m/St "Radius 6m #1Rd/St RW
2	Hv	G359	Waffe des Glaubens		eigenständige mag Waffe: 1W8+1/3St =A ~vgG >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	Hv	G369	Zerbersten SG19		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	8T↓	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Ba	G287	Heiligtum SG18		Angriff > Ziel nur bei RW>Willen =A ~vgG *Berührte Kreatur #1Rd/St RW
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem		RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Ne	G247	Ausbluten SG17	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Il	G281	Geisterhaftes Geräusch	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
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	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-
0	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min 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	**200**	@	2 / 37	**3 Windwächter, verb. Wolkenriesen, NB oder NG R Hum. (Riese), MHB-222+294 RR-346**
	TP	**200**			INI +1; Dämmersicht; Wahr +17
	TP	**200**			**VT:** RK 37, RK-B 12, RK-FF 44 (+3 Abl., +1 GE, -2 Größe, +14 natürlich, +11 Rüstung)
					TP 168 (16W8+96), REF +11, WIL +15, ZÄH +21, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, NK Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder, 2 Hiebe +22 (2W6+12)
					FK Felsen +12 (2W6+18), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 16
					SW: ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12, GAB +12; KMB +26; KMV 44
					Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger
					Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Auftreten
					(Saiteninstrumente) +8, Diplomatie +9, Einschüchtern +26, Handwerk (ein
					beliebiges) +10, Klettern +19, Wahr +17, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m, 6 Felsen pro Riese
BE	AF		Übergroße Waffen (AF)		gigantische Waffen ohne Malus benutzen
ZF	Vw	G329	Schweben	∞	Auf/Abschweben, nur sich +2000Pf =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G355	Verhüllender Nebel	∞	Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
ZF	Be	G310	Nebelwolke	1/Tag	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-

Teil 7 - Das Auge der Gier

	#	Y4		INI / RK	##### Karzougs Thron
	TP	**362**	@	22 / 37	**Karzoug Der Forderer, Azlanti Mensch Wandler 20, NB MG Hum. (Mensch), RR-363**
					INI +7; Arkaner Blick, Dunkelsicht 18 m, Unsichtbares sehen; Wahr +22
					VT: RK 37, RK-B 22, RK-FF 30 (+5 Ablenkung, +7 GE, +5 natürlich, +6 Rüstung
					+4 Schild), TP 362 (20W6+290); Schnelle Heilung 10, REF +18, WIL +21, ZÄH +20
					+8 gegen geistesbeeinflussende Effekte, Immunitäten: Krankheit, Schwachsinn
			im NK: Krallen, schnelle Zauber		Verwirrung; Verteidigung: Bewegungsfreiheit; ZR 24
			wie Blitz und mag. Geschoss		**AG:** BR 9 m, Fliegen 18 m (perfekt)
					NK Karzougs brennende Glefe +22/+17 (1W10+15/x3 plus
					1W6 Feuer) oder Lengkrallen +20/+15 (1W4+13/x3); ZF: ZS 20; Konz +33 ; VZ: ZS 20
					Konz +33
					SW: ST 24, GE 24, KO 28, IN 36, WE 18, CH 22, GAB +10; KMB +17; KMV 39
					Tal: Abhärtung, Arkaner Schlag, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Zauberkunde),
					Mächtiger Zauberfokus (Verwandlung), Magische Waffen und Rüstungen herstellen,
					Materialkomponentenlos zaubern, Rune stechen, Schnell zaubern, Schriftrolle
					anfertigen, Umgang mit Kriegswaffen, Wundersamen Gegenstand herstellen,
					Zauberfokus (Beschwörung, Nekromantie, Verwandlung), Zauberstab herstellen,
					Fert:: Bluffen +26, Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen, +38, Handwerk
					(Alchemie) +36, Mag. Gegenstand benutzen, +26, Motiv erkennen +24, Wahr +24, Wissen
					(Adel) +36, Wissen (Arkanes) +36, Wissen (Baukunst) +36, Wissen (Die Ebenen), +36
					Wissen (Geschichte) +36, Wissen (Natur) +36, Wissen (Religion), +36, Zauberkunde +42
					Sprachen: Abyssisch, Aklo, Aqual, Aural, Azlanti, Drakonisch, Elfisch, Ignal,
					Infernalisch, Nekril, Riesisch, Sylvanisch, Terral, Thassilonisch; Zungen
BE			Arkane Verbindung		Glefe: Feuerbälle auf Gegner, heilt Karzougs Wunden ab <220
BE	AF		Innewohnende Boni (AF)		durch Wünsche: INI +5, alle Anderen Attribute +4
BE			Körperliche Verbesserung		KO+5
BE			Notfall		bei Zauber, der selbstständiges Handen behindert: Mächtiges Magie bannen
BE			Dauerhafte Zauber		folgende Zauber Dauerhaft
	Er	G244	Arkaner Blick	Dauerhaft	Du kannst magische Auren wahrnehmen =A ~vg >Du #1min/St
	Vw	G262	Dunkelsicht	Dauerhaft	in absoluter Dunkelheit 18m sehen =A ~vgm *Berührte Kreatur #1h/St RW
	Er	G348	Unsichtbares sehen	Dauerhaft	Enthüllt unsichtbare Kreaturen/Gegenstände =A ~vgm *Du #10min/St
	Er	G370	Zungen	Dauerhaft	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
BE	AF		Unsterblich (AF)		ohne gewaltsamen Tod unsterblich, Immun > alle Krankheiten und Wahnsinnsarten
BF	AF		Außergewöhnliche Werte (AF)		Bessere Werte und Ausrüstung
KAr		AR201	Mäch. Metamag. Zauberzepter		Schnell Zaubern 3/Tag
KAr	Vw	RR419	Stab: Blutgeld (33 Ladungen)		SA Hand schneiden min w6: glei. Rd Zauber: Blut=Mat. Komp., wertvoll: -1ST+1SP/500GM
KAr	Ba	G298	Stab: Magie bannen ZS 10 40x		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
KAr	Hv	G303	Stab: Mag. Geschoss ZS 9 24x		4 mag. Geschoss 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	BF	G68	Form verändern (ÜF) 20Rd/Tag	∞	Bestiengestalt II/Elementargestalt I, St12: III/II
ZF	BF	G67	Telekin. Faust (ÜF) 16/Tag	∞	1w4+10 Wucht =A >9m Berührungangriff ^3+INMod
8	Ba	G279	Gedankenleere	M	Immun > Erkenntnissmagie,RW+8>Geistb. =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #24h RW
2	Ne	G270	Falsches Leben	M	1W10 temporäre TP +1/St (max+10) =A ~vgm *Du #1h/St
9	Hv	G306	Meteoritenschwarm SG32	#1	4 explodierende Kugeln: 6W6 Feuer =A ~vg >120m+12m/St "4xRadius 12m #sofort RR
9	Vw	G368	Zeitstopp schnell mit Stab (ZSt)	#1	Zeit still für Dich, +w4+1 Rd, dabei keine Gegner verletzen/Zielen =A ~v *Du #1W4+1Rd
8	Ne	G355	Verdorren SG32	#2	Schaden:1W6/St; 2W8/St>Pflanzen/Wasserwesen =A ~vgMG >120m+12m/St #sofort RZ
9	Vw	G368	Zeitstopp schnell mit Stab	#2	Zeit still für Dich, +w4+1 Rd, dabei keine Gegner verletzen/ Zielen =A ~v *Du #1W4+1Rd
8	Ba	G317	Regenbogenwand	im ZSt	Lichtwand schüzt: Text =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "1,2m/Stx0,6m/St #10min/St R:Text
5	Hv	G266	Energiewand	im ZSt	Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
5	Be	G344	Todeswolke	im ZSt	Ziele mit max 3TW: Tod, mehr Text =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1min/St RZ
7	Ba	G367	Zauber zurückwerfen	im ZSt	Reflektiert 1W4+6 Zaubergrade: Text =A ~vgMG *Du #10min/St
6	Ba	G295	Kugel der Unverwundbarkeit	im ZSt	Hält Effekte von Zaubern des 1-4 Grades auf =A ~vgm "Kugel 3m #1Rd/St R-
6	Er	G360	Wahrer Blick	im ZSt	alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW

KAr	Ba	G336	Stab: Steinhaut ZS 10 17x	im ZSt	SR10/Adamant (max150TP) =A ~vgm *Berührte Kreatur #10min/St RW
9	Ne	G361	Wehgeschr. d. Todesfee SG33	#3	Schrei: 10SP/St (200) =A ~v >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St in 12m #sofort RZ
7	Ne	G274	Finger des Todes SG31	#4	Verursacht 10 SP/St (200) (RW:3W6+1/St) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RZ
8	Vw	G341	Temporäre Stasis SG33 2x	#5>gG	Ziel: scheintot/Stasis =A ~vgm *Berührte Kreatur #Permanent RZ
8	Be	G292	Irrgarten	#6>gG	Sperrt Ziel in außerdimensionales Labyrinth =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Text R-
9	All	G366	Wunsch 2x	<200TP	Ändert Realität: Text =A ~vgm >Text #Text R:Text, unter 200TP: heilt sich+Verbündete
9	Vw	G255	schnelle Böswillige Verwandlung SG30		Verwandelt Ziel in harmloses Tier =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RZ
9	Hv	G369	Zerdrückende Hand		Gr. Hand: Deckung/schiebt/zerquetscht, bei RK 2w6+12=A ~vgf >30m+3m/St #1Rd/St R-
8	Vw	G251	Beliebiges verwandeln SG33		Verwandelt das Ziel in etwas anderes =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Kreatur/3m³ #Text RZ
8	Be	G260	schnelle Dimensionstür 2x		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
7	Vw	G286	schnelle Hast		+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
7	All	G250	Begrenzter Wunsch 2x		Verändert die Realität =A ~vgm R-
7	Hv	G254	schneller Blitz SG26		Elektrizität verursacht 1W6/St =A ~vgm >36m #sofort RR
7	Hv	G266	Energiekäfig SG30		Energiekäfig, der alle darin gefangen hält =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St"Würfel 3m #1Rd RR
7	Vw	G329	Schwerkraft umkehren 2x		Ziele fallen nach oben =A ~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-
6	Ba	G242	Abstoßung SG29		Kreaturen können sich dir nicht nähern =A ~vg >3m/St "Radius 3m/St #1Rd/St RW
6	Vw	G247	Auflösung SG31 2x		Kreatur/Würfel 3m 2W6SP/St, Ziel=0TP=>Staub =A ~vgMG >30m+3m/St "Strahl #sofort RZ
6	Ba	G266	schnelles Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
6	Vw	G275	Fleisch zu Stein SG31		Verwandelt Ziel in Statue =A ~vgm >30m+3m/St *Kreatur #sofort RZ
6	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
6	Hv	RR419	Zeichen des Zorns SG29		Rad 7,5m Zeichern wirft Zurück: 15w6
5	Vw	G255	Böswillige Verwandlung SG30		Verwandelt Ziel in harmloses Tier =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RZ
5	Hv	G292	Kältekegel SG28		1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
5	Hv	G303	schnelles Mag. Geschoss 2x		5 mag. Geschosse 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
5	Ba	G322	Schild		Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
5	Vw	G340	Telekinese SG30 2x		Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
4	Er	G248	Ausspähung		Spioniert ein Ziel auf Entfernung aus =1h ~vgMG >Text #1min/St RW
4	Hv	G264	Eissturm 2x		Hagel verursacht 3W6Wucht+2W6Kälte =A ~vgMG >120m+12m/St "Raius 6m #1Rd/St R-
4	Ne	G267	Entkräftung 2x		Ziel erhält 1W4 negative Stufen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
4	Be	G271	Fester Nebel		Behindert Sicht+verlangsamt Bewegungen =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
4	Ne	G276	Fluch SG28		Att-6 oder TW+RW+FW+Att-4 oder 50% Aktion verlieren =A ~vg *Berüh. #Permanent RW
4	Vw	G313	Massen-Personen verkleinern SG29 2x		Ziel schrumpft 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1min/St RZ
4	Be	G328	Schwarze Tentakel		Tentakel greift an: Text =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St R-
3	Hv	G272	Feuerball SG26		1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
3	Vw	G276	Flimmern		Du verschwindest/erscheinst zufällig =A ~vg *Du #1Rd/St
3	Vw	G304	Mächtige Magische Waffe		Waffe/50 Projektile +1/4St (max +5) =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen		Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G321	Schärfen		Waffe/50 Projektile nur H/S: Verdoppelt Bedrohung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #10min/St RW
3	Ba	G326	Schutz vor Energien		Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
3	Be	G336	Stinkende Wolke SG27		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
3	Ne	G351	Vampirgriff		1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG28 2x		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Ne	G252	Blind- oder Taubheit verursachen SG26		Verursacht Blind/Taubheit =A ~v >30m+3m/St *Kreatur #Permanent RZ
2	Ba	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Vw	G273	Feuerwerk SG27 2x		Feuer zu blendendes Licht/erstickenden Rauch =A ~vgm >12m "Würfel 6m #W4+1Rd RW
2	Be	G284	Glitzerstaub SG26		Blendet+macht Umrisse sichtbar =A ~vgm >30m+3m/St *Radius 3m #1Rd/St RW
2	Ba	G326	Schutz vor Pfeilen		SR10/Magie>Fernkampfangriffe 10TP/St max100 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW
2	Hv	G331	Sengender Strahl 2x		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Hv	G369	Zerbersten SG26		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Ba	G242	Alarm		Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Vw	G312	Person vergrößern		Ziel wächst um 100%, Gewicht +800% =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Vw	G312	Person verkleinern SG26 2x		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	Schmieren SG25		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text

1	Ne	G328	Schwächestrahl SG25 4x		Stärke -W6+½St (max5) =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #1Rd/St RZ (½ ST-Schaden)
0	Hv	G246	Aufblitzen SG23	∞	Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Ne	G269	Erschöpfende Berührung SG24	∞	Berührungsangriff erschöpft Ziel =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ
0	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Be	G321	Säurespritzer	∞	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
	TP	**184**	@	15 / 28	**Erwachsener Blauer Drache, RB Riesiger Drache (Erde), MHB1-62**
					INI +4; Drachensinne; Wahr +22, Aura der Elektrizität (1,50 m, 1W6 Elektrizitätschaden)
			ab Rd 3 Nahkampf und Blitze		Unheimliche Ausstrahlung (54 m SG 21)
					VT: RK 28, RK-B 8, RK-FF 28 (-2 Größe, +20 nat RK), TP 184 (16W12+80), REF +10
					WIL +13, ZÄH +15, Immunitäten: Elektrizität, Lähmung, Schlaf; SR 24
					AG: BR 12 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Graben 6 m, NK Biss +23 (2W8+12)
					2 Klauen +22 (2W6+8), 2 Flügel +20 (1W8+4), Schwanzschlag +20 (2W6+12)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m (4,50 m mit Biss); ZF: ZS 16 ; BZ: ZS 5
					SW: ST 27, GE 10, KO 21, IN 16, WE 17, CH 16, GAB +16; KMB +26; KMV 36 (40 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Bedrohliche Darbietung, Im Kampf zaubern, Mehrfachangriff,
					Schweben, Tödlicher Hieb, Verbesserte Initiative, Verteidigung zerschlagen,
					Waffenfokus (Biss), **Fert:** Einschüchtern +22, Fliegen +11, Heimlichkeit +11,
					Schätzen +22, Überlebenskunst +22, Wahr + 22, Wissen (Geographie) +22, Wissen
					(Lokales) +22, Zauberkunde +22, **Sprachen:** Aural, Drakonisch, Gemein, Riesisch
BA		M60	Erdrücken		Gegner 3-Kat kleiner Wuchtschaden duch Körpergewicht
BA		M62	Wüstendurst SG21		∞ Wasser erschaffen, gleiche Menge Wasser in Sand verwandeln, Rad 3m, RW>Odem
BE		M62	Geräusche imitieren		jede Stimme/Geräusche, das er schon mal gehört hat, imitieren, Bluffen > Motiv erkennen
ZF	II	G249	Bauchreden SG14	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
BA		M60	Odemwaffe	#1/4	30 m-Linie, SG 23, 12W8 Elektrizitätsschaden
1	Be	G300	Magierrüstung	#2	RK +4 =A ~vgf *Berührte Kreatur #1h/St RW, auf Karzoug
1	Ba	G322	Schild	#3	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
ZF	II	G263	Einfaches Trugbild SG14	∞	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
ZF	II	G281	Geisterhaftes Geräusch SG13	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen	5/T↓	Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	II	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G242	Alarm	7/T↓	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	All	G245	Arkanes Siegel	∞	Schreibt Deine pers. Rune auf ein Objekt/Kreatur =A ~vg >Berührung "9dm² #Permanent R-
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
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-
0	Ba	G318	Resistenz	∞	RW +1 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min RW

	TP	**270**	@	11 / 38	**Runenwächter, Runenriese, RB Gigantischer Humanoider (Riese), MHB2-208**
					INI +0; Dämmersicht; Wahr +29
			ab Rd4 Nahkampf		**VT:** RK 38, RK-B 9, RK-FF 38 (+3 Abl., -4 Größe, +15 natürlich, +14 Rüstung)
					TP 270 (20W8+180), REF +9, WIL +23, ZÄH +18, Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Kälte
					AG: BR 10,50 m (15 m ohne Rüstung); Luftweg
					NK Langschwert [Meisterarbeit] +27/+22/+17
					(4W6+22/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+15)
					FK Speer [Meisterarbeit] +12/+7/+2 (4W6+15/x3), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m
					ZF: ZS 20; Konz +24
					SW: ST 41, GE 11, KO 28, IN 14, WE 23, CH 18, GAB +15; KMB +34; KMV 47
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer
					(wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter
					Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer
					(Langschwert), Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +15 (Springen +23), Handwerk (ein
					beliebiges) +25, Wahr +29, Wissen (Adel) +12, Wissen (Geschichte) +12,
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Terral
BA	ÜF		Funkenregen (ÜF)	#3	Funken aus Körper wie Odem: Kegel 9m, 10w6 Feuer + 10w6 Elektro Ref SG29 ½, alle w4 Rd
BA	ÜF		Riesen befehligen (ÜF)		RW SG+4 gegen Bezauberungs- oder Zwangseffekte, die er gegen riesen einsetzt
BA	AF		Runen (AF)		bei einsatz ZF: als FA Rune auf Körper: Rad 3mZäh SG24 > 1 Rd Blind
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G312	Person bezaubern SG15	∞	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Mass.-Monster bezaub. SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG19	#2	1 Human. telep. Kontroll. =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW; auf besten Gepanzerten
ZF	Vz	G246	Aufforderung SG22	1/T↓	kurze Nachrichten überall hin+Einflüsterung =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd RW
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	#1	alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
	TP	**237**	@	19 / 39	**2 Donnerwächter, verb. Sturmriese, CG Riesiger Humanoider (Riese), MHB1-221**
	TP	**237**			INI +2; Dämmersicht; Wahr +27
					VT: RK 39, RK-B 12, RK-FF 26 (+3 Abl., -2 Größe, +1 GE, +13 Rüstung, +12 natürlich)
					TP 237 (19W8+114), REF +13, WIL +18, ZÄH +22, Immunitäten: Elektrizität
					Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, Schwimmen 12 m (10,5 m, Schwimmen 9 m, in Rüstung)
					NK Zweihänder [Meisterarbeit] +27/+22/+17 (4W6+21/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+14)
					FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit], +15/+10/+5 (3W6+14/x3)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 15
					SW: ST 39, GE 14, KO 23, IN 16, WE 20, CH 15, GAB +14; KMB +30; KMV 49
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff,
					Kampfreflexe, Verbesserter Ansturm, Verbesserter konzentrierter Schlag,
					Verbesserter kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Waffe zerschmettern
					Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +18, Auftreten (Singen) +12, Einschüchtern +20
					Handwerk (ein beliebiges) +13, Klettern, +17, Motiv erkennen +24, Schwimmen +22,
					Wahr +27, **Sprachen:** Aural, Drakonisch, Gemein, Riesisch
BE	AF		Militant (AF)		Geübt mit Einfachen und Kriegswaffen
BE	AF		Wasser atmen (AF)		kann Wasser und Luft atmen
ZF	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	immer	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G329	Schweben	2/T↓	Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Vw	G362	Wetterkontrolle		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-
ZF	Hv	G254	Blitze herbeirufen SG15	#2 1/T↓	Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR
ZF	Hv	G295	Kugelblitz SG18	#1	1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf >120m+12m/St *Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR

Anhang 1 - Zufallsbegegnungen

Umland von Sandspitze

#					Umland von Sandspitze
			W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
			1-10	1W6	Schreckensratten HG 1
			11-20	2W4	Winzlinge HG 1
			21-28	1	Schreckensfledermaus HG 2
			29-33	1W4	Aasstürme HG 3
			34-39	2W6	Skelette HG 3
			40-53	2W6	Goblins HG 4
			54-62	1W6	Goblinhunde HG 4
			63-74	1W4	Rattenschwärme HG 4
			75-81	1W6	Wildschweine HG 5
			82-91	2W4	Ghule HG 5
			92-99	1	Irrlicht HG 6
			100	1	Teufel von Sandspitze HG 8
	#	1-10		INI / RK	##### 1w6 Schreckensratten
	TP	5	@	15 / 14	**Schreckensratte, N Kleines Tier, MHB1-215**
	TP	5			INI +3; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +4
	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
	TP	5			**AG:** BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +1 (1W4 plus Krankheit)
	TP	5			**SW:** ST 10, GE 17, KO 13, IN 2, WE 13, CH 4, GAB +0; KMB -1; KMV 12 (16 gegen
	TP	5			Zu-Fall-bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Heimlichkeit +11, Klettern +11
					Schwimmen +11, Wahr +4; **VolksMod:** benutzt GE-Modifikator für Klettern und Schwimmen
BA	AF		Krankheit (AF)		Schmutzfieber: A=Verwundung, SGZ=11, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE+ w3 KO, H=2 RW
	#	11-20		INI / RK	##### 2w4 Winzlinge
	TP	3	@	7 / 12	**Winzling, RB Kleines Feenwesen, MHB1-277**
	TP	3			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 36 m, Geruchssinn; Wahr +5
	TP	3			**VT:** RK 12, RK-B 12, RK-FF 11 (+1 GE, +1 Größe), TP 3 (1W6), REF +3, WIL +3, ZÄH +0
	TP	3			SR 2/Kaltes Eisen, Schwächen: Lichtempfindlichkeit
	TP	3			**AG:** BR 6 m, Klettern 6 m, NK Dolch +0 (1W3-1/19-20), FK Wurfpfeil +2 (1W3-1)
	TP	3			ZF: ZS 1
	TP	3			**SW:** ST 8, GE 13, KO 11, IN 8, WE 13, CH 8, GAB +0; KMB -2; KMV 9, **Tal:** Kernschuss,
	TP	3			**Fert:** Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +13, Klettern, +7, Mit Tieren umgehen +0,
					Reiten +2, Wahr +5; **VolksMod:** Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4
					Sprachen: Finsterländisch
BA	AF		Hass (AF)		TW+1 gegen Zwerge und Gnome
BE	BF	E86	Ungezieferempathie +4		Ungezieferempathie +4
BF	AF		Ungezieferempathie (AF)		Einstellung von Ungeziefer verbessern, auch Tiere ohne Verstand/untote Tiere, dabei -4
ZF	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
ZF	Ne	G348	Unheil SG10	1/Tag	Erschüttert: TW/SW/RW/FW -2 =A ~vgG >30m+3m/St *Kreatur #1min/St RW

	#	**21-28**		**INI / RK**	**##### 1 Schreckensfledermaus**
	TP	**22**	@	9 / 14	**Schreckensfledermaus, N Großes Tier, MHB1-116**
					INI +2; Blindgespür 12 m; Wahr +12
					VT: RK 14, RK-B 11, RK-FF 12 (+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich), TP 22 (4W8+4)
					REF +6, WIL +3, ZÄH +5
					AG: BR 6 m, Fliegen 12 m (gut), NK Bis +5 (1W8+4), Angriffsfläche 3 m
					RW 1,50 m
					SW: ST 17, GE 15, KO 13, IN 2, WE 14, CH 6, GAB +3; KMB +7; KMV 19
					Tal: Verstohlenheit, Wachsamkeit, **Fert:** Fliegen +9, Heimlichkeit +4, Wahr +12
					VolksMod: Wahr beim Benutzen von, Blindgespür +4
	#	**29-33**		**INI / RK**	**##### 1w4 Aasstürme**
	TP	**11**	@	20 / 12	**Aassturm, NB Winzige Untote (Schwarm), RR-406**
	TP	**11**			INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +6
	TP	**11**			**VT:** RK 12, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 Größe), TP 11 (2W8+2), REF +0, WIL +5, ZÄH +1
	TP	**11**			Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidigung: wie Schwarm, Schwächen: Empfindlichkeit gegen fokussierte Energie
					AG: BR 3 m, Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (1W6 plus Ablenken)
					Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
					SW: ST 1, GE 11, KO -, IN 2, WE 14, CH 13, GAB +1; KMB -1; KMV 4 (kann nicht zu
					Fall gebracht werden), **Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +12, Wahr +6
BA	BF	1M297	Ablenken SG12		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BE	AF		Fahler Bund (AF)		kein Angriff auf Ziel, welches sichtbares Symbol Urgathoas trägt oder Untot ist
BF	AF		Empfindlichkeit > fok. Energie (AF)		Fokussierte Energie: Schaden x 1,5
BE			wie Schwärme		Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelen Ziele, Flächenschaden x2,
	#	**34-39**		**INI / RK**	**##### 2w6 Skelette**
	TP	**4**	@	7 / 16	**Skelett, Mensch, NB Mittelgroßer Untoter, MHB1-239**
	TP	**4**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
	TP	**4**			**VT:** RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +2 nat, +2 Rüstung), TP 4 (1W8), REF+2, WIL+2
	TP	**4**			ZÄH+0, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheit, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte,
	TP	**4**			Kälte; SR 5/Wucht;
	TP	**4**			**AG:** BR 9 m, NK Beschädigter Krummsäbel +0 (1W6), Klaue -3 (1W4+1) oder
	TP	**4**			2 Klauen +2 (1W4+2)
	TP	**4**			**SW:** ST 15, GE 14, KO -, IN -, WE 10, CH 10, GAB +0; KMB +2; KMV 14
	TP	**4**			**Tal:** Verbesserte Initiative
	TP	**4**			
	TP	**4**			
	TP	**4**			
	#	**40-53**		**INI / RK**	**##### 2w6 Goblins**
	TP	**6**	@	22 / 16	**Goblin, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	**6**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	**6**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	**6**			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
	TP	**6**			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
	TP	**6**			**SW:** ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
	TP	**6**			**Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4;
	TP	**6**			**VolksMod:** Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	**6**			
	TP	**6**			
	TP	**6**			
	TP	**6**			

	#	**54-62**		**INI / RK**	**##### 1w6 Goblinhunde**
	TP	**9**	@	19 / 13	**Goblinhund N Mittelgroßes Tier, MHB1-129**
	TP	**9**			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +1
	TP	**9**			**VT:** RK 13, RK-B 12, RK-FF 11 (+2 GE, +1 nat), TP 9 (1W8+5), REF+4, WIL+1, ZÄH+4
	TP	**9**			Immunitäten: Krankheiten
	TP	**9**			**AG:** BR 15 m, NK Biss +2 (1W6+3 plus allergische Reaktion)
	TP	**9**			**SW:** ST 15, GE 14, KO 15, IN 2, WE 12, CH 8, GAB +0; KMB +2; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
					Fert: Heimlichkeit +6
BF	AF		Allergische Reaktion (AF)		Bei Kontakt Zäh SG12 > Ausschlag 1 Tag: GE+CH -2
	#	**63-74**		**INI / RK**	**##### 1w4 Rattenschwärme**
	TP	**16**	@	7 / 14	**Rattenschwarm, N Sehr kleine Tiere (Schwarm), MHB1-215**
	TP	**16**			INI +6; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +8
	TP	**16**			**VT:** RK 14, RK-B 14, RK-FF 12 (+2 GE, +2 Größe), TP16 (3W8+3), REF +5, WIL +2, ZÄH +4
	TP	**16**			Immun: Krit, Zauber > bestim. Anzahl Wesen (Ausnahme: Geistesbeeinfl.), Waffenschaden
					AG: BR 4,50 m, Graben 4,50 m, Schwimmen 4,50 m, NK Schwarm (1W6 plus Krankheit)
					Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
					SW: ST 2, GE 15, KO 13, IN 2, WE 13, CH 2, GAB +2; KMB -; KMV **Tal:** Fertigkeitsfokus
					(Wahr), Verbesserte Initiative, **Fert:** Akrobatik +6, Heimlichkeit +14, Klettern +10
					Schwimmen +10, Wahr +8
					VolksMod: benutzt den GE-Modifikator für Klettern und Schwimmen
BA	BF	1M297	Ablenken (AF)		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
	#	**75-81**		**INI / RK**	**##### 1w6 Wildschweine**
	TP	**18**	@	9 / 14	**Wildschwein, N Mittelgroßes Tier, MHB1-276**
	TP	**18**			INI +0; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +6
	TP	**18**			**VT:** RK 14, RK-B 10, RK-FF 14 (+4 nat), TP 18 (2W8+9), REF+3, WIL+1, ZÄH+6
	TP	**18**			Verteidigungsfähigkeiten: Wildheit
	TP	**18**			**AG:** BR 12 m, NK Durchbohren +4 (1W8+4)
	TP	**18**			**SW:** ST 17, GE 10, KO 17, IN 2, WE 13, CH 4, GAB +1; KMB +4; KMV 14, **Tal:** Abhärtung
					Fert: Wahr +6
	#	**82-91**		**INI / RK**	**##### 2w4 Ghule**
	TP	**13**	@	20 / 14	**Ghul, CB MG Untoter, MHB1-125**
	TP	**13**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
	TP	**13**			**VT:** RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2, WIL +5
	TP	**13**			ZÄH +2, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
	TP	**13**			Verteidigung: Resistenz, gegen fokussierte Energie +2
	TP	**13**			**AG:** BR 9 m, NK Biss +3 (1W6+1 plus Krankheit und Lähmung) und
	TP	**13**			2 Klauen +3 (1W6+1 plus Lähmung)
	TP	**13**			**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 (ÜF) Ghulfieber		A=Verwundung, SGZ=13, I=1Tag, F=1Tag, E=w3 KO + w3 GE, H=2 RW

	#	**92-99**		**INI / RK**	**##### 1 Irrlicht**
	TP	**40**	@	29 / 25	**Irrlicht, CB Kleine Aberration, MHB1-157**
					INI +13; Dunkelsicht 18 m; Wahr +15
					VT: RK 25, RK-B 25, RK-FF 16 (+5 Ablenkung, +9 GE, +1 Größe), TP 40 (9W8), REF +12
					WIL +9, ZÄH +3, Immunitäten: Magie; Verteidigung: Natürliche, Unsichtbarkeit
					AG: BR Fliegen 15 m (perfekt), NK Schock, Berührungsangriff +16 (2W8
					Elektrizität); ZF: und zauberähnlichen Fähigkeiten immun, gegen die auch
					SW: ST 1, GE 29, KO 10, IN 15, WE 16, CH 14, GAB +6; KMB +0; KMV 24
					Tal: Ausweichen, Blind, kämpfen, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +21, Bluffen +11, Entfesselungskunst, +21, Fliegen +31,
					Heimlichkeit +25, Wahr +15, **Sprachen:** Aklo, Gemein
BF			Von Furcht zehren		Rad 4,5m Sterbende Kreatur/unter Furcht: Schnelle Heilung 5
BF	AF		Immunität gegen Magie (AF)		Immun > alle Zauber mit ZR, Ausnahme: Irrgarten, Magisches Geschoss
BF			Natürliche Unsichtbarkeit (AF)		Glühen als BA unterdrücken, damit effektiv unsichtbar
	#	**100**		**INI / RK**	**##### 1 Teufel von Sandspitze**
	TP	**114**	@	11 / 22	**Teufel von Sandspitze, NB Großer Externar (Einheimischer), WI-314**
					INI +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +18
					VT: RK 22, RK-B 13, RK-FF 18 (+1 Ausweichen, +3 GE, -1 Größe, +9 natürlich)
					TP 114 (12W10+48), REF +7, WIL +11, ZÄH +12, Immunitäten: Feuer, Furchteffekte
					SR 5/Kaltes Eisen; ZR 19
					AG: BR 12 m, Fliegen 18 m (unbeholfen), NK Biss +17 (2W6+6/19-20)
					2 Hufe +17 (1W8+6), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					ZF: ZS 10; Konz +13
					SW: ST 22, GE 17, KO 19, IN 8, WE 17, CH 16, GAb +12; KMb +19; KMV 33 (37 gg. zu
					Fall bringen), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Konzentrierter Schlag, Schweben,
					Tänzelnder Angriff, Verbesserter Konzentrierter Schlag, **Fert:** Einschüchtern +12
					Fliegen +12, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +18, Wahr +18, Wissen (Geographie) +5
					Sprachen: Abyssisch, Varisisch
BA			Bellen		Als SA schreine Rad 90m: WIL SG 19 > 2w4 Panik, 1/Ziel/24h
BA			Höllenodem		als SA je w4Rd: Flammenkeg. 9m, 10w6, REF SG20 ½, WIL SG20 > Fluch TW/RW/SW-1 1T/TP
BA	AF		Tritt (AF)		Hufangriffe Primärangriffe Wucht+Hieb
BA			Trampeln		2W6+9, SG 22, wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen
ZF	Vw	G273	Feuerwerk	∞	Feuer zu blendendes Licht/erstickenden Rauch =A ~vgm >12m "Würfel 6m #W4+1Rd RW
ZF	Be	G310	Nebelwolke	∞	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
ZF	Hv	G364	Windstoß	∞	Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
ZF	Be	G260	Dimensionstür	3/T↓	Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
ZF	Il	G345	Tödliches Phantom		Illusion tötet / RW:3W6 Schaden =A ~vg >30m+3m/St *Kreatur #sofort RW

Am Yondabakari

	#				**Am Yondabakari**
			W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
			1-17	1	Moskitoschwarm HG 3
			18-30	2W6	Banditen HG 4
			31-40	1W6	Goblinschlangen HG 4
			41-49	1W6	Würgeschlangen HG 5
			50-58	2W8	Blutmücken HG 5
			59-64	1W4	Hydren HG 6
			65-71	1	Modernder Schlurfer HG 6
			72-82	2W6	Boggards HG 7
			83-89	1W4	Riesenknochenhechte HG 8
			90-94	1	Sumpfriese HG 8
			95-100	1	Riesenschnappschildkröte HG 9
	#	**01-17**		**INI / RK**	**##### 1 Moskitoschwarm**
	TP	**31**	@	16 / 15	**Moskitoschwarm, N Winziges Ungeziefer (Schwarm), MHB2-172**
					INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +9
					VT: RK 15, RK-B 15, RK-FF 14 (+1 GE, +4 Größe), TP 31 (7W8), REF +3, WIL +3
					ZÄH +5, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte, Waffenschaden
					Verteidigung: wie Schwärme
					AG: BR 1,50 m, Fliegen 12 m (gut), NK Schwarm (2W6 plus Blutung und Krankheit)
					Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 1, GE 13, KO 10, IN -, WE 12, CH 9, GAB +5; KMB -; KMV **Fert:** Fliegen +11,
					Wahr +9; **VolksMod:** Wahr +8
BA	BF	1M297	Ablenkung SG13		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	BF	1M298	Blutung 1w6		Wunden verursachen zu Beginn jeder Runde neuen Schaden
BA			Krankheit Malaria		A=Biss Verwundung, SGZ=17, I=w3 Tage, F=1/Tag, E=w3 KO+w3 WE, 2 RW
BE			wie Schwärme		Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelen Ziele, Flächenschaden x2,
	#	**18-30**		**INI / RK**	**##### 2w6 Banditen**
	TP	**11**	@	13 / 17	**Bandit, Mensch Krieger 2, SC-288**
	TP	**11**			INI +2; Wahr -1
	TP	**11**			**VT:** RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
	TP	**11**			TP 11 (2W10), REF +2, WIL -1, ZÄH +3
	TP	**11**			**AG:** BR 9 m, NK Rapier +3 (1W6+1/18-20) oder Totschläger +3
	TP	**11**			(1w6+1 nichttödlicher Schaden), FK Kompositbogen (lang) +4 (1W8+1/x3)
	TP	**11**			**SW:** ST 13, GE 14, KO 11, IN 10, WE 8, CH 9, GAB +2; KMB +3; KMV 16
	TP	**11**			**Tal:** Ausweichen, Kernschuss, **Fert:** Einschüchtern +3, Heimlichkeit +2, Klettern +4, Mit
	TP	**11**			Tieren umgehen +3, Reiten +5, **Sprachen:** Gemein
	TP	**11**			
	TP	**11**			
	TP	**11**			
BF			Gefallen		können SC freies Geleit geben, Infos über Plätze für Hinterhalte, Audienz Räuberhaupmann

	#	31-40		INI / RK	##### 1w6 Goblinschlangen
	TP	13	@	14 / 14	**Goblinschlange, CB Kleine Aberration, MHB3-106**
	TP	13			INI +2; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +5
	TP	13			**VT:** RK 14, RK-B 13, RK-FF 12 (+2 GE, +1 Größe, +1 natürlich), TP 13 (2W8+4), REF +2
	TP	13			WIL +4, ZÄH +2
	TP	13			**AG:** BR 9 m, Graben 1,50 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +2 (1W4+3)
	TP	13			**SW:** ST 14, GE 15, KO 14, IN 9, WE 12, CH 13, GAB +1; KMB +2; KMV 14 (kann nicht zu
					Fall gebracht werden), **Tal:** Ausfall, Fertigkeitsfokus (Bluffen), **Fert:** Bluffen
					+6, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +10, Wahr +5, Wissen (Lokales) +3
					Sprachen: Gemein, Goblinisch
BA			Goblinrülpser		allw w4Rd als SA: Rad 1,5m ZÄH SG 13 > w6Rd Kränkeln, 1/Ziel/24h
BE	BF	G40	Schlangenempathie +7		wie Diplomatie auf Schlangen: w20+St+CHMod, verb. Einstellung +1 Stufe =1m >9m
	#	41-49		INI / RK	##### 1w6 Würgeschlangen
	TP	19	@	9 / 15	**Würgeschlange, N Mittelgroßes Tier, MHB1-229**
	TP	19			INI +3; Geruchssinn; Wahr +12
	TP	19			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+3 GE, +2 nat), TP 19 (3W8+6), REF+6, WIL+2, ZÄH+4
	TP	19			**AG:** BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +5 (1W4+4 plus Ergreifen)
	TP	19			**SW:** ST 17, GE 17, KO 12, IN 1, WE 12, CH 2, GAB +2; KMB +5 (Ringkampf +9)
	TP	19			KMV 18 (kann nicht Zu-Fall-, gebracht werden), **Tal:** Abhärtung
					Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Akrobatik +15, Heimlichkeit +11, Klettern +11
					Schwimmen +11, Wahr +12; **VolksMod:** Akrobatik +8, Heimlichkeit +4, Wahr +4
BA	BF	1M305	Würgen (AF)		2w4+4, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
	#	50-58		INI / RK	##### 2w8 Blutmücken
	TP	5	@	11 / 16	**Blutmücke, N Sehr kleine magische Bestie, MHB1-33**
	TP	5			INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +1
	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
	TP	5			**SW:** ST 3, GE 19, KO 10, IN 1, WE 12, CH 6, GAB +1; KMB +3 (+11 im Ringkampf, wenn
	TP	5			festgeklammert); KMV 9 (17 gegen Zu-Fall bringen), **Tal:** Waffenfinesse
	TP	5			**Fert:** Fliegen +8, Heimlichkeit +16
	TP	5			
	TP	5			
	TP	5			
	TP	5			
	TP	5			
	TP	5			
	TP	5			
	TP	5			
BA	AF		Blut saugen (AF)		wenn festgeklammert: bei Rundenbeginn Blut saugen: 1 KO, nach 4KO wegfliegen
BE	AF		Krankheitsüberträger (AF)		10% Schmutzfieber/Sieche oder ähnliches, nur 1/Mücke
BF	AF		Festklammern (AF)		mit BÜ Treffer: Ringkampf, RK12, +8 Aufrechterhalten, gegen Ringkampf/Entfesseln

	#	**59-64**		**INI / RK**	**##### 1w4 Hydren**
	TP	**47**	@	17 / 15 RK-B 9	**Hydra, N Riesige magische Bestie, MHB1-155**
	TP	**47**			INI +1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +10
	TP	**47**			**VT:** RK 15 RK-B 9, RK-FF 14 (+1 GE, -2 Größe, +6 natürlich), TP 47 (5W10+20)
	TP	**47**			Schnelle Heilung 5, REF +7, WIL +3, ZÄH +9
					AG: BR 6 m, Schwimmen 6 m, NK 5 Bisse +6 (1W8+3), Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m
					SW: ST 17, GE 12, KO 18, IN 2, WE 11, CH 9, GAB +5; KMB +10; KMV 21 (kann nicht
					Zu-Fall-gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kampfreflexe
					Fert: Schwimmen +11, Wahr +10; **VolksMod:** Wahr +2
BA		M298	Anspringen		bei Sturmangriff vollen Angriff
BE	AF		Eigenschaften einer Hydra (AF)		Kopf sab mit Gegenstand zerschmettern mit Hieb, kopf Härte 0 TP=TW, Schaden=TW
BE	AF		Kopf regenerieren (AF)		1 K weg: in w4Rd 2 neue, max. Startanzahl x 2, Stump min 5TP Säure/Feuer
BF	AF		Schnelle Heilung (AF)		Körpertreffer: Schnelle Heilung = Anzahl Köpfe
	#	**65-71**		**INI / RK**	**##### 1 Modernder Schlurfer**
	TP	**67**	@	1 / 19	**Modernder Schlurfer, N Große Pflanze, MHB1-187**
					INI +0; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +11
					VT: RK 19, RK-B 9, RK-FF 19 (-1 Größe, +10 natürlich), TP 67 (9W8+27), REF +5
					WIL +5, ZÄH +9, Immunitäten: Elektrizität; Verteidigung: wie Pflanzen
					AG: BR 6 m, Schwimmen 6 m, NK 2 Hiebe +11 (2W6+5 plus Ergreifen)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 21, GE 10, KO 17, IN 7, WE 10, CH 9, GAB +6; KMB +12 (Ringkampf +16); KMV 22
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff,
					Waffenfokus (Hieb), **Fert:** Heimlichkeit +8 (+16 in Sümpfen oder Wäldern), Schwimmen +13
					Wahr +11; **VolksMod:** Heimlichkeit +4 (+12 in Sümpfen oder Wäldern), Wahr +4
					Sprachen: Gemein, Sylvanisch (kann nicht sprechen)
BA	BF	1M305	Würgen		2W6+7, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BE	AF		Elektrische Zähigkeit (AF)		Elektro kein Schaden: pro Angriff +w4 KO, davon -1KO/Stunde
	#	**72-82**		**INI / RK**	**##### 2w6 Boggards**
	TP	**22**	@	15 / 14	**Boggard, CB MG Humanoider (Boggard), MHB1-34**
	TP	**22**			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +4
	TP	**22**			**VT:** RK 14, RK-B 9, RK-FF 14 (-1 GE, +3 natürlich, +2 Rüstung), TP 22 (3W8+9)
	TP	**22**			REF +0, WIL +2, ZÄH +5
	TP	**22**			**AG:** BR 6 m, Schwimmen 9 m, NK Morgenstern +5 (1W8+3)
	TP	**22**			Zunge Berührungsangriff -4 (Klebrige Zunge)
	TP	**22**			**SW:** ST 15, GE 9, KO 14, IN 8, WE 11, CH 10, GAB +2; KMB +4; KMV 13
	TP	**22**			**Tal:** Abhärtung, Waffenfokus (Morgenstern), **Fert:** Akrobatik +2 (+14 Springen),
	TP	**22**			Heimlichkeit -1 (+7 in Sümpfen), Schwimmen +10; **VolksMod:** Akrobatik +16 beim
	TP	**22**			Springen, Heimlichkeit +8 in, Sümpfen, Wahr +4, **Sprachen:** Boggard
	TP	**22**			
	TP	**22**			
BA	ÜF		Furchteinflößendes Quaken (ÜF)		1/h als SA: Rad 9m WILL SG13 > w4 erschüttert (schon: verängstigt), erfolg 24h imm.
BE	AF		Luft anhalten (AF)		Atem anhalten KOx4 Rd
BE	AF		Sumpfgänger (AF)		ohne Malus durch Sumpf
BF	AF		Klebrige Zunge (AF)		Zungenangriff ok: Ziel max. 3m entfernen, beenden: FA, 2TP Schaden, ST-Wurf

	#	**83-89**		**INI / RK**	**##### 1w4 Riesenknochenhechte**
	TP	**73**	@	15 / 19	**Riesenknochenhecht, N Riesiges Tier (aquatisch), MHB2-149**
	TP	**73**			INI +4; Dämmersicht; Wahr +11
	TP	**73**			**VT:** RK 19, RK-B 8, RK-FF 19 (-2 Größe, +11 natürlich), TP 73 (7W8+42), REF +7
	TP	**73**			WIL +5, ZÄH +11
					AG: BR Schwimmen 18 m, NK Biss +14 (2W6+15 plus Ergreifen)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 30, GE 10, KO 23, IN 1, WE 13, CH 2, GAB +5; KMB +17 (Ringkampf +21); KMV 27
					(kann nicht zu, Fall gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,
					Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, **Fert:** Schwimmen +18, Wahr +11
BA		M304	Verschlingen		2W6+10 Wucht, RK 15, TP 7, Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken
	#	**90-94**		**INI / RK**	**##### 1 Sumpfriese**
	TP	**102**	@	15 / 21	**Sumpfriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB2-209**
					INI +3; Dämmersicht; Wahr +11
					VT: RK 21, RK-B 12, RK-FF 18 (+3 GE, -1 Größe, +9 natürlich), TP 102 (12W8+48)
					REF +7, WIL +8, ZÄH +12, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 12 m, Schwimmen 6 m, NK Fischhaken +16/+11 (2W6+12) oder 2 Hiebe +16
					(1W6+8), FK Fels +12 (2W6+9), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: ZS 12; Konz +13
					SW: ST 27, GE 17, KO 19, IN 8, WE 15, CH 12, GAB +9; KMB +18; KMV 31
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag,
					Verbesserter Eiserner Wille, Verbessertes Gegenstand zerschmettern
					Fert: Heimlichkeit +5 (in Sümpfen +13), Schwimmen +16, Wahr +11
					VolksMod: Heimlichkeit in Sümpfen +8, **Sprachen:** Boggard, Riesisch
BA			Felsen werfen		36 m
	#	**95-100**		**INI / RK**	**##### 1 Riesenschnappschildkröte**
	TP	**115**	@	9 / 23	**Riesenschnappschildkröte, N Gigantisches Tier, MHB2-222**
					INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +21
					VT: RK 23, RK-B 4, RK-FF 23 (-2 GE, -4 Größe, +19 natürlich), TP 115 (11W8+66)
					REF +5, WIL +6, ZÄH +12
					AG: BR 6 m, Schwimmen 6 m, NK Biss +16 (4W6+16 plus Ergreifen)
					Angriffsfläche 6 m; RW 4,50 m
					SW: ST 32, GE 6, KO 21, IN 1, WE 13, CH 6, GAB +8; KMB +23 (Ringkampf +27); KMV 31
					(35 gegen, Zu-Fall-bringen), **Tal:** Abhärtung, Ausfallschritt, Eiserner Wille,
					Fertigkeitsfokus (Wahr), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Biss)
					Fert: Schwimmen +19, Wahr +21
BA		M304	Verschlingen		2W8+16 Wucht, RK 23, 22 TP, Beginn/Zug mit Maul im Ringkampf: KMB: verschlucken
BE	AF		Bauchpanzer (AF)		Bauch RK+4, doppelte TP gegen verschlungene herausschneiden
BE			Luft anhalten		Atem anhalten KOx4 Rd
BE			Schutzhülle		???

Varisisches Flachland

#				Varisisches Flachland
		W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
		1-9	1	Riesige Schwarze Witwe HG 3
		10-17	1W4	Lyrakien (Azata) HG 4
		18-32	1W6	Pferde HG 4
		33-44	2W8	Goblins HG 4
		45-52	1	Mantikor HG 5
		53-60	1W4	Oger HG 5 PF
		61-68	1	Feuerfellpuma HG 5
		69-82	2W4	Reisende HG 6
		83-88	1	Hügelriese HG 7
		89-96	1W6	Harpyien HG 7
		97-100	1	Wolf im Schafspelz HG 8 PF MHB III
	#	01-09	INI / RK	##### 1 Riesige Schwarze Witwe
	TP	37	@ 18 / 15	**Riesige Schwarze Witwe, N Großes Ungeziefer, MHB2-239** INI +2; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4 **VT:** RK 15, RK-B 11, RK-FF 13 (+2 GE, -1 Größe, +4 natürlich), TP 37 (5W8+15) REF +3, WIL +1, ZÄH +7, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte **AG:** BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +6 (1W8+6 plus Gift), Angriffsfläche 3 m RW 1,50 m **SW:** ST 19, GE 15, KO 16, IN -, WE 10, CH 2, GAB +3; KMB +8; KMV 20 (32 gegen Zu-Fall-bringen), **Fert:** Heimlichkeit +0 (in Spinnennetzen +4), Klettern +20, Wahr +4 **VolksMod:** Heimlichkeit +4 (in Spinnennetzen +8), Klettern +16, Wahr +4
BA			Spinnennetz	Fernkampf +4, SG 19, 5 TP
BE			Starke Spinnennetze	SG+4 gegen Zerreißen
BF	AF		Gift (AF)	A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W3 KO, H=2 RW
	#	10-17	INI / RK	##### 1w4 Lyrakien
	TP	19	@ 9 / 16	**Lyrakien, CG Sehr Kleiner Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut), MHB2-34** INI +8; Böses entdecken, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Magie entdecken; Wahr +9 **VT:** RK 16, RK-B 16, RK-FF 12 (+4 GE, +2 Größe), TP 19 (3W10+3), REF +7, WIL +6 ZÄH +2, Immunitäten: Elektrizität, Versteinerung; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10 SR 5/Böses **AG:** BR 9 m, Fliegen 24 m (perfekt), NK Hieb +2 (1W2-3), Angriffsfläche 0,75 m RW 0 m ; ZF: ZS 3; Konz +8 **SW:** ST 5, GE 19, KO 12, IN 14, WE 17, CH 20, GAB +3; KMB +5; KMV 12, **Tal:** Flinke Manöver, Verbesserte Initiative, **Fert:** Akrobatik +10, Auftreten (ein, beliebiger) +11 Bluffen +11, Diplomatie, +11, Fliegen +16, Heimlichkeit +18, Wahr +9, Wissen (ein beliebiges) +11, Zauberkunde +5 **Sprachen:** Celestisch, Drakonisch,Infernalisch; Wahre, Sprache
	TP	19		
	TP	19		
	TP	19		
BA	ÜF		Sternenlichtexplosion (ÜF)	alle w4Rd als SA: Rad 1,5m w4+1weg von CG heiliger Schaden, CG immun
BF	ÜF		Freund d. Reisenden (ÜF)	Auftritt erleichtert Reise: 1/Tag 1 Min zusehen: Ermüdung/Erschöpfung verschwindet

	#	18-32		INI / RK	##### 1w6 Pferde
	TP	15	@	18 / 11	**Pferd, N Großes Tier, MHB1-207**
	TP	15			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +6
	TP	15			**VT:** RK 11, RK-B 11, RK-FF 9 (+2 GE, -1 Größe), TP 15 (2W8+6), REF+5, WIL+1, ZÄH+6
	TP	15			**AG:** BR 15 m, NK 2 Hufe -2 (1W4+1), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
	TP	15			**SW:** ST 16, GE 14, KO 17, IN 2, WE 13, CH 7, GAB +1; KMB +5
	TP	15			KMV 17 (21 > Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Rennen, **Fert:** Wahr +6
					Besondere Eigenschaften: Zahm
BF	AF		Zahm (AF)		Pferdehufe: Sekundäre Angriffe, solange nicht spez. für den Kampf ausgebildet
	#	33-44		INI / RK	##### 2w8 Goblins
	TP	6	@	23 / 16	**Goblin, Goblin Krieger 1, MHB1-128**
	TP	6			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr -1
	TP	6			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 14 (+2 GE, +1 Größe, +2 Rüstung, +1 Schild), TP 6 (1W10+1)
	TP	6			REF+2, WIL-1, ZÄH+3
	TP	6			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +1 (1W4/19-20), FK Kurzbogen +3 (1W4/x3)
	TP	6			**SW:** ST 11, GE 15, KO 12, IN 10, WE 9, CH 6, GAB +1; KMB +0; KMV 12
	TP	6			**Tal:** Verbesserte Initiative, **Fert:** Heimlichkeit +10, Reiten +10, Schwimmen +4
	TP	6			**VolksMod:** Heimlichkeit +4, Reiten +4, **Sprachen:** Goblinisch
	TP	6			
	TP	6			
	TP	6			
	TP	6			
	TP	6			
	TP	6			
	TP	6			
	#	45-52		INI / RK	##### 1 Mantikor
	TP	57	@	17 / 17	**Mantikor, RB Große magische Bestie, MHB1-177**
					INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +9
					VT: RK 17, RK-B 11, RK-FF 15 (+2 GE, -1 Größe, +6 natürlich), TP 57 (6W10+24)
					REF +7, WIL +3, ZÄH +9
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (unbeholfen), NK Biss +10 (1W8+5)
					2 Krallen +10 (2W4+5), FK 4 Stacheln +8 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					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, Überlebenskunst +4 (+8 Spuren lesen), Wahr +9
					VolksMod: Überlebenskunst beim Spuren lesen +8, Wahr +4, **Sprachen:** Gemein
BF	AF		Stacheln (AF)		als SA Peitschenschlag schießt 4 Stacheln 45m, Ziel max 9m, 24Stacheln/24h
	#	53-60		INI / RK	##### 1w4 Oger
	TP	30	@	0 / 17	**Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
	TP	30			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
					AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7),
					FK Wurfspeer +1 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18
					Tal: Abhärtung, Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch

	#	**61-68**		**INI / RK**	**##### 1 Feuerfellpuma**
	TP	**26**	@	14 / 19	**Feuerfellpuma, Kleine Raubkatze, N MG Tier, RR-43**
					INI +5; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +5
					VT: RK 19, RK-B 16, RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +5, GE, +3 natürlich), TP 26 (4W8+8)
					REF +9, WIL +2, ZÄH +6
					AG: BR 15 m; Sprinten, NK Biss +6 (1W6+3 plus Zu-Fall-bringen)
					2 Krallen +6 (1W3+3)
					SW: ST 17, GE 20, KO 15, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +3; KMB +6; KMV 22 (26 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), **Fert:**
					Akrobatik +9 (+17 im Sprung), Heimlichkeit +12, Klettern +7, Wahr +5
	#	**69-82**		**INI / RK**	**##### 2w4 Reisende**
	TP	**16**	@	20 / 15	**Fahrendes Volk, Mensch Barde 1/Schurke 2, SH-290**
	TP	**16**			INI +2; Wahr +5
	TP	**16**			**VT:** RK 15, RK-B 13, RK-FF 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, +2 Rüstung), TP 16 (3W8+3)
	TP	**16**			REF +7, WIL +1, ZÄH +1, Verteidigung: Entrinnen
	TP	**16**			**AG:** BR 9 m, NK Dolch +2 (1W4+1/19-20), FK Dolch +3 (1W4+1/19-20); BZ: ZS 1
	TP	**16**			Konz +4
	TP	**16**			**SW:** ST 12, GE 15, KO 13, IN 10, WE 8, CH 16, GAB +1; KMB +2; KMV 15
	TP	**16**			**Tal:** Ausweichen, Geschickte Hände, Täuscher, **Fert:** Akrobatik +7, Auftreten
					(Schlaginstrumente) +10, Auftreten (Tanzen) +8, Bluffen +11, Entfesslungskunst +6
					Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +8, Mechanismus, ausschalten +12, Mit
					Tieren umgehen +4, Verkleiden +13, Wahr +5, Wissen (Lokales) +5, **Sprachen:** Gemein
BA			Bardenauftritt 7 Runden/Tag		Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 13], Lied des Mutes +1
	BF	1M297	Ablenken (AF)	BA	Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
	BF	G36	Faszinieren (ÜF) A Bar	BA	Ziel ist fasziniert, Ablenkung verhindert Auftritt >27m *1Kreatur/3St #Auftritt
	BF	G37	Lied des Mutes (ÜF) A Bar	BA	Moralbonus+1RW>Bez/Furcht, Kompetenzbonus+1TW/SW(+1St5/11/17) *Verb. #Auftritt
	BF	G36	Bannlied (ÜF) A Bar	BA	bannt auf Klänge basierende Zauber, lesen >9m #Auftritt
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +1W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE			Trick		Aufspringen
KAr	Be	G296	Schriftrolle: Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	II	G331	Schriftrolle: Selbstverkleidung		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
KAr	II	G349	Schriftrolle: Unsichtbarkeit (2)		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
KAr	Vw	G568	Verstrickungsbeutel		½Bewegung, TW-1, GE-4, Zaubern: KonzW SG15+ZG
KAr			Gefallen		können SC freies Geleit geben, Infos über Plätze für Hinterhalte, Audienz Räuberhaupmann
	#	**83-88**		**INI / RK**	**##### 1 Hügelriese**
	TP	**85**	@	15 / 21	**Hügelriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219**
					INI -1; Dämmersicht; Wahr +6
					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, Verteidigungsfähigkeiten: 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
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (36 m)
					SW: ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +7; KMB +15; KMV 24
					Tal: Doppelschlag, Einschüch. Kraft, Heftiger Angriff, Umgang mit Kriegswaffen
					(Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule), **Fert:** Einschüchtern +12,
					Klettern +10, Wahr +6, **Sprachen:** Riesisch

	#	**89-96**		**INI / RK**	**##### 1w6 Harpyien**
	TP	**38**	@	10 / 16	**Harpyie, CB MG monströser Humanoider, MHB1-147**
	TP	**38**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +7
	TP	**38**			**VT:** RK 16, RK-B 13, RK-FF 13 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 natürlich, +2 Rüstung)
	TP	**38**			TP 38 (7W10), REF +7, WIL +6, ZÄH +4
	TP	**38**			**AG:** BR 6 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich), NK Morgenstern +8/+3 (1W8+1)
	TP	**38**			zwei Klauen +3 (1W6)
					SW: ST 12, GE 15, KO 10, IN 7, WE 12, CH 17, GAB +7; KMB +8; KMV 21
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Große Zähigkeit,:
					Fert : Auftreten (Singen) +5, Bluffen 7, Einschüchtern +7, Fliegen + 12, Wahr +7
					Sprachen: Gemein
BA	ÜF		Betörender Gesang (ÜF)		Rad 90m: WIL SG16 > Betörung, geht zur Harpyie, wehrt sich nicht
	BF	1M305	Würgen (AF)		kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
	#	**97-100**		**INI / RK**	**##### 1 Wolf im Schafspelz**
	TP	**97**	@	24 / 21	**Wolf-Im-Schafspelz, N MG Aberration, MHB1-284**
					INI +4; Dunkelsicht 18 m, Rundumsicht; Wahr +14
					VT: RK 21, RK-B 10, RK-FF 21 (+11 natürlich), TP 97 (13W8+39), REF +6, WIL +10
					ZÄH +9
					AG: BR 1,50 m, Graben 1,50 m, Klettern 1,50 m, NK Biss +12 (1W6+3)
					8 Tentakel +11 (1W4+1 plus Ergreifen, und Ziehen), Angriffsfläche 1,50 m
					RW 1,50 m (4,50 m mit Tentakel)
					SW: ST 17, GE 10, KO 17, IN 6, WE 14, CH 7, GAB +9; KMB +12 (Ringkampf +16)
					KMV 22 (kann nicht zu Fall, gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe,
					Fertigkeitsfokus (Verkleiden), Fertigkeitsfokus (Wahr), Große Zähigkeit, Mächtiger
					Ringkampf, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Tentakel),
					Fert: Heimlichkeit +9, Klettern +15, Motiv erkennen, +8, Verkleiden +2 (als
					Baumstumpf +14), Wahr, +14, Wissen (Natur) +4; VolksMod; Verkleiden als
					Baumstumpf +12
BA	BF	1M305	Würgen		Tentakel 1W4+3, kann Gegner zerquetschen durch Wucht (Wurf auf Ringkampf)
BA	BF	1M306	Ziehen		Tentakel, 1,50 m, bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen
BE	AF		Kadaverköder (AF)		Kleine Leiche als Lockmittel, kann mit Tentakel manipuliert werden
BA	AF		Implantieren (AF)		durch Essen/Rinkkampf Eilegen, ZÄH SG19, Heilkunde SG15 Entfernen 1h 3w6

Die Umgebung des grossen Hakens

#					Die Umgebung des grossen Hakens
			W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
			1-12	2W4	Ogerartige HG 5
			13-22	1W4	Fallensteller HG 5
			23-29	1W6	Schreckenswölfe HG 6
			30-42	1	Ettin HG 6
			43-48	1W6	Riesenskorpione HG 6
			49-55	1W4	Grizzlybären HG 6
			56-59	1W4	Flammendraka HG 7
			50-67	1W8	Oger HG 7
			68-75	1W6	Pixies HG 7
			76-82	1	Riesentarantel HG 8
			83-90	1W6	Trolle HG 8
			91-96	3	Annivetteln HG 9
			97-100	1	Nereide HG 10
	#	**1-12**		**INI / RK**	**##### 2w4 Ogerartige**
	TP	**25**	@	20 / 14	**Ogerartiger (Halb-Oger), Menschlicher Ogerartiger Kämpfer 2, MHB2-183**
	TP	**25**			INI +5; Dämmersicht; Wahr +1
	TP	**25**			**VT:** RK 14, RK-B 11, RK-FF 13 (+1 GE, +1 natürlich), TP 25 (2W10+10), REF +1, WIL +1
	TP	**25**			ZÄH +7, Verteidigung: Tapferkeit +1
	TP	**25**			**AG:** BR 9 m, NK Kurzspeer +7 (1W6+5), Biss +2 (1W4+2)
	TP	**25**			**SW:** ST 21, GE 13, KO 18, IN 8, WE 12, CH 6, GAB +2; KMB +7; KMV 18,
	TP	**25**			**Tal:** Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative.,
	TP	**25**			**Fert:** Klettern +9, Schwimmen +9, **Sprachen:** Riesisch
BE			Deformiert		Übergroßer Mund schwacher Geist
	#	**13-22**		**INI / RK**	**##### 1w4 Fallensteller**
	TP	**30**	@	13 / 17	**Fallensteller, Mensch Waldläufer 4, SH-306**
	TP	**30**			INI +2; Wahr +7
	TP	**30**			**VT:** RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+1 Ausweichen, +2 GE, +3 Rüstung, +1 Schild)
	TP	**30**			TP 30 (4W10+8), REF +6, WIL +2, ZÄH +5
					AG: BR 9 m, NK Streitaxt [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/x3) oder Beil +6 (1W6+2/x3)
					FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +7 (1W8/x3) oder, Wurfaxt +6 (1W6+2)
					VZ: ZS 1
					SW: ST 14, GE 15, KO 12, IN 10, WE 13, CH 10, GAB +4; KMB +6; KMV 19
					Tal: Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit
					Fert: Beruf (Fallensteller) +8, Handwerk (Fallen) +9, Heilkunde +8, Heimlichkeit +8,
					Klettern +10, Mit Tieren, umgehen +6, Reiten +6, Schwimmen +6, Überlebenskunst +8
					(+10 beim Spuren lesen), Wahr +7, **Sprachen:** Gemein
BA	BF	G80	Erzfeind		Tiere +2 TW,SW,Bluffen,MotivÜberleben,Wahr,Wissen
BE	BF	G82	Bevorzugtes Gelände		Wälder: +2 INI,Heimlichkeit,Überleben,Wah,Geo, keine Spuren(+2/Gel.>1)
BE			Bund des Jägers		Waschbär-Tiergefährte
KAr			Schwarzviperngift (1 x)		A=Verwundung, SGZ=11, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 KO, H=1 RW
KAr	Be	G296	Schriftrolle: Leichte Wunden heilen (2)		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
KAr	Er	G306	Schriftrolle: Mit Tieren sprech.(2)		mit Tieren sprechen =A ~vg *Du #1min/St
1	Vz	G342	Tier bezaubern		Macht ein Tier zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW

	#	23-29		INI / RK	##### 1w6 Schreckenswölfe
	TP	37	@	14 / 14	**Schreckenswolf, N Großes Tier, MHB1-278**
	TP	37			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +10
	TP	37			**VT:** RK 14, RK-B 11, RK-FF 12 (+2 GE, -1 Größe, +3 natürlich), TP 37 (5W8+15), REF +6
	TP	37			WIL +2, ZÄH +7
	TP	37			**AG:** BR 15 m, NK Biss +7 (1W8+6 plus Zu-Fall-bringen), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
	TP	37			**SW:** ST 19, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 10, GAB +3; KMB +8; KMV 20 (24 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), Rennen, Waffenfokus (Biss),
					Fert: Heimlichkeit +3, Überlebenskunst +1 (+5 Verfolgen, mit Geruchssinn), Wahr +10
					VolksMod: Überlebenskunst +4 auf Verfolgen mit Geruchssinn
	#	30-42		INI / RK	##### 1 Ettin
	TP	65	@	9 / 18	**Ettin, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-114**
					INI +3; Dämmersicht; Wahr +12
					VT: RK 18, RK-B 8, RK-FF 18 (-1 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +2 Rüstung)
					TP 65 (10W8+20), REF +2, WIL +5, ZÄH +9
					AG: BR 12 m, NK 2 Streitflegel +12/+12/+7/+7 (2W6+6), FK 2 Wurfspeere +5 (1W8+6)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 11, GAB +7; KMB +14; KMV 23
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative,
					Verbessertes Überrennen, **Fert:** Mit Tieren umgehen +8, Wahr +12; **VolksMod:** Wahr +4
					Sprachen: Ein Gemisch aus Goblinisch, Riesisch und Orkisch
BA	AF		Überlegener Kampf mit zwei Waffen (AF)		Kämpft mit Streitkolben oder Wurfspeer in jeder Hand ohne Abzüge
	#	43-48		INI / RK	##### 1w6 Riesenskorpione
	TP	37	@	16 / 16	**Riesenskorpion, N Großes Ungeziefer, MHB1-242**
	TP	37			INI +0; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4
	TP	37			**VT:** RK 16, RK-B 9, RK-FF 16 (-1 Größe, +7 Rüstung), TP 37 (5W8+15), REF +1, WIL +1
	TP	37			ZÄH +7, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte
	TP	37			**AG:** BR 15 m, NK 2 Klauen +6 (1W6+4 plus Ergreifen), Stachel (1W6+4 plus Gift)
	TP	37			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 (AF)		A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 ST, H=1 RW
	#	49-55		INI / RK	##### 1w4 Grizzlybären
	TP	42	@	2 / 16	**Grizzlybär, N Großes Tier, MHB1-24**
	TP	42			INI +1; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +6
	TP	42			**VT:** RK 16, RK-B 10, RK-FF 15 (+1 GE, -1 Größe, +6 nat), TP 42 (5W8+20), REF+5, WIL+2
	TP	42			ZÄH+8
					AG: BR 12 m, NK 2 Klauen +7 (1W6+5 plus Ergreifen), Biss +7 (1W6+5), Angriffsfläche 3 m
					RW 1,50 m
					SW: ST 21, GE 13, KO 19, IN 2, WE 12, CH 6, GAB +3; KMB +9 (+13 Ringkampf)
					KMV 20 (24 > Zu-Fall-, bringen), **Tal:** Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Überlebenskunst)
					Rennen, **Fert:** Schwimmen +14, Überlebenskunst +5, Wahr, +6; **VolksMod:** Schwimmen +4

	#	56-59		INI / RK	##### 1w4 Flammendraka
	TP	57	@	21 / 18	**Flammendraka, CB Großer Drache (Feuer), MHB2-86**
	TP	57			INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +10
	TP	57			**VT:** RK 18, RK-B 10, RK-FF 17 (+1 GE, -1 Größe, +8 natürlich), TP 57 (6W12+18)
	TP	57			REF +6, WIL +6, ZÄH +8, Immunitäten: Feuer, Lähmung, Schlaf
					Schwäche: Empfindlichkeit gegen Kälte
					AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich)
					NK Biss +10 (2W6+5 plus 1W6 Feuerschaden), Schwanzschlag +5 (1W6+2)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 21, GE 13, KO 16, IN 9, WE 12, CH 10, GAB +6; KMB +12; KMV 23
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative
					Fert: Einschüchtern +9 Fliegen +8, Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +10, Wahr +10
					Sprachen: Drakonisch
BA	ÜF		Feuerballodem (ÜF)		wie Feuerball: als SA alle w6 Rd: 54m, 5w6 Rad 6m, REF SG16 ½
BE	AF		Geschwindigkeitsschub (AF)		als SA 3/Tag: +1 Bewegungsaktion
	#	50-67		INI / RK	##### 1w8 Oger
	TP	30	@	16 / 17	**Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
	TP	30			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
	TP	30			**AG:** BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7),
	TP	30			FK Wurfspeer +1 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
	TP	30			**SW:** ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18
	TP	30			**Tal:** Abhärtung, Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	#	68-75		INI / RK	##### 1w6 Pixies
	TP	18	@	20 / 18	**Pixie, NG Kleines Feenwesen, MHB1-210**
	TP	18			INI +5; Dämmersicht; Wahr +9
	TP	18			**VT:** RK 18, RK-B 17, RK-FF 12 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Größe, +1 natürlich)
	TP	18			TP 18 (4W6+4), REF +9, WIL +6, ZÄH +2, SR 10/Kaltes Eisen; Verteidigung:
	TP	18			Unsichtbarkeit; ZR 15
	TP	18			**AG:** BR 6 m, Fliegen 18 m (gut), NK Kurzschwert +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, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +9,
					Wahr, +9, Wissen (Natur) +10, **Sprachen:** Gemein, Sylvanisch
BA	ÜF		Besondere Pfeile (ÜF)		als FA Staub auf Pfeil (CH/Tag): Bezaubern/Erinnerungsverlust/Schlaf
BF	ÜF		Unsichtbarkeit (ÜF)		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	Rechtsch. entdecken	immer	Entdeckt Rechtschaffendes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Il	G257	Dauerhaftes Trugbild SG19	1Tag↓	Illusion mit Bilder, Ton =A ~vgf >120m+12m/St #Permanent RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrneh. 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	Schwä. 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

	#	**76-82**		**INI / RK**	**##### 1 Riesentarantel**
	TP	**115**	@	2 / 21	**Riesentarantel, N Gigantisches Ungeziefer, MHB2-239**
					INI +1; Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahr +4
					VT: RK 21, RK-B 7, RK-FF 20 (+1 GE, -4 Größe, +14 natürlich), TP 115 (10W8+70)
					REF +4, WIL +3, ZÄH +14, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte;
					AG: BR 9 m, Klettern 9 m, NK Biss +15 (3W6+18 plus Gift)
					FK Dornenhaare +4 (Berührungsangriff im FK, Übelkeit), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m
					SW: ST 35, GE 13, KO 24, IN -, WE 10, CH 2, GAB +7; KMB +23; KMV 34 (46 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Fert:** Heimlichkeit -7 (in Spinnennetzen -3), Klettern +28, Wahr +4
					VolksMod: Heimlichkeit +4 (in Spinnennetzen +8), Klettern +16, Wahr +4
BF	AF		Dornenhaare (AF)		als BÜ: Haare schleudern: 6m, SG22>6Rd Übel, bei AG ohne RW: SG22>Haare
BF	AF		Gift (AF) Biss		A=Verwundung, SGZ=24, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W6 ST, H=2 RW
	#	**83-90**		**INI / RK**	**##### 1w6 Trolle**
	TP	**63**	@	11 / 16	**Troll, CB Großer Humanoide (Riese), MHB1-265**
	TP	**63**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Geruchssinn; Wahr +8
	TP	**63**			**VT:** RK 16, RK-B 11, RK-FF 14 (+2 GE, -1 Größe, +5, nat)
	TP	**63**			TP 63 (6W8+36) Regeneration 5 (Feuer und Säure), REF+4, WIL+3, ZÄH+11
	TP	**63**			**AG:** BR 9 m, NK Biss +8 (1W8+5), 2 Klauen +8 (1d6+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
	TP	**63**			**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, Fertigkeitsfokus, (Wahr)
					Fert: Einschüchtern +9, Wahr +8, **Sprachen:** Riesisch
	#	**91-96**		**INI / RK**	**##### 3 Annisvetteln**
	TP	**66**	@	19 / 20	**Annisvettel, CB Großer monströser Humanoider, MHB3-14**
	TP	**66**			INI +1; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13
	TP	**66**			**VT:** RK 20, RK-B 10, RK-FF 19 (+1 GE, -1 Größe, +10 natürlich), TP 66 (7W10+28), REF +6
					WIL +6, ZÄH +8, SR 5/Wuchtwaffen; ZR 17
					AG: BR 12 m, NK Biss +13 (1W6+7), 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Ergreifen)
					Angriffsfläche 3 m; RW 3 m; ZF: zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konz +7
					SW: ST 25, GE 12, KO 18, IN 13, WE 13, CH 10, GAB +7; KMB +15 (Ringkampf +19); KMV 26
					Tal: Blind kämpfen, Einschüchternde Kraft, Große, Zähigkeit, Wachsamkeit
					Fert: Bluffen +7, Diplomatie +7, Einschüchtern, +17, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +3
					Wahr +13, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA	BF	1M306	Zerreißen		2 Klauen, 2W6+10, bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden
	#	**97-100**		**INI / RK**	**##### 1 Nereide**
	TP	**126**	@	25 / 25	**Nereide, CN MG Feenwesen (Wasser), MHB2-182**
					INI +9; Dämmersicht; Wahr +21 Aura Betörende Aura
					VT: RK 25, RK-B 25, RK-FF 15 (+5 Ablenkung, +1 Ausweichen, +9 GE)
					TP 126 (12W6+84), REF +17, WIL +14, ZÄH +11, Immunitäten: Gift, Kälte
					SR 10/Kaltes Eisen; Verteidigung: Unsichtbar im Wasser; ZR 21, Schwächen: Schal
					AG: BR 9 m, Schwimmen 18 m, NK Berührung +10 (Gift)
					FK Sprühen +15 (Berührungsangriff, Gift); ZF: ZS 12; Konz +17
					SW: ST 11, GE 29, KO 24, IN 14, WE 22, CH 21, GAB +6; KMB +15; KMV 26
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Defensives Kampftraining, Fertigkeitsfokus (Gift),
					Flinke Manöver, Waffenfinesse, **Fert:** Auftreten (Singen) +20, Bluffen +20,
					Entfesselungskunst +24, Heimlichkeit +24, Motiv erkennen +21, Schwimmen +23, Wahr
					Wahr +21, Wissen (Natur) +17, **Sprachen:** Aqual, Gemein, Sylvanisch
BA	ÜF		Ertränkender Kuss (ÜF)		willig/hilflos/fasziniert: mit BÜ Wasser in Lunge: ZÄH SG 23 aushusten: nach 3Rd Tot
BE			Gestaltwandel		MG Wasserelementar, Elementargestalt II
BE	ÜF		Überirdische Anmut N (ÜF)		RK und KMV +CHMod als Ablenkungsbonus
BF	ÜF		Betörende Aura (ÜF)		sex. Hingezogen: Rad 9m WILL SG25 > Fasziniert; Einflüsterung beliebig oft
BF	AF		Gift (AF) Berühren/Sprühen		A=Kontakt, SGZ=23, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 KO, H=2 RW
BF	AF		Schal (AF)		Härte2, 6TP, Schal zerstört: w6KO/h, bei WILL SG25 aus Wasser neu
BF	ÜF		Unsichtbarkeit im Wasser		Körper unter Wasser duchsichtig: effektiv Unsichtbar

Auf dem Storvalplateau

#				Auf dem Storvalplateau
		W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
		1-9	1W8	Riesengeckos HG 5
		10-17	1W6	Riesenadler HG 6
		18-27	1W4	Giftschlangenschwärme HG 6
		28-36	1W6	Riesengeier HG 7
		37-45	3W6	Auerochsen HG 8
		46-55	2W4	Oger HG 8
		56-60	1W4	Landhaie HG 8
		61-72	1W6	Plünderer HG 8
		73-78	1W8	Heeresameisenschwärme HG 9
		79-82	2W6	Gargylen HG 9
		83-86	1W4	Hügelriesen HG 9
		87-92	1W6	Wyvern HG 9
		93-95	1W3	Hügelriesen-Runensklaven HG 10
		96-100	1W4	Steinriesen HG 10
	#	1-9	INI / RK	##### 1w8 Riesengeckos
	TP	11	@	21 / 14	**Riesengecko, N Mittelgroßes Tier, MHB3-82**
	TP	11			INI +6; Dämmersicht; Wahr +6
	TP	11			**VT:** RK 14, RK-B 12, RK-FF 12 (+2 GE, +2 nat), TP 11 (2W8+2), REF+5, WIL+2, ZÄH+4
	TP	11			**AG:** BR 12 m, Klettern 12 m, NK Biss +2 (2W4+1)
	TP	11			**SW:** ST 13, GE 15, KO 12, IN 2, WE 14, CH 7, GAB +1; KMB +2
	TP	11			KMV 14 (18 > Zu-Fall-bringen), **Tal:** Verbesserte Initiative
	TP	11			**Fert:** Klettern +21, Wahr +6; Volksmod: Klettern +8
	TP	11			
BF	BF	3M82	Kletterexperte (AF)		ständig wie unter nichtmagischer Version des Zaubers Spinnenklettern
	#	10-17		INI / RK	##### 1w6 Adler
	TP	26	@	14 / 15	**Riesenadler, NG Große magische Bestie, MHB1-11**
	TP	26			INI +3; Dämmersicht; Wahr +15
	TP	26			**VT:** RK 15, RK-B 12, RK-FF 12 (+3 GE, -1 Größe, +3 nat), TP 26 (4W10+4), REF+7, WIL+3
	TP	26			ZÄH+5, Verteidigungsfähigkeiten: Entrinnen
	TP	26			**AG:** BR 3 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +7 (1W8+4), Biss +7 (1w6+4)
	TP	26			Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 18, GE 17, KO 12, IN 10, WE 15, CH 11, GAB +4; KMB +9; KMV 22
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Wachsamkeit, **Fert:** Fliegen +8, Motiv erkennen +4
					Wahr +15; **VolksMod:** Wahr +4, **Sprachen:** Aural (kann nicht sprechen)
	#	18-27		INI / RK	##### 1w4 Giftschlangenschwärme
	TP	37	@	19 / 17	**Giftschlangenschwarm, N Sehr kleines Tier (Schwarm), MHB3-225**
	TP	37			INI +7; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +13
	TP	37			**VT:** RK 17, RK-B 15, RK-FF 14 (+3 GE, +2 Größe, +2 nat), TP 37 (5W8+15), REF +9
	TP	37			WIL +2, ZÄH +7, Verteidigung: wie Schwärme
					AG: BR 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 3 m, NK Schwarm (1W6 plus
					Ablenkung und Gift), Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
					SW: ST 9, GE 16, KO 17, IN 1, WE 12, CH 2, GAB +3; KMB +4; KMV 13 (kann nicht zu
					Fall gebracht werden), **Tal:** Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Akrobatik +7 (Springen +3), Heimlichkeit +19,
					Klettern, +15, Schwimmen +11, Wahr +13; Volksmodifikatoren, Heimlichkeit +4,
					Wahr +4; nutzt GE zum Klettern und Schwimmen
BA		1M297	Ablenkung SG15		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA			Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=15, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W2 KO, H=2 RW
BF			Schwärme		Immun>Waffenschaden, Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2,

	#	28-36		INI / RK	##### 1w6 Riesengeier
	TP	42	@	8 / 17	**Riesengeier, N Großes Tier, MHB3-103**
	TP	42			INI +2; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +13
	TP	42			**VT:** RK 17, RK-B 11, RK-FF 15 (+2 GE, -1 Größe, +6, natürlich), TP 42 (5W8+20)
	TP	42			REF +6, WIL +3, ZÄH +10; +4 gegen Krankheit
	TP	42			**AG:** BR 3 m, Fliegen 15 m (Durchschnittlich), NK Biss +9 (2W6+9 plus Krankheit)
	TP	42			Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 22, GE 15, KO 18, IN 2, WE 15, CH 7, GAB +3; KMB +10; KMV 22
					Tal: Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Wahr), Große, Zähigkeit, Waffenfokus (Biss),
					Fert: Fliegen +7, Wahr +13; Volksmodifikatoren Wahr +4
BF	AF		Krankheitsüberträger (AF)		Biss: 10% Schmutzfieber / Trüber Sieche, nur 1/Ziel
	#	37-45		INI / RK	##### 3w6 Auerochsen
	TP	22	@	7 / 13	**Aurerochse, N Großes Tier, MHB1-148**
	TP	22			INI +0; Dämmersicht, Geruchssinn; Wahr +9
	TP	22			**VT:** RK 13, RK-B 9, RK-FF 13 (-1 Größe, +4 natürlich), TP 22 (3W8+9), REF +3
	TP	22			WIL +1, ZÄH +6
	TP	22			**AG:** BR 12 m, NK Durchbohren +7 (1W8+9), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
	TP	22			**SW:** ST 23, GE 10, KO 17, IN 2, WE 11, CH 4, GAB +2; KMB +9; KMV 19 (23 gegen
	TP	22			Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Wahr), **Fert:** Wahr +9
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
	TP	22			
BA	AF		Stampede (AF)		ab 3 Kreaturen: Trampelangriff, jeden Feine gleiche GröKar oder kleiner, SG Trampelangriff +2
BA		1M304	Trampeln		2W6+9, SG 17, wenn Ziel kleiner ist: mit VA überrennen
	#	46-55		INI / RK	##### 2w4 Oger
	TP	30	@	0 / 17	**Oger, CB Großer monströser Humanoider (Riese), MHB1-201**
	TP	30			INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +2
	TP	30			**VT:** RK 17, RK-B 8, RK-FF 17 (-1 GE, -1 Größe, +5, nat, +4 Rüstung), TP 30 (4W8+12)
	TP	30			REF+0, WIL+3, ZÄH+6
	TP	30			**AG:** BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Zweihändige Keule +7 (2W8+7),
	TP	30			FK Wurfspeer +1 (1W8+5), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
	TP	30			**SW:** ST 21, GE 8, KO 15, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +3; KMB +9; KMV 18
	TP	30			**Tal:** Abhärtung, Eiserner Wille, **Fert:** Klettern +7, Wahr +2, **Sprachen:** Riesisch
	#	56-60		INI / RK	##### 1w4 Landhaie
	TP	84	@	22 / 22	**Landhai, N Riesige magische Bestie, MHB1-167**
	TP	84			INI +6; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn, Geruchssinn; Wahr +11
	TP	84			**VT:** RK 22, RK-B 10, RK-FF 20 (+2 GE, -2 Größe, +12 natürlich), TP 84 (8W10+40), REF +8
	TP	84			WIL +5, ZÄH +11
					AG: BR 12 m, Graben 6 m, NK Biss +13 (2W8+9/19-20) und 2 Klauen +12 (2W6+6)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m
					SW: ST 23, GE 15, KO 20, IN 2, WE 13, CH 6, GAB +8; KMB +16; KMV 28 (32 gegen Zu Fall
					Bringen), **Tal:** Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr), Verbesserte Initiative,
					Waffenfokus (Biss), **Fert:** Akrobatik +9 (+17 Springen), Wahr +11
					VolksMod: Akrobatik (Springen) +4
BA	AF		Sprung (AF)		Sturmangriff + Akrobatik SG20: 4 Klauenangriffe
BA	AF		Grausamer Biss (AF)		Bissangriff: Stärkeschaden x 1,5, Krit bei 19-20

	#	61-72		INI / RK	##### 1w6 Plünderer
	TP	67	@	19 / 15	**Plünderer, Mensch Barbar 6, SH-286**
	TP	67			INI +2; Wahr +8
	TP	67			**VT:** RK 15, RK-B 11, RK-FF 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, -2 Kampfrausch, +4 Rüstung)
	TP	67			TP 67 (6W12+28), REF +4, WIL +5, ZÄH +9, Verteidigung: Fallengespür +2
	TP	67			Verbesserte Reflexbewegung
	TP	67			**AG:** BR 12 m, NK Speer [Meisterarbeit] +12/+7 (1W8+7/x3) oder Kukri +11/+6
					(1W4+5/18-20), FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8+3/x3)
					SW: ST 21, GE 14, KO 18, IN 10, WE 12, CH 8, GAB +6; KMB +11; KMV 22, **Tal:** Aus
					vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, **Fert:** Akrobatik +11
					(+15 zum Springen) Einschüchtern, +8, Klettern +11, Schwimmen +9, Überlebenskunst +7
					Wahr +8, Wissen (Natur) +6, **Sprachen:** Gemein
BA			Kampfrausch		16 Rd/Tag, +4ST/KO, +2Willen, -2RK, +2TP/St, danach Erschöpft ^4+KOMod+2Rd/St
BA			Kampfrauschkräfte		Animalische Wut, Geruchssinn, Kein Entkommen
	BF	G33	Geruchssinn (AF) KK		Eigenschaft Geruchssinn #Kampfrausch
	BF	G32	Animalische Wut (AF) KK		Bissangriff 1W4+½STMod #Kampfrausch
	BF	G33	Kein Entkommen (AF) KK		Gegner entfernt sich aus Kampf: Bewegung max doppelte Bewegungsrate =AA #Kampfrausch
KAr	Vw	G316	Trank: Rascher Rückzug		Bewegungsrate + 9m =A ~vg *Du #1min/St
BF			Gefallen		Helfen beim Besteigen Berggipfel/Klippen/Pässe: Infos Wahr+2 Rad 16Km für 1 Woche
	#	73-78		INI / RK	##### 1w8 Heeresameisenschwärme
	TP	49	@	17 / 20	**Heeresameisenschwarm, N Mini Ungeziefer, MHB1-12**
	TP	49			INI +2; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +4
	TP	49			**VT:** RK 20, RK-B 20, RK-FF 18 (+2 GE, + 8 Größe), TP 49 (11W8), REF +5, WIL +3
	TP	49			ZÄH +7, Immunitäten: Waffenschaden; Verteidigung: wie Schwärme
	TP	49			**AG:** BR 9 m, Klettern 9 m, NK Schwarm (3W6), Angriffsfläche 3 m; RW 0 m
	TP	49			**SW:** ST 1, GE 15, KO 10, IN -, WE 10, CH 2, GAB +8; KMB -; KMV
	TP	49			**Fert:** Klettern +10, Wahr +4; **VolksMod:** Wahr +4
	TP	49			
BA	BF	1M297	Ablenken		Wenn Ziel Schaden erleidet: Ziel 1 Rd Übelkeit (RW Zäh, SG10 + ½TW + KO-Mod)
BA	AF	M12	Festklammern (AF)		Ziel verlässt Schwarm: Schwarm 1w6, Opfer 3w6/Rd, als VA REF SG17 abschütteln
BA	AF		Vertilgen (AF)		Ziel hilflos/Übel: 6w6 Schaden
BF			wie Schwärme		Immun>Zauber auf einzelne Ziele, Flächenschaden x2
	#	79-82		INI / RK	##### 2w6 Gargylen
	TP	42	@	17 / 16	**Gargyle, CB MG monströser Humanoider (Erde), MHB1-121**
	TP	42			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +5
	TP	42			**VT:** RK 16, RK-B 12, RK-FF 14 (+2 GE, +4 natürlich), TP 42 (5W10+15), REF +6
	TP	42			WIL +4, ZÄH +4, SR 10/Magie
	TP	42			**AG:** BR 12 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +7 (1W6+2)
	TP	42			Biss +7 (1W4+2), Durchbohren +7 (1W4+2)
	TP	42			**SW:** ST 15, GE 14, KO 16, IN 6, WE 11, CH 7, GAB +5; KMB +7; KMV 19
	TP	42			**Tal:** Fertigkeitsfokus (Fliegen), Schweben, Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +12
	TP	42			Heimlichkeit +11 (+17 in steiniger, Umgebung), Wahr +5; **VolksMod:** Heimlichkeit
	TP	42			+2 (+6 in steiniger Umgebung), **Sprachen:** Gemein, Terral
	TP	42			
	TP	42			
BE	AF		Starre (AF)		verharrt Still: 20 nehmen auf FW Heimlichkeit um wie Steinstatue erscheinen

	#	83-86		INI / RK	##### 1w4 Hügelriesen
	TP	85	@	11 / 21	**Hügelriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219**
	TP	85			INI -1; Dämmersicht; Wahr +6
	TP	85			**VT:** RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 nat, +4 Rüstung), TP 85 (10W8+40)
	TP	85			REF+2, WIL+3, ZÄH+11, Verteidigungsfähigkeiten: 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
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (36 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
	#	87-92		INI / RK	##### 1w6 Wywern
	TP	73	@	11 / 19	**Wyvern, N Großer Drache, MHB1-281**
	TP	73			INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +18
	TP	73			**VT:** RK 19, RK-B 10, RK-FF 18 (+1 GE, -1 Größe, +9 natürlich), TP 73 (7W12+28), REF +6
	TP	73			WIL +8, ZÄH +9, Immunitäten: Lähmung, Schlaf
	TP	73			**AG:** BR 6 m, Fliegen 18 m (unbeholfen), NK Stachel +10 (1W6+4 plus Gift)
	TP	73			Biss +10 (2W6+4, plus Ergreifen), 2 Flügel +5 (1W6+2), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
					SW: ST 19, GE 12, KO 18, IN 7, WE 12, CH 9, GAB +7; KMB +12 (+16 Ringkampf); KMV 23
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +5, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen, +11,
					Wahr +18; **VolksMod:** Wahr +4, **Sprachen:** Drakonisch
BA			Krallen		2 Krallen +10, 1W6+4
BF	AF		Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 KO, H=2 RW
	#	93-95		INI / RK	##### 1w3 Hügelriesen-Runensklaven
	TP	95	@	7 / 22	**Hügelriesen-Runensklave, CB Großer Humanoider, RR-410**
	TP	95			INI +0; Dämmersicht; Wahr +7
	TP	95			**VT:** RK 22, RK-B 9, RK-FF 22 (-1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung), TP 95 (10W8+50)
					REF +3, WIL +4, ZÄH +11, Immunitäten: Entkräftung, Erschöpfung, Furcht
					Verteidigung: Felsen fangen, Schmerzresistenz, Schwächen: Arkaner Verfall
					AG: BR 18 m (mit Rüstung 15 m), NK 2 Hiebe +15 (1W8+9) oder Zweih. Keule +19/+11
					(2W8+13), FK Felsen werfen 36m +7 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 29, GE 10, KO 19, IN 4, WE 8, CH 5, GAB +7; KMB +17; KMV 27, **Tal:** Abhärtung,
					Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Umgang mit Kriegswaffen
					Fert: (Zweihändige Keule), Unverwüstlich, Waffenfokus (Zweihändige Keule), Zähigkeit
					Klettern +14, Wahr +7, **Sprachen:** Riesisch
BA			Arkaner Schub		1/Tag: als SA für 6Rd Hast, +1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref
BA			Arkaner Verfall		A=Vererbt, SGZ=15, I=-, F=1/Woche, E=1Runennarbe ST, H=keine; 1Narbe/TW = Tod
	#	96-100		INI / RK	##### 1w4 Steinriesen
	TP	102	@	18 / 22	**Steinriese, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	102			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	102			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6,
	TP	102			WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verb. Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

In der Runenschmiede

	#	**1**			**In der Runenschmiede**
			W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
			1-6	1W8	Inkubi HG 10
			7-16	1W4	Steinriesen HG 10
			17-22	1W6	Thassilonische Mumien HG 10
			23-32	1W6	Krieger des Zorns HG 10
			33-40	1W6	Sündenbrut-Axtkämpfer HG 11
			41-48	1W8	Sukkubi HG 11
			49-58	1	Steingolem HG 11
			59-67	2W8	Todesalben HG 11
			68-74	1	Coloxus HG 12
			75-82	1	Omox HG 12
			83-88	1	Leuchtendes Kind HG 12
			89-94	1	Glabrezu HG 13
			95-100	1	Infernalische Senfgallerte HG 14
	#	**1-6**		**INI / RK**	**##### 1w8 Inkubi**
	TP	**76**	@	3 / 18	**Inkubus, CB MG Externar (Dämon, Extraplanar), MHB3-44**
	TP	**76**			INI +2; Dunkelsicht 18 m; Wahr +13
	TP	**76**			**VT:** RK 18, RK-B 12, RK-FF 16 (+2 GE, +6 natürlich), TP 76 (8W10+32), REF +6, WIL +8
	TP	**76**			ZÄH +10, Immunitäten: Elektrizität, Gift ; Resistenzen, Feuer 10, Kälte 10, Säure 10
	TP	**76**			SR 10/Kaltes Eisen oder Gutes; ZR 17
	TP	**76**			**AG:** BR 9 m, Fliegen 15 m (Durchschnittlich)
	TP	**76**			NK Krummsäbel [Meisterarbeit] +14/+9 (1W6+5/18-20), oder 2 Hiebe +13 (1W4+5)
	TP	**76**			ZF: zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 8; Konz +13
					SW: ST 20, GE 15, KO 18, IN 16, WE 15, CH 21, GAB +8; KMB +13; KMV 25
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff,
					Konzentrierter Schlag, **Fert:** Akrobatik +6, Bluffen +16, Diplomatie +16,
					Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +6, Fliegen +13, Heimlichkeit +11, Motiv
					erkennen +13, Wahr +13, Wissen (Die Ebenen) +14, Zauberkunde +14
					VolksMod: Einschüchtern +8, Wahr +8
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Gemein; Telepathie 30 m, Zungen
BA	ÜF		Doppeltes Leid		Krit mit NK/nat: +2w6 und ZÄH SG19 > w6 kränkeln wegen Schmerzen
BE			Gestalt wechseln		Kleiner oder MG Humanoider; Gestalt verändern
	#	**7-16**		**INI / RK**	**##### 1w4 Steinriesen**
	TP	**102**	@	18 / 22	**Steinriese, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
	TP	**102**			INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
	TP	**102**			**VT:** RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48), REF+6, WIL+7
	TP	**102**			ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verb. Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	**17-22**		**INI / RK**	**##### 1w6 Thassilonische Mumien**
	TP	**95**	@	23 / 22	**Thassilonische Mumie, Mumien-Variante, RB MG Untot, MHB1-191, RR-259**
	TP	**95**			INI +6; Dunkelsicht 18 m; Wahr +18 Aura Verzweiflung (9 m, Lähmung für 1W4 Runden,
	TP	**95**			WIL SG 19, keine Wirkung)
	TP	**95**			**VT:** RK 22, RK-B 12, RK-FF 20 (+2 GE, +10 natürlich), TP 95 (10W8+50), REF +9
	TP	**95**			WIL +13, ZÄH +9, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte
	TP	**95**			Todeseffekte; SR 5/-, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 9 m, NK Hieb +19 (1W8+14 plus Mumienfäule)
					SW: ST 28, GE 14, KO -, IN 10, WE 19, CH 19, GAB +7; KMB +18; KMV 30
					Tal: Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Verbesserte
					Initiative, Waffenfokus (Hieb), **Fert:** Akrobatik +13, Heimlichkeit +16, Motiv
					erkennen +18, Wahr +18, **Sprachen:** Thassilonisch
BA			Mumienfäule		A=Fluch/Krankheit, SGZ=19, I=1Min, F=1/Tg, E=w6 KO + w6 CH, H=keine
	ÜF	M33	Wolfsbann I Dru (ÜF) Mon		St 13: SR3/Silber, St 16: SR4/Silber, St 19: SR5/Silber
	#	**23-32**		**INI / RK**	**##### 1w6 Krieger des Zorns**
	TP	**74**	@	17 / 18	**Krieger des Zorns, Käm 1/Tha 5/MyR 2, RB, RH 292**
	TP	**74**			INI +2; Wahr +10
	TP	**74**			**VT:** RK 18, RK-B 12, RK-FF 16 (+2 GE, +6 Rüstung), TP je 74 (8 TW; 3W10+5W6+37),
	TP	**74**			REF +4, WIL +6, ZÄH +7
	TP	**74**			**AG:** BR 9 m, NK Zweihänder +1, +11 (2W6+5/19-20); ZF: ZS 6; Konz +10 ; VZ: ZS 6
	TP	**74**			Zauberpatzer-Chance 10 %; Konz +10
					SW: ST 16, GE 14, KO 16, IN 18, WE 12, CH 10, GAB +5; KMB +9; KMV 21, **Tal:** Abhärtung,
					Arkaner Schlag, Im Kampf zaubern, Mächtiger, Zauberfokus (Hervorrufung), Magische
					Waffen und Rüstungen herstellen, Schriftrolle anfertigen, Waffenfokus (Zweihänder)
					Zauberfokus (Hervorrufung), **Fert:** Akrobatik +11, Einschüchtern +12, Handwerk
					(Rüstungen oder Waffen) +16, Wahr +10, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Baukunst) +16
					Zauberkunde +16, **Sprachen:** Aklo, Drakonisch, Elfisch, Riesisch, Thassilonisch
BA			Starke Zauber		Schaden +2
BE			Arkane Verbindung		Zweihänder
2	Vw	G249	Bärenstärke	vk	Ziel erhält +4 auf ST =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	Il	G333	Spiegelbilder	vk	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
3	Vw	G286	Hast	vk	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
3	Il	G334	Standort vortäuschen	vk	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Hv	G272	Feuerball SG 19	3x #1	1W6/St Schaden =A ~vgm >120m+12m/St "Radius 6m #sofort RR
2	Hv	G331	Sengender Strahl	3x #2	1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	Hv	G369	Zerbersten SG 16		Schallschaden> Gegenst./Kristallines =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 1,5m #sofort RW
1	Hv	G256	Brennende Hände SG 17		1W4 Feuerschaden/St (max 5W4), Brennbares fängt Feuer=A ~vg "Kegel 4,5m #sofort RR ½
1	Hv	G303	Magisches Geschoss	3x	1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Hv	G325	Schockgriff		1W6 Elektrizität/St (max 5W6), TW+3 bei Metall =A ~vg *Berührungangriff NK #sofort R-
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Hv	G246	Aufblitzen SG 14		Blendet eine Kreatur (-1 auf Angriffswürfe) =A ~v >7,5m+1,5m/2St RZ
0	Hv	G292	Kältestrahl		Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort R-
0	Hv	G297	Licht		Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
0	Be	G321	Säurespritzer		1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter		1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-

	#	**33-40**		**INI / RK**	**##### 1w6 Sündenbrut-Axtkämpfer**
	TP	**69**	@	16 / 22	**Sündenbrut-Axtkämpfer, Männ. Sündenbrut-Käm5, NB MG Aberrationen, MHB2-241**
	TP	**69**			INI +5; Dunkelsicht 18 m, Sündengeruchssinn; Wahr +11
	TP	**69**			**VT:** RK 22, RK-B 12, RK-FF 20 (+1 Ausweichen, +1, GE, +2 natürlich, +8 Rüstung)
	TP	**69**			TP je 69 (8 TW; 3W8+5W10+29), REF +4, WIL +6, ZÄH +8; +1 gegen Furcht
	TP	**69**			Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte; Verteidigung: Tapferkeit +1; ZR 13
	TP	**69**			**AG:** BR 9 m, NK Zweihändige Axt +1, +13/+8 (1W12+7/x3), Biss +5 (1W6+1
					plus Zorniger Biss)
					SW: ST 14, GE 13, KO 14, IN 10, WE 13, CH 12, GAB +7; KMB +10; KMV 22, **Tal:** Abhärtung,
					Ausweichen, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfokus
					(Zweihändige Axt), Waffenspezialisierung (Zweihändige Axt), **Fert:** Einschüchtern +13,
					Heimlichkeit +11, Wahr +11, **Sprachen:** Thassilonisch
BA			Zorniger Biss (ÜF)		Biss: Wil SG12 > w6 kränkeln durch sündige Gedanken, 2.Biss: +Wankend
BE			Sündengeruchssinn (ÜF)		kann Kreaturen, die Kampfrauscheffekte nutzen, riechen
	#	**41-48**		**INI / RK**	**##### 1w8 Sukubi**
	TP	**84**	@	12 / 20	**Sukkubus, CB M Externar (Dämon, Extraplanar), MHB1-50**
	TP	**84**			INI +3; Dunkelsicht 18 m, Gutes entdecken; Wahr +21
	TP	**84**			**VT:** RK20, RK-B 13, RK-FF 17 (+3 GE, +7 natürlich), TP 84 (8W10+40) , REF +9
	TP	**84**			WIL +10, ZÄH +7, Immunitäten Elektrizität, Feuer, Gift; Resistenzen Kälte 10
	TP	**84**			Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes Eisen; ZR 18
	TP	**84**			AG.BR9 m, Fliegen 15 m (durchschnittlich), NK 2 Klauen +11 (1W6+1); ZF: ZS 12
	TP	**84**			**SW:** ST 13, GE 17, KO 20, IN 18, WE 14, CH 27, GAB +8; KMB +11; KMV 22
	TP	**84**			**Tal:** Eiserner Wille, Flinke Manöver, Kampfreflexe, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen +27,
					Diplomatie +19, Einschüchtern +16, Entfesselungskunst +11, Fliegen +14,
					Heimlichkeit +14, Motiv , erkennen +13, Verkleiden +19, Wahr +21, Wissen
					(Lokales) +15; **VolksMod:** Bluffen +8, Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch,
					Drakonisch, Gemein; Zungen; Telepathie 30 m
BA	ÜF		Lebenskraftentzug (ÜF)		Durch Kuss neg. Stufe (SG22 für Entfernen) + SG22 > Einflüsterung
BA	ÜF		Unheilige Gabe (ÜF)		1/Tg 1Rd berühren. 1 Attribut +2 + kann Telp. Komm. + Einflüsterung, Entzug -2w6 CH
BE			Gestalt wechseln		Gestalt verändern; Kleiner oder MG Humanoider
ZF	Er	G285	Gutes entdecken	Immer	Entdeckt Gutes =A ~vgG "Kegel 18m #10min/St R-
ZF	Er	G370	Zungen	Immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G245	Ätherischer Ausflug	∞	Du wirst ätherisch =A ~vg *Du #1Rd/St, nur sich + 50 #
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG21	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrn. SG20	∞	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur sich + 50#
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG22	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Ne	G351	Vampirgriff	∞	1W6/2St vom Ziel an Dich als temp TP =A ~vg *Berührte Kreatur #1h R-
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG23	x1T↓	1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)		kann andere Kreaturen beschwören, Grad 3, 1 Babau, 50%
	#	**49-58**		**INI / RK**	**##### 1 Steingolem**
	TP	**107**	@	17 / 26	**Steingolem, N Großes Konstrukt, MHB1-136**
					INI -1; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +0
					VT: RK 26, RK-B 8, RK-FF 26 (-1 GE, -1 Größe, +18 nat), TP 107 (14W10+30), REF+3, WIL+4
					ZÄH+4, Immun: geistesb. Effekte, Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Nekromantie/Schlaf
					Todeseffekte, Magie; SR 10/Adamant
					AG: BR 6 m, NK 2 Hiebe +22 (2W10+9), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 28, GE 9, KO -, IN -, WE 11, CH 1, GAB +14; KMB +24; KMV 33
BF	AF		Immunität gegen Magie (AF)		Immun > alle Zauber mit ZR, Fels zu Schlamm + Stein zu Fleisch wirken anders
BF	ÜF		Verlangsamen (ÜF)		alle 2 Rd als FA Verlangsamen mit Rad 3m, Dauer 7Rd, WIL SG 17 hebt auf

	#	59-67		INI / RK	##### 2w8 Todesalben
	TP	47	@	23 / 18	**Todesalb, RB MG Untoter (Körperlos), MHB1-263**
	TP	47			INI +7; Dunkelsicht 18 m, Lebensgespür; Wahr +10 Aura Unnatürliche Aura (9 m)
	TP	47			**VT:** RK 18, RK-B 18, RK-FF 14 (+5 Ablenkung, +3 GE), TP 47 (5W8+25), REF +4, WIL +6
	TP	47			ZÄH +6, Immun: Betäubung, Gift, Krankheit, Lähmung, Schlafeff., Todeseffekte;
	TP	47			Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +2; Schwächen: Machtlos im Sonnenlicht
	TP	47			**AG:** BR Fliegen 18 m (gut), NK Körperlose Berührung +6 (1W6 negative Energie plus
	TP	47			1W6 Konstitutionsentzug)
	TP	47			**SW:** ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 14, CH 21, GAB +3; KMB +6; KMV 16, **Tal:** Blind kämpfen
	TP	47			Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, **Fert:** Diplomatie +10, Einschüchtern +13,
	TP	47			Fliegen +7, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +10, Wahr +10, Wissen (Die Ebenen) +7
	TP	47			**Sprachen:** Diabolisch, Gemein
	TP	47			
	TP	47			
	TP	47			
	TP	47			
	TP	47			
BA	ÜF	1M263	Brut erzeugen Todesalp (ÜF)		durch Todesalp getötet: nach w4 Rd Todesalp -it -2 auf alle Würfe
BF	ÜF		Konstitutionsentzug Todesalp (ÜF)		Zäh SG17 > w6 KO, Erfolgreicher Angriff: Todesalp 5 Temp TP
BF	ÜF		Lebensgespür (ÜF)		bemerkt lebende Wesen wie mit Blindsicht auf 18m
BF	AF		Machtlos im Sonnenlicht (AF)		im Sonnenlicht wankend, kann nicht angreifen
	#	68-74		INI / RK	##### 1 Coloxus
	TP	168	@	21 / 26	**Coloxus, CB MG Externar (Dämon, Extraplanar), MHB3-43**
					INI +13; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +31
					VT: RK 26, RK-B 19, RK-FF 17 (+9 GE, +7 natürlich), TP 168 (16W10+80), REF +19
					WIL +9, ZÄH +15, Immunitäten: Elektrizität, Gift, Krankheit; Resistenzen: Feuer 10
					Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes; ZR 23
					AG: BR 9 m, Fliegen 18 m (Gut), NK Biss +25 (1W6+4 plus Saugen)
					2 Hiebe +25 (1W4+4); ZF: ZS 12; Konz +18
					SW: ST 19, GE 28, KO 20, IN 17, WE 18, CH 23, GAB +16; KMB +25; KMV 39
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Behände Manöver, Kampfreflexe, Schnelle zauberähnliche
					Fähigkeit (Unsichtbarkeit), Schweben, Täuscher, Verbesserte Initiative,
					Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +28, Bluffen +29, Diplomatie +14, Fingerfertigkeit +17
					Fliegen +32, Heimlichkeit +28, Schätzen, +14, Verkleiden +19, Wahr, +31,
					Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte und Religion), +14;
					VolksMod: Wahr +8,
					Sprachen: Abyssisch, Celestisch, Gemein, Infernalisch; Telepathie 30 m,Zungen
BA	AF		dröhnende Schwingen		1/Tag als SA: Rad 9m Sicht: WIL SG24 > 6Rd verlangsamen, als SA +1/Rd, immun>Schall
BA	ÜF		Saugen (ÜF)		bei Biss: ZÄH SG23 > w4 CH-Schaden, Coloxus heilt 5TP/CH Pkt
BA		G77	Hinterhältiger Angriff		4W6 zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert

#	75-82		INI / RK	##### 1 Omox
TP	162	@	31 / 28	**Omox, CB MG Externar, Aquatisch, Böse, MHB2-52** INI +11; Dunkelsicht 36 m; Wahr +28 **VT:** RK 28, RK-B 18, RK-FF 20 (+1 Ausweichen, +7 GE, +10 natürlich), TP 162 (13W10+91) REF +13, WIL +12, ZÄH +15, Immunitäten: Betäubung, Elektrizität, Gift, Krankheit Kritische Treffer, Lähmung, Säure, Schlafeffekte, Verwandlung; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10; SR 10/Gutes; ZR 23 **AG:** BR 12 m, Klettern 6 m, Schwimmen 24 m NK 2 Hiebe +21 (1W6+8 plus 3W6 Säure und Ergreifen) FK Schleim +20 (1W6 plus 3W6 Säure und Verstricken); ZF: ZS 12; Konz +16 **SW:** ST 26, GE 25, KO 24, IN 15, WE 19, CH 18, GAB +13; KMB +21; KMV 39 (kann nicht Zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, **Fert:** Akrobatik +23 (Springen +27), Entfesselungskunst, +23, Heimlichkeit +23 (unter Wasser +33), Klettern +32, Schwimmen +32, Wahr +28, Wissen (Die Ebenen) +18 Wissen (Gewölbekunde) +18; **VolksMod:** Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit unter Wasser +10, Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30m
BA	AF	2M52	Ersticken (AF)		Gegner jeder Größe: Bei Ergreifen und Ringkampf: Ersticken (Seite 445 im GRW)
BE		1M298	Amphibie (AF)		Unterart Aquatisch, ist aber an Land unbeschränkt überlebensfähig
BE		M211	Formlos		kein Präzisionschaden/Krit, past durch 1/8 Öffnung
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF	ZF		Flüssigkeitssprung (ZF)		Bei Verbindung mit Flüssigkeit: Dimmensionstür ZS12 durch Flüssigkeit
BF	ÜF	2M52	Schleim (ÜF)		Schleimklumpen schleudern 6m, Ref SG23 > w6 Rd verstrickt
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	Sich + 50#, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Vw	G340	Telekinese SG 19	∞	Bewegt 25Pf/St =A ~vg >120m+12m/St #1Rd/St RW
ZF	Be	G360	Wasser erschaffen	∞	7,5L/St reines Wasser =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
ZF	Vw	G278	Gasförmige Gestalt	3/Tag	Ziel wird körperlos + kann langsam fliegen =A ~gMG *Kreatur #2min/St RW
ZF	Be	G336	Stinkende Wolke SG 17	3/Tag	Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
ZF	Ne	G355	Vergiften SG18	3/Tag	Nahkampf-Angrif: Gift 1W3-KO für 6 Runden =A ~vgG *Berührte Kreatur #sofort RZ
ZF	Vw	G361	Wasser kontrollieren	3/Tag	Wasserspiegel (Menge Text) steigen/sinken =A ~vgMG >120m+12m/St #10min/St R-
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/Tag	kann andere Kreaturen beschwören Grad 4, 1 Omox, 30%, oder 1W4 Babau 60%
ZF	Be	G320	Säurenebel	1/Tag	Nebel, verlangsamt +2W6Säure/Rd =A ~vgMG >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St R-

	#	83-88		INI / RK	##### 1 Leuchtendes Kind
	TP	152	@	25 / 28	**Leuchtendes Kind, CB MG Externar (Böse, Extraplanar), MHB2-160**
					INI +7; Dunkelsicht 36 m; Wahr +25 Aura Blendendes Licht (18 m)
					VT: RK 28, RK-B 21, RK-FF 24 (+7 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +7 natürlich)
					TP 152 (16W10+64), REF +10, WIL +10, ZÄH +14, Immunitäten: Blindheit, Feuer, Gift
					Resistenzen: Kälte 10, Schall 10
					AG: BR 9 m, Fliegen 15 m (perfekt), NK 2 Berührungen +19 (4W10 Feuer plus Brennende
					Berührung), FK Gleißender Strahl +19 (Berührungsangriff im, FK, 10W6 Feuerschaden)
					ZF: ZS 12; Konz +19
					SW: ST 10, GE 17, KO 18, IN 15, WE 11, CH 24, GAB +16; KMB +16; KMV 37
					Tal: Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Tänzelnder Angriff, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, **Fert:** Bluffen, +26,
					Diplomatie +26, Einschüchtern +26, Fliegen +11, Magischen Gegenstand benutzen +23,
					Wahr +25, Wissen (Arkanes), +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Zauberkunde +21
					Sprachen: Telepathie 36 m
BE	ÜF		Strahlende Rüstung (ÜF)		**VT:** RK + CHMod, wird aufgehoben im Breich Dunkelheit ab St. 3
BF	AF		Blendendes Licht (AF)		als FA Rad 18m Licht: Zäh SG 25 > dauerhaftes Erblinden (Erfolg 24h immun)
BF	ÜF		Brennende Berührung (ÜF)		Erfolgreicher BÜ-Angriff: 5Rd 2w6 Feuer, löschen mit Dunkelheit
BF	ÜF		Gleißender Strahl (ÜF)		36m, überwindet jede SR, 10w6 Feuer, bei Untoten das doppelte
ZF	Hv	G297	Licht	↓∞	Gegenstand leuchtet wie eine Fackel =A ~vMG *berührter Gegenstand #10min/St R-
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren, selbst +50#		genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG20		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Il	G244	Arkane Spiegelung SG20	↓3x/Tag	Gelände sieht wie anderes aus incl Gebäude =A ~vg "Würfel 6m/St #Konz.+1h/St
ZF	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
ZF	Ba	G299	Mächtige Magie bannen		bannt 1 Zauber/4St =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #sofort R-
ZF	Il	G317	Regenbogenmuster SG21		Lichter faszinieren 24TW Kreaturen =A ~vgmf >30m+3m/St "Radius 6m #Konz.+1Rd/St RW
ZF	Hv	G333	Sonnenstrahl		1Strahl/3St, 4W6 + Blind, Untote 1W6/St =A ~vgG >Linie 18m #1Rd/St RR
ZF	Ba	G367	Zauber zurückwerfen	↓1x/Tag	Reflektiert 1W4+6 Zaubergrade: Text =A ~vgMG *Du #10min/St
ZF	Il	G241	Abschirmung SG25		schirmt vor Ausspähung/Beobachtung ab =10min ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 9m #24h R-
ZF	Il	G323	Schillerndes Muster SG25		verwirrt/betäubt 1TW Kreaturen/St =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #Konz.+2Rd
ZF	Vz	G339	Symb. d. Wahnsinns SG25		Ausgelöst: macht dauerhaft wahnsinnig =10min ~vgm "Radius 18m #Text RW

	#	**89-94**		**INI / RK**	**##### 1 Glabrezu**
	TP	**186**	@	2 / 28	**Glabrezu, CB Riesiger Externar (B C, Dämon, Extraplanar), MHB1-43** INI +0; Dunkelsicht 18 m, Wahrer Blick; Wahr +26 **VT:** RK 28, RK-B 8, RK-FF 28 (-2 Größe, +20, nat), TP 186 (12W10+120), REF+4, WIL+11 ZÄH+18, Immunitäten: Elektrizität, Gift; Resistenzen: Feuer 10, Kälte 10, Säure 10 SR 10/Gutes; ZR 24 **AG:** BR 12 m, NK 2 Scheren +20 (2W8+10/19-20), 2 Klauen +20 (1W6+10), Biss +20 (1W8+10), Angriffsfläche 4,5 m; RW 4,5 m; ZF: ZS 14 **SW:** ST 31, GE 11, KO 31, IN 16, WE 16, CH 20, GAB +12; KMB +24; KMV 34 **Tal:** Beredsamkeit, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Rundumschlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Schere), **Fert:** Bluffen +28, Diplomatie +22, Einschüchtern, +22, Heimlichkeit +7, Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +8, Wahr, +26, Wissen (Geschichte) +17, Wissen (Lokales) +18; **VolksMod:** Bluffen +8, Wahr +8, **Sprachen:** Abyssisch, Celestisch, Drakonisch; Telepathie 30 m
BA	BF	1M306	Zerreißen (2 Scheren 2W8+15)		bei Treffern mit 2 natürlichen Angriffen: zusätzlicher Schaden
ZF	Er	G360	Wahrer Blick	immer	alles so sehen, wie es wirklich ist
ZF	Hv	G256	Chaoshammer SG19	∞	1w8/2St(max5)>rs/n Kreaturen+verlangsamt =A ~vg >30m+3m/St"Radius 6m #6Rd RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞	Sich + 50#, genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW
ZF	Ba	G298	Magie bannen	∞	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
ZF	Il	G324	Schleier, nur sich	∞	Verändert Aussehen ganzer Gruppe =A ~vg >120m+12m/St #1h/St RW
ZF	Vw	G329	Schwerkraft umkeh. SG22	∞	Ziele fallen nach oben =A ~vgMG >30m+3m/St "Würfel 3m #1Rd/St R-
ZF	Il	G333	Spiegelbilder	∞	Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Hv	G348	Unheilige Plage SG19	∞	Wolke schadet g/n: 1W8/2St + 1W4 Krank =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #1w4Rd RW
ZF	Vz	G356	Verwirrung SG19	∞	Ziel verwirrt =A ~vgMG >30m+3m/St *Radius 4,5m #1Rd/St RW
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	1/T	kann andere Kreaturen beschwören, Grad 4, 1 Glabrezu 20% oder w2 Vrocks 50%
ZF	Vz	G365	Wort der Macht: Betäubung	1/T	Ziel mit max 150 TP: Betäubt =A ~v >7,5m+1,5m/2St #Text R-
ZF	All	G366	Wunsch	1/M	Ändert Realität: Text =A ~vgm >Text #Text R:Text, nur an sterbliche Humanoise
	#	**95-100**		**INI / RK**	**##### 1 Infernalische Senfgallerte**
	TP	**230**	@	20 / 25	**Infernalische Senfgallert-Variante, CB Großer Schlick (Extraplanar), RR-257, MHB1-294** INI +5; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m; Wahr +24 Aura Giftgas (3 m, SG 23) **VT:** RK 25, RK-B 15, RK-FF 19 (+1 Ausweichen, +5, GE, -1 Größe, +10 natürlich) TP 230 (20W8+140), REF +14, WIL +12, ZÄH +14, Immun wie Schlicke Resistenzen: Feuer 15, Kälte 15; SR 10/, Gutes; Verteidigung: Energieabsorption Teilung; ZR 22 **AG:** BR 9 m, Schwimmen 9 m, NK 4 Hiebe +22 (2W6+7 plus Ergreifen und 1W6 Säure) Angriffsfläche 3 m; RW 3 m **SW:** ST 24, GE 20, KO 24, IN 14, WE 17, CH 16, GAB +15; KMB +23 (+27 Ringkampf); KMV 39 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer (Hieb), Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Hieb) **Fert:** Heimlichkeit +22, Klettern +28, Schwimmen +36, Wahr +24 **Sprachen:** Abyssisch (kann nicht sprechen)
BA			Gutes niederstrecken 1/Tag		Angriff +3, Schaden +20
BA			Säure		1W6
BA			Würgen		W6+10 plus 1W6 Säure
BF	AF		Energieabsorption (AF)		Immun > Elektrizität+Mag. Geschoss, bei Treffer: Temp TP = Schaden für 1h
BF	AF		Giftgas (AF)		Rad 3m: Zäh Sg23 > Verlangsamen, Dauer in der Aura + w4 Rd
BF	AF		Teilung (AF)		Als SA Teilen in 2 Teile mit je 50% TP, kein Teileung unter 10 TP, nach Teilung BR 12m

In den Kodarbergen

#					In den Kodarbergen
			W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
			1-16	2W4	Yetis HG 8
			17-27	1W6	Archäologen HG 9
			28-37	1	Roch HG 9
			38-46	1W4	Schreckgespenster HG 9
			47-52	1	Erwachsener Weißer Drache HG 10
			53-62	1W8	Wyvern HG 10
			63-66	1	Donnervogel HG 11
			67-74	1W6	Frostriesen HG 12
			75-78	1	Frostwurm HG 12
			79-83	2W4	Kuchrima HG 12
			84-85	1	Rusalka HG 12
			86-88	1W8	Schantaki HG 12
			89-92	1	Taigariese HG 12
			93-96	1W4	Wolkenriesen HG 13
			97-99	1	Hungernde HG 15
			100	1	Wendigo HG 17
	#	**1-16**		**INI / RK**	**##### 2w4 Yetis**
	TP	**45**	@	20 / 17	**Yeti, N Großer monströser Humanoide (Kälte), MHB1-284**
	TP	**45**			INI +1; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +10
	TP	**45**			**VT:** RK 17, RK-B 10, RK-FF 16 (+1 GE, -1 Größe, +7 natürlich), TP 45 (6W10+12)
	TP	**45**			REF +6, WIL +6, ZÄH +6, Immunitäten: Kälte, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
	TP	**45**			**AG:** BR 12 m, NK 2 Klauen +9 (1W6+4 plus 1W6 Kälte), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
	TP	**45**			**SW:** ST 19, GE 12, KO 15, IN 9, WE 12, CH 10, GAB +6; KMB +11; KMV 22
	TP	**45**			**Tal:** Doppelschlag, Mächtige Zähigkeit, Heftiger Angriff, **Fert:** Einschüchtern +9,
	TP	**45**			Heimlichkeit +1 (+9 im Schnee), Klettern +21, Wahr +10, Volksboni +4 auf
					Heimlichkeit (+12 im Schnee), **Sprachen:** Aklo
BA	ÜF		Unheimlicher Blick (ÜF)		Rad 9m: bei Blick begegnen WIL SG13 > 1Rd gelähmt, 1/24h
BA		1M306	Zerreißen		2 Klauen, 1W6+6 plus 1W6 Kälte, bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden
BF	ÜF		Kälte (ÜF)		bei Treffer mit nat/Waffenlos: w6 Kälte, Treffer durch Yeti: +w6 Kälte

	#	17-27		INI / RK	##### 1w6 Archäologen
	TP	38	@	11 / 17	**Archäologe, Mensch Schurke 7, SH-265**
	TP	38			INI +3; Wahr +10
	TP	38			**VT:** RK 17, RK-B 13, RK-FF 14 (+3 GE, +3 Rüstung, +1 Schild), TP 38 (7W8+7), REF +8
	TP	38			WIL +3, ZÄH +3, Verteidigung: Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung
	TP	38			**AG:** BR 9 m, NK Kurzschwert +8 (1W6-1) oder Peitsche +8
	TP	38			(1W3-1 nichttödlicher Schaden), FK Handarmbrust +8 (1W4/19-20)
					Angriffsfläche 1,50 m; RW 1,50 m (4,50 m mit Peitsche)
					SW: ST 8, GE 16, KO 13, IN 16, WE 12, CH 10, GAB +5; KMB +8 (+10 zum
					Zu-Fall-bringen); KMV 17 (19 gegen, Zu-Fall-bringen), **Tal:** Blind kämpfen,
					Defensive Kampfweise, Flinke Manöver, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfinesse,
					Fert: Akrobatik +12, Beruf (Architekt) +10, Beruf (Bibliothekar) +10,
					Entfesslungskunst +10, Fingerfertigkeit, +7, Heimlichkeit +10, Klettern +5,
					Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +15, Schätzen +12,
					Sprachenkunde +10, Wahr +10, Wissen (Arkanes), +5 Wissen (Baukunst) +10, Wissen
					(Geschichte) +10, Wissen (Gewölbekunde) +10, Wissen (Lokales) +10, Wissen
					(Religion), +5, Zauberkunde +7, **Sprachen:** Aklo, Drakonisch, Elfisch,
					Finsterländisch, Gemein, Riesisch, Terral, Zwergisch
BA			Hinterhältiger Angriff		4W6 + Reaktionen verlangsamenzusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BE			Tricks		Hochseilartist, Reaktionen verlangsamen, Spürnase
KAr	Vw	G249	Schriftrolle: Austilgen		Schrift verschwindet =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Schriftrolle/2 Seiten #sofort R:Text
KAr	Er	G281	Schriftrolle: Geheimtüren entdecken		Enthüllt Geheimtüren =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
KAr	Er	G334	Schriftrolle: Sprachen verstehen		1 fremde Sprache verstehen+lesen =A ~vgMG *Du #10min/St
KAr			Gefallen		Geheimnisse Ruinen/alte Kultur: mag. Gegenst./Schätzen/Zauberkunde+2
	#	28-37		INI / RK	##### 1 Roch
	TP	120	@	17 / 22	**Roch, N Gigantisches Tier, MHB1-223**
					INI +6; Dämmersicht; Wahr +15
					VT: RK 22, RK-B 8, RK-FF 20 (+2 GE, -4 Größe, +14 natürlich), TP 120 (16W8+48), REF +14
					WIL +8, ZÄH +13
					AG: BR 6 m, Fliegen 18 m (durchschnittlich), NK 2 Krallen +18 (2W6+9/19-20
					plus Ergreifen), Biss +17 (2W8+9), Angriffsfläche 6 m; RW, 4,50 m
					SW: ST 28, GE 15, KO 17, IN 2, WE 12, CH 11, GAB +12; KMB +25 (+29 Ringka.); KMV 37
					Tal: Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille,
					Fertigkeitsfokus (Wahr), Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter
					Kritischer Treffer (Kralle), Waffenfokus (Kralle), **Fert:** Fliegen +7, Wahr +15
	#	38-46		INI / RK	##### 1w4 Schreckgespenster
	TP	52	@	9 / 15	**Schreckgespenst, RB MG Untoter (körperlos), MHB1-232**
	TP	52			INI +7; Dunkelsicht 18 m; Wahr +17 Aura Unnatürliche Aura 9 m
	TP	52			**VT:** RK 15, RK-B 15, RK-FF 12 (+2 Ablenkung, +3 GE), TP 52 (8W8+16), REF +5, WIL +9
	TP	52			ZÄH +4, Immun: Betäubung, Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
					Verteidungsfähigkeiten: Körperlos, Resistenz gegen fokussierte Energie +2
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Auferstehung, Machtlos im Sonnenlicht;
					AG: BR Fliegen 24 m (perfekt), NK Körperlose Berührung +9 (1W8 + Lebenskraftentzug)
					SW: ST -, GE 16, KO -, IN 14, WE 16, CH 15, GAB +6; KMB +6; KMV 21
					Tal: Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Wahr), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
					Fert: Einschüchtern +13, Fliegen +11, Heimlichkeit +14, Überlebenskunst +11, Wahr +17,
					Wissen (Geschichte), +10, Wissen (Religion) +13, Sprache Gemein
BA	ÜF		Brut erzeugen (ÜF)		durch Schreckgespenst getötet: nach w4Rd Schreckgesp., Würfe-2, nur 1St Entzug, -2TP/TW
BA			Lebenskraftentzug		2 Stufen, SG 16, bei Treffer(NK/FK): 2 neg. Stufe + temp TP für sich selber
BF	ÜF		Empfindlichkeit > Auferstehung (ÜF)		Tote erwecken zerstört, WIL>keine Wirkung
BF	AF		Machtlos im Sonnenlicht (AF)		keine Kräfte im Sonnenlicht
BF	ÜF	3M300	Unnatürliche Aura (ÜF)		Tiere nähern sich nicht freiwillig

	#	**47-52**		**INI / RK**	**##### 1 Erwachsener Weißer Drache**
	TP	**149**	@	17 / 27	**Erwachsener Weisser Drache, CB Großer Drache (Kälte), MHB1-70**
					INI +5; Drachensinne, Schneesicht; Wahr +22
					VT: RK 27, RK-B 10, RK-FF 26 (-1 Größe, +1 GE, +17 nate Rüstung), TP 149 (13W12+65)
					REF+9, WIL+10, ZÄH+13, Immunitäten: Kälte, Lähmung, Schlaf; SR 5/Magie; ZR 21
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 9 m, Fliegen 60 m (ausreichend), Graben 9 m, Schwimmen 18 m
					NK Biss +20 (2W6+10/19-20), 2 Klauen +19 (1W8+7), 2 Flügel +14 (1W6+3)
					Schwanzschlag +14 (1W8+10), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m (3 m mit Biss); ZF: ZS 13
					BZ: ZS 1
					SW: ST 25, GE 12, KO 21, IN 12, WE 15, CH 12, GAB +13; KMB +21; KMV 32 (36 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff, Konzentrierter
					Schlag, Verbesserte Initiative, Verbesserter kritischer Treffer (Biss),
					Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss), **Fert:** Einschüchtern +17, Fliegen +11,
					Heimlichkeit +13, Schwimmen +31, Wahr +22, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +17
					Sprachen: Drakonisch, Gemein, BE: Eis formen, Eisschritt
BA			Odemwaffe		9m Kegel, SG 16, 6w4 Kälte
BE			Eis formen		Schnee und Eis nach belieben formen, ZS=TW
BE			Eisschritt		an eisbedeckten Wänden/Decken klettern mit 6m (ohne Wurf), Klettern+8
ZF	Be	G310	Nebelwolke	∞	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-
ZF	Hv	G364	Windstoß	∞	Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
1	Ba	G322	Schild	4/T↓	Unsichtb. Schild RK+4, hebt mag Geschosse auf =A ~vg *Du #1min/St
1	Er	G369	Zielsicherer Schlag		TW +20 =A ~vf *Du #Text
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Hv	G292	Kältestrahl	∞	Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Strahl #sofort 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-
	#	**53-62**		**INI / RK**	**##### 1w8 Wyvern**
	TP	**73**	@	15 / 19	**Wyvern, N Großer Drache, MHB1-281**
	TP	**73**			INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +18
	TP	**73**			**VT:** RK 19, RK-B 10, RK-FF 18 (+1 GE, -1 Größe, +9 natürlich), TP 73 (7W12+28), REF +6
	TP	**73**			WIL +8, ZÄH +9, Immunitäten: Lähmung, Schlaf
	TP	**73**			**AG:** BR 6 m, Fliegen 18 m (unbeholfen), NK Stachel +10 (1W6+4 plus Gift)
	TP	**73**			Biss +10 (2W6+4, plus Ergreifen), 2 Flügel +5 (1W6+2), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m
	TP	**73**			**SW:** ST 19, GE 12, KO 18, IN 7, WE 12, CH 9, GAB +7; KMB +12 (+16 Ringkampf); KMV 23
	TP	**73**			**Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahr),
					Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +5, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen, +11,
					Wahr +18; **VolksMod:** Wahr +4, **Sprachen:** Drakonisch
BA			Krallen		2 Krallen +10, 1W6+4
BF	AF		Gift (AF)		A=Verwundung, SGZ=17, I=-, F=1/Rd für 6 Rd, E=1W4 KO, H=2 RW

	#	**63-66**		**INI / RK**	**##### 1 Donnervogel**
	TP	**147**	@	13 / 25	**Donnervogel, N Gigantische magische Bestie, MHB2-72**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Sturmsicht; Wahr +20 Aura Sturmaura (30 m)
					VT: RK 25, RK-B 10, RK-FF 21 (+1 Ausweichen, +3 GE, -4 Größe, +15 natürlich)
					TP 147 (14W10+70), REF +12, WIL +9, ZÄH +14, Immunitäten: Elektrizität, Schall
					AG: BR 9 m, Fliegen 36 m (gut), NK 2 Klauen +18 (2W8+8/19-20 plus Ergreifen)
					Biss +18 (2W8+8/19-20), FK Donnerkeil +13 (Berührungsangriff im FK
					6W6 Elektrizität und 6W6 Schall), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m; ZF: ZS 11; Konz +12
					SW: ST 26, GE 17, KO 21, IN 12, WE 16, CH 13, GAB +14; KMB +26 (Ringkampf +30);
					KMV 40, **Tal:** Ausweichen, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kritischer-Treffer-Fokus
					Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter
					Kritischer Treffer (Klaue), **Fert:** Akrobatik +13, Auftreten (Gesang) +8, Fliegen
					+11, Motiv erkennen +10, Wahr +20, **Sprachen:** Aural
BF	ÜF		Donnerkeil (ÜF)		als SA Strahl Blitz/Donner: 60m, BÜ im FK, Krit: ZÄH SG22 > 1Rd betäubt/taub,
BF	ÜF		Sturmaura (ÜF)		Rad 30m st. Winde, lesen
BF	AF		Sturmsicht (AF)		ignoriert alle Einschränkungen seiner Sicht sowie Tarnung aufgrund von Wettereffekten
ZF	Vw	G362	Wetterkontrolle		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-
	#	**67-74**		**INI / RK**	**##### 1w6 Frostriesen**
	TP	**133**	@	12 / 21	**Frostriese, CB Großer Humanoider (Kälte, Riese), MHB1-218**
	TP	**133**			INI -1; Dämmersicht; Wahr +10
	TP	**133**			**VT:** RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung)
	TP	**133**			TP 133 (14W8+70), REF +3, WIL +6, ZÄH +14, Immunitäten: Kälte; Verteidigung:
	TP	**133**			Felsen fangen, Schwächen: Feuer
	TP	**133**			**AG:** BR 15 m, NK Zweihändige Axt +18/+13 (3W6+13) oder, 2 Hiebe +18 (1W8+9)
					FK Felsen +9 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 29, GE 9, KO 21, IN 10, WE 14, CH 11, GAB +10; KMB +20; KMV 29
					Tal: Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Rundumschlag,
					Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Axt), Verbessertes Überrennen, Verbessertes
					Waffe zerschmettern, **Fert:** Einschüchtern +7, Handwerk (ein beliebiges) +7,
					Heimlichkeit +5 (+9 im Schnee), Klettern +13, Wahr, +10
					VolksMod: Heimlichkeit +4 im Schnee, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		36 m
	#	**75-78**		**INI / RK**	**##### 1 Frostwurm**
	TP	**168**	@	20 / 27	**Frostwurm, N Riesige magische Bestie (Kälte), MHB2-112**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +17
					VT: RK 27, RK-B 11, RK-FF 24 (+3 GE, -2 Größe, +16 natürlich), TP 168 (16W10+80)
					REF +13, WIL +10, ZÄH +15, Immunitäten: Kälte, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 9 m, Graben 3 m, NK Biss +25 (4W10+15 plus 4W6 Kälteschaden)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m
					SW: ST 31, GE 16, KO 21, IN 2, WE 16, CH 11, GAB +16; KMB +28; KMV 41 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus,
					(Wahr), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesserte
					Initiative, Waffenfokus (Biss), **Fert:** Heimlichkeit +6 (in Eis und Schnee +14),
					Wahr +17; **VolksMod:** Heimlichkeit in Eis und Schnee +8
BA			Odemwaffe		18 m-Kegel, 15W6 Kälteschaden, Reflex SG 23 halbiert, einmal in der Stunde nutzbar
BA	ÜF		Todeszuckungen (ÜF)		Bei Tod Explosion: Rad 30m, 12w6 Kälte + 6w6 Stich, REF SG23 ½
BA	ÜF		Trillern (ÜF)		Rad 30m : WIL SG18 > Fasziniert, Schalleffekt
BE	ÜF		Kälte (ÜF)		Biss + 4w6 Kälte, Angriff Waffenlos/Nat. Waffe: 1w6 KälteRingen 4w6 Kälte/Rd

	#	79-83		INI / RK	##### 2w4 Kuchrima
	TP	104	@	25 / 22	**Kuchrima, CB MG monströse Humanoide, RR-409**
	TP	104			INI +10; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +19
	TP	104			**VT:** RK 22, RK-B 16, RK-FF 16 (+6 GE, +6 natürlich), TP 104 (11W10+44), REF +13
	TP	104			WIL +6, ZÄH +7, Immunitäten: Krankheit, Magisches Geschoss
	TP	104			**AG:** BR 6 m, Fliegen 19 m (gut), NK Biss +16 (1W6+5 plus Krankheit)
	TP	104			2 Krallen +16 (1W4+5), FK Großer Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +19/+13/+8
	TP	104			(2W6+5/x3)
	TP	104			**SW:** ST 20, GE 22, KO 19, IN 7, WE 9, CH 10, GAB +11; KMB +16 (+20 Ringkampf); KMV
					32, **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
					Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +24, Wahr +19
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Thassilonisch
BA			Krankheit Schmutzfieber		A=Verwundung, SGZ=19, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE + w3 KO, H=2 RW
BA	AF		Vernichtender Schuss (AF)		nur 1 Angriff/RD: Krit bei 18-20
BF	AF		Übergroße Waffen (AF)		Beim Fliegen Langbogen 1 Kat größer in den Krallenhalten
	#	84-85		INI / RK	##### 1 Rusalka
	TP	150	@	21 / 25	**Rusalka, NB MG Feenwesen (Aquatisch), MHB3-215**
					INI +10; Dämmersicht; Wahr +22
					VT: RK 25, RK-B 17, RK-FF 18 (+1 Ausweichen, +6, GE, +8 natürlich)
					TP 150 (20W6+80), REF +18, WIL +15, ZÄH +12, Immunitäten: Feuer; SR 15/Kaltes Eisen
					ZR 23
					AG: BR 9 m, Schwimmen 18 m, NK Wankendmachende Berührung +16 (Wankend),
					4 Zöpfe +16 (2W6+5 plus Ergreifen), Angriffsfläche 1,50 m
					RW 1,50 m (4,50 m mit Zöpfen); ZF: zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 20; Konz +27
					SW: ST 20, GE 23, KO 19, IN 12, WE 13, CH 24, GAB +10; KMB +16 (Zöpfe +20); KMV 32
					Tal: Ausweichen, Eiserner Wille, Fähigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fähigkeitsfokus,
					(Wahr), Flinke Manöver, Große Zähigkeit, Kampfreflexe,Schnelle Zauberähnliche
					Fähigkeit (Monster bezaubern), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
					Fert: Akrobatik +14, Auftreten (Gesang) +27, Auftreten (Tanz) +14, Bluffen +24,
					Diplomatie +15, Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit, +27, Motiv erkennen +15,
					Schwimmen, +31, Wahr +22, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Natur) +18,
					Zauberkunde +18, **Sprachen:** Gemein, Sylvanisch
BA	BF	1M305	Würgen		2W6+7, kann Gegner zerquetschen durch Wuchtschaden (Wurf auf Ringkampf)
BA			Zöpfe		Gegner mit Haaren in Ringkampf ohne selber, KMV mit Zöpfen: STMod+CHMod
BE	BF	1M298	Amphibie		Unterart Aquatisch, ist aber an Land unbeschränkt überlebensfähig
BF	ÜF		Lockender Ruf (ÜF)		als SA singen: Rad 90m Einflüsterung WIL SG27 > nähern, 1/Ziel/24h, #SA+1Rd
BF	ÜF		Wankendmachende Berührung (ÜF)		Berührung: ZÄH SG27 > Wankend vor Verlangenund Scham
	#	86-88		INI / RK	##### 1w8 Schantaki
	TP	104	@	15 / 21	**Schantak, CB Riesige magische Bestie, MHB2-220**
	TP	104			INI +3; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +3
	TP	104			**VT:** RK 21, RK-B 11, RK-FF 18 (+3 GE, -2 Größe, +10 natürlich), TP 104 (11W10+44)
	TP	104			REF +10, WIL +6, ZÄH +11, Immunitäten: Kälte, Krankheit; Verteidigung: Schlüpfrig
	TP	104			**AG:** BR 6 m, 24 m (durchschnittlich), NK Biss +17 (2W6+8)
	TP	104			2 Klauen +17 (1W8+8 plus, Ergreifen), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
	TP	104			**SW:** ST 26, GE 17, KO 19, IN 8, WE 17, CH 10, GAB +11; KMB +21 (Ringkampf +25);
	TP	104			KMV 34 (42 gegen, Ringkampf), **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Heftiger Angriff,
					Schweben, Steilwende, Verbesserter Ansturm, Wuchtiger Schlag
					Fert: Entfesselungskunst +11, Fliegen +13; **VolksMod:** Entfesselungskunst +8
					Sprachen: Aklo
BE		2M297	Keine Atmung		keine Atmung, Immun gegen solche Angriffe
BE	ÜF		Sternenflug (ÜF)		kann im All überleben, Reise im selben Sonnensystem: 3w20h,
BE	ÜF		Verteidigung teilen (ÜF)		kann keine Atmung/Immun>Kälte als FA mit einer Kreatur teilen
BF	AF		Schlüpfrig (AF)		Entfesselungskunst/KMV>Ringkampf +8, versuch zu Reiten -5

	#	**89-92**		**INI / RK**	**##### 1 Taigariese**
	TP	**157**	@	8 / 26	**Taigariese, CN Riesiger Humanoider (Riese), MHB2-210**
					INI +2; Dämmersicht; Wahr +13
					VT: RK 26, RK-B 14, RK-FF 24 (+4 Ablenkung, +2 GE, -2 Größe, +8 natürlich, +4 Rüstung)
					TP 157 (15W8+90), REF +9, WIL +10, ZÄH +9
					Immunitäten: Verzauberungs- und Illusionszauber; Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 9 m (12 m ohne Rüstung), NK Speer +19/+14/+9 (3W6+15/x3) oder
					2 Hiebe +19 (1W8+10), FK Felsen +11 (2W6+15) oder Speer +11 (3W6+10/x3)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 31, GE 14, KO 22, IN 12, WE 17, CH 15, GAB +11; KMB +23; KMV 39
					Tal: Ausdauer, Aus vollem Lauf schießen, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Eiserner Wille,
					Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Selbsterhaltung, Wachsamkeit,
					Fert: Heimlichkeit +6 (im Unterholz +12), Klettern +15, Überlebenskunst +20, Wahr +13,
					Wissen (Religion) +11
					VolksMod: Heimlichkeit im, Unterholz +6, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m
BE	ÜF		Ahnengeistbeschwörung (ÜF)		1/T 10Min: für 24h RK+4, Immun>Ver+Ill, +1aus: Elem. Trot.n/Schutz v.r B/G, Segnen/Unsichtb. sehen
	#	**93-96**		**INI / RK**	**##### 1w4 Wolkenriesen**
	TP	**168**	@	8 / 25	**Wolkenriese, NB oder NG Riesiger Humanoider (Riese), MHB1-222**
	TP	**168**			INI +1; Dämmersicht; Wahr +17
	TP	**168**			**VT:** RK 25, RK-B 9, RK-FF 24 (+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +4 Rüstung)
	TP	**168**			TP 168 (16W8+96), REF +6, WIL +10, ZÄH +16, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, NK Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder, 2 Hiebe +22 (2W6+12)
					FK Felsen +12 (2W6+18), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 16
					SW: ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12, GAB +12; KMB +26; KMV 37
					Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger
					Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Auftreten
					(Saiteninstrumente) +8, Diplomatie +9, Einschüchtern +26, Handwerk (ein
					beliebiges) +10, Klettern +19, Wahr +17, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m
BE	AF		Übergroße Waffen (AF)		gigantische Waffen ohne Malus benutzen
ZF	Vw	G329	Schweben	∞	Auf/Abschweben, nur sich +2000Pf =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G355	Verhüllender Nebel	∞	Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
ZF	Be	G310	Nebelwolke	1/Tag	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-

#	97-99		INI / RK	##### 1 Hungernde
TP	220	@	20 / 31	**Hungernde, CB Riesige monströse Humanoide, RR-408** INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 27 m; Wahr +28 Aura Gestank (9 m, SG 25) **VT:** RK 31, RK-B 10, RK-FF 29 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Größe, +21 natürlich) TP 220 (21W10+105), REF +15, WIL +18, ZÄH +12, Immunitäten: Gift, Säure Resistenzen: Elektrizität 10, Feuer 10; SR, 10/Kaltes Eisen und Stichwaffen; ZR 26 **AG:** BR 3 m, Fliegen 18 m (gut) NK Biss +29 (2W8+10/19-20/x4 plus 2W6 Säureschaden und 2 Weisheitsentzug) 2 Klauen +29 (1W8+10 plus 2 Weisheitsentzug), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m ZF: ZS 15; Konz +19 **SW:** ST 30, GE 13, KO 20, IN 13, WE 18, CH 19, GAB +21; KMB +33; KMV 45 (kann nicht zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Stinkende Wolke), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), **Fert:** Einschüchtern +28, Fliegen +32, Heimlichkeit +17, Motiv erkennen +25, Wahr +28, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Riesisch, Thassilon

BA	ÜF		Übler Auswurf (ÜF)		Wunde spritz Blut+Säure:Nebenfeld: 2w6Säure, REF SG25: kein Schaden
BA	BF	1M300	Aura Gestank (AF)		kann Gestank erzeugen: SG 25 > Zäh oder kränkelnd
BF	AF		Verheerender Biss (AF)		Biss Krit: x4. TP neg: ZÄH SG30 > enthauptet/Halbiert/Tot
BF	ÜF		Weisheitsentzug (ÜF)		Bei Treffer Biss/Klaue: 2 WE-Schaden
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	II	G249	Bauchreden SG15	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	II	G298	Mäch. Trugbild SG17	∞	Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Be	G324	Schmieren SG15	∞	Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	3/T↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG18		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Be	G336	schnelle Stinkende Wolke SG17		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
ZF	Hv	G364	Windstoß SG16		Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
ZF	Vz	G307	Mas.-Monster bezaub.SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	II	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG17		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW

	#	100		INI / RK	##### 1 Wendigo
	TP	279	@	24 / 32	**Wendigo, CB Großer Externar (Einheimisch, Kälte), MHB2-284** INI +13; Blindsicht 18 m, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +26 **VT:** RK 32, RK-B 18, RK-FF 23 (+9 GE, -1 Größe, +14 natürlich), TP 279 (18W10+180) Regeneration 15 (Feuer), REF +21, WIL +11, ZÄH +21, Immunitäten: Furcht, Kälte SR 15/Kaltes Eisen und Magie; ZR 28, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer **AG:** BR Fliegen 36 m (perfekt), NK Biss +26 (2W8+9/19-20 plus 4W6 Kälte und Ergreifen), 2 Klauen +26 (2W6+9/19-20 plus 4W6, Kälteschaden), Angriffsfläche 3 m RW 3 m; ZF: ZS 18; Konz +25 **SW:** ST 29, GE 29, KO 31, IN 26, WE 20, CH 24, GAB +18; KMB +28 (Ringkampf +32); KMV 47, **Tal:** Angriff im Vorbeifliegen, Beredsamkeit, Blitzschnelle Reflexe, Fähigkeitsfokus (Heulen), Kritischer Treffer (erschöpft), Kritischer-Treffer-Fokus, Mehrfachangriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), **Fert:** Akrobatik +27, Bluffen, +28, Diplomatie +9, Einschüchtern, +29, Fliegen +33, Heimlichkeit +26, Motiv erkennen +26, Überlebenskunst, +23, Wahr +26, Wissen (Arkanes, Geographie, Natur, Religion) +26 Wissen (Die Ebenen) +29, Zauberkunde +26, **Sprachen:** Aklo, Gemein, Riesisch; Telepathie 1,5 km
BA	AF		Heulen (AF)	3/Tag	WIL SG28 > 1h erschüttert, Rad 36m: w4+4 RD Panik, Rad 9m w4 Rd kauern,
BA	ÜF		Träume heimsuchen (ÜF)		Alptraum + Wendigo Psychose
BA	ÜF		Wendigopsychose (ÜF)		A=Fluch, SGW=26, I=1Min-, F=1/Tag, E=1W4 WE, H=3 RW
BA			Zerreißen		2 Klauen, 1W8+13 plus 4W6 Kälte plus 1W4 CH-Schaden
BE			Atmet nicht		muss nicht atmen555726
BF	ZF		Windwandeln (ZF)		Bei Ringkampf:Mit Opfer über Himmen rasen, WIL SG23 für feste Gestallt: Absturz
	Vw	G364	Windwandeln SG23	∞	in Gas verwandeln+schnell reisen =A ~vgG *Du+1Kreatur/3St #1h/St RW
	II	G242	Albtraum SG22	1/Tag↓	Nachricht, die 1W10 Schaden verursacht+erschöpft =10min ~vg *Kreatur #sofort RW
	Vw	G362	Wetterkontrolle wie Druide		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-

In Xin-Schalast

#				In Xin-Schalast
		W%	Ergebnis	HG Ø Quelle
		1-15	1W8	Kuchrima HG 12
		16-22	2W4	Hügelriesen HG 12
		23-28	1W6	Frostriesen HG 12
		29-32	1W6	Vampirskulke HG 12
		33-37	1	Frostwurm HG 12
		38-44	1	Blutroter Wanderer HG 12
		45-48	1W8	Bewohner von Leng HG 12
		49-53	1W4	Wolkenriesen HG 13
		54-57	1	Sturmriese HG 13
		58-66	2W4	Steinriesen HG 13
		67-75	1W6	Abscheuliche Schneemenschen HG 13
		76-80	1W4	Lamia-Matriarchinnen HG 14
		81-87	1	Bergseiler HG 15
		88-91	1	Hungernde HG 15
		92-95	1W3	Runenriesen HG 19
		96-97	1	Gamigin HG 16
		98-100	1	Ghlorofaex HG 17 siehe S. 338

#	1-15		INI / RK	##### 1w8 Kuchrima
TP	104	@	22 / 22	**Kuchrima, CB MG monströse Humanoide, RR-409**
TP	104			INI +10; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +19
TP	104			**VT:** RK 22, RK-B 16, RK-FF 16 (+6 GE, +6 natürlich), TP 104 (11W10+44), REF +13
TP	104			WIL +6, ZÄH +7, Immunitäten: Krankheit, Magisches Geschoss
TP	104			**AG:** BR 6 m, Fliegen 19 m (gut), NK Biss +16 (1W6+5 plus Krankheit)
TP	104			2 Krallen +16 (1W4+5), FK Großer Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +19/+13/+8
TP	104			(2W6+5/x3)
TP	104			**SW:** ST 20, GE 22, KO 19, IN 7, WE 9, CH 10, GAB +11; KMB +16 (+20 Ringkampf)
				KMV 32, **Tal:** Fertigkeitsfokus (Wahr), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
				Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, **Fert:** Fliegen +24, Wahr +19,
				Sprachen: Gemein, Riesisch, Thassilonisch
BA		Krankheit Schmutzfieber		A=Verwundung, SGZ=19, I=w3Tage, F=1/Tag, E=w3 GE + w3 KO, H=2 RW
BA	AF	Vernichtender Schuss (AF)		nur 1 Angriff/RD: Krit bei 18-20
BF	AF	Übergroße Waffen (AF)		Beim Fliegen Langbogen 1 Kat größer in den Krallenhalten

#	16-22		INI / RK	##### 1w4 Hügelriesen
TP	85	@	5 / 21	**Hügelriese, CB Großer Humanoider (Riese), MHB1-219**
TP	85			INI -1; Dämmersicht; Wahr +6
TP	85			**VT:** RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 nat, +4 Rüstung), TP 85 (10W8+40)
TP	85			REF+2, WIL+3, ZÄH+11, Verteidigungsfähigkeiten: 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
				Besondere Angriffe: Felsen werfen (36 m)
				SW: ST 25, GE 8, KO 19, IN 6, WE 10, CH 7, GAB +7; KMB +15; KMV 24,
				Tal: Doppelschlag, Einschüch. Kraft, Heftiger Angriff, Umgang mit Kriegswaffen
				(Zweihändige Keule), Waffenfokus (Zweihändige Keule)
				Fert: Einschüchtern +12, Klettern +10, Wahr +6, **Sprachen:** Riesisch

	#	**23-28**		**INI / RK**	**##### 1w6 Frostriesen**
	TP	**133**	@	6 / 21	**Frostriese, CB Großer Humanoider (Kälte, Riese), MHB1-218**
	TP	**133**			INI -1; Dämmersicht; Wahr +10
	TP	**133**			**VT:** RK 21, RK-B 8, RK-FF 21 (-1 GE, -1 Größe, +9 natürlich, +4 Rüstung)
	TP	**133**			TP 133 (14W8+70), REF +3, WIL +6, ZÄH +14, Immunitäten: Kälte; Verteidigung:
	TP	**133**			Felsen fangen, Schwächen: Feuer
	TP	**133**			**AG:** BR 15 m, NK Zweihändige Axt +18/+13 (3W6+13) oder, 2 Hiebe +18 (1W8+9)
					FK Felsen +9 (1W8+13), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					SW: ST 29, GE 9, KO 21, IN 10, WE 14, CH 11, GAB +10; KMB +20; KMV 29
					Tal: Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Heftiger Angriff, Rundumschlag,
					Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Axt), Verbessertes Überrennen, Verbessertes
					Waffe zerschmettern, **Fert:** Einschüchtern +7, Handwerk (ein beliebiges) +7,
					Heimlichkeit +5 (+9 im Schnee), Klettern +13, Wahr, +10; **VolksMod:** Heimlichkeit
					+4 im Schnee, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		36 m
	#	**29-32**		**INI / RK**	**##### 1w6 Vampirskulke**
	TP	**82**	@	25 / 24	**4 Vampir-Skulke, Sch6, MHB1-267 MHB2-236, CB MG Untote, Skulke**
	TP	**82**			INI +10; Dunkelsicht 18 m; Wahr +25
	TP	**82**			**VT:** RK 24, RK-B 18, RK-FF 17 (+1 Ablenkung, +1, Ausweichen, +6 GE, +6 natürlich)
	TP	**82**			TP 82 (9W8+42); Schnelle Heilung 5, REF +16, WIL +6, ZÄH +8, Immun: Betäubung
	TP	**82**			Gifte, Krankheiten, Lähmung, Schlafeffekte, Todeseffekte
	TP	**82**			Resistenzen: Elektrizität 10, Kälte 10; SR, 10/Magie und Silber
					Verteidigung: Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung
					Resistenz gegen Fokussieren +4, Schwächen: Schwächen: eines Vampirs
					AG: BR 10,5 m, NK Dolch des Rückschlags +1, +14/+9 (1W4+5/19-20 plus, 2W6)
					Hieb +7 (1W4+2 plus Lebenskraftentzug), FK Kompositkurzbogen +1, +19/+8 (1W6+5/x3)
					SW: ST 19, GE 22, KO -, IN 14, WE 16, CH 16, GAB +6; KMB +10; KMV 28
					Tal: Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe, Große Zähigkeit,
					Höhenaffinität, Kampfreflexe, Leichtfüßigkeit, Schnell wie der Wind, Tänzelnder
					Angriff, Verbesserte Initiave, Wachsamkeit, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch),
					Fert: Akrobatik +18, Bluffen +23, Fingerfertigkeit +18, Heimlichkeit +34, Klettern +16
					Motiv erkennen +25, Überlebenskunst +15, Wahr +25
					Sprachen: Aklo, Finsterländisch, Thassilonisch
BA	BF	1M268	Beherrschen SG27		Ziel RW>SZ12: 1 Humanoiden telepathisch kontrollieren >9m
BA	BF	1M268	Blut saugen (ÜF)		Gegner im Haltegriff: Blut aussaugen: w4 KO/Rd, Vampir heilt dabei 5TP/erhält 5 Temp TP für 1h
BA	BF	1M268	Brut erzeugen (ÜF)		Tot>Lebenskraftentzug/Blut saugen+gleiche Art: >Brut: > w4 Tagen Vampir, Anzahl: max 2xTW
BA	BF	G77	Hinterh. Angriff +4W6		Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
BA	BF	1M268	Kinder der Nacht (ÜF)		beschwört w6+1 Rattenschw./w4+1 Fledermausschw./2w6 Wölfe, erscheinen > 2w6 Rd =A1h^1/Tag
BA	BF	1M268	Entzug von Lebenskraft (ÜF) SG22		2 Stufen, Treffer mit Hiebangriff/nat. Waffe: Opfer -2 Stufen, max 1/Rd
BE	ÜF		Chamäleonhaut		+4 Verbesserungsbonus auf Heimlichkeit, +8 ab 10. St.
BE	BF	G77	Fallen finden +3		Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten, auch mag. Fallen
BE	BF	1M268	Gasförmige Gestalt (ÜF) Vampir		als A Gasförmige Gestallt annehmen, beliebig lange, Bewegungsrate 6, Perfekte Manövrierfähigkeit
BF		1M267	Schwächen: Vampir		Abstand >: Knoblauch/ Spiegel/Heil. Symbole, nach 1Rd betreten mit WIL SG25, Priv. Haus nur mit
BF		1M267	Schwächen: Vampir		mit Einladung betreten; Sonnenlicht 1.Rd: Wankend, 2.Rd zerstört; fließendes Wasser: ⅓maxTP/Rd,
BF		1M267	Schwächen: Vampir		0TP zerstört; als VA Holzpflock in Herz: Tot bis Pflock entfernt oder Kopf ab + heiliges Wasser

	#	33-37		INI / RK	##### 1 Frostwurm
	TP	168	@	23 / 27	**Frostwurm, N Riesige magische Bestie (Kälte), MHB2-112**
					INI +7; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +17
					VT: RK 27, RK-B 11, RK-FF 24 (+3 GE, -2 Größe, +16 natürlich), TP 168 (16W10+80)
					REF +13, WIL +10, ZÄH +15, Immunitäten: Kälte, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 9 m, Graben 3 m, NK Biss +25 (4W10+15 plus 4W6 Kälteschaden)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 3 m
					SW: ST 31, GE 16, KO 21, IN 2, WE 16, CH 11, GAB +16; KMB +28; KMV 41 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Doppelschlag, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus,
					(Wahr), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Verbesserte
					Initiative, Waffenfokus (Biss), **Fert:** Heimlichkeit +6 (in Eis und Schnee +14),
					Wahr +17; **VolksMod:** Heimlichkeit in Eis und Schnee +8
BA			Odemwaffe		18 m-Kegel, 15W6 Kälteschaden, Reflex SG 23 halbiert, einmal in der Stunde nutzbar
BA	ÜF		Todeszuckungen (ÜF)		Bei Tod Explosion: Rad 30m, 12w6 Kälte + 6w6 Stich, REF SG23 ½
BA	ÜF		Trillern (ÜF)		Rad 30m : WIL SG18 > Fasziniert, Schalleffekt
BE	ÜF		Kälte (ÜF)		Biss + 4w6 Kälte, Angriff Waffenlos/Nat. Waffe: 1w6 KälteRingen 4w6 Kälte/Rd
	#	38-44		INI / RK	##### 1 Blutroter Wanderer
	TP	168	@	10 / 28	**Blutroter Wanderer, RB Riesiger Externar (Böse, Extraplanar), RR-407**
					INI +9; Blutgespür, Dunkelsicht 18 m, Gedanken wahrnehmen; Wahr +24
					VT: RK 28, RK-B 18, RK-FF 18 (+1 Ausweichen, +9, GE, -2 Größe, +10 natürlich)
					TP 168 (16W10+80); Schnelle Heilung 10, REF +19, WIL +15, ZÄH +10, Immunitäten: Gift
					Kälte, Säure; Verteidigung: Entrinnen; ZR 23
					Schwächen: Empfindlichkeit gegen Elektrizität
					AG: BR 12 m, Klettern 12 m, NK 2 Klauen +23 (2W6+7/19-20 plus Blutung)
					Tentakel +18 (4W6+3 plus Blutung und Lähmung), Angriffsfläche 4,50 m; RW 9 m
					ZF: ZS 12; Konz +17
					SW: ST 24, GE 29, KO 21, IN 14, WE 20, CH 21, GAB +16; KMB +25; KMV 45 (53 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Kampfreflexe,
					Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (Schwächere Verwirrung), Tänzelnder Angriff,
					Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Waffenfinesse, **Fert:** Akrobatik +28 (im
					Sprung +32), Einschüchtern +24, Heimlichkeit +20, Klettern +15, Motiv erkennen +24
					Wahr +24, Wissen (Arkanes) +21, Wissen (Die Ebenen) +21, Wissen (Natur) +21
					Sprachen: Aklo, Infernalisch; Telepathie 90 m
BA	ÜF		Blutige Augen (ÜF)		Rad 6m: RZ SG23 > Blut aus Augen > Augenhölen Wanderer, 1KO + !Rd übel, bei Blutung RW-4
BA	BF	1M298	Blutung		1W6, Wunden verursachen zu Beginn jeder Runde neuen Schaden
BA			Lähmung		1W4 Runden, SG 23
BE			Keine Atmung		Atmed nicht
BE		2M302	Verdichten		kann durch 1/8 Ihrer Größe große Öffnungen
BF	ÜF		Blutgespür (ÜF)		Wie Blindsicht 18m: kann Lebende mit Blut in Adern+Untote, die sich von Blut ernähren, spühren

	#	**45-48**		**INI / RK**	**##### 1w8 Bewohner von Leng**
	TP	**95**	@	20 / 21	**Bewohner von Leng, CB MG Externar (Extraplanar), MHB2-38**
	TP	**95**			INI +4; Dunkelsicht 18 m; Wahr +16
	TP	**95**			**VT:** RK 21, RK-B 15, RK-FF 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +6 natürlich)
	TP	**95**			TP 95 (10W10+40); Schnelle Heilung der Ebenen 5, REF +11, WIL +6, ZÄH +11
	TP	**95**			Immunitäten: Gift; Resistenzen: Elektrizität 30, Kälte 30;
	TP	**95**			Verteidigung: Keine Atmung, Ungewöhnliche, Anatomie; ZR 19
	TP	**95**			**AG:** BR 12 m, NK Biss +14 (1W6+2 plus 1W6, Geschicklichkeitsentzug)
	TP	**95**			2 Klauen +14 (1W4+2); ZF: ZS 10; Konz+15
					SW: ST 14, GE 18, KO 19, IN 18, WE 17, CH 21, GAB +10; KMB +12; KMV 27
					Tal: Ausweichen, Beredsamkeit, Beweglichkeit, Täuscher, Waffenfinesse, **Fert:** Beruf (Seemann) +8, Bluffen, +22, Diplomatie +7, Einschüchtern +17, Fingerfertigkeit +17 Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen, +18, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +16, Verkleiden +17 (als Humanoider +21), Wahr +16 Wissen (beliebiges) +17, Zauberkunde +12
					VolksMod: Verkleiden als MG Humanoider +4, **Sprachen:** Aklo; Zungen
BA		G77	Hinterhältiger Angriff +5W6		zusätzlicher Schaden, wenn Gegner GE-Bonus verliert
BF	ÜF		Geschicklichkeitsentzug (ÜF)		Biss: +w6 GE Schaden, Kreaturen ohne Fleisch sind immun, ZÄH SG19: GE Schaden = 1
BF	ÜF		Schnelle Heilung der Ebenen (ÜF)		nicht in Leng: Schn. Heil. 5, bei Tod: nach w4 Rd Auflösung, Ausr. bleibt, Auferstehung in Leng
BF	AF		Ungewöhnliche Anatomie (AF)		Krit/HH-Schden: 50% nur normaler Treffer
ZF	Er	G370	Zungen	immer	jede Sprache sprechen =A ~vMG *Berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Er	G279	Gedanken wahrn. SG17	3/T↓	oberflächliche Gedanken wahrnehmen =A ~vgFG "Kegel 18m #1Min/St RW
ZF	Il	G290	Hypnotisches Muster SG17		Fasziniert 2W4+St TW an Kreaturen =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m 'Konz.+2Rd RW
ZF	Vw	G329	Schweben		Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Il	G263	Einfaches Trugbild SG17		Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
ZF	Be	G262	Ebenenwechsel SG20	1/T↓	max 8 Ziele können auf andere Ebene reisen =A ~vgf *Berührte Kreatur #sofort RW, nur Selbst
ZF	Er	G280	Gegenstand aufspüren		Spürt Richtung, in der ein Gegenstand ist =A ~vgFG "Radius 120m+12m/St #1min/St R-
	#	**49-53**		**INI / RK**	**##### 1 Wolkeriese**
	TP	**168**	@	18 / 25	**Wolkenriese, NB oder NG Riesiger Humanoider (Riese), MHB1-222**
					INI +1; Dämmersicht; Wahr +17
					VT: RK 25, RK-B 9, RK-FF 24 (+1 GE, -2 Größe, +12 natürlich, +4 Rüstung)
					TP 168 (16W8+96), REF +6, WIL +10, ZÄH +16, Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, NK Morgenstern +22/+17/+12 (4W6+18) oder, 2 Hiebe +22 (2W6+12)
					FK Felsen +12 (2W6+18), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 16
					SW: ST 35, GE 13, KO 23, IN 12, WE 16, CH 12, GAB +12; KMB +26; KMV 37
					Tal: Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger Ansturm, Mächtiges Überrennen, Rundumschlag, Wuchtiger Schlag, **Fert:** Auftreten (Saiteninstrumente) +8, Diplomatie +9, Einschüchtern +26, Handwerk (ein beliebiges) +10, Klettern +19, Wahr +17, **Sprachen:** Gemein, Riesisch
BA			Felsen werfen		42 m
BE	AF		Übergroße Waffen (AF)		gigantische Waffen ohne Malus benutzen
ZF	Vw	G329	Schweben	∞	Auf/Abschweben, nur sich +2000Pf =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Be	G355	Verhüllender Nebel	∞	Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
ZF	Be	G310	Nebelwolke	1/Tag	Nebel behindert die Sicht =A ~vg >30m+3m/St "Radius 6m #10min/St R-

	#	**54-57**		**INI / RK**	**##### 1w4 Sturmriesen**
	TP	**199**	@	17 / 28	**Sturmriese, CG Riesiger Humanoider (Riese), MHB1-221**
	TP	**199**			INI +2; Dämmersicht; Wahr +27
	TP	**199**			**VT:** RK 28, RK-B 10, RK-FF 26 (-2 Größe, +2 GE, +6 Rüstung, +12 natürlich)
	TP	**199**			TP 199 (19W8+114), REF +8, WIL +13, ZÄH +17, Immunitäten: Elektrizität
					Verteidigung: Felsen fangen
					AG: BR 15 m, Schwimmen 12 m (10,5 m, Schwimmen 9 m, in Rüstung)
					NK Zweihänder [Meisterarbeit] +27/+22/+17 (4W6+21/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+14)
					FK Kompositbogen (lang) [Meisterarbeit], +15/+10/+5 (3W6+14/x3)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m; ZF: ZS 15
					SW: ST 39, GE 14, KO 23, IN 16, WE 20, CH 15, GAB +14; KMB +30; KMV 42
					Tal: Doppelschlag, Eiserner Wille, Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff,
					Kampfreflexe, Verbesserter Ansturm, Verbesserter konzentrierter Schlag,
					Verbesserter kritischer Treffer (Zweihänder), Verbessertes Waffe zerschmettern
					Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +18, Auftreten (Singen) +12, Einschüchtern +20
					Handwerk (ein beliebiges) +13, Klettern, +17, Motiv erkennen +24, Schwimmen +22,
					Wahr +27, **Sprachen:** Aural, Drakonisch, Gemein, Riesisch
BE	AF		Militant (AF)		Geübt mit Einfachen und Kriegswaffen
BE	AF		Wasser atmen (AF)		kann Wasser und Luft atmen
ZF	Ba	G252	Bewegungsfreiheit	immer	trotz Behinderungen normale Bewegung =A ~vgm *Du/berührte Kreatur #10min/St RW
ZF	Vw	G329	Schweben	2/T↓	Auf/Abschweben, 100Pf/St =A ~vgf >7,5m+1,5m/2St #1min/St R-
ZF	Vw	G362	Wetterkontrolle		Verändert das Wetter: Text =10min ~vg "Radius 3Km #2W12h R-
ZF	Hv	G254	Blitze herbeirufen SG15	1/T↓	Pro Runde 1 Blitz 3W6 (max 1Blitz/St) =1Rd ~vg >30m+3m/St "18m Blitz #1h RR
ZF	Hv	G295	Kugelblitz SG18		1W6/St; 1 Folgeblitz/St =A ~vgf >120m+12m/St *Ziel+1 Sekundärziel/St #sofort RR
	#	**58-66**		**INI / RK**	**##### 1 Steinriese**
	TP	**102**	@	3 / 22	**Steinriese, N Großer Humanoider (Riese), MHB1-220**
					INI +2; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +12
					VT: RK 22, RK-B 11, RK-FF 20 (+2 GE, -1 Größe, +11 nat), TP 102 (12W8+48),
					REF+6, WIL+7, ZÄH+12, Verteidigungsfähigkeiten: Verbessertes Felsen fangen
					AG: BR 15 m (9 m in Rüstung), NK Zweihändige Keule +16/+11 (2W8+12) oder
					2 Hiebe +16 (1W8+8), FK Felsen +11/+6 (1W8+12), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Felsen werfen (54 m)
					SW: ST 27, GE 15, KO 19, IN 10, WE 12, CH 10, GAB +9; KMB +18; KMV 30
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss
					Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihändige Keule)
					Fert: Einschüchtern +12, Heimlichkeit +4 (+12 in felsiger Umgebung)
					Klettern +12, Wahr +12; **VolksMod:** Heimlichkeit +8 in felsiger Umgebung
					Sprachen: Gemeinsprache, Riesisch
BF	AF		Verbessertes Felsen fangen (AF)		Ref +4 um geworfene Steine zu fangen

	#	67-75		INI / RK	##### 1w6 Abscheuliche Schneemenschen
	TP	156	@	14 / 24	**Abscheuliche Schneemenschen, Yetis Bar2/Käm4, CB G, MHB-284**
	TP	156			INI +2; Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahr +11
	TP	156			**VT:** RK 24, RK-B 10, RK-FF 21 (+1 Ausweichen, +2, GE, -1 Größe, +14 natürlich
	TP	156			-2 Reichweite), TP 156 (12 TW; 10W10+2W12+88), REF +8, WIL +10, ZÄH +18
	TP	156			+10 gegen Furcht, Immunitäten: Kälte; SR 10/Stichwaffen; Verteidigung:
	TP	156			Reflexbewegung, Tapferkeit +1, Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 15 m, Klettern 9 m, NK Biss +19 (1W6+8)
					2 Klauen +20 (1W8+10/19-20 plus 1W6 Kälte), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m
					Besondere Angriffe: Kälte, Kampfrauschkräfte (Animalische Wut)
					Unheimlicher Blick (SG 13), Wut (11 Runden/Tag), Zerreißen (2 Klauen
					1W6+6 plus 1W6 Kälte)
					SW: ST 27, GE 14, KO 24, IN 7, WE 14, CH 10, GAB +12; KMB +21; KMV 32
					Tal: Ausweichen, Doppelschlag, Fertigkeitsfokus (Klettern), Große Zähigkeit, Heftiger
					Angriff, Verbesserter Kritischer Treffer (Klauen), Verbesserter Natürlicher
					Angriff (Klauen), Waffenfokus (Klauen), Waffenspezialisierung (Klauen)
					Fert: Heimlichkeit +13 (im Schnee +21), Klettern +28, Wahr +11, **Sprachen:** Aklo
BA	ÜF		Kälte (ÜF)		bei Treffer mit nat/Waffenlos: w6 Kälte, Treffer durch Yeti: +w6 Kälte
BA	BF	G32	Animalische Wut (AF) KK Bbr		Bissangriff 1W4+4 #Kampfrausch
BA	ÜF		Unheimlicher Blick (ÜF)		Rad 9m: bei Blick begegnen WIL SG13 > 1Rd gelähmt, 1/24h
BA	Vz	G367	Wut 11Rd/Tag		ST/KO +2, Willen+1, RK-2
BA		1M306	Zerreißen		2 Klauen, 1W6+6 plus 1W6 Kälte, bei Treffern mit 2 nat. Angriffen: zusätzlicher Schaden
BE	AF		Dickes Fell (AF)		nat RK+14, SR10/Stichwaffen

#	76-80		INI / RK	##### 1w4 Lamia-Matriarchinnen
TP	102	@	13 / 21	**Lamia-Matriarchin, CB Großer monst. Hum. (Gestaltwandler), MHB2-156**
TP	102			INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +3
TP	102			**VT:** RK 21, RK-B 13, RK-FF 17 (+4 GE, -1 Größe, +8 natürlich), TP 102 (12W10+36)
TP	102			REF +12, WIL +11, ZÄH +7, Immunitäten: Geistesbeeinflussende Effekte; ZR 19
				AG: BR 12 m, Klettern 12 m, Schwimmen 12 m, NK Krummsäbel +1
				+14/+14/+9/+9/+4 (1W6+6/15-20
				plus 1 Weisheitsentzug beim ersten Treffer in jeder Runde)
				oder Berührung +16 (1W4 Weisheitsentzug), Angriffsfläche 3 m; RW 1,50 m; ZF: ZS 12
				Konz +17 ; BZ: ZS 6; Konz +11
				SW: ST 20, GE 19, KO 17, IN 16, WE 16, CH 21, GAB +12; KMB +18; KMV 32 (kann nicht
				zu Fall gebracht werden), **Tal:** Doppelschnitt, Kampf mit Zwei Waffen, Verbesserter
				Kampf mit Zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummsäbel), Waffenfokus
				(Krummsäbel), Zauber ausdehnen, **Fert:** Akrobatik +8 (Springen +12), Bluffen +21,
				Diplomatie +11, Einschüchtern, +20, Klettern +13, Magischen Gegenstand,
				benutzen +21, Schwimmen, +13, Verkleiden +11, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (ein
				beliebiges) +15, Zauberkunde +15; **VolksMod:** Bluffen, +4, Magischen Gegenstand
				benutzen +4, **Sprachen:** Abyssisch, Drakonisch, Gemein
BA			Weisheitsentzug		BÜ in NK: w4 WE-Entzug, 1/Rd: 1 Treffer mit NK-Waffe 1 WE-Entzug, WILL SG21 verhindert
BE			Gestalt wechseln		eine bestimmte MG humanoide Gestalt, Gestalt verändern
BE			Kleinere Waffen		Große Kreaturr, benutzt aber Waffen der Größe Mittelgroß
BE			Zauber		Wirkt Zauber wie ein Hexenmeister der Stufe 6
ZF	II	G249	Bauchreden SG16	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG19	∞	Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG18	3T↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	II	G298	Mäch. Trugbild SG18		Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	II	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/St Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St
ZF	Vz	G342	Tiefschlaf SG18		Lässt 10 TW Kreaturen mag schlafen =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Radius 3m #1min/St RW
ZF	II	G346	Traum		Schickt eine Nachricht zu einem Schlafenden =1min ~vg >∞ *Kreatur #Text R-
3	Vw	G286	Hast	4T	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kre./St #1RdSt RZ
2	Ne	G346	Totenglocke SG17	6T↓	Enzieht sterbenden Lebenskraft für Dich: Text =A ~vg *Berührung #10min/TW Ziel RW
2	II	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Hv	G285	Göttliche Gunst	8T↓	+1 auf TW + SW / 3St =A ~vgG *Du #1min
1	Be	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
1	Be	G300	Magierrüstung		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-
0	Vw	G247	Ausbessern	∞	Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vz	G251	Benommenheit SG13	∞	Hum. Kreatur mit max 4 TW verliert nächste Aktion =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd RW
0	II	G281	Geisterh. Geräusch SG13	∞	Vorgetäuschtes 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	Vw	G300	Magierhand	∞	Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	∞	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	∞	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text

	#	**81-87**		**INI / RK**	**##### 1 Bergseiler**
	TP	**232**	@	15 / 28	**Bergseiler, Seiler-Variante, CB Riesige Aberration (Kälte), MHB1-237**
					INI +4; Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahr +27
					VT: RK 28, RK-B 8, RK-FF 28 (-2 Größe, +20 natürlich), TP 232 (15W8+165), REF +5
					WIL +14, ZÄH +16, Immunitäten: Elektrizität, Kälte; ZR 30
			unter 50TP um sein Leben feilschen		Schwächen: Empfindlichkeit gegen Feuer
					AG: BR 3 m, NK Biss +25 (6W8+24/19-20), FK Stränge +10 (1W6 Stärke)
					Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					SW: ST 42, GE 11, KO 33, IN 13, WE 16, CH 12, GAB +11; KMB +29; KMV 39 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit),
					Kritischer Treffer (blutend), Kritischer-Treffer-Fokus, Verbesserte Initiative,
					Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Stränge), **Fert:** Heimlichkeit +16
					(im Gebirge +24), Klettern +34, Wahr +27, Wissen (Gewölbekunde) +16, Wissen
					(Religion) +16, **Sprachen:** Aklo, Thassilonisch
BF	AF		Stränge (AF)		6 dünne Stränge 15m, BÜ auf entfernung, RK20 durchtrennen, Zäh SG25 > w6 ST
BA		M306	Ziehen		Stränge, 1,50 m, bei Treffer: KMB: Ziel wird herangezogen
	#	**88-91**		**INI / RK**	**##### 1 Hungernde**
	TP	**220**	@	23 / 31	**Hungernde, CB Riesige monströse Humanoide, RR-408**
					INI +5; Dämmersicht, Dunkelsicht 27 m; Wahr +28 Aura Gestank (9 m, SG 25)
					VT: RK 31, RK-B 10, RK-FF 29 (+1 Ausweichen, +1 GE, -2 Größe, +21 natürlich)
					TP 220 (21W10+105), REF +15, WIL +18, ZÄH +12, Immunitäten: Gift, Säure
					Resistenzen: Elektrizität 10, Feuer 10; SR, 10/Kaltes Eisen und Stichwaffen; ZR 26
					AG: BR 3 m, Fliegen 18 m (gut)
					NK Biss +29 (2W8+10/19-20/x4 plus 2W6 Säureschaden und 2 Weisheitsentzug)
					2 Klauen +29 (1W8+10 plus 2 Weisheitsentzug), Angriffsfläche 4,50 m; RW 4,50 m
					ZF: ZS 15; Konz +19
					SW: ST 30, GE 13, KO 20, IN 13, WE 18, CH 19, GAB +21; KMB +33; KMV 45 (kann nicht
					zu Fall gebracht werden), **Tal:** Ausweichen, Beweglichkeit, Blitzschnelle Reflexe,
					Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag,
					Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnelle Zauberähnliche
					Fähigkeit (Stinkende Wolke), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer
					Treffer (Biss), **Fert:** Einschüchtern +28, Fliegen +32, Heimlichkeit +17, Motiv
					erkennen +25, Wahr +28, **Sprachen:** Abyssisch, Gemein, Riesisch, Thassilon
BA	ÜF		Übler Auswurf (ÜF)		Wunde spritz Blut+Säure:Nebenfeld: 2w6Säure, REF SG25: kein Schaden
BA	BF	1M300	Aura Gestank (AF)		kann Gestank erzeugen: SG 25 > Zäh oder kränkelnd
BF	AF		Verheerender Biss (AF)		Biss Krit: x4. TP neg: ZÄH SG30 > enthauptet/Halbiert/Tot
BF	ÜF		Weisheitsentzug (ÜF)		Bei Treffer Biss/Klaue: 2 WE-Schaden
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	Il	G249	Bauchreden SG15	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	Il	G298	Mäch. Trugbild SG17	∞	Erschafft Illusion mit Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #Konz.+3Rd RW
ZF	Be	G324	Schmieren SG15	∞	Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	3/T↓	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Monster bezaubern SG18		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Be	G336	schnelle Stinkende Wolke SG17		Übelkeit in Wolke + 1W4Rd+1/St =A ~vgm >30m+3m/St "Radius 6m #1Rd/St RZ
ZF	Hv	G364	Windstoß SG16		Weht um: Text =A ~vg "Linie 18m #1Rd RZ
ZF	Vz	G307	Mas.-Monster bezaub.SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Il	G333	Spiegelbilder		Erschafft 1W4+1/3St max. 8 Doppelgänger =A ~vg *Du #1min/St

	#	92-95		INI / RK	##### 1w3 Runenriesen
	TP	**270**	@	16 / 30	**Runenriese, RB Gigantischer Humanoider (Riese), MHB2-208**
	TP	**270**			INI +0; Dämmersicht; Wahr +29
	TP	**270**			**VT:** RK 30, RK-B 6, RK-FF 30 (-4 Größe, +15 natürlich, +9 Rüstung)
					TP 270 (20W8+180), REF +6, WIL +20, ZÄH +15, Immunitäten: Elektrizität, Feuer, Kälte
					AG: BR 10,50 m (15 m ohne Rüstung); Luftweg
					NK Langschwert [Meisterarbeit] +27/+22/+17
					(4W6+22/17-20) oder 2 Hiebe +26 (2W6+15)
					FK Speer [Meisterarbeit] +12/+7/+2 (4W6+15/x3), Angriffsfläche 6 m; RW 6 m
					ZF: ZS 20; Konz +24
					SW: ST 41, GE 11, KO 28, IN 14, WE 23, CH 18, GAB +15; KMB +34; KMV 44
					Tal: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Treffer
					(wankend), Kritischer-Treffer-Fokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter
					Ansturm, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Verbesserter Kritischer Treffer
					(Langschwert), Wuchtiger Schlag, **Fert:** Akrobatik +15 (Springen +23), Handwerk (ein
					beliebiges) +25, Wahr +29, Wissen (Adel) +12, Wissen (Geschichte) +12
					Sprachen: Gemein, Riesisch, Terral
BA	ÜF		Funkenregen (ÜF)		Funken aus Körper wie Odem: Kegel 9m, 10w6 Feuer+10w6 Elektro Ref SG29 ½, alle w4 Rd
BA	ÜF		Riesen befehligen (ÜF)		RW SG+4 gegen Bezauberungs- oder Zwangseffekte, die er gegen riesen einsetzt
BA	AF		Runen (AF)		bei einsatz ZF: als FA Rune auf Körper: Rad 3mZäh SG24 > 1 Rd Blind
ZF	Vw	G297	Luftweg	immer	auf Luft gehen (und klettern bis zu 45°) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
ZF	Vz	G263	Einflüsterung SG17	∞	Ziel führt Handlung aus =A ~vm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G312	Person bezaubern SG15	∞	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Vz	G307	Mas.-Monster bezaubern SG22	3/T↓	Macht Monster zum Freund max TW/Stx2 =A ~v >30m+3m/St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
ZF	Vz	G311	Person beherrschen SG19		1 Humanoiden telepathisch kontrollieren =1Rd ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St RW
ZF	Vz	G246	Aufforderung SG22	1/T↓	kurze Nachrichten überall hin+Einflüsterung =10min ~vgMG >Text *Kreatur #1Rd RW
ZF	Er	G360	Wahrer Blick		alles so sehen, wie es wirklich ist =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW

#	96-97		INI / RK	##### Gamigin
TP	243	@	19 / 34	**Gamigin, Män. Eisteufel Hxm3, RB G Externar, Extraplanar, Teufel, MHB1-251** INI +8; Dunkelsicht 18 m; Wahr +27, Blutlinie Infernalisch **VT:** RK 34, RK-B 16, RK-FF 30 (+3 Ablenkung, +x, Ausweichen, +4 GE, -1 Größe +18 natürlich), TP 243 (17 TW; 14W10+3W6+156); Regeneration 5 (gute Waffen oder gute Zauber), REF +17, WIL +17, ZÄH +21, Immunitäten: Feuer, Gift, Kälte Resistenzen: Säure 10; SR 10/ Gutes; ZR 24 **AG:** BR 12 m, Fliegen 18 m (gut), NK Biss +15 (2W6+3) Schwanz +15 (3W6+3 plus Verlangsamen), Zurückkehrender Speer des Eises +1 +22/+17/+12 (2W6+10/1920/x3 plus 1W6 Kälte und Verlangsamen) FK Zurückkehrender Speer des Eises +1 +20 (2W6+10/1920/x3 plus 1W6 Kälte und Verlangsamen), Angriffsfläche 3 m; RW 3 m ZF: Eisteufel (ZS 13; Konz +20 ; BZ: Hexenmeister (ZS 3; Konz +10 **SW:** ST 23, GE 19, KO 26, IN 27, WE 24, CH 24, GAB +15; KMB +22; KMV 39 **Tal:** Abhärtung, Konzentrierter Schlag, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Speer), Verbesserte Initiative, Verbesserter Konzentrierter Schlag, Waffenfokus (Speer), Zauberähnliche Fähigkeit verstärken (Eissturm), **Fert:** Akrobatik +24 (im Sprung +28) Bluffen +27, Diplomatie, +27, Einschüchtern +27, Fliegen +20, Heimlichkeit +20 Magischen Gegenstand benutzen +27, Motiv erkennen +27, Verkleiden +24, Wahr +27 Wissen (Geschichte) +28, Wissen (Lokales) +28 **Sprachen:** Celestisch, Drakonisch, Gemein, Infernalisch; Telepathie 30 m

BE			Geheimnis des Blutes		SG +2 auf Bezauberungen
ZF	BF	1M300	Herbeizaubern (ZF)	#1 1/Tag	kann andere Kreaturen beschw., Stufe 4, 2 Knochenteufel 50 %, schickt Teufel auf Feinde
ZF	Hv	G264	Eiswand SG21	#2 ∞	Erschafft eine Mauer/Halbkugel aus Eis =A ~vgm >30m+3m/St "Würfel 3m/St #1min/St RR
ZF	Hv	G292	Kältekegel SG22	#3 ∞	1W6 Kälteschaden/St (max15W6) =A ~vgm "Kegel 18m #sofort RR
ZF	Hv	G264	Eissturm	#4 ∞	Hagel verursacht 3W6Wucht+2W6Kälte =A ~vgMG >120m+12m/St "Raius 6m #1Rd/St R-
1	Vz	G312	Person bezaubern SG20	#5	Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
ZF	Be	G341	Mäch. Teleportieren	∞ <20TP	genaues Teleportieren, beliebig weit =A ~v *Du #sofort RW, nur Sich +50#
ZF	Vw	G276	Fliegen	immer	Ziel fliegt mit 18m =A ~vgf *Berührung #1min/St RW
ZF	Il	G262	Eigenst. Trugbild SG22	∞	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch, Geruch, Wärme =A ~vgf >120m+12m/St #1min/St RW
ZF	BF	G51	Verd. Berührung, Blutlinie	10/Tag	Ziel wird erschüttert + Aura des Bösen *Berührungsangriff #1Rd
1	Ba	G325	Schutz vor Gutem	x7T↓	RK/RW+2, verhindert Kontakt/Kontrolle =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	Il	G331	Selbstverkleidung SG18		Ändert dein Aussehen =A ~vg *Du #10min/St
1	Be	G355	Verhüllender Nebel		Ein Nebel behindert Sicht: Tarnung =A ~vg "Radius 6m #1min/St R-
0	Ne	G247	Ausbluten SG17	∞	Lässt 1 stabilisierte Kreatur sterben =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #sofort RW
0	Vw	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	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

	#	98-100		INI / RK	##### Ghlorofaex
	TP	**275**	@	9 / 37	**Ghlorofaex, Sehr alter blauer Drache (PF MHB, S. 62)RB Gigan. Drache (Erde)**
					INI +3; Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Drachensinne; Wahrnehmung +29
					Aura der Elektrizität (3 m, 1W6 Elektrizität), Unheimliche Ausstrahlung (81 m, SG 25)
					VT: RK 37, RK-B 6, RK-FF 37 (+3 Ablenkung, -1 GE, -4 Größe, +29 natürlich)
					TP 275 (22W12+132), REF +12, WIL +17, ZÄH +19, Elektrizität
					magische Lähmung und Schlaf; Resistenzen: Kälte 30; SR 15/Magie
					Verteidigungsfähigkeiten; ZR 28
					AG: BR 12 m, Fliegen 75 m (unbeholfen), Graben 6 m, NK Biss +29 (6W6+16/19-20)
					2 Klauen +29 (2W8+11), Schwanzschlag +24 (2W8+16), 2 Schwingen +24 (2W6+5)
					Angriffsfläche 6 m; RW 4,50 m (mit Biss 6 m); ZF: ZS 22; Konz +26 ; BZ: ZS 11, Konz +15
					SW: ST 33, GE 8, KO 23, IN 18, WE 19, CH 18, GAB +22; KMB +37; KMV 46 (50 gegen
					Zu-Fall-bringen), **Tal:** Ausdauer, Heftiger Angriff, Höhenaffinitiät, Konzentrierter
					Schlag, Kritischer-Treffer-Fokus, Kritischer Treffer (wankend), Schnell zaubern
					Schweben, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer
			NK bis 150TP, dann fliegen, Odem und		(Biss), Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), **Fert:** Bluffen +29, Einschüchtern +29
			FK-Zauber		Fliegen +10, Magischen Gegenstand benutzen +29, Motiv erkennen +29,
					Überlebenskunst, +29, Wahr +29, Wissen (Arkanes) +29, Wissen (Baukunst) +29,
					Zauberkunde +29, **Sprachen:** Aural, Drakonisch, Gemein, Riesisch, Thassilonisch
BA			Odemwaffe	#1	36 m Linie, 18W8 Elektrizität, Reflex SG 27, ½ Schaden, alle 1W4 Runden einsetzbar
3	II	G334	Standort vortäuschen	#2	Ziel scheint 60cm daneben zu sein, 50%Fehlschlag =A ~vm *Berührung #1Rd/St RW
3	Vw	G286	Hast	#3	+1 Angriff mit v. GAB, +1 TW/RK/Ref, +9m =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1RdSt RZ
BA			Erdrücken	#4	4W6+16, Reflex SG 27, ½ Schaden
	BF	1M304	Unheimliche Ausstrahlung SG25		Rad 81m: als FA zu einem Angriff: Zeugen der Aktion sind erschüttert/Verängstigt
BA			Schwanzstreich		2W6+16, Reflex SG 27, ½ Schaden
BA			Spiegelung		als FA Anschein: an 2 Orten gleichzeitg, 1Rd/Tw wie Projiz. Ebenbild, Odem über Ebenbild
BA			Wüstendurst SG25		∞ Wasser erschaffen, gleiche Menge Wasser in Sand verw., Rad 3m, mag.: RW > Odem
BE			Geräusche imitieren		jede Stimme/Geräusche, das er schon mal gehört hat, imitieren, Bluffen > Motiv erkennen
ZF	II	G249	Bauchreden SG15	∞	Projiziert deine Stimme woanders hin =A ~vf >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
ZF	II	G263	Einfaches Trugbild SG16	∞	Erschafft Illusion, Bild, Geräusch =A ~vgf >120m+12m/St #Konzentration+2Rd RW
ZF	II	G281	Geisterh. Geräusch SG14	∞	Vorgetäuschtes Geräusch =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
ZF	II H	G322	Scheingelände SG18	∞	Geländeart sieht wie andere aus =10min ~vgm >120m+12m/St "Würfel 9m/St #2h/St RW
5	Vw	G255	Bösw. Verwandlung SG19	4/T↓	Verwandelt Ziel in harmloses Tier =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #Permanent RZ
5	Hv	G266	Energiewand		Erzeugt Energiewand =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 3m/St #1Rd/St R-
4	Er	G244	Arkanes Auge	7/T↓	Unsichtbares schwebendes Auge, max 9m/Rd schnell =10min ~vgm > #1min/St R-
4	Be	G260	Dimensionstür		Teleportiert über kurze Entfernungen =A ~v >120m+12m/St *Du+Kreatur #sofort RW
4	Vz	G307	Monster bezaubern SG18		Macht Monster zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
3	Ba	G298	Magie bannen	7/T↓	Bannt 1 Zauber =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
3	Vw	G355	Verlangsamen SG17		nur 1 Aktion, TW/RK/Ref-1 =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1Kreatur/St #1Rd/St RW
2	Ba	G266	Energien widerstehen	7/T↓	Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	Vz	G277	Fürchterlicher Lachanfall SG16		Ziel kann 1 Rd/St nicht handeln =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1Rd/St RW
2	Be	G321	Säurepfeil		Säurepfeil 2W4 Säure =A ~vgmf >120m+12m/St #1Rd+1Rd/3St R-
2	Hv	G331	Sengender Strahl		1Strahl/4St (max 3) 4W6 Feuer, BÜ auf Entfernung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
2	II	G349	Unsichtbarkeit		Unsichtbar für 1min/St bis Angriff =A ~vgMG *Du *Kreatur RW
1	Ba	G242	Alarm	7/T↓	Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	Hv	G303	Magisches Geschoss		1mag. Geschoss+1/2St (max +5) 1W4+1 =A ~vg >30m+3m/St #sofort R-
1	Vz	G312	Person bezaubern SG15		Macht Person zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1h/St RW
1	Vw	G312	Person verkleinern SG15		Ziel schrumpft um 50%, Gewicht 1/8 =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St *Kreatur #1min/St RZ
1	Be	G324	Schmieren SG15		Macht Fläche/Gegenstand rutschig =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St "3mx3m #1min/St R:Text
0	Vw	G247	Ausbessern		Kleinere Reparaturen an einem Gegenstand =10min ~vg >3m *1Pf./St #sofort RW
0	Vw	G255	Botschaft		Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung =A ~vgf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #10min/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	Er	G299	Magie entdecken		magische Aura entdecken =A ~vg "Kegel 18m #1min/St R-
0	Vw	G300	Magierhand		Telekinese max 5 Pfd =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #Konzentration R-

0	Er	G299	Magie lesen	magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
0	Be	G321	Säurespritzer	1W3 Säure =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #sofort R-
0	Hv	G339	Tanzende Lichter	1 Laterne/4 Lichter =A ~vg >30m+3m/St *Radius 3m #1min R-
0	All	G368	Zaubertrick	Kleine magische Tricks =A ~vg >3m >Text #1h R:Text
	BF	K31	Analphabet Bbr (BF)	Kann aus Aberglaube weder Lesen noch Schreiben, auch später in Klassenkombinationen

Anhang 2 - NSC Charakterblätter

Hier sind die Charakterblätter für die 4 NSC's:

Schalelu Andosana

Jakardros Sovark

Thal Temros

Kaven Windstreich

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername	Volk	Primäre Klasse		
Schalelu Andosana	Elf	Kämpfer	2	
Heimat	Gottheit	Größenkategorie	Zweite Klasse	Stufe	↑Extra↑ Magie Stufen Prestige
		Mittelgroß	Waldläufer	4	

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe
Runnenherrscher	CG	W	140	168	102	Blond	Grün	-	0

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	12	1		
GE Geschick.	16	3		
KO Konstitution	14	2		
IN Intelligenz	12	1		
WE Weisheit	13	1		
CH Charisma	8	-1		

TP Trefferpunkte — Gesamt 53 — SR

Trefferwürfel 1:w10 2:w10

Wunden

Tod bei: -14

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 3 (Gesamt) - 3/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK Rüstungsklasse: 19 (Gesamt) = 10 + 4 (Rüstung) + 0 (Schild) + 3 (GE-Mod) + 0 (Größe) + 1 (Nat.Rüst.) + (Ablenkung) + 1 (Sonstige) + (Temp)

Berührung Rüstungsklasse: 13 — **Auf dem falschen Fuss** Rüstungsklasse: 16 — Modifikatoren

Bewegungsrate Land — TW

Grundbewegung			Mit MS/S Rüstung		
9 Meter	6 Felder	Temp	6 Meter	4 Felder	Temp

Fliegend	Manövrierfähigkeit	Schwimmend	Kletternd	Grabend
Meter Felder		Meter Felder	Meter Felder	Meter Felder

Temp

Version 6.010 Gedruckt am: 11.11.2016

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp
REFLEX (Geschicklichkeit)	8	4	3	1		
WILLEN (Weisheit)	3	1	1	1		
ZAHIGKEIT (Konstitution)	10	7	2	1		

Modifikatoren: 2>Bez. 1>Furcht

GRUND-ANGRIFFSBONUS 6/1 — Zauber Resistenz

KMB 7 (Gesamt) = 6 (GAB) + 1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige) — Modifikatoren

KMV 20 (Gesamt) = 6 (GAB) + 1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + 3 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

Trefferwurf						Schaden			
Grö	Ung	2H	ST GE	Mag	Sonst	bei Wurf	ST	Mag	Sonst

MehrereWaffen — ok — Art+Typ
Notizen — Kritisch
Munition — Speziell
usw. — Seite — Reichweite

Kurzschwert		Einzelwaffe		S KL
+8/3	1W6+1	Meisterarbeit		19-20/x2
1 1 1				-
			G148	-
Kompositlangbogen +X		Einzelwaffe		S KF
+11/6	1W8+1	Bogenstärke+1		x3
3 1 1 1		mag.+1		-
		20 Pfeile	G145	33 m

Anzeige: Alle Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

Fertigkeiten

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
Akrobatik #	11	GE	3	-1	6	0	3
Auftreten	-1	CH	-1			0	
Auftreten	-1	CH	-1			0	
X Beruf *	-	WE	1			0	
X Beruf *	-	WE	1			0	
Bluffen	-1	CH	-1			0(2)	
Diplomatie	-1	CH	-1			0	
X Einschüchtern	-1	CH	-1			0	
Entfesselungskunst #	2	GE	3	-1		0	
Fingerfertigkeit *#	-	GE	3	-1		0	
Fliegen #	2	GE	3	-1		0	
X Handwerk	1	IN	1			0	
X Handwerk	1	IN	1			0	
X Handwerk	1	IN	1			0	
X Heilkunde	1	WE	1			0	
X Heimlichkeit #	11	GE	3	-1	6	3(2)	
X Klettern #	0	ST	1	-1		0	
Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH	-1			0	
Mechanismus ausschalten *#	-	GE	3	-1		0	
X Mit Tieren umgehen *	-	CH	-1			0	
Motiv erkennen	1	WE	1			0(2)	
X Reiten #	2	GE	3	-1		0	
Schätzen	1	IN	1			0	
X Schwimmen #	9	ST	1	-1	6	3	
Sprachenkunde *	-	IN	1			0	
X Überlebenskunst	10	WE	1		6	3(5)	
Verkleiden	-1	CH	-1			0	
X Wahrnehmung	12	WE	1		6	5(4)	
Wissen Adel *	-	IN	1			0(2)	
W. Arkanes*	-	IN	1			0(2)	
X W. Baukunst*	-	IN	1			0(2)	
Wissen Die Ebenen *	-	IN	1			0(2)	
X Wissen Geographie *	-	IN	1			0(4)	
Wissen Geschichte *	-	IN	1			0(2)	
X Wissen Gewölbekunde *	-	IN	1			0(2)	
Wissen Lokales *	-	IN	1			0(2)	
X Wissen Natur *	8	IN	1		4	3(2)	
Wissen Religion *	-	IN	1			0	
X Zauberkunde *	-	IN	1			0(2)	
						0	
						0	

X Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:

Fertigkeitspunkte: 34
Noch zu vergeben: 0

NOTIZEN

Erzfeind (Goblinoide +2)

HELDENPUNKTE

SITUATIONSMODIFIKATOREN

Bevorzugtes Gelände: Wald
Immun > Schlaf

SPRACHEN

Gemeinsprache, Elf sch, Goblinisch

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTANDE (nur eine Rüstung)	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Beschlagene Lederrüstung	Leicht	3	-1	15%	20	5	Magisch + 1	G151
Rüstung magisch +		1						
Schild								
	Summe:	4 /	-1	15%	20	5		

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.
Rucksack	
Schlafsack	
Kletterzeug	
Feuerstein & Stahl	
Handschellen	
Seidenseil 15m	
Sonnenzepter 3x	
Rproviant 4 Tage	
Wasserschlauch	
Winterdecke	
Heiliges Symbol Desna	

WAFFEN	Anz.	Gew.
Kurzschwert		
Kompositlangbogen +X		

GESAMTGEWICHT	20 #

Leichte Last	43 #	Über Kopf stemmen	130 #
Mittlere Last	86 #	Vom Boden aufheben	260 #
Schwere Last	130 #	Schieben oder Ziehen	650 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	
SM	
GM	2
PM	8

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	35.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

10 Schlafpfeile
Trank: Gift verzögern, Teilweise Genesung
Stab: Leichte Wunden heilen 25x + Gegengift 2x

Amulett der natürlichen Rüstung +1
Lagerfeuerperle
Resistenzumhang +1

Bund des Jägers (Gefährten)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 1
1. – Energien widerstehen

Schlafpfeile 10x
Trank: Teilweise Genesung 2x
Stab Keichte Wunden Heilen 25 Ladungen

---Elf--- (G21, E10, V10) ## Dämmersicht, Geschärfte Sinne, Elfische Immunität, Elfenmagie
---Kämpfer-- (G52,E98) ## *2 Bonustalent 2, Tapferkeit +1

---Waldläufer--- (G81,E142 ## *1 Spuren lesen, Tierempathie, 1.Erzfeind *2 Kampfstiltalent 1 *3 BT: Ausdauer, 1. Bevorzugtes Gelände *4 Bund des Jägers

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber

Arkane

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Göttliche

0.
1. 1 12
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Konzentration: W20 + 5

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Kämpfer Typ:	-
Waldläufer Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Abhärtung	
Fertigkeitsfokus	
Kernschuss K	
Präzisionsschuss K	
Schnelles Schießen K	
Waffenfokus K	
Fokus Akrobatik	
Fokus Langbogen	

Kräfte von Schalelu Andosana, Elf, Kämpfer St.2, Waldläufer St.4

Kräfte von Schalelu Andosana

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Kämpfer	E11	1TP / 1FP / +1 KMV Entwaffnen & Zerschmettern
Dämmersicht (AF)	G33	In dämmrigen Licht doppelt so weit sehen wie Menschen, in mondheller Nacht wie bei Tageslicht
Geschärfte Sinne (Volk)	G21	+2 Volksbonus Wahrnehmung
Elfische Immunität	G21	immun gegen mag. Schlaf Effekte; +2 Volksbonus gegen Zauber/Effekte aus Schule der Verzauberung
Elfenmagie	G21	+2 auf Zauberstufenwürfe zur Überwindung Zauberresistenz; +2 Zauberkunde (Identifizieren mag. Gegenst.)
Waffenvertrautheit Elf	G21	Lang- & Kurzbögen (inkl. Komposit), Langschw., Rapier + elfische Waffen
Sprachen Elf	G21	Gemeinsprache, Elfisch (Celestisch, Drakonisch, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch und Sylvanisch)
Kämpfer		
Waffen Kämpfer	G52	Einfache+Kriegswaffen, alle Rüstungen und Schilde
Bonustalent Käm	G52	Auf St1 und jeder geraden St, nur Kampftalente, jede 4.St kann ein Talent ausgetauscht werden
Tapferkeit (AF) Käm	G52	RW> Furcht +1 (6St:+2, 10:+3, 14:+4, 18:+5)
Waldläufer		
Waffen Waldläufer	G80	Einfache und Kriegswaffen, L+MS Rüstungen, Schilde außer Turmschild
Erzfeind Wal	G80	Erzfeind 1/5St: +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erkennen,Überlebensk.,Wahrnehmung,Wissen (+2/Feind>1)
Spuren lesen (AF) Wal	G81	Überlebenskunst +½St, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
Tierempathie (AF) Wal	G81	Einstellung eines Tieres verbessern: St+CHMod+w20 =1Min >9m
Kampfstiltalent (AF) Wal	G81	Kampfstiltalent wählen: Bonustalent St 2, 6, 10, 14, 18
Ausdauer Wal	G81	Ausdauer als Bonustalent
Bev. Gelände (AF) Wal	G82	im Gelände: +2 INI,Heimlichkeit,Überlebenskunst,Wahrnehmung,Geographie, keine Spuren(+2/Gel.>1)
Bund des Jägers (AF) Wal	G82	1. Tiergefährte, 2. BA aufgeben: Verbündete 9m: ½Erzfeindbonus>1Gegner für WEMod*Rd
Talente		
Abhärtung	G113	3TP + 1TP/St>3
Fertigkeitsfokus	G122	Eine Fertigkeit +3, bei mindestens 10 Rängen +6
Kernschuss K	G124	TW/SW +1 innerhalb 9m
Präzisionsschuss K	G128	Fernkampfangriff auf Gegner im Nahkampf ohne Malus von -4
Schnelles Schießen K	G130	Fernkampf als VA: zweiter Schuß, alle TW-2
Waffenfokus K	G135	TW+1 auf eine Waffe
Waffen		
Kompositlangbogen +X	G145	+ ST-Bonus (max. den des Bogens)

Spruchbuch von Schalelu Andosana, Elf, Kämpfer, Waldläufer = Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe Ort Spruch Beschreibung

Spruchbuch von Schalelu Andosana

Konz. **Stufe-Sprüche**

2: W20+5 , 1-1

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft gedruckt am: 11.11.16

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
		Waldläufer		
1	E202	Abdrücke lesen		Erkenne das Aussehen einer Kreatur aus ihren Spuren =1min ~vgm *Berührung R-
1	E202	Aberrationen entdecken		Enthüllt Präsenz von Aberrationen =A ~vg >120m+12m/St #Konzentration max 10min R-
1	G242	Alarm		Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	KL172	Alarm gegen Unsichtbare		Wie Alarm; reagiert aber nur auf unsichtbare Kreaturen. =10 Min/St ~vgF/GF >7,5m+1,5m/2St "Rad6m #2h/St R-
1	E203	Ameisenstärke		Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur =A ~vgMG *Berührung #2h/St RZ
1	E204	Aspekt des Adlers		Wahrnehmung+3, Fernkampfangriffe TW+1, Kritisch 19-20/x3 =A ~vgG *Du #1Min/St
1	K223	Befreiender Befehl		Wurf auf Entfesselungskunst (+20) =AA ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur RW
1	TT24	Begleiter schützen		Wie Anderen Schützen, jedoch nur auf Tiergefährten/Vertrauten =A ~vgF >7,5m+1,5m/2St *Tiergef./Vertr. #1h/St RW
1	E208	Bleiklingen		Nahkampfwaffen wirken, als wären sie 1 Kategorie größer =A ~vg *Du #1min/St
1	K226	Bogenstock		Bogen wird hart wie Stahl: Nahkampf: Knüppel/Kampfstab =SA ~v >Du *Bogen #1Rd/St RW
1	V19	Chamäleon *Elf		+4 Heimlichkeit, halbe BW: ohne Deckung od. Tarnung =A ~g >Du #10Min/St
1	KL175	Donnerndes Aufstampfen		Bringe eine Kreatur innerhalb der Reichweite zu Fall. =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #Augenbl. R-
1	E213	Durchschlagende Geschosse		Pfeile wirken, als wären sie 1 Kategorie größer =A ~vg *Du #1min/St
1	V79	Eisenbart *Zwe		+1 RK, Zauber mit verb. Komp. 20% Patzerchance =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
1	G266	Elementen trotzen		Leben in -45°-+50° =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
1	G266	Energien widerstehen		Energiereststenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
1	SG28	Entlauben		Berührungsangriff Entf. gg. Pflanze: 2W8 Schaden =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #Augenbl. R-
1	KL175	Erhöhte Aufmerksamkeit		Deine Erinnerungsfähigkeit/Informationsverarbeitungsgabe werden verbessert. =A ~vM/GF >Du *Du #10Min/St
1	E217	Federleicht		Ignoriere schwieriges Gelände =A >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #10min/St RZ
1	K228	Feindseligkeit hervorrufen		als AA: Ziel greif Dich statt Verbündeten an =A ~vgm >Du #1Rd/St RW
1	M217	Gefahrensinn		Ziel: Initiativewurf + Zauberstufe (max.5) =A ~vg >Berührung #1Min/St RW
1	HW30	Gepardensprint		Bewegungsrate auf das Zehnfache ansteigen lassen =SA ~v >Du *Du #1Rd
1	E223	Geruchlosigkeit		Ziel: nicht mit Geruchssinn aufgespürbar =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RZ
1	E223	Geschärfte Sinne		+2 auf Wahrnehmung+Dämmersicht =A ~vMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	V19	Gewispertes Wissen *Elf		+4 Bonus auf Wissensfertigkeit passend zum Gelände =VA ~vgM/GF >Du #10Min/St
1	G283	Gift entdecken		Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
1	G284	Gift verzögern		verzögert Gift 1 h/St =A ~vgG *Berührte Kreatur #1h/St RZ
1	TD25	Gläubige entdecken		andere Verehrer Deiner Gottheit aufspüren =A ~vgGF >18m *Kegel #bis 1Min/St R-
1	K231	Gleißendes Metall		Zielwaffe entflammt: +w4 Feuer, endet im Wasser =A ~vg >Berührung #1Rd/St RZ
1	E224	Gleiten		Beim fallen kein Sturzschaden + gleiten 18m/Rd =A ~vgMG *Du #1min/St bis zur Landung
1	HR28	Hohle Klingen		Ziel verursacht Schaden wie eine Kategorie kleiner =1Rd ~vg >30m+3m/St *1 Kreatur #1 Rd/St RZ
1	KL0	Improvisierte Waffe ausbalancieren		Verwandelt 1 imp. Waffe > eine Einfache/Kriegswaffe von MA =A ~vgGF >Berührung *Waffe #1 Min/St RW
1	VS21	Innerer Fokus		göttl. Fokuskomponenten für Zauber ignorieren =A ~vgGF >Du #10Min/St R-
1	E228	Jagdgeheul		Behandle Gegner als Erzfeinde =A ~vg "Radius 6m #1Rd/St RW
1	M223	Jagdhorn		Erzeuge drei Noten, die kilometerweit gehört werden =A ~g >Du #1Rd
1	HU26	Kadaverkompass		Organe 1 Ziels beleben, die zum letzten Beherrscher der Kreatur führen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Untoter #10Min/St RW
1	M224	Kleinen Verbündeten herbeizaubern		Zaubere 1W3 sk/k Tiere herbei =1Rd ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
1	M225	Krankheit erkennen		Entdecke/identifiziere Krankheiten =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "1 Kreatur/Gegenstand/1,5m³ #sofort
1	G295	Lange Schritte		Deine Grundbewegungsrate steigt um 3m =A ~vgm *Du #1h/St
1	V49	Linienbrecher *HOr		+6m für Sturmangriff, +2 KMW Ansturm & Niederrennen =A ~vg >Du *Du #1Min/St
1	K236	Luftblase		Luftblase um Kreatur/Gegenstand =SA ~gmGF >Berührung #1Min/St RW
1	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
1	G301	Magische Fänge		natürliche Waffe +1TW/SW =A ~vgG *Kreatur #1min/St RW
1	V178	Maridenmeisterschaft Und		TW/SW+1 Ziel & Gegner Wasser berühr. ansonst.-4 =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RW
1	G306	Mit Tieren sprechen		mit Tieren sprechen =A ~vg *Du #1min/St
1	V167	Mit Vögeln sprechen *Ten		Vögel beantworten Fragen wie bei Mit Tieren sprechen =A ~vg >Du *Du #10Min
1	RI28	Nachtwache		Wache halten und Vorteile von 8h Schlaf erhalten =A ~vg >Berührung *1 Kreatur/2St #8h od. weniger RW
1	HW31	Pfade der Natur		Gelände wird verbessert, z.B. behandelt als ob ein Pfad vorhanden wäre =A ~vgm/GF *1 Kreatur #8h RW
1	K240	Reichlich Munition		Köcher/Beutel ersetzt entnommenen Munition =A ~vgMGF >Berührung #1Min/St R-
1	NH33	Säuremaul		Bissangriff des Tiergefährten +w4 Säure+1Rd w4 (+1Rd/4ZZ) =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *Tiergef. #1Min/St RW
1	E238	Schattenumhang		Reduziert Wirkung von Hitze/Sonneneinstrahlung =A ~vgm *1Kreatur/St #1h/St RW
1	G324	Schlingen und Fallen entdecken		Entdeckt natürliche, primitive Fallen =A ~vg *Kegel 18m #Konz.10min/St R-
1	G334	Springen		Akrobatik +10 (Zauberstufe5:+20,Zauberstufe9:+30) =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G334	Spurlos Gehen		Ziel hinterlässt keine Spuren =A ~vgG *1Kreatur/St #1h/St RW
1	V199	Starke Schwingen *Str		Fliegen +3m, Manövrierfähigkeit +1St. (max. gut) ~vg >Berührung *1 Kreatur RZ
1	HR29	Steine werfen		Ziel erhält Fähigkeiten Felsen schleudern und Felsen fangen =A ~vgm *berührte Kreatur #1 Min/St RZ
1	AT10	Strahlung entdecken		Strahlung und radioaktive Auren entdecken =A ~vg >36m/St #10Min/St
1	M239	Streitross		Tier erhält Kampfausbildung =1Min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
1	E246	Tanzende Laterne		Laterne folgt Dir =A ~vgf *Berührung #1h/St R-
1	G342	Tier bezaubern		Macht ein Tier zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
1	E246	Tier herbeirufen		1 Tier kommt zu Dir =A ~vgG >Text #1h/St R-
1	KL193	Tierausbildung		Tier erhält eine neue Aufgabe. =1 Min ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Tier #1h/St R-
1	G342	Tierbote		Schickt sehr kleines Tier an bestimmten Ort =1min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St R-

Spruchbuch von Schalelu Andosana, Elf, Kämpfer, Waldläufer = Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
1	G343	Tiere beruhigen		Beruhigt 2W4+St TW an Tieren =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
1	G343	Tiere oder Pflanzen entdecken		Entdeckt bestimmte Art Pflanzen/Tieren =A ~vg >Kegel 120m+12m/St #10min/St R-
1	V179	Undinenfluch *Und		Ziel bewusstl./einschl./handl.unf.: hört auf zu atmen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1h/St RW
1	E248	Unermüdliche Verfolgung		Ignoriere Erschöpfung, wenn Du eilst =A ~vgm *Du #1h/St
1	GM37	Unzerbrechliches Herz		+4 RW geistesbeeinfl. Effekte, die auf neg. Gefühlen beruhen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
1	V38	Urbane Anmut *Hel		+3m GBR, keine 2 Felder um Feld mit Menge zu betreten =A ~vg >Du *Du #1Rd/St
1	G351	Verb. d. Natur herbeizaubern I		natürliche Kreaturen herbei zaubern =1Rd ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
1	G356	Verstricken		Pflanzen verhindern Bewegungen =A ~vgG >120m+12m/St *Radius 12m #1min/St RR
1	G357	Vor Tieren verstecken		Tiere können Ziel nicht entdecken =A ~gG *Berührte Kreatur #10min/St RW
1	MG61	Waffenruf		Waffe von Verb. fliegt in Deine Hand, +2 Angr/Schaden in Rd. =SA ~vg >9m *1 Nahkampfwaffe Verb. #sofort
1	K246	Weiter Schuss		Grundreichweite +3m für genutzte FK-Waffen =A ~vgMGF >Du #1Min/St
1	V167	Winterfedern *Ten		kein Schaden durch Kälte -45°C keine RW =A ~vg >Berührung #24h *gefiederte Kreatur RW
1	K248	Wissen des Meisterschützen		Überleben+4, in Wildnis bewegen/Spuren suchen ohne Malus =1Rd ~vg >Du #1h/St
1	M247	Wissen über den Feind		Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster =1Min ~vgGF *Du #sofort R-
1	KL198	Wurfdorn		Wurfspeer macht getroffenes Ziel kränkelnd. =A ~vg >0m #1Min/St R-
1	TD25	Zeichen der Dämmerblume		Info übermitteln, dass Du Anhänger Sarenrae bist =A ~gf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #1h/St R-
1	V49	Zerfleischendes Maul *HOr		Bissangriff 1W4+St-Mod; KT: 1 Pkt. Blutungsschaden =A ~vg >Du *Du #1Min/St
1	K249	Zurückkehrende Waffe		geworfenen Waffe erhält die Eigenschaft Rückkehr =A ~vg >7,5m+1,5m/2St RW

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername	Volk	Primäre Klasse	
Jakardros Sovark	Mensch	Waldläufer	8

Heimat	Gottheit	Größenkategorie	Zweite Klasse	Stufe
0	0	Mittelgroß		0

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe	Extra Magie Stufen Prestige
Master	Runnenherrscher	CG	M	40	180	175	Schwarz	Grau	-	0	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	12	1		
GE Geschick.	17	3		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	11	0		
WE Weisheit	15	2		
CH Charisma	9	-1		

TP Trefferpunkte — Gesamt 72 — SR

Trefferwürfel 1:w10

Wunden

Tod bei: -12

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 3 (Gesamt) - 3/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK Rüstungsklasse: 16 (Gesamt) = 10 + 3 (Rüstung) + 0 (Schild) + 3 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + (Sonstige) + (Temp)

Berührung Rüstungsklasse: 13

Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse: 13

Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	9	6	3				
WILLEN (Weisheit)	4	2	2				
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	7	6	1				

GRUND-ANGRIFFSBONUS 8/3

Zauber Resistenz

KMB 9 (Gesamt) = 8 (GAB) + 1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige)

Modifikatoren

KMV 22 (Gesamt) = 8 (GAB) + 1 (ST-Mod) + 0 (Größe) + 3 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

Bewegungsrate Land

	Meter	Felder	Temp
Grundbewegung	9	6	
Mit MS/S Rüstung	6	4	

TW

	Meter	Felder
Fliegend		
Manövrierfähigkeit		
Schwimmend	Meter	Felder
Kletternd	Meter	Felder
Grabend	Meter	Felder

Temp

Version 6.010 Gedruckt am: 11.11.2016

WAFFEN

Trefferwurf							Schaden				MehrereWaffen	ok	Art+Typ
Grd	Ung	2H	ST GE	Mag	Sonst	bei Wurf	ST	Mag	Sonst	Notizen			Kritisch
										Munition			Speziell
										usw.	Seite		Reichweite
										Kompositlangbogen +X		Einzelwaffe	S KF
						+12/7				1W8+2		Stärkebogen +1	x3
		3	1					1	1			Schockbogen+w6	-
											G145	20 Pfeile	33 m
										Langschwert		Einzelwaffe	H KE
						+10/5				1W8+1		Meisterarbeit	19-20/x2
		1	1				1				G148		-

Anzeige: Alle Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 8

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attrib	Rüstung	Klasse Ränge	Xtra
[ ] Akrobatik #	2	GE 3	-1	0	
[ ] Auftreten	-1	CH -1		0	
[ ] Auftreten	-1	CH -1		0	
[X] Beruf *	-	WE 2		0	
[X] Beruf *	-	WE 2		0	
[ ] Bluffen	-1	CH -1		0	0(2)
[ ] Diplomatie	-1	CH -1		0	
[X] Einschüchtern	10	CH -1		8	3
[ ] Entfesselungskunst #	2	GE 3	-1	0	
[ ] Fingerfertigkeit *#	-	GE 3	-1	0	
[ ] Fliegen #	2	GE 3	-1	0	
[X] Handwerk	0	IN		0	
[X] Handwerk	0	IN		0	
[X] Handwerk	0	IN		0	
[X] Heilkunde	2	WE 2		0	
[X] Heimlichkeit #	13	GE 3	-1	8	3(2)
[X] Klettern #	0	ST 1	-1	0	
[ ] Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH -1		0	
[ ] Mechanismus ausschalten *#	-	GE 3	-1	0	
[X] Mit Tieren umgehen *	10	CH -1		8	3
[ ] Motiv erkennen	2	WE 2		0	0(2)
[X] Reiten #	2	GE 3	-1	0	
[ ] Schätzen	0	IN		0	
[X] Schwimmen #	0	ST 1	-1	0	0(4)
[ ] Sprachenkunde *	8	IN		8	0
[X] Überlebenskunst	13	WE 2		8	3(5)
[ ] Verkleiden	-1	CH -1		0	
[X] Wahrnehmung	13	WE 2		8	3(4)
[ ] Wissen Adel *	-	IN		0	0(2)
[ ] W. Arkanes*	-	IN		0	0(2)
[ ] W. Baukunst*	-	IN		0	0(2)
[ ] Wissen Die Ebenen *	-	IN		0	0(2)
[X] Wissen Geographie *	7	IN		4	3(4)
[ ] Wissen Geschichte *	-	IN		0	0(2)
[X] Wissen Gewölbekunde *	-	IN		0	0(2)
[ ] Wissen Lokales *	-	IN		0	0(2)
[X] Wissen Natur *	7	IN		4	3(2)
[ ] Wissen Religion *	-	IN		0	0
[X] Zauberkunde *	-	IN		0	0
[ ]				0	
[ ]				0	

[X] Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:

Fertigkeitspunkte: 56

Noch zu vergeben: 0

NOTIZEN

Kernschuß TW+1 <0m

Kernschuß +1 < 9m, Schnelles Schießen: Als VA 2.ter Schuß, alle TW-2

Tödliche Zielgenauigkeit: TW-3 Schaden+6

HELDENPUNKTE

SITUATIONSMODIFIKATOREN

Bevorzugtes Gelände: Gebirge +4, Wald +2

SPRACHEN Akkо, Drakonisch, Elf

Gemein, Gnom, Goblin, Riesisch, Schoanti, Sylvanisch, Varisisch

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE (nur eine Rüstung)	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Beschlagene Lederrüstung	Leicht	3	-1	15%	20	5		G151
Schild								
	Summe:	3 /	-1	15%	20	5		

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber
Arkane			
0.			
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
Göttliche			
0.			
1.	2		13
2.	2		14
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Konzentration: W20 + 10

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Waldläufer Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.

WAFFEN	Anz.	Gew.
Kompositlangbogen +X		
Langschwert		

GESAMTGEWICHT 20 #

Leichte Last	43 #	Über Kopf stemmen	130 #
Mittlere Last	86 #	Vom Boden aufheben	260 #
Schwere Last	130 #	Schieben oder Ziehen	650 #

Extra ST für Tragen:

GELD

KM	
SM	
GM	160
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe	(M)
	75.000	

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Bund des Jägers (Tier – Feuerfellpuma namens Kibb)

Vorbereitete Zauber (ZS 5
2. – Leichte Wunden heilen, Rindenhaut
1. – Mit Tieren sprechen, Tierbote

Konzentration +2)

Talente/Wesenszüge Art

Abhärtung
Ausdauer
Ausweichen K
Kernschuss K
Mehrfachschuss K
Präzisionsschuss K
Schnelles Schießen K
Tödliche Zielgenauigkeit K

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult
---Waldläufer-- (G81,E142) ## *1 Spuren lesen, Tierempathie *3 BT: Ausdauer *4 Bund des Jägers *5 2.Erzfeind *6 Kampfstiltalent 2 *7 Unterholz durchqueren *8 Schneller Verfolger 2. Bevorzugtes Gelände

Kräfte von Jakardros Sovark

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Waldläufer	E21	1TP / 1FP / +1 TP oder Fertigkeitsrang für Tiergefährten
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Waldläufer		
Waffen Waldläufer	G80	Einfache und Kriegswaffen, L+MS Rüstungen, Schilde außer Turmschild
Erzfeind Wal	G80	Erzfeind 1/5St: +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erkennen,Überlebensk.,Wahrnehmung,Wissen (+2/Feind>1)
Spuren lesen (AF) Wal	G81	Überlebenskunst +½St, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
Tierempathie (AF) Wal	G81	Einstellung eines Tieres verbessern: St+CHMod+w20 =1Min >9m
Kampfstiltalent (AF) Wal	G81	Kampfstiltalent wählen: Bonustalent St 2, 6, 10, 14, 18
Ausdauer Wal	G81	Ausdauer als Bonustalent
Bev. Gelände (AF) Wal	G82	im Gelände: +2 INI,Heimlichkeit,Überlebenskunst,Wahrnehmung,Geographie, keine Spuren(+2/Gel.>1)
Bund des Jägers (AF) Wal	G82	1. Tiergefährte, 2. BA aufgeben: Verbündete 9m: ½Erzfeindbonus>1Gegner für WEMod*Rd
Unterholz durchqueren (AF) Wal	G82	volle Bewegungsrate durch jede Art von Unterholz
Schneller Verfolger (AF) Wal	G82	normale Bewegung bei Spur mit Überlebenskunst verfolgen ohne Malus -5, Bewegung*2: -10
Talente		
Abhärtung	G113	3TP + 1TP/St>3
Ausdauer	G119	+4 auf Würfe>Erschöpfungs-NT Schaden, Hitze, Kälte, in L+MS Rüstung schlafen ohne Erschöpfung
Ausweichen K	G119	RK +1
Kernschuss K	G124	TW/SW +1 innerhalb 9m
Mehrfachschuss K	G128	VA mit Bogen: erster Angriff mit 2 Pfeilen, Treffer=Beide, Krit nur einmal werten, ST Bonus auf beide
Präzisionsschuss K	G128	Fernkampfangriff auf Gegner im Nahkampf ohne Malus von -4
Schnelles Schießen K	G130	Fernkampf als VA: zweiter Schuß, alle TW-2
Tödliche Zielgenauigkeit K	G130	Fernkampf TW-1, Schaden+2 (Gab+4=-2+4, 8:-3+6, 12:-4+8, 16:-5+10, 20:-6+12)
Waffen		
Kompositlangbogen +X	G145	+ ST-Bonus (max. den des Bogens)

Spruchbuch von Jakardros Sovark, Mensch, Waldläufer

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe Ort Spruch Beschreibung

Spruchbuch von Jakardros Sovark

Kl.1: Waldläufer 8, Kl.2: - , Kl.3: -

Konz. Stufe-Sprüche

1: W20+10 , 1-2, 2-2

2-31: Stufe2-3 Sprüche + 1 Bonus, 4∞ = 4 Sprüche beliebig oft gedruckt am: 11.11.16

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
		Waldläufer		
1	E202	Abdrücke lesen		Erkenne das Aussehen einer Kreatur aus ihren Spuren =1min ~vgm *Berührung R-
1	E202	Aberrationen entdecken		Enthüllt Präsenz von Aberrationen =A ~vg >120m+12m/St #Konzentration max 10min R-
1	G242	Alarm		Schützt einen Bereich =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Radius 6m #2 h/St R-
1	KL172	Alarm gegen Unsichtbare		Wie Alarm; reagiert aber nur auf unsichtbare Kreaturen. =10 Min/St ~vgF/GF >7,5m+1,5m/2St "Rad6m #2h/St R-
1	E203	Ameisenstärke		Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur =A ~vgMG *Berührung #2h/St RZ
1	E204	Aspekt des Adlers		Wahrnehmung+3, Fernkampfangriffe TW+1, Kritisch 19-20/x3 =A ~vgG *Du #1Min/St
1	K223	Befreiender Befehl		Wurf auf Entfesselungskunst (+20) =AA ~v >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur RW
1	TT24	Begleiter schützen		Wie Anderen Schützen, jedoch nur auf Tiergefährten/Vertrauten =A ~vgF >7,5m+1,5m/2St *Tiergef./Vertr. #1h/St RW
1	E208	Bleiklingen		Nahkampfwaffen wirken, als wären sie 1 Kategorie größer =A ~vg *Du #1min/St
1	K226	Bogenstock		Bogen wird hart wie Stahl: Nahkampf: Knüppel/Kampfstab =SA ~v >Du *Bogen #1Rd/St RW
1	V19	Chamäleon *Elf		+4 Heimlichkeit, halbe BW: ohne Deckung od. Tarnung =A ~g >Du #10Min/St
1	KL175	Donnerndes Aufstampfen		Bringe eine Kreatur innerhalb der Reichweite zu Fall. =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #Augenbl. R-
1	E213	Durchschlagende Geschosse		Pfeile wirken, als wären sie 1 Kategorie größer =A ~vg *Du #1min/St
1	V79	Eisenbart *Zwe		+1 RK, Zauber mit verb. Komp. 20% Patzerchance =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
1	G266	Elementen trotzen		Leben in -45°-+50° =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
1	G266	Energien widerstehen		Energieresistenz 10, (St7-20, St11-30) =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
1	SG28	Entlauben		Berührungsangriff Entf. gg. Pflanze: 2W8 Schaden =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #Augenbl. R-
1	KL175	Erhöhte Aufmerksamkeit		Deine Erinnerungsfähigkeit/Informationsverarbeitungsgabe werden verbessert. =A ~vM/GF >Du *Du #10Min/St
1	E217	Federleicht		Ignoriere schwieriges Gelände =A >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #10min/St RZ
1	K228	Feindseligkeit hervorrufen		als AA: Ziel greift Dich statt Verbündeten an =A ~vgm >Du #1Rd/St RW
1	M217	Gefahrensinn		Ziel: Initiativewurf + Zauberstufe (max.5) =A ~vg >Berührung #1Min/St RW
1	HW30	Gepardensprint		Bewegungsrate auf das Zehnfache ansteigen lassen =SA ~v >Du *Du #1Rd
1	E223	Geruchlosigkeit		Ziel: nicht mit Geruchssinn aufgespürbar =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St #1h/St RZ
1	E223	Geschärfte Sinne		+2 auf Wahrnehmung+Dämmersicht =A ~vMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	V19	Gewispertes Wissen *Elf		+4 Bonus auf Wissensfertigkeit passend zum Gelände =VA ~vgM/GF >Du #10Min/St
1	G283	Gift entdecken		Entdeckt Gift in Kreatur/Gegenstand =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "Würfel 1,5m #sofort R-
1	G284	Gift verzögern		verzögert Gift 1 h/St =A ~vgG *Berührte Kreatur #1h/St RZ
1	TD25	Gläubige entdecken		andere Verehrer Deiner Gottheit aufspüren =A ~vgGF >18m *Kegel #bis 1Min/St R-
1	K231	Gleißendes Metall		Zielwaffe entflammt: +w4 Feuer, endet im Wasser =A ~vg >Berührung #1Rd/St RZ
1	E224	Gleiten		Beim fallen kein Sturzschaden + gleiten 18m/Rd =A ~vgMG *Du #1min/St bis zur Landung
1	HR28	Hohle Klingen		Ziel verursacht Schaden wie eine Kategorie kleiner =1Rd ~vg >30m+3m/St *1 Kreatur #1 Rd/St RZ
1	KL0	Improvisierte Waffe ausbalancieren		Verwandelt 1 imp. Waffe > eine Einfache/Kriegswaffe von MA =A ~vgGF >Berührung *Waffe #1 Min/St RW
1	VS21	Innerer Fokus		göttl. Fokuskomponenten für Zauber ignorieren =A ~vgGF >Du #10Min/St R-
1	E228	Jagdgeheul		Behandle Gegner als Erzfeinde =A ~vg "Radius 6m #1Rd/St RW
1	M223	Jagdhorn		Erzeuge drei Noten, die kilometerweit gehört werden =A ~g >Du #1Rd
1	HU26	Kadaverkompass		Organe 1 Ziels beleben, die zum letzten Beherrscher der Kreatur führen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Untoter #10Min/St RW
1	M224	Kleinen Verbündeten herbeizaubern		Zaubere 1W3 sk/k Tiere herbei =1Rd ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
1	M225	Krankheit erkennen		Entdecke/identifiziere Krankheiten =A ~vg >7,5m+1,5m/2St "1 Kreatur/Gegenstand/1,5m³ #sofort
1	G295	Lange Schritte		Deine Grundbewegungsrate steigt um 3m =A ~vgm *Du #1h/St
1	V49	Linienbrecher *HOr		+6m für Sturmangriff, +2 KMW Ansturm & Niederrennen =A ~vg >Du *Du #1Min/St
1	K236	Luftblase		Luftblase um Kreatur/Gegenstand =SA ~gmGF >Berührung #1Min/St RW
1	G299	Magie lesen		magische Schriften lesen =A ~vgf *Du #10min/St
1	G301	Magische Fänge		natürliche Waffe +1TW/SW =A ~vgG *Kreatur #1min/St RW
1	V178	Maridenmeisterschaft Und		TW/SW+1 Ziel & Gegner Wasser berühr. ansonst.-4 =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RW
1	G306	Mit Tieren sprechen		mit Tieren sprechen =A ~vg *Du #1min/St
1	V167	Mit Vögeln sprechen *Ten		Vögel beantworten Fragen wie bei Mit Tieren sprechen =A ~vg >Du *Du #10Min
1	RI28	Nachtwache		Wache halten und Vorteile von 8h Schlaf erhalten =A ~vg >Berührung *1 Kreatur/2St #8h od. weniger RW
1	HW31	Pfade der Natur		Gelände wird verbessert, z.B. behandelt als ob ein Pfad vorhanden wäre =A ~vgm/GF *1 Kreatur #8h RW
1	K240	Reichlich Munition		Köcher/Beutel ersetzt entnommenen Munition =A ~vgMGF >Berührung #1Min/St R-
1	NH33	Säuremaul		Bissangriff des Tiergefährten +w4 Säure+1Rd w4 (+1Rd/4ZZ) =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *Tiergef. #1Min/St RW
1	E238	Schattenumhang		Reduziert Wirkung von Hitze/Sonneneinstrahlung =A ~vgm *1Kreatur/St #1h/St RW
1	G324	Schlingen und Fallen entdecken		Entdeckt natürliche, primitive Fallen =A ~vg *Kegel 18m #Konz.10min/St R-
1	G334	Springen		Akrobatik +10 (Zauberstufe5:+20,Zauberstufe9:+30) =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
1	G334	Spurlos Gehen		Ziel hinterlässt keine Spuren =A ~vgG *1Kreatur/St #1h/St RW
1	V199	Starke Schwingen *Str		Fliegen +3m, Manövrierfähigkeit +1St. (max. gut) ~vg >Berührung *1 Kreatur RZ
1	HR29	Steine werfen		Ziel erhält Fähigkeiten Felsen schleudern und Felsen fangen =A ~vgm *berührte Kreatur #1 Min/St RZ
1	AT10	Strahlung entdecken		Strahlung und radioaktive Auren entdecken =A ~vg >36m/St #10Min/St
1	M239	Streitross		Tier erhält Kampfausbildung =1Min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
1	E246	Tanzende Laterne		Laterne folgt Dir =A ~vgf *Berührung #1h/St R-
1	G342	Tier bezaubern		Macht ein Tier zum Freund =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1h/St RW
1	E246	Tier herbeirufen		1 Tier kommt zu Dir =A ~vgG >Text #1h/St R-
1	KL193	Tierausbildung		Tier erhält eine neue Aufgabe. =1 Min ~vgm >7,5m+1,5m/2St *1 Tier #1h/St R-
1	G342	Tierbote		Schickt sehr kleines Tier an bestimmten Ort =1min ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Tag/St R-

Spruchbuch von Jakardros Sovark, Mensch, Waldläufer

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
1	G343	Tiere beruhigen		Beruhigt 2W4+St TW an Tieren =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
1	G343	Tiere oder Pflanzen entdecken		Entdeckt bestimmte Art Pflanzen/Tieren =A ~vg >Kegel 120m+12m/St #10min/St R-
1	V179	Undinenfluch *Und		Ziel bewusstl./einschl./handl.unf.: hört auf zu atmen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #1h/St RW
1	E248	Unermüdliche Verfolgung		Ignoriere Erschöpfung, wenn Du eilst =A ~vgm *Du #1h/St
1	GM37	Unzerbrechliches Herz		+4 RW geistesbeeinfl. Effekte, die auf neg. Gefühlen beruhen =A ~vg >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
1	V38	Urbane Anmut *Hel		+3m GBR, keine 2 Felder um Feld mit Menge zu betreten =A ~vg >Du *Du #1Rd/St
1	G351	Verb. d. Natur herbeizaubern I		natürliche Kreaturen herbei zaubern =1Rd ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
1	G356	Verstricken		Pflanzen verhindern Bewegungen =A ~vgG >120m+12m/St *Radius 12m #1min/St RR
1	G357	Vor Tieren verstecken		Tiere können Ziel nicht entdecken =A ~gG *Berührte Kreatur #10min/St RW
1	MG61	Waffenruf		Waffe von Verb. fliegt in Deine Hand, +2 Angr/Schaden in Rd. =SA ~vg >9m *1 Nahkampfwaffe Verb. #sofort
1	K246	Weiter Schuss		Grundreichweite +3m für genutzte FK-Waffen =A ~vgMGF >Du #1Min/St
1	V167	Winterfedern *Ten		kein Schaden durch Kälte -45°C keine RW =A ~vg >Berührung #24h *gefiederte Kreatur RW
1	K248	Wissen des Meisterschützen		Überleben+4, in Wildnis bewegen/Spuren suchen ohne Malus =1Rd ~vg >Du #1h/St
1	M247	Wissen über den Feind		Erhalte Bonus von +10 auf einen Wissenswurf über ein Monster =1Min ~vgGF *Du #sofort R-
1	KL198	Wurfdorn		Wurfspeer macht getroffenes Ziel kränkelnd. =A ~vg >0m #1Min/St R-
1	TD25	Zeichen der Dämmerblume		Info übermitteln, dass Du Anhänger Sarenrae bist =A ~gf >30m+3m/St *1 Kreatur/St #1h/St R-
1	V49	Zerfleischendes Maul *HOr		Bissangriff 1W4+St-Mod; KT: 1 Pkt. Blutungsschaden =A ~vg >Du *Du #1Min/St
1	K249	Zurückkehrende Waffe		geworfenen Waffe erhält die Eigenschaft Rückkehr =A ~vg >7,5m+1,5m/2St RW
2	E202	Adlerauge		Erzeugt einen magischen Sensor hoch über Dir =1min ~vfG >120m+12m/St #1min/St RZ
2	SG28	Affengang		BR Klettern 9m, +8 auf Klettern =A ~vgm >Berührung *1 Kreatur #10Min/St RW
2	E204	Aspekt des Bären		+2 auf RK und Kampfmanöverwürfe =A ~vgG *Du #1Min/St
2	E205	Auge des Jägers		+20 Wahrnehmung, um 1 Ziel zu entdecken =A ~vgG >30m+3m/St *1 Kreatur #1Min/St R-
2	G247	Ausdauer des Ochsen		Ziel erhält +4 auf KO =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	V142	Blut wittern *Ork		Ziel Fähigkeit Geruchssinn für verletzte Kreaturen =A ~vg >30m+3m/St ^Rad9m *1Kr/2St #1Min/St RW
2	K226	Blutendes Auge		Kopftreffer, Blutungsschaden, TW kum.Malus -1 =A ~vg >Berührung *Hiebwaffe #1Rd/St RW
2	E209	Bluthund		Erhalte Geruchssinn =A ~vgm *Du #1h/St
2	V79	Bodenhebung *Zwe		1 Feld 1,5m anheben, solange Ziel sich darauf befindet =A ~vg >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RZ
2	G260	Dornenwuchs		Bodenbewuchs: 1W4/1,5m+verlangsamen =A ~vgG >30m+3m/St *Würfel 6m/St #1h/St RR
2	ZK0	Erfrischendes Wort		Zustände um Stufe vermindert =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1 Kreatur #Augenbl. RW
2	KL176	Erzfeindverständnis		Verleiht anderen einen Bonus gegen deine Erzfeinde. =A ~vgGF >7,5m+1,5m/2St *Du + 1 Kreatur/3St #1Min/St R-
2	V131	Falle verbessern *Kob		Effekt für Falle auswählen, HG wird gesteigert =A ~vg >7,5m+1,5m/2St RW #so
2	E218	Festbeißen		Kreatur erhält Angriff mit Natürlicher Waffe =A ~vgm *Berührte Kreatur #1Rd/St RZ
2	HW30	Flug des Raben		Bewegungsrate Fliegen (gut) 15 m =SA ~v >Du *Du #1Rd
2	KL179	Gefährten schützen		Wie Anderen schützen, betrifft aber deine Gefährtenkreatur. =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *Gefährtenkreatur #1h/St RW
2	K222	Gem. Ameisenstärke		Tragkraft x3, aufteilbar in 2h-Intervallen =A ~vgMG *Berührung #2h/St RZ
2	K249	Gem. Zurückkehrende Waffe		geworfenen Waffe erhält Eigenschaft Rückkehr, aufteilbar in 1Min-Int. =A ~vg >7,5m+1,5m/2St RW
2	K226	Gem. Elementen trotzen		Leben in -45°-+50°, aufteilbar in 1h-Intervallen =A ~vg *Berührte Kreatur #24h RW
2	E223	Genießbar machen		max5 Pf./St Gegenstände werden Nahrung =A ~vgm *berührter Gegenstand #sofort RW
2	M218	Gesteigerte Aufmerksamkeit		Ziel erhält Bonus bei Würfen auf Wahrnehmung =A ~vgm >Berührung *1 Kreatur #1Min/St RW
2	E224	Gift beschleunigen		Beschleunigt einsetzen von Giften =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RZ
2	TT24	Jagdhelfer		Pro 4 Klassenstufen ein Klassenmerkmal mit Tiergefährten teilen =A ~vgGF >Berührung *Tiergef. #1h/St RW
2	MG55	Jagdwissen		Wissensfertigkeit Schwäche Gegner: 20 nehmen =A ~vgm >Du *Du #1Min/St
2	G292	Katzenhafte Anmut		Geschicklichkeit +4 =A ~vgm *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	KL183	Kränkelndmachendes Verstricken		Wie Verstricken: Pflanzensaft macht kränkelnd. =A ~vgGF >120m+12m/St *Pflanzen Rad12m #1Min/St RR/RZ
2	V155	Krankheit verzögern *Rat		Kurz. Immun>Krankh., Wurf ZS>SG Krankh. Auch Akkute =A ~vgGF >Berührung *1Kreatur #1Tag RZ
2	KL183	Kugelbarriere		Adamantkugeln halten Feuerwaffenangriffe auf. =A ~vgF >Du *Du #10Min/St
2	E230	Lagerplatz verstecken		Verbirgt alle Spuren des Lagers =10min ~vgm >7,5m+1,5m/2St "Würfel 6m #2h/St RW
2	KL184	Lebensband zum Verb.		Spüre, wenn Verb. verwundet wird, rufe ihn herbei. =A ~vgM/GF >Berührung *Vertrauter/TierGF #1Min/St RZ
2	G296	Leichte Wunden heilen		Heilt 1W8+1/St (max +5) =A ~vg *Berührte Kreatur #sofort RW
2	E230	Leitstern		ungefähre Entfernung zum Ort des Zauberns bekannt =1min ~vgm *Du #1Tag/St
2	HW31	Lichter Hain		Bereich wird von Bewuchs befreit =10min ~vgm/GF >7,5m+1,5m/2St #2h/St R-
2	TT25	Meeresross		Tiergefährte/Reittier Aquatisch/Amphibie/BR Schwimmen wie Land/BR Land 3m =A ~vgGF >Berührung *Reittier #10Min/St RW
2	G306	Mit Pflanzen sprechen		Mit Pflanzen/Pflanzenkreaturen sprechen =A ~vg *Du #1min/St
2	K237	Mühelose Rüstung		Bewegungsrate wie ohne Rüstung, RK-Malus+1+1/5St =A ~vg >Du #1Min/St
2	K237	Nachladende Hände		Phantomhände laden FK/Feuerwaffe mit mag. Munition nach =A ~vg >Berührung #1Rd/ZS RW
2	E234	Pfeilexplosion		Kopien 1 Pfeiles, der getötet hat: Text =A ~vgm >120m+12m/St *Radius 9m #sofort R-
2	K239	Querschläger		Munition trifft weitere Ziele 1 Ziel/3ZS =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St RW
2	HN31	Rankenschlag		Natürliche Angriffe +1W6; Gegner bei Treffer evtl. verstrickt =A ~vg >Persönl. *Du #1 Rd/St RR
2	G319	Rindenhaut		natürliche Rüstungen +2 (oder höher) =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St R-
2	E238	Schatzkarte erschaffen		Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte =1h ~vgm *Kreatur #sofort R-
2	G324	Schlinge		Erschafft mag. Falle =3Rd ~vgG "Kreis Ranken/Seil 60+60cm/St #Auslöser/Riss R-
2	G326	Schutz vor Energien		Absorbiert 12/St max 120 einer Art Energie =A ~vgG *Berührte Kreatur #10min/St RZ
2	E242	Schützende Hand		Schützt vor Gelegenheitsangriffen: Text =A ~vgG *Du RW
2	E242	Schützendes Lagerfeuer		Sicheres Gebiet um Lagerfeuer: Text =A ~vgMG >7,5m+1,5m/2St *Radius 6m #2h/St R-
2	V59	Schutzzauber des Ausweichens *Hal		Gegner min. 1 Kat größer & verfehlt: 1,5m weg bewegen (+1,5m je 5 ZS) =A ~vg >Du *Du #1Rd/St
2	K242	Schwäche aufspüren		Bei Krit: Schaden 2x würfen, besseres nehmen =A ~vgMGF >Du #1Min/St
2	KL184	Schwächerer Luftweg		Du kannst mit Einschränkungen durch die Luft gehen. =A ~vgGF >Du *1 Kreatur #1h/St R-
2	E243	Segen des Chamäleons		Heimlichkeit+4 + Tarnung =A ~vgG *Du #1min/St
2	K242	Soldaten der Wildnis		Pflanzen greifen für Dich an =A ~vg >Rad9m #1Rd/St R-
2	E244	Steinschlag		2W6 Wucht =A ~vgG >30m+3m/St "Radius12mHöhe6m #1Rd/St R-
2	G342	Tier festhalten		Lähmt ein Tier =A ~vgFG >30m+3m/St #1Rd/St RW
2	K244	Tieraspekt		Du erhältst Vorzüge eines Tieres =A ~vgmGF >Du #1Min/St R-

Spruchbuch von Jakardros Sovark, Mensch, Waldläufer

= Zeit ~ Komponenten > RW " Bereich * Ziel # Dauer R Rettungswurf ^ Anzahl/Tag

Stufe	Ort	Spruch		Beschreibung
2	RI29	Tragbarer Gefährte		hilfsbereites Tier in Stein verkleinern und mitnehmen =A ~vgm >Berührung *1 Kreatur #Permanent R-
2	TT25	Turner		Tiergefährte volle BR bei Akrobatik, Bonus ZS x2 Akro. > GGA =SA ~vg >7,5m+1,5m/2St *Tiergef. #1Rd R-
2	M243	Unterschlupf aus Spinnennetz		Spinnennetz: Kugel Rad3m, Halbkugel Rad6m =1Min ~vgGF >7,5m+1,5m/2St #1h/St R-
2	G352	Verb. d. Natur herbeizaubern II		natürliche Kreaturen herbei zaubern =1Rd ~vgG >7,5m+1,5m/2St #1Rd/St R-
2	E251	Verhalten durchschauen		Motiv erkennen/Wahrnehmung +5 =A ~vgm *Du #10min/St
2	E251	Vielseitige Waffe		Verwandelt 1Waffe/50Projektile zu SR Umgehung =A ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1min/St RW
2	G362	Weisheit der Eule		Weisheit +4 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #1min/St RW
2	E253	Wellenritt		Welle: Bewegung+3, abwärts+6 =A ~vgMG *Berührte Kreatur #10min/St RR
2	M247	Wildheit des Dachses		Verdoppelt Bedrohung =A ~vg >7,5m+1,5m/2St *1Waffe/3St #Konzentration RW
2	HW31	Wildnisinstinkt		Wahrnehmung+5 für ÜberraschungsRd; kein Malus im Schlaf, bei Gefahr aufwachen =A ~vgGF >Du *Du #8h
2	G364	Windwall		Wand 3m/St x 1,5m/St: Lenkt ab und schützt =A ~vgMG >30m+3m/St #1Rd/St R-
2	K248	Wohlwollendes Gehölz		1Kreatur/3St keine Mali im Unterholz =1Rd ~vgm >7,5m+1,5m/2St #1Min/St

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername	Volk	Primäre Klasse		
Thal Temros	Mensch	Kämpfer	4	

Heimat	Gottheit	Größenkategorie	Zweite Klasse	Stufe	↑Extra↑ Magie Stufen Prestige
0	0	Mittelgroß	Waldläufer	2	

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe	
Master	Runenherrscher	NG	M	42	195	230	Keine	Braun	-	0	

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	18	4		
GE Geschick.	13	1		
KO Konstitution	14	2		
IN Intelligenz	10	0		
WE Weisheit	12	1		
CH Charisma	8	-1		

TP Trefferpunkte: Gesamt 53 | SR

Trefferwürfel 1:w10 2:w10

Wunden: 0

Tod bei: -14

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 1 (Gesamt) - 1/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK Rüstungsklasse: 18 (Gesamt) = 10 + 6 (Rüstung) + 0 (Schild) + 1 (GE-Mod) + 0 (Größe) + (Nat-Rüst.) + (Ablenkung) + 1 (Sonstige) + (Temp)

Berührung Rüstungsklasse	11	Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse	17	Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	Grund	Attrib	Magie	Sonstige	Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	5	4	1				
WILLEN (Weisheit)	2	1	1				
ZAHIGKEIT (Konstitution)	9	7	2				

GRUND-ANGRIFFSBONUS	6/1	Zauber Resistenz	

KMB	Gesamt 10	= GAB 6	+ ST-Mod 4	+ Größe 0	+ Sonstige	Modifikatoren
KMV	Gesamt 21	= GAB 6	+ ST-Mod 4	+ Größe 0	+ GE-Mod 1	+ Sonstige + 10

Bewegungsrate Land	9 Meter	6 Felder	Temp	6 Meter	4 Felder	Temp	Temp
TW				Grundbewegung			Mit MS/S Rüstung

Meter Fliegend	Felder Manövrierfähigkeit	Meter Schwimmend	Meter Kletternd	Felder Grabend

Version 6.010 Gedruckt am: 11.11.2016

WAFFEN

Trefferwurf: Grö	Dng	2H	ST GE	Mag	Sonst	Schaden: bei Wurf	ST	Mag	Sonst	MehrereWaffen	ok	Art+Typ
										Notizen		Kritisch
										Munition		Speziell
										usw.	Seite	Reichweite

Streitaxt										Haupthand (+Leichte)		H KE
+10/5						1W8+7				mag. +1		x3
	-2	4	1	1			4	1	2	Hefteiger Angriff	G142	-

Beil										Zweithandwaffe		H KL
+10						1W6+5				mag.+1		x3
	-2	4	1	1			4	1			G142	-

Kompositlangbogen +X												S KF
+7/2						1W8+2				Bogen +2		x3
		1							2	20 Pfeile		-
											G145	33 m

Anzeige: Alle Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

Kampf mit 2 Waffen

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 6

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attrbut	Rüstung	Ränge	Klasse	Xtra
[ ] Akrobatik #	-3	GE 1	-4		0	
[ ] Auftreten	-1	CH -1			0	
[ ] Auftreten	-1	CH -1			0	
[X] Beruf * Belagerungsingenieur	6	WE 1		2	3	
[X] Beruf *	-	WE 1			0	
[ ] Bluffen	-1	CH -1			0(2)	
[ ] Diplomatie	-1	CH -1			0	
[X] Einschüchtern	-1	CH -1			0	
[ ] Entfesselungskunst #	-3	GE 1	-4		0	
[ ] Fingerfertigkeit *#	-	GE 1	-4		0	
[ ] Fliegen #	-3	GE 1	-4		0	
[X] Handwerk Steinmetz	7	IN		4	3	
[X] Handwerk	0	IN			0	
[X] Handwerk	0	IN			0	
[X] Heilkunde	1	WE 1			0	
[X] Heimlichkeit #	-3	GE 1	-4		0	
[X] Klettern #	5	ST 4	-4	2	3	
[ ] Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH -1			0	
[ ] Mechanismus ausschalten *#	-	GE 1	-4		0	
[X] Mit Tieren umgehen *	6	CH -1		4	3	
[ ] Motiv erkennen	1	WE 1			0(2)	
[X] Reiten #	-3	GE 1	-4		0	
[ ] Schätzen	0	IN			0	
[X] Schwimmen #	0	ST 4	-4		0	
[ ] Sprachenkunde *	-	IN			0	
[X] Überlebenskunst	10	WE 1		6	3(3)	
[ ] Verkleiden	-1	CH -1			0	
[X] Wahrnehmung	10	WE 1		6	3(2)	
[ ] Wissen Adel *	-	IN			0(2)	
[ ] W. Arkanes*	-	IN			0(2)	
[X] W. Baukunst*	5	IN		2	3(2)	
[ ] Wissen Die Ebenen *	-	IN			0(2)	
[X] Wissen Geographie *	-	IN			0(2)	
[ ] Wissen Geschichte *	-	IN			0(2)	
[X] Wissen Gewölbekunde *	-	IN			0(2)	
[ ] Wissen Lokales *	-	IN			0(2)	
[X] Wissen Natur *	-	IN			0(2)	
[ ] Wissen Religion *	-	IN			0	
[X] Zauberkunde *	-	IN			0	
[ ]					0	
[ ]					0	

[X] Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:

Fertigkeitspunkte: 26

Noch zu vergeben: 0

NOTIZEN

Erzfeind Drachen+2, Riesen +4

Heftiger Angriff -2/+4

HELDENPUNKTE

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Gemeinsprache, Osiriani

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE (nur eine Rüstung)	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Kettenpanzer	Mittel	6	-5	30%	40	2		G151
Schild								
	Summe:	6 /	-4	30%	40	3	RKMalus&maxGE incl. Rüstungstraining 1	

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.

WAFFEN	Anz.	Gew.
Streitaxt		
Beil		
Kompositlangbogen +X		

GESAMTGEWICHT	40 #

Leichte Last	100 #	Uber Kopf stemmen	300 #
Mittlere Last	200 #	Vom Boden aufheben	600 #
Schwere Last	300 #	Schieben oder Ziehen	1500 #

Extra ST für Tragen:

GELD
KM
SM
GM 20
PM

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe (M)
	35.000

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Rüstungstraining+1

Spuren lesen +1, Tierempathie +1

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult

---Kämpfer-- (G52,E98) ## *2, Tapferkeit +1 *3 Rüstungstraining 1 *4 Bonustalent 3

---Waldläufer--- (G81,E142 ## *1 Spuren lesen, Tierempathie, 1.Erzfeind *2 Kampfstiltalent 1

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber

Arkane

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Göttliche

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Konzentration: W20 + 3

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Kämpfer Typ:	-
Waldläufer Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Ausweichen K	
Doppelschnitt K	
Große Zähigkeit	
Heftiger Angriff K	
Kampf mit zwei Waffen K	
Waffenfokus K	
Waffenfokus K	
Waffenspezialisierung K	
Waffenfokus Beil+Streitaxt	
Spezialisierung: Streitaxt	

Kräfte von Thal Temros, Mensch, Kämpfer St.4, Waldläufer St.2

Kräfte von Thal Temros

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Kämpfer	E21	1TP / 1FP / +1 KMV auf Kampfmanöver der Wahl
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Kämpfer		
Waffen Kämpfer	G52	Einfache+Kriegswaffen, alle Rüstungen und Schilde
Bonustalent Käm	G52	Auf St1 und jeder geraden St, nur Kampftalente, jede 4.St kann ein Talent ausgetauscht werden
Tapferkeit (AF) Käm	G52	RW> Furcht +1 (6St:+2, 10:+3, 14:+4, 18:+5)
Rüstungstraining (AF) Käm	G52	Rüstungsmalus -1, max GE-Bonus +1 (St7:+2, 11;+3, 15:+4), kein Belastung in MSR, ab St 7 in SR
Waldläufer		
Waffen Waldläufer	G80	Einfache und Kriegswaffen, L+MS Rüstungen, Schilde außer Turmschild
Erzfeind Wal	G80	Erzfeind 1/5St: +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erkennen,Überlebensk.,Wahrnehmung,Wissen (+2/Feind>1)
Spuren lesen (AF) Wal	G81	Überlebenskunst +½St, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
Tierempathie (AF) Wal	G81	Einstellung eines Tieres verbessern: St+CHMod+w20 =1Min >9m
Kampfstiltalent (AF) Wal	G81	Kampfstiltalent wählen: Bonustalent St 2, 6, 10, 14, 18
Talente		
Ausweichen K	G119	RK +1
Doppelschnitt K	G121	Zweiwaffenkampf: Zweithandwaffe voller Stärkebonus
Große Zähigkeit	G123	Zähigkeitswürfe +2
Heftiger Angriff K	G124	TW/KMB -1; Schaden +2, Zweihändige Waffen +3, -1/+2 je 4St
Kampf mit zwei Waffen K	G124	verringert Malus Hauptwaffe um +2, Zweitwaffe um +6
Waffenfokus K	G135	TW+1 auf eine Waffe
Waffenfokus K	G135	TW+1 auf eine Waffe
Waffenspezialisierung K	G135	Schaden +2 auf eine Waffe
Waffen		
Kompositlangbogen +X	G145	+ ST-Bonus (max. den des Bogens)

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME

Charaktername	Volk	Primäre Klasse	Stufe
Kaven Windstreich	Mensch	Waldläufer	2

Heimat	Gottheit	Größenkategorie	Zweite Klasse	Stufe	↑ Extra ↑ Magie Stufen Prestige
0	0	Mittelgroß	Schurke	5	

Spieler	Kampagne	Gesinnung	Geschl.	Alter	Größe cm	Gewicht #	Haar	Augenfarbe	Dritte Klasse	Stufe
Master	Runenherrscher	CN	M	23	172	170	Braun	Grün	-	0

Attribute	Attribute Werte	Attribute Mod	Temp Werte	Temp Mod
ST Stärke	10	0		
GE Geschick.	18	4		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	13	1		
WE Weisheit	8	-1		
CH Charisma	14	2		

TP Trefferpunkte: Gesamt 49 | SR

Wunden | Trefferwürfel 1:w10 2:w8

Tod bei: -12

Nichttödlicher Schaden

INITIATIVE Modifikatoren: 4 (Gesamt) - 4/0 (GE/Bonus) + (Sonst.)

RK Rüstungsklasse: 20 (Gesamt) = 10 + 3 (Rüstung) + 0 (Schild) + 4 (GE-Mod) + 0 (Größe) + 1 (Nat.Rüst.) + (Ablenkung) + 2 (Sonstige) + (Temp)
Reflexbewegung

Berührung Rüstungsklasse: 14

Auf dem falschen Fuss Rüstungsklasse: 20

Modifikatoren

Rettungswürfe	Gesamt	= Grund	+ Attrib	+ Magie	+ Sonstige	+ Temp	Modifikatoren
REFLEX (Geschicklichkeit)	11	7	4				
WILLEN (Weisheit)	0	1	-1				
ZÄHIGKEIT (Konstitution)	5	4	1				

GRUND-ANGRIFFSBONUS 5 | Zauber Resistenz

KMB 5 (Gesamt) = 5 (GAB) + 0 (ST-Mod) + 0 (Größe) + (Sonstige) | Modifikatoren

KMV 19 (Gesamt) = 5 (GAB) + 0 (ST-Mod) + 0 (Größe) + 4 (GE-Mod) + (Sonstige) + 10

WAFFEN

Trefferwurf: Grd	Ung	2H	ST GE	Mag	Sonst	Schaden: bei Wurf	ST	Mag	Sonst	MehrereWaffen	ok	Art+Typ
										Notizen		Kritisch
										Munition		Speziell
										usw.	Seite	Reichweite
Rapier										Haupthand (+Leichte)		S KE
+8						1W6+1				mag.+1		18-20/x2
-2	4	1						1			G148	-
Dolch										Zweithandwaffe		H/S EL
+8						1W4+0				Meisterarbeit		19-20/x2
-2	4	1				Wurf: +4					G146	3 m
Kompositlangbogen +X												S KF
+9						1W8+0						x3
	4									20 Pfeile		-
											G145	33 m

Anzeige: Alle Waffen

Waffenfokus+Spezialisierung: Plus unter Sonstiges eintragen

Waffenfinesse
Kampf mit 2 Waffen

NOTIZEN

Erzfeind: Riesen +2

HELDENPUNKTE

Bewegungsrate Land	Meter	Felder	Temp	Mit MS/S Rüstung: Meter	Felder	Temp
	9	6		6	4	
Grundbewegung				Mit MS/S Rüstung		

TW

Fliegend: Meter	Felder	Manövrierfähigkeit	Schwimmend: Meter	Felder	Kletternd: Meter	Felder	Grabend

Temp

Version 6.010 Gedruckt am: 11.11.2016

Fertigkeiten

Extra Punkte Mensch: 7

FERTIGKEIT	Gesamt Bonus	Attribut	Rüstung	Klasse Ränge	Xtra
[X] Akrobatik #	4	GE 4		0	
[X] Auftreten	2	CH 2		0	
[X] Auftreten	2	CH 2		0	
[X] Beruf *	-	WE -1		0	
[X] Beruf *	-	WE -1		0	
[X] Bluffen	5	CH 2		0(2)	3
[X] Diplomatie	2	CH 2		0	
[X] Einschüchtern	2	CH 2		0	
[X] Entfesselungskunst #	4	GE 4		0	
[X] Fingerfertigkeit *#	-	GE 4		0	
[ ] Fliegen #	4	GE 4		0	
[X] Handwerk	1	IN 1		0	
[X] Handwerk	1	IN 1		0	
[X] Handwerk	1	IN 1		0	
[X] Heilkunde	-1	WE -1		0	
[X] Heimlichkeit #	4	GE 4		0	
[X] Klettern #	0	ST		0	
[X] Magischen Gegenstand benutzen *	-	CH 2		0	
[X] Mechanismus ausschalten *#	-	GE 4		0(2)	
[X] Mit Tieren umgehen *	-	CH 2		0	
[X] Motiv erkennen	-1	WE -1		0(2)	
[X] Reiten #	4	GE 4		0	
[X] Schätzen	1	IN 1		0	
[X] Schwimmen #	0	ST		0	
[X] Sprachenkunde *	-	IN 1		0	
[X] Überlebenskunst	-1	WE -1		0(3)	
[X] Verkleiden	2	CH 2		0	
[X] Wahrnehmung	-1	WE -1		0(4)	
[ ] Wissen Adel *	-	IN 1		0(2)	
[ ] W. Arkanes*	-	IN 1		0(2)	
[ ] W. Baukunst*	-	IN 1		0(2)	
[ ] Wissen Die Ebenen *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Geographie *	-	IN 1		0(2)	
[ ] Wissen Geschichte *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Gewölbekunde *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Lokales *	-	IN 1		0(2)	
[X] Wissen Natur *	-	IN 1		0(2)	
[ ] Wissen Religion *	-	IN 1		0	
[X] Zauberkunde *	-	IN 1		0	
[ ]				0	
[ ]				0	

[X] Klassenfertigkeiten
Rüstungsmalus
* nur Geübt

Extra Punkte Aufstieg:

Fertigkeitspunkte: 66
Noch zu vergeben: 66

SITUATIONSMODIFIKATOREN

SPRACHEN

Aufstieg: 1. Stufe wählen, 2. Talent (St. 1,3,5,7,9,11,13,15,17,19), 3. Attribut (St. 4,8,12,16,20), 4. Klassenfähigkeiten, 5. Trefferpunkte, 6. Fertigkeiten

RÜSTUNGSGEGENSTÄNDE (nur eine Rüstung)	ART	RK Bonus	RK Malus	%Zauber Patzer	Gewicht #	max. GEMod	EIGENSCHAFTEN	Seite
Lederrüstung	Leicht	2		10%	15	6		G151
magisch +1		1						
Schild								
	Summe:	3 /		10%	15	6		

AUSRÜSTUNG (0#)

GEGENSTAND	GEW.

WAFFEN	Anz.	Gew.
Rapier		
Dolch		
Kompositlangbogen +X		

GESAMTGEWICHT	15 #

Leichte Last	33 #	Über Kopf stemmen	100 #
Mittlere Last	66 #	Vom Boden aufheben	200 #
Schwere Last	100 #	Schieben oder Ziehen	500 #

Extra ST für Tragen:

GELD	
KM	
SM	
GM	23
PM	

Erfahrungspunkte	Nächste Stufe	(M)
	51.000	

TALENTE, NOTIZEN, SONSTIGES

Schutzring +1

---Mensch--- (G26, E20, V60) ## Bonustalent, Geschult

---Waldläufer-- (G81,E142) ## *1 Spuren lesen, Tierempathie, 1.Erzfeind *2 Kampfstiltalent 1

---Schurke--- (G77,E136 ## *1 Fallen finden *2 Entrinnen *3 Fallengespür +1 *4 Reflexbewegung, Trick 2 *5 Hinterhältiger Angriff +3W6

ZAUBER

Grad	Zauber pro Tag	Bekannte Zauber	RW gegen Zauber

Arkane

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Göttliche

0.
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.

Konzentration: W20 + 1

Merkmale/Domänen/Schulen usw.

Volksmerkmal:	-
Waldläufer Typ:	-
Schurke Typ:	-
-	-
-	-
-	-
-	-
-	-

Talente/Wesenszüge	Art
Ausweichen K	
Beweglichkeit K	
Fertigkeitsfokus	
Kampf mit zwei Waffen K	
Schnelle Waffenbereitschaft K	
Tänzelnder Angriff K	
Verteidigung mit zwei Waffen K	
Waffenfinesse K	
Fertigkeitsfokus Bluffen	

Kräfte von Kaven Windstreich, Mensch, Waldläufer St.2, Schurke St.5

Kräfte von Kaven Windstreich

Kraft	Ort	Beschreibung
Aufstieg Waldläufer	E21	1TP / 1FP / +1 TP oder Fertigkeitsrang für Tiergefährten
Bonustalent Mensch	G26	zusätzliches Talent auf 1. Stufe
Geschult Mensch	G26	zusätzlicher Fertigkeitsrang pro Stufe
Sprachen Mensch	G26	Gemeinsprache (jede andere Sprache außer Geheimsprachen)
Waldläufer		
Waffen Waldläufer	G80	Einfache und Kriegswaffen, L+MS Rüstungen, Schilde außer Turmschild
Erzfeind Wal	G80	Erzfeind 1/5St: +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erkennen,Überlebensk.,Wahrnehmung,Wissen (+2/Feind>1)
Spuren lesen (AF) Wal	G81	Überlebenskunst +½St, wenn er Spuren verfolgt oder identifiziert
Tierempathie (AF) Wal	G81	Einstellung eines Tieres verbessern: St+CHMod+w20 =1Min >9m
Kampfstiltalent (AF) Wal	G81	Kampfstiltalent wählen: Bonustalent St 2, 6, 10, 14, 18
Schurke		
Waffen Schurke	G77	Einfachen+Handarmbrust,Rapier,Totschläger,Kurzbogen,Kurzschwert,L Rüstungen, keine Schilde
Hinterhältiger Angriff Sch	G77	Gegner kein GEBon: +w6 +w6/2St>1, Fernkampf max. 9m
Fallen finden Sch	G77	Wahrnehmung für Fallen finden und Mechanismus ausschalten +½St, auch mag. Fallen
Entrinnen (AF) Sch	G77	bei Reflexwurf für ½Schaden: kein Schaden
Tricks Sch	G78	Tricks, die Feinde verwirren, 1 Trick/2St
Fallengespür (AF) Sch	G79	Fallen ausweichen: Reflex+1, Angriffe durch Fallen; RK+1 (St6: +2, 9: +3, 12: +4, 15: +5, 18: +6)
Reflexbewegung (AF) Sch	G79	nie auf falschem Fuß (mit vorhandener Reflexbewegung: Verb. Reflexbewegung)
Kampfkniff Trick Sch	G78	Ein Kampftalent (für das er die Voraussetzung erfüllt) als Bonustalent
Schurkenfinesse (AF) Trick Sch	G79	Waffenfinesse als Bonustalent
Talente		
Ausweichen K	G119	RK +1
Beweglichkeit K	G120	RK+4 > Gelegenheitsangriffe
Fertigkeitsfokus	G122	Eine Fertigkeit +3, bei mindestens 10 Rängen +6
Kampf mit zwei Waffen K	G124	verringert Malus Hauptwaffe um +2, Zweitwaffe um +6
Schnelle Waffenbereitschaft K	G129	Waffe als Freie Aktion ziehen
Tänzelnder Angriff K	G130	Bewegung (min 3m) + Nahkampfangriff ohne Gelegenheitsangriff zu provozieren
Verteidigung mit zwei Waffen K	G134	Doppelwaffe oder zwei Waffen:: Schildbonus +1 auf RK
Waffenfinesse K	G135	leichte Waffen/Rapier/Elf. Krummschwert/Peitsche/Stachelkette: GEmod auf TW
Waffen		
Rapier	G148	nicht Zweihändig, Waffenfinesse
Dolch	G146	Fingerfertigkeit+2 zum Verstecken am Körper
Kompositlangbogen +X	G145	+ ST-Bonus (max. den des Bogens)

Anhang 3 - 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 ertirnken 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 Bewegusrate) / +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: nichttödlich (kumulativ mit feiwillig 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	Wurf*	Weg weht*	Malus Flug
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	-4
8	Stürmisch	große Bäume werden bewegt, Zweige brechen ab, beim Gehen erheb. Behinderung	-4	-	k	sk	-4
9	Sturm	Äste brechen, kleinere Schäden an Häusern, Ziegel werden von Dächern gehoben	x	-4	m	k	-8
10	schwerer Sturm	Bäume werden entwurzelt, Baumstämme brechen, größere Schäden an Häusern	x	-4	m	k	-8
11	Orkanartiger	schwere Sturmschäden + Schäden an Wäldern, abgedeckte Dächer, Gehen unmöglich	x	-4	m	k	-8
12	Orkan	schwerste Sturmschäden und Verwüstungen	x	-8	g	m	-12
13	Tornado	Grundregelwerk S. 439, Bewegt sich mit 48 Km/h - 75m/Rd	x	x	r	g	-16

* 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
Geblendet:	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>Nahmkampf
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: Flieht, 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 duch Körpergewicht	
Ergreifen	M299-Schaden+Ringkampf starten, kein Gelegenheitsangriff, KMB+4	
Erschütterungssinn	M299-Kann Standort von allem bestimmen, was Bodenkontakt hat	
Erzfeind	G80- +2 TW,SW,Bluffen,Motiv erk.,Überleben,Wahrn.,Wissen	
Felsen fangen	M299-mit FA 1/Rd Ref Wurf:Felsen fangen. SG: K=15, M=20, G=25	
Felsen werfen	M299-TW+1 bei Felsen werfen (min. 2 Kategorien kleiner)	
Festklammern	M12-Bei Schwarm verlassen weiter Schaden	
Fliegen	M299-kann fliegen, bei ÜF durch Magie	
Fluch	M299-kann Feinde mit Fluch belegen	
Fluch der Lykantropie	2M295-Steckt mit Lykantropie an	
Formlos	M211-kein Präzisionschaden/Krit, past durch 1/8 Öffnung	
Furcht	M299-Panik, alles fallen lassen und flieht, -2 TW/RW/AttW	
Geräusche nachahmen	2M296-Imitiert Geräusche/Stimmen	
Geruchssinn	M299-Annäherung durch Geruch erkennen, Spuren verfolgen usw.	
Gestalt wechseln	M300-Gestalt zu einer Art/Gestalt wechseln wie Zauber Verw.	
Gestank	M300-kann Gestank erzeugen, SG Zäh oder kränkelnd	
Gift	M300-kann Ziel vergiften	
Herbeizaubern	M300-kann andere Kreaturen beschwören	
Hexenschutzherr	Ex38-Schutzherr, der Macht verleiht	
Hexenvertrauter	Ex34-vertrauter Tiergefährte	
Hexerei	Ex32-einigen magiche 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	

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 Tiergestallt 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 Raduis 54m riechen, Blut 1,5 Km
Schlaghagel	G70-zusätzlichen Angriff mit höchstem GAB
Schnelle Bewegung	G32-Grundbewegung +3m
Schnelle Heilung	M303-Treffenpunke 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 Reichweiter 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
Standard-Aktion	
Aktiven Zauber mit Konzentration erhalten	Nein
Aktivierung mag. Gegenstand (nicht Tränke/Öle)	Nein
Angriff (Fernkampf)	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein
Angriff (Waffenlos)	Ja
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Energie fokussieren	Nein
Fackel mit einem Zündholz entzünden	Ja
Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert	Meistens
Finte	Nein
Jemand anderem helfen	Vielleicht *2
Schriftrolle lesen	Ja
Sich vorbereiten (für SA)	Nein
Sterbenden stabilisieren (Heilkunde)	Ja
Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzten	Ja
Übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Umklammerung entkommen	Nein
Verborgene Waffe ziehen (Fingerfertigkeit)	Nein
Volle Verteidigung	Nein
Zauber beenden	Nein
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 SA)	Ja
Zauberähnliche Fähigkeit einsetzten	Ja
Zauberresistenz senken	Nein
Bewegungsaktion	
Aktiven Zauber lenken	Nein
Auf ein Pferd steigen oder absteigen	Nein
Aufstehen	Ja
Bewegung	Ja
Gegenstand aufheben	Ja
Hand- oder Leichte Armbrust laden	Ja
Schild bereit machen oder lösen *3	Nein
Schweres Objekt bewegen	Ja
Tür öffnen oder schließen	Nein
Verängstigtes Reittier kontrollieren	Ja
Verstauten Gegenstand herausholen	Ja
Waffe verstauen	Ja
Waffe ziehen *3	Nein

	Gelegenheitsangriff
Volle Aktion	
Berührungszauber (max. 6 Verbündete)	Ja
Coup de Grace	Ja
Fackel entzünden	Ja
Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden	Meistens
Flammen ersticken	Nein
Rennen	Ja
Rückzug *4	Nein
Schwere oder Repetierarmbrust laden	Ja
Sich aus einem Netz befreien	Ja
Sturmangriff *4	Nein
Voller Angriff	Nein
Waffe an Panzerhandschuh befestigen/lösen	Ja
Wurf Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten	Ja
Freie Aktion	
Aufhören, auf einen Zauber zu konzentrieren	Nein
Gegenstand fallen lassen	Nein
Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Sprechen	Nein
Zauberkomponenten vorbereiten *5	Nein
Schnelle Aktion	
Beschleunigten Zauber wirken	Nein
Augenblickliche Aktion	
Zauber Federfall wirken	Nein
Keine Aktion	
Abwarten	Nein
1,5m-Schritt	Nein
Unterschiedliche Aktionsarten	
Kampfmanöver ausführen *6	Ja
Talent einsetzten *7	verschieden

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

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

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

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

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

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

*7 Die Beschreibung eines Talents legt seine Wirkung fest.

Kampfmanöver

Manöver	gegen	Art der Aktion	Fehler	Erfolg	Erfolg +
Ansturm	KMV	A/BA/SturmAG	Bewegung endet vor Ziel	Ziel 1,5m zurück gedrängt	+5: 1,5m/5 Pkt
Entreissen *1	KMV	A	-	Du stiehlst 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 ligenden 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 fehl, yy= wenn 2 RW fehl

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
Cytilleschextrakt	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/empfänglich 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
Leichnamsstaub	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
Schwarzschlächterpulver	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
Malysswurzpaste	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
Terinavwurzel	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
Grippligift	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	-
Purpurwurmgift	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
Schlangenmenschgift	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	
Vischkanyagift	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
Wyverngift	Verwundung	17	-	1/Rd für 6 Rd	1W4 KO	2 RW	3.000 GM
Zaubersenge	Verwundung	14	-	1/Rd für 4 Rd	Zaubern: KonzW SG10+ZG (Malus -5)	1 RW	200 GM
Zombiefäule	Verwundung	10+½TW+CHMod	-	w4/Tag	1W2KO	2 RW	
Grünes Regenbogengift	Zauber	diverse	-	1/Rd für 6 Rd	Tod / 1 KO	2 RW	-

Impressum

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

Open Game License

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

Paizo Inc. Pathfinder® Roleplaying Game Compatibility License
Compatibility with the Pathfinder Roleplaying Game requires the Pathfinder Roleplaying Game from Paizo Inc. See paizo.com/pathfinder/rpg/compatibility for more information on the Pathfinder Roleplaying Game. Paizo Inc. does not guarantee compatibility, and does not endorse this product.
Pathfinder is a registered trademark of Paizo Inc., and the Pathfinder Roleplaying Game and the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility Logo are trademarks of Paizo Inc., and are used under the Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License. See paizo.com/pathfinder/rpg/compatibility for more information on the compatibility license.
Pathfinder and associated marks and logos are trademarks of Paizo Inc., and are used under license. See http://paizo.com/pathfinder/rpg for more information on the Pathfinder Roleplaying Game.

Paizo Inc. Community Use Policy
Applicable to Non-Commercial Activity
Last Updated Tuesday, June 12, 2018
The Paizo Inc. community is an intelligent, creative, dedicated, and enthusiastic group of people, and we at Paizo appreciate and value the contributions of our community members. This Community Use Policy is designed to encourage you to spread your enthusiasm and creativity while respecting ownership of our copyrights, trademarks, and other intellectual properties.
While copyright and trademark laws protect our property, they also prevent you from using our intellectual properties in most circumstances. That means that you are generally prohibited from using any of our logos, images, or other trademarks or copyrighted content without our consent. This policy grants you the consent to use some of our intellectual property under certain circumstances.
This policy authorizes certain non-commercial use of the Paizo-related material specifically identified in the Permissions section of this policy ("Paizo Material").
When we say "non-commercial," we mean you cannot sell or otherwise charge anyone for access to content used under this Policy. If you make any commercial use of Paizo Material, your rights under this Policy will be automatically terminated, and any permission granted by this Policy will be immediately revoked. If Paizo believes that you are in the publishing business, you are considered to be a commercial user, and you are not granted any right to use any Paizo Material under this Policy. (Commercial users may be able to take advantage of our Pathfinder Roleplaying Game Compatibility License or Starfinder Roleplaying Game Compatibility License. Commercial users may also be able to use or license certain Paizo Material outside of this Policy and the Pathfinder and Starfinder Roleplaying Game Compatibility Licenses with our express written consent. If you are interested in securing permission or a license, please contact us at licensing@paizo.com.)
Usage Requirements
To use Paizo Material under this Policy you must include the following notice in plainly legible and accessible form in each product or on each website that uses any Paizo Material:
"This [website, character sheet, or whatever it is] uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This [website, character sheet, or whatever it is] is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com."
By using content under this Policy, you agree to not use any material in a way that suggests Paizo endorses or is in any way responsible for anything you create, or that suggests that you have any other relationship with Paizo, unless we have a separate written agreement that lets you do so. You agree to not use Paizo's trade dress—that is, you may not make your material look like ours. You agree that such use could irreparably harm Paizo.
You agree to use your best efforts to preserve the high standard of our intellectual property. You agree to present Paizo, our products, and the Paizo Material in a generally positive light. You agree to not use this permission for material that the general public would classify as "adult content," offensive, or inappropriate for minors, and you agree that such use would irreparably harm Paizo. You agree to not do anything illegal in or with products or websites produced under this Policy.
You agree to create an account on paizo.com and add an entry describing your material on our Community Use Registry at paizo.com/communityuse/registry, with links where appropriate. You agree to endeavor to keep this information up-to-date.
Permissions
As long as you comply with all of the above usage requirements, we hereby grant you the following permissions:
You may use the contents of the Community Use Package at paizo.com/communityuse/package. You may use only those versions of the Paizo Materials from the Community Use Package. You may not alter the color, typography, design, or proportions of the logos or icons, or otherwise modify them. Should an item be removed from the Community Use Package, you don't need to remove it from existing projects, but you may not use it in future projects.
You may use the cover images, as displayed on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List below. Product covers may not be cropped, color adjusted, edited, distorted, or modified.
You may use the textual product descriptions, as they appear on the back of each product or in the product listings on paizo.com, of all of the products on our Community Use Approved Product List below.
You may use any of the text or artwork published in the Paizo Blog at paizo.com/paizo/blog, with the exception of excerpts of Planet Stories publications, Pathfinder Comics, and any logos and icons that aren't also in the Community Use Package. You may not use any photographs published in the blog (because those rights are usually not ours to offer). You may not use artwork, including maps, that have not been published in the blog, although you may create your own interpretations of material presented in our artwork and maps, provided that your interpretations don't look substantially similar to our materials.
You may use the artwork published to illustrate the Web Fiction at paizo.com/pathfinder/tales/serial. Note that the web fiction itself may not be used under this policy—just the artwork.
You may descriptively reference trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), locations and characters from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List below, provided it is clear that these are our marks.

You may descriptively reference dialogue, plots, storylines, language, and incidents from products listed in Section 1 of our Community Use Approved Product List below in campaign journals and play-by-post or play-by-email games.
The permissions granted under this Policy are personal to you and may not be assigned or transferred without our consent. Please do not hotlink to images on our website, as we may move those images (thus breaking your links) at any time.
This policy in no way alters Paizo's ownership of any of our intellectual property and we reserve the right to amend, modify or terminate this Policy at any time. We will post revisions to this Policy on our website, so check back frequently to make sure you have the most current version.
Community Use Approved Product List

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

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

Deutsche Ausgabe Ausbauregeln IX: Horror © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Rollenspiel Ausbauregeln X: Wildnis © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Pathfinder Almanach der Artefakte © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Drachen ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Pathfinder – Almanach der Elementarebenen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Ewigen Nacht Copyright 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Pathfinder Campaign Setting: Distant Worlds: Deutsche Ausgabe © 2014 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Almanach der Flusskönigreiche von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Almanach der Gewölbe Golarions © 2011 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Götter und Magie ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Almanach der Himmlischen Herrscher © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder -Almanach der Höllenritter © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Intrigen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Kampfkünste © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Monster ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Der Almanach der klassischen Schrecken ©2011 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Kundschafter © 2012 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Kundschafter II von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Machtgruppen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Magie Golarions © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Monster Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Geheimnisse © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Okkulten Monster © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Almanach der Ozeane Golarions © 2017 von Ulisses Spiele GmbH
Deutsche Ausgabe: Almanach der Prestigeklassen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Almanach der Reiche des Grauens © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Almanach der Religionen von Golarion © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der Riesen von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Almanach der 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 Weltenwunde © 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: Cheliax, Imperium der Teufel ©2010 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Dämonenjäger © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Die Alchemie Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Bastarde Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Elfen Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Die Gnome Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Die Goblins Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe: Die Halblinge Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe: Die Orks Golarions von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Die Tieflinge Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Turmkartendeuter Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Die Zwerge Golarions ©2010 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC
Deutsche Ausgabe Handbuch: Fernkampftaktiken © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Gefolgsleute und Anhänger © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Gesellschaft der Kundschafter © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Pathfinder Handbuch: Gewölbeforscher & Drachentöter © 2014, Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Gifte & Tränke © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Golarion – Die Innere See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Handbuch Gossentaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Handbuch Göttliches Wissen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Heiler von Golarion © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Heimgesuchte Helden © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Helden der Adelshöfe © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Helden der Finsterlande© 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Handbuch Helden der Straße © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Helden der Wildnis © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Legendäre Helden © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch der Magietaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Marktplätze der Magie © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Meister der Elemente© 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch der Meisterspione © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA

Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Mentales Wissen © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Handbuch Monsterbeschwörer © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Monsterjäger © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Handbuch: Nahkampftaktiken © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Neue Helden Golarions © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Okkulte Helden © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Osirion - Land der Pharaonen ©2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Pfade der Gerechten © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe: Piraten der Inneren See von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA
Deutsche Ausgabe Questen und Kampagnen © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Riesenjäger © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Ritter der Inneren See © 2014 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc, USA
Deutsche Ausgabe Handbuch Rüstungsexperten © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Sargava, die Verlorene Kolonie ©2010 Ulisses Spiele GmbH.
Deutsche Ausgabe Handbuch Schwarzmärkte © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Streiter des Gleichgewichts © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe: Taldor, Nachhall des Ruhms von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch: Tiere & Tiergefährten © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Untotenjäger © 2015 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe: Varisia, Wiege der Legenden von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Bestien © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Drachen © 2016 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Elemente © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Ersten Welt © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder-Handbuch Vermächtnis der Nacht © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der Ozeane © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc.
Deutsche Ausgabe Pathfinder Handbuch Vermächtnis der 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 Verdamment 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.

Abenteuer

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.