

Grabhund (Knoll)		Stufe 3 Schläger, Solo	
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)		750 EP	
<b>Initiative</b> +2	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +1; Dunkelsicht		
TP 168	<b>Angeschlagen</b> 84		
RK 16, REF 14, WIL 13, ZÄH 16			
<b>Rettungswurf</b> +5		<b>Aktionspunkte</b> 2	
<b>Immunitäten</b> Gift, Krankheit; <b>Resistenz</b> Nekrotisch 10			
BR 9 Felder			
Ⓛ <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Nekrotisch</b>			
+7 gegen RK; 1W6+3 Schaden sowie fortwährend 5 nekrotischer Schaden (RW beendet), ein max. mittelgroßes Ziel wird zu Fall gebracht.			
↓ <b>Todesbiß</b> (wenn der Grabhund auf 0 oder weniger TP reduziert wurde) ♦ <b>Nekrotisch</b>			
Der Grabhund führt einen Bißangriff gegen ein Ziel in Reichweite durch.			
⊗ <b>Verderbte Kugel</b> (Standard; aufladbar 5/6) ♦ <b>Nekrotisch</b>			
Der Grabhund schleudert eine schwarze Kugel verderbter Materie auf sein Ziel; Fern 10; +7 gegen REF; 2W6+3 nekrotischer Schaden, und das Ziel ist geschwächt (RW beendet).			
<b>Zombieschwäche</b>			
Ein kritischer Treffer reduziert diesen Grabhund sofort auf 0 TP, sobald er angeschlagen ist.			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
ST 16 (+4)	GE 13 (+2)	WE 10 (+1)	
KO 14 (+3)	IN 1 (-4)	CH 3 (-3)	

Moorwächter		Stufe 6 Schläger, Elite	
Riesiger Externar (Dämonenschatten)		500 EP	
<b>Initiative</b> +9	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +10; Dunkelsicht		
TP 120	<b>Angeschlagen</b> 60		
RK 22, REF 18, WIL 17, ZÄH 17			
<b>Rettungswurf</b> +2		<b>Aktionspunkte</b> 1	
<b>Immunitäten</b> Gift, Krankheit, Hinterhältiger Angriff			
<b>Resistenz</b> Feuer, Säure 20; <b>Schadensreduzierung</b> 15/magisch, geweiht			
BR 4 Felder (Schwimmen)			
Ⓛ <b>Schlammpeitsche</b> 1W4 (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Waffe</b>			
Reichweite 2; +11 gegen REF; 2W4+4 Schaden.			
<b>Kontrolle über ruhlose Seelen (Untot)</b>			
Ein Dämonenschatten kann ruhlose Seelen erwecken und für seine Zwecke einsetzen.			
<b>Gesinnung</b> Chaotisch Böse		<b>Sprachen</b> Abyssisch	
<b>Fertigkeiten</b> Heimlichkeit +12			
ST 16 (+6)	GE 19 (+7)	WE 16 (+6)	
KO – (-2)	IN 13 (+4)	CH 13 (+4)	

Grüne Schlammratten		Stufe 2 Scharmützer	
Mittelgroße natürliche Bestie (Schwarm)		125 EP	
<b>Initiative</b> +6	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +6; Dämmerlicht		
<b>Schwarmangriff</b> Aura 1; der Rattenschwarm macht als freie Aktion einen Standardnahkampfangriff gegen jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb des Wirkungsbereichs der Aura beginnt.			
TP 36	<b>Angeschlagen</b> 18		
RK 15, REF 14, WIL 11, ZÄH 12			
<b>Resistenz</b> halber Schaden von Nah- und Fernkampfangriffen			
<b>Empfindlichkeit</b> 5 gegen Nah- und Fernereichsangriffe			
BR 4 Felder, Schwimmen 6 Felder			
Ⓛ <b>Schwarmbiß</b> (Standard; frei verfügbar)			
+6 gegen RK; 1W6+3 Schaden sowie fortwährend 3 Schaden (Rettungswurf beendet).			
<b>Wassergeboren</b>			
Diese mit einem grünen Pelz versehenen Ratten haben Schwimmhäute zwischen den Zehen und können sehr schnell schwimmen.			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
ST 16 (+6)	GE 19 (+7)	WE 16 (+6)	
KO – (-2)	IN 13 (+4)	CH 13 (+4)	

Sumpfnatter		Stufe 5 Schläger	
Mittelgroße natürliche Bestie (Reptil)		200 EP	
<b>Initiative</b> +6	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +7; Dämmerlicht		
TP 75	<b>Angeschlagen</b> 37		
RK 17, REF 18, WIL 16, ZÄH 16			
<b>Resistenz</b> Gift 10			
BR 4 Felder, Schwimmen 6 Felder			
Ⓛ <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Gift</b>			
+8 gegen RK; 1W6+4 Schaden, und die Schlange führt einen Sekundärangriff gegen das Ziel durch.			
<b>Sekundärangriff</b> : +6 gegen ZÄH; 1W6+2 Giftschaden sowie fortwährend 10 Giftschaden (Rettungswurf beendet).			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
ST 12 (+3)	GE 19 (+6)	WE 10 (+2)	
KO 15 (+4)	IN 2 (-2)	CH 14 (+4)	

**Stufe 1 Schläger**  
100 EP

Moorkäfer		Stufe 1 Schläger	
Kleine natürliche Bestie			
100 EP			
<b>Initiative</b> +1	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +0		
TP 32	<b>Angeschlagen</b> 16		
RK 13, REF 12, WIL 11, ZÄH 13			
<b>Resistenz</b> Feuer 5			
BR 6 Felder			
① <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar)			
+4 gegen RK; 2W4+2 Schaden.			
← <b>Schlammnebel</b> (Standard; wiederaufladbar 5/6) ◆ <b>Krankheit</b>			
Nahbereichsausbreitung 3; +4 gegen ZÄH; Krankheit, Rettungswurf; <i>Krankheit</i> : Blinde Sieche (SL 60)			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
ST 14 (+2)	GE 12 (+1)	WE 10 (+0)	
KO 12 (+1)	IN 1 (-5)	CH 8 (-1)	

**Moorkäfer**  
Kleine natürliche Bestie

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 6 Scharmützer, Elite**  
500 EP

Glanzlibelle		Stufe 6 Scharmützer, Elite	
Kleine natürliche Bestie (Feenwesen)			
500 EP			
<b>Initiative</b> +7	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +8, Dunkelsicht		
TP 132	<b>Angeschlagen</b> 66		
RK 35, REF 20, WIL 18, ZÄH 16			
<b>Rettungswürfe</b> +2 <b>Aktionspunkte</b> 1			
BR 2 Felder, Fliegen 15 Felder			
① <b>Durchdringen</b> (Standard; frei verfügbar) ◆ <b>Feuer</b>			
50%-ige Chance, dass im Umkreis einer Lichtquelle (Aura 2), eine Kreatur getroffen wird (Löschen des Lichtes beendet); +17 gegen REF; 2W6+4 Feuerschaden; durchschlägt Schilde und Rüstungen.			
↓ <b>Bestechende Schönheit</b> (Augenblickliche Unterbrechung, wenn der Feengeborene Ziel eines Nahkampfangriffes wird; frei)			
+8 gegen WIL; bei Erfolg muß der Angreifer eine andere Kreatur als Ziel wählen, oder seinen Angriff abbrechen.			
<b>Pfeilschnell</b> (Bewegung)			
Glanzlibellen sind mit einer Waffe im Flug fast nicht zu erwischen. Auf Grund ihrer geringen Größe und imenser Geschwindigkeit bedarf es schon eines kritischen Treffers.			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
<b>Fertigkeit</b> Heimlichkeit +12			
ST 8 (+2)	GE 19 (+7)	WE 10 (+3)	
KO 10 (+3)	IN 1 (-2)	CH 16 (+6)	

**Glanzlibellen**  
Kleine natürliche Bestie (Feenwesen)

**Der vergessene Krieg:**

Glanzlibellen werden häufig mit gewöhnlichen Irrlichtern verwechselt, da beide als tanzende Lichterscheinungen in der Dunkelheit auftauchen. Die Glanzlibelle bewegt sich aber wesentlich zielgerichteter fort und zieht zudem einen sprühenden Funkenschweif hinter sich her, der noch geraume Zeit nachglüht. Das zerbrechlich wirkende Insekt ist ungefähr fingerlang und besitzt einen durchscheinenden, von innen her glühenden Körper. Trotz dieses harmlosen Äußeren ist Vorsicht geboten, sein Feuer ist heiß und wird um so gleißender, je schneller es fliegt. Befindet sich das Tier in Ruhe, entspricht seine Körpertemperatur der eines heißen Sommertages, im Flug jedoch kann sich diese in irrsinnige Bereiche erhöhen. Glanzlibellen werden von Lichtquellen angezogen, die sie wahrscheinlich als Rivalen ansehen und vertreiben wollen. Dabei umtanzen sie diese zornig, feurigen Geschossen gleich, was unweigerlich zu schweren Verbrennungen führt, wenn man dabei getroffen oder gar durchdrungen wird.

**Stufe 4 Soldat, Elite**  
350 EP

Sumpfkrokodil		Stufe 4 Soldat, Elite	
Große natürliche Bestie (Reptil)			
350 EP			
<b>Initiative</b> +5	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +3, Dämmerlicht		
TP 116	<b>Angeschlagen</b> 58		
RK 20, REF 14, WIL 15, ZÄH 19			
<b>Resistenz</b> Feuer 5			
BR 6 Felder, Schwimmen 8 Felder			
① <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar)			
+10 gegen RK; 1W8+2 Schaden, das Ziel ist ergriffen ( <i>Entrinnen</i> : Fertigkeitwurf Athletik SG 19). Das Krokodil kann zwar keine Bißangriffe durchführen, während es das Opfer ergriffen hat, aber es kann <i>Ertränken</i> einsetzen.			
↓ <b>Ertränken</b> (Standard; frei verfügbar)			
Wenn ein Sumpfkrokodil seinen Zug mit einer ergriffenen Kreatur im Maul beginnt, drückt es diese unter Wasser um sie zu ertränken; <i>Ertrinken</i> : Das Opfer macht am Ende seines Zuges einen Fertigkeitwurf gegen Ausdauer SG 20. Bei Erfolg hat er eine zusätzliche Runde. Der Wurf wird dann gegen SG 25, dann gegen 30 usw. wiederholt. Scheitert das Opfer, verliert es einen Heilschub und muß weitere Würfe machen, ohne Heilschübe verliert es bei einem gescheiterten Wurf gleich viele TP wie seine Stufe.			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
ST 18 (+6)	GE 12 (+3)	WE 13 (+3)	
KO 18 (+6)	IN 2 (-2)	CH 7 (+0)	

**Sumpfkrokodil**  
Große natürliche Bestie (Reptil)

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 6 Scharmützer**  
250 EP

Irrlicht		Stufe 6 Scharmützer	
Kleine Aberration (Luft)			
250 EP			
<b>Initiative</b> +17	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +11, Dunkelsicht		
TP 58	<b>Angeschlagen</b> 29		
RK 29, REF 21, WIL 16, ZÄH 13			
<b>Resistenz</b> gegen Magie (außer magischem Geschoß)			
BR Fliegen 10 Felder			
① <b>Schockberührung</b> (Standard; frei verfügbar) ◆ <b>Elektrizität</b>			
+9 gegen REF; 2W8+5 Elektrizitätsschaden.			
← <b>Verwirren</b> (Standard; frei verfügbar) ◆ <b>Geistig</b>			
Nahbereichsausbreitung 10; +14 gegen WIL; bei Erfolg folgt das Opfer dem Locken des Irrlichts, ist verwirrt und irrt ziellos umher. Die Kreatur wird von Panik, Entsetzen und Todesangst befallen und droht im Morast zu versinken (RW beendet). Das Irrlicht nährt sich von diesen Todesängsten seiner Opfer.			
<b>Natürliche Unsichtbarkeit</b> (Augenblickliche Reaktion; Begegnung)			
Wenn ein Irrlicht aufgeschreckt oder ängstlich wird, kann es sein Leuchten erlöschen lassen, wodurch es unsichtbar wird.			
<b>Gesinnung</b> Chaotisch Böse		<b>Sprachen</b> Elemental, Handelsspr.	
<b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +9, Heimlichkeit +16			
<b>Talent</b> Verbesserte Initiative			
ST 1 (+2)	GE 16 (+6)	WE 26 (+11)	
KO 10 (+3)	IN 15 (+5)	CH 12 (+4)	

**Irrlicht**  
Kleine Aberration (Luft)

**Der vergessene Krieg:**

**Schatz:** 200 GM, 4 Bernsteine (je 100 GM), 1 Alexandrit (500 GM), 2 Heiltränke. Den Schatz findet man, wenn man an der Stelle sucht (SG 25), wo das Irrlicht sich befand.

Irrlichter können gelb, weiß, grün oder blau sein. Man kann diese Kreaturen leicht mit Laternen verwechseln, besonders in den nebligen Marschen und Sümpfen, in denen sie leben. Gelegentlich sind wispernde Stimmen im Wind zu vernehmen, die jedem von unsäglicher Pein oder unermesslichem Reichtum berichten, der wagte, ihnen Gehör zu schenken.

Fliegender Tod (Käfer)		Stufe 6 Soldat
Sehr kleine natürliche Bestie (Riesiger Schwarm) 250 EP		
Initiative +8	Sinne Wahrnehmung +15 (Blut)	
TP 500	Angeschlagen 250	
RK 15, REF 12, WIL 10, ZÄH 15		
Resistenz 20 bei Nah- und Fernkampfangriffen		
Empfindlichkeit doppelter Schaden durch magische Energieangriffe (Feuer, Kälte und Elektrizität).		
BR Fliegen 6 Felder		
① Schwarmbiß (Standard; frei verfügbar)		
+8 gegen REF; 2W6+4 Schaden sowie fortwährend 9 Schaden, 6 Schaden (1. gelungener RW) und 3 Schaden (2. gelungener RW). Der dritte gelungener RW beendet.		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –	
ST 10 (+3)	GE 20 (+8)	WE 8 (+2)
KO 12 (+4)	IN 1 (-2)	CH 8 (+2)

Hinter dem Namen *Fliegender Tod* verbirgt sich ein an sich harmlos aussehender Käfer, der nicht einmal Daumennagelgröße erreicht. Allerdings tritt er fast ausschließlich in Schwärmen auf und ernährt sich von verendendem Getier. Die schwarzen Käfer werden vom Geruch frischen Blutes angelockt, und haben sie erst einmal ein Opfer befallen, wird dieses bei lebendigem Leib aufgefressen. Nicht einmal mit offenem Feuer vermag man es, sich einen aufgeschreckten Schwarm vom Leib zu halten.

Die Völker der Käfer leben in abgestorbenen Bäumen und größeren Sträuchern. Sie umfassen abertausende von Tieren, und man tut gut daran, um diese Kolonien einen möglichst großen Bogen zu schlagen. Glücklicherweise wird man vor diesen gefährlichen Orten frühzeitig durch einen ständig an- und abschwelenden Summton gewarnt, der vom Flügelschlag der Käfer und dem Aneinanderreiben ihrer Chitinpanzer herrührt.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Untoter Sumpftroll		Stufe 9 Schläger
Großer natürlicher Humanoider (Untot) 400 EP		
Initiative +7	Sinne Wahrnehmung +11, Dunkelsicht 27m	
TP 100	Angeschlagen 50	
RK 20, REF 18, WIL 17, ZÄH 21		
Regeneration 0 (aufgrund untoter Natur)		
BR 6 Felder (Sumpf)		
① Klaue (Standard; frei verfügbar)		
Reichweite 2; +13 gegen RK; 2W6+6 Schaden; <i>siehe Wilder Hieb</i> .		
‡ Wilder Hieb (Frei; wenn der Angriff des Trolls einen Gegner in den Zustand Angeschlagen gebracht hat; frei verfügbar)		
Der Troll führt einen Klauenangriff gegen den Feind durch.		
Gesinnung Chaotisch Böse	Sprachen Riesisch	
Fertigkeiten Athletik +15, Ausdauer +14		
ST 22 (+10)	GE 16 (+7)	WE 14 (+6)
KO 20 (+9)	IN 5 (+1)	CH 10 (+4)

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Lhoo und Gyardh		Stufe 7 Scharmützel
Mittelgroße Menschenwaldläufer (Sumpf) je 300 EP		
Initiative +4	Sinne Wahrnehmung +6	
TP 75	Angeschlagen 37	
Heilschübe 1 (18 TP)		
RK 19, REF 18, WIL 20, ZÄH 18		
BR 6 Felder; Sumpf 4 Felder		
① Kurzsword (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe		
+10 gegen RK; 1W6+8 Schaden.		
① Speer (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe		
+9 gegen RK; 1W8+8 Schaden.		
Kräfte		
① Doppelangriff (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe SH175		
Zurückweichen (Augenblicklich; Begegnung) ♦ Kriegerisch SH176		
① Doppelwolfssprung (Standard; Täglich) ♦ Krieger., Waffe SH177		
① Greifenklaue (Standard; Begegnung) ♦ Krieger., Waffe SH178		
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache	
Fertigkeiten Naturkunde +11, Heilkunde +11		
Klassenfertigkeiten Beute des Jägers, Zweiwaffenstil		
Talent Abhärtung		
ST 14 (+5)	GE 12 (+4)	WE 16 (+6)
KO 14 (+5)	IN 12 (+4)	CH 12 (+4)
Ausrüstung Speer, Kurzsword, Dolch, Lederrüstung, Ritualrolle (Krankheit heilen SH336), weiter siehe Abenteuer.		

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Dalion Kettelmender		Stufe 5 Händler
Mittelgroßer Zwergenbürger 200 EP		
Beruf: Fahrender Händler, weiter Steinmetz, Zimmermann, Waffenschmied, Wunderdoktor und Geschichtenerzähler.		
Beschreibung: mittelgroße (142cm), kräftige (96kg) Gestalt; 96 Jahre; lockiges, langes, rötliches Haar und zerzauster Bart; braune Augen; auffällig rote Knollennase; blaugefärbtes Lederwams und Umhang mit Pelzkragen in grellem Purpur.		
Attribute: ST 18 (+6)	GE 16 (+5)	WE 14 (+4)
KO 16 (+5)	IN 12 (+3)	CH 12 (+3)
Fertigkeiten: Athletik (+11); Ausdauer (+10); Diplomatie (+8); Einschätzen (+9); Geschichte (+8); Heilkunde (+9);		
Werte: Gesinnung Ungebunden; ehrliches Verhalten ist wichtig;		
Verhalten: geselliger Kerl, der es liebt, im Mittelpunkt zu stehen; erzählt gerne Geschichten; bevorzugt dunkles Starkbier und hochprozentige Getränke.		
Wissen: kennt sich in Breeland und den Grenzgebieten gut aus; benutzt seine Geschichten, um leichter im Verkaufsgespräch ein Vertrauensverhältnis zum Kunden aufzubauen.		
Ausrüstung: Streithammer (AW +9; Schaden 1W10+5); Dolch (AW +10; Schaden 1W4+5); Standard-Abenteuerausrüstung; 3 Mulis mit Waren; Zelt (auch als Verkaufsstand zu nutzen).		

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**Stufe 6 Soldat**  
250 EP

Torwächter		Stufe 6 Soldat	
Mittelgroßes Konstrukt		250 EP	
Initiative +4	Sinne Wahrnehmung +6, Dunkelsicht		
TP 60	Angeschlagen 30		
RK 22, REF 18, WIL 18, ZÄH 18			
Resistenz Bezauberung WIL			
BR 0 Felder			
① Arme (Standard; frei verfügbar)			
+9 gegen RK; 1W6+5 Schaden, und der Gegner ist umschlungen			
Entrinnen (Fertigkeitswurf Athletik SG 20) beendet.			
‡ Umklammern (Standard; frei verfügbar)			
hat der Torwächter sein Opfer umklammert, drückt er in der folgenden Runde erbarmungslos zu; das Opfer erleidet automatisch 1W6+5 Schaden, bis es sich befreien kann.			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –		
ST 23 (+9)	GE 12 (+4)	WE 1 (-2)	
KO 1 (-2)	IN 1 (-2)	CH 1 (-2)	

**Torwächter**  
Mittelgroßes Konstrukt

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 8 Soldat (Anführer)**  
400 EP

Varatur		Stufe 8 Soldat (Anführer)	
Mittelgroßer Menschenkämpfer		400 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +9		
TP 81	Angeschlagen 40		
RK 24, REF 23, WIL 22, ZÄH 28			
BR 5 Felder			
① Zweihänder (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+14 gegen RK; 1W10+7 Schaden.			
⊗ Handaxt (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
Fern 5/10; +10 gegen RK; 1W6+3 Schaden.			
Kräfte			
① Schlagwirbel (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe SH 83			
① Greifenzorn (Standard; Begegnung) ♦ Kriegerisch, Waffe SH 86			
① Hemmender Schlag (Standard; Täglich) ♦ Krieger., Waffe SH 85			
Unaufhaltsam (Beiläufig; Täglich) ♦ Heilung, Kriegerisch SH 85			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Athletik +13, Ausdauer +12			
Klassenfertigkeiten Herausforderung SH 82			
ST 18 (+8)	GE 13 (+5)	WE 11 (+4)	
KO 17 (+7)	IN 10 (+4)	CH 8 (+3)	
Ausrüstung Zweihänder, 2 Handäxte, Schuppenpanzer, weiter siehe Abenteurer.			

**NSC – Varatur**  
Mittelgroßer Menschenkämpfer

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 8 Schläger**  
350 EP

Dämonischer Nebel		Stufe 8 Schläger	
Riesiger Externar (Dämonisch)		350 EP	
Initiative +9	Sinne Wahrnehmung +7, Blindsicht		
TP 100	Angeschlagen 50		
Giftiges Umfeld (Gift) Aura 3; alle Feinde, die ihren Zug im Wirkungsbereich der Aura beginnen, erleiden 2 Giftschaden (Priester, Paladine und Träger von Fulghars Elbenamulett sind immun).			
RK 13, REF 19, WIL 13, ZÄH 14			
Resistenz kann nur durch magische und geweihte Waffen oder Gebete verwundet werden.			
BR 6 Felder			
① Verderbte Berührung (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift			
1W8 Angiffe; +9 gegen REF; 2W4+2 Giftschaden.			
Gesinnung Chaotisch Böse	Sprachen –		
ST 1 (-1)	GE 20 (+9)	WE 9 (+3)	
KO 10 (+4)	IN 6 (+2)	CH 14 (+6)	

**Dämonischer Nebel**  
Riesiger Externar (Dämonisch)

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 4 Scharmützer**  
175 EP

Grangen		Stufe 4 Scharmützer	
Mittelgroßer Halbfenschurke		175 EP	
Initiative +6	Sinne Wahrnehmung +4, Dämmersicht		
TP 47	Angeschlagen 23		
RK 17, REF 19, WIL 15, ZÄH 15			
BR 6 Felder			
① Rapier (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W8+4 Schaden.			
⊗ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
Fern 5/10; +11 gegen RK; 1W4+4 Schaden.			
Kräfte			
① Riposte (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe SH 161			
① Klinge des Tricksers (Stand.; Begegnung) ♦ Krieger., Waffe SH 163			
① Trickreicher Angriff (Standard; Täglich) ♦ Krieger., Waffe SH 162			
Geisterhaftes Huschen (Bewegung; Frei) ♦ Kriegerisch SH 162			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache, Elfisch		
Fertigkeiten Diebeskunst +11, Heimlichkeit +7			
Klassenfertigkeiten Erstangriff, Waffent. d. S., Hinterh. Angriff SH 160			
ST 15 (+4)	GE 18 (+6)	WE 10 (+2)	
KO 15 (+4)	IN 12 (+3)	CH 14 (+4)	
Ausrüstung Rapier, Dolch, weiter siehe Abenteurer.			

**NSC – Grangen**  
Mittelgroßer Halbfenschurke

**Der vergessene Krieg:**





Thulghar En’Kedar		Stufe 7 Anführer	
Mittelgroßer Menschenkämpfer		300 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +9; Einschätzen +9		
TP 71	Angeschlagen 35	Heilschübe 1 (17 TP)	
RK 16, REF 16, WIL 13, ZÄH 16			
BR 6 Felder			
Ⓣ Dolch +2 (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+14 gegen RK; 1W4+8 Schaden.			
Kräfte			
Ⓣ Sicherer Schlag (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe		SH 84	
Ⓣ Deckender Angriff (Standard; Begegnung) ♦ Krieger., Waffe		SH 84	
Ⓣ Bösewicht begrängen (Standard; Täglich) ♦ Krieger., Waffe		SH 84	
Defensivausbildung (Beiläufig; Tägl.) ♦ Kampfh., Krieger.		SH 86	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Einschüchtern +9, Geschichte +9,			
Klassenfähigkeit Herausforderung			
ST 16 (+6)	GE 14 (+5)	WE 12 (+4)	
KO 15 (+5)	IN 13 (+4)	CH 13 (+4)	
Ausrüstung magischer Dolch +2, goldener Siegelring mit Diamanten (2.500 GM).			

Gramar En’Kedar		Stufe 4 Soldat	
Mittelgroßer Menschenkämpfer		175 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +6; Einschätzen +6		
TP 43	Angeschlagen 21	Heilschübe 1 (10 TP)	
RK 19, REF 18, WIL 17, ZÄH 19			
BR 6 Felder			
Ⓣ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W4+3 Schaden.			
Kräfte			
Ⓣ Schlagwirbel (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe		SH 83	
Ⓣ Stahlanz (Standard; Begegnung) ♦ Krieger., Waffe		SH 85	
Ⓣ Lebender Hieb (Standard; Täglich) ♦ Heilung, Krieger., Waffe		SH 84	
Deckung schließen (Unterbr.; Tägl.) ♦ Kriegerisch		SH 86	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Athletik +9, Gassenwissen +7,			
Klassenfähigkeit Herausforderung			
ST 15 (+4)	GE 17 (+5)	WE 8 (+1)	
KO 11 (+2)	IN 13 (+3)	CH 10 (+2)	
Ausrüstung Dolch +2, Lederrüstung.			
<b>Nhaudragil</b> (Stufe 19/105.000 GM): <i>Legendärer Zweihänder +4, dessen grünlich schimmernde Klinge Geisterwesen zu verletzen vermag.</i>			
Verzauberung: Angriffs- und Schadenswürfe			
Kritischertreffer: +1W6 Schaden je Plus			
Kraft (Täglich): Beiläufige Aktion. Der Träger erhält die Fähigkeit, Geister zu sehen, sobald die Waffe blankgezogen wird. Die Kraft wirkt bis zur nächsten langen Rast (max. 12 Stunden).			

Sargrim		Stufe 12 Anführer	
Mittelgroßer Menschenkriegerherr		700 EP	
Initiative +10	Sinne Wahrnehmung +6; Einschätzen +6		
TP 112	Angeschlagen 56	Heilschübe 1 (28 TP)	
RK 27, REF 25, WIL 24, ZÄH 27			
BR 5 Felder			
Ⓣ Langschwert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+18 gegen RK; 1W8+10 Schaden.			
Ⓣ Morgenstern (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+17 gegen RK; 1W10+10 Schaden; Zweihandwaffe			
Kräfte			
Ⓣ Angriff auf Befehl (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe		SH 114	
Ⓣ Feldherrenschlag (Standard; Begegnung) ♦ Krieger., Waffe		SH 116	
Ⓣ Rüstung zerschmettern (Stand.; Begeg.) ♦ Krieger., Waffe		SH 117	
Verbündete stärken (Beiläufig; Tägl.) ♦ Heilung, Krieger.		SH 117	
Ermutigende Reaktion (Reaktion; Begeg.) ♦ Heil., Krieger.		SH 117	
Ⓣ Gegner niederwerfen (Standard; Täglich) ♦ Krieger., Waffe		SH 118	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Einschüchtern +11, Diplomatie +11,			
Klassenfähigkeit Geborener Anführer, Ermutigender Zuruf (SH 118)			
ST 20 (+10)	GE 18 (+10)	WE 14 (+8)	
KO 16 (+9)	IN 10 (+5)	CH 14 (+8)	
Ausrüstung Langschwert, Morgenstern, Dolch, Kettenrüstung.			
Sargrim trägt an seiner Uniform Abzeichen und Auszeichnungen, die ihn als hohen Offizier des <i>Letzten Krieges</i> darstellen.			

Leibwächter (3)		Stufe 5 Scharmützer	
Mittelgroße Menschenhurken		600 EP	
Initiative +9	Sinne Wahrnehmung +8; Einschätzen +3		
TP 51	Angeschlagen 25	Heilschübe 1 (12 TP)	
RK 16, REF 18, WIL 14, ZÄH 16			
BR 6 Felder			
Ⓣ Kurzschwert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+9 gegen RK; 1W6+4 Schaden.			
⊗ Handarmbrust (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK (10/20); 1W6+4 Schaden.			
Kräfte			
Ⓣ Gewandter Schlag (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe		SH 161	
Ⓣ Klinge des Tricksers (Standard; Begeg.) ♦ Krieger., Waffe		SH 163	
Ⓣ Tiefer Schnitt (Standard; Täglich) ♦ Kriegerisch, Waffe		SH 163	
Mächtiger Sprung (Bewegung; Frei) ♦ Kriegerisch, Persönl.		SH 162	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Athletik +8, Heimlichkeit +10,			
Klassenfähigkeit Erstangriff, Hinterhältiger Angriff, Waffentechnik,			
ST 16 (+5)	GE 17 (+5)	WE 13 (+3)	
KO 11 (+2)	IN 14 (+4)	CH 11 (+2)	
Ausrüstung Kurzschwert, Handarmbrust, Lederrüstung.			

**Stufe 2 Scharmützer**  
375 EP

Wolfshunde (3)		Stufe 2 Scharmützer	
Mittelgroße Tiere		375 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +7		
TP 38	Angeschlagen 19		
RK 16, REF 14, WIL 13, ZÄH 14			
BR 8 Felder			
Ⓢ <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar)			
+7 gegen RK; 1W6+2 Schaden, oder 2W6+2 Schaden gegen ein liegendes Ziel.			
<b>Kampfvorteil</b>			
Wenn ein Wolfshund Kampfvorteil gegen ein Ziel hat, wird es bei einem erfolgreichen Treffer zusätzlich zu Fall gebracht.			
Gesinnung Ungebunden		Sprachen –	
ST 13 (+2)	GE 14 (+3)	WE 13 (+2)	
KO 14 (+3)	IN 2 (-3)	CH 10 (+1)	

**Wolfshunde**  
Mittelgroße Tiere

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 4 Soldat**  
175 EP

Eisenspäher		Stufe 4 Soldat	
Sehr kleiner natürlicher Belebter (Konstrukt)		175 EP	
Initiative +8	Sinne Wahrnehmung +6; Dunkelsicht		
TP 54	Angeschlagen 27		
RK 25, REF 22, WIL 15, ZÄH 20			
BR 4 Felder			
⊗ <b>Bolzenschleuder</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Waffe, Gift</b>			
Fern 10/20; +11 gegen RK; 2W6+4 Schaden, und der Späher macht einen Sekundärangriff gegen das Ziel. <i>Sekundärangriff</i> : +9 gegen ZÄH; Ziel ist Verlangsam und Geschwächt für 6 Runden (SH 304).			
<b>Bewachte Gegenstände</b>			
Ein Eisenspäher erhält einen Bonus von +4 auf seinen Angriffswurf gegen Ziele, die einen Gegenstand aus seinem bewachten Gebiet bei sich tragen.			
Gesinnung Ungebunden		Sprachen –	
<b>Fertigkeiten</b> Heimlichkeit +11			
ST 16 (+5)	GE 18 (+6)	WE 1 (-3)	
KO 14 (+4)	IN 1 (-3)	CH 1 (-3)	

**Eisenspäher (Wächter der Schatzkammer)**  
Sehr kleiner natürlicher Belebter (Konstrukt)

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 3 Soldaten**  
je 150 EP

Wächter (60)		Stufe 3 Soldaten	
Mittelgroße Tiere		je 150 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +6		
TP 38	Angeschlagen 19		
RK 18, REF 15, WIL 14, ZÄH 16			
BR 5 Felder			
Ⓢ <b>Hellebarde</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Waffe</b>			
Reichweite 2; +10 gegen RK; 1W10+3 Schaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Wächters markiert.			
⚡ <b>Niederschlagen</b> (Standard; wieder aufladen 5/6) ♦ <b>Waffe</b>			
Erfordert Hellebarde; Reichweite 2; +10 gegen RK; 1W10+7 Schaden, und das Ziel wird zu Fall gebracht.			
⌘ <b>Armbrust</b> (Standard; wieder aufladen 5/6) ♦ <b>Waffe</b>			
Fern 15/30; +9 gegen RK; 1W8+2 Schaden.			
Gesinnung Beliebig		Sprachen Handelsprache	
<b>Fertigkeiten</b> Gassenwissen +7			
ST 16 (+4)	GE 14 (+3)	WE 11 (+1)	
KO 15 (+3)	IN 10 (+1)	CH 12 (+2)	
Ausrüstung Kettenrüstung, Hellebarde, Armbrust, 20 Bolzen			

**Wächter (60; Garnison)**  
Mittelgroßer natürlicher Humanoide

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 2 Scharmützer**  
125 EP

Wächterschlange		Stufe 2 Scharmützer	
Winziges Konstrukt		125 EP	
Initiative +6	Sinne Wahrnehmung +6; Blindsicht (SL 81)		
TP 38	Angeschlagen 19		
RK 24, REF 16, WIL 15, ZÄH 15			
BR 0 Felder			
Ⓢ <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Gift</b>			
+5 gegen REF; 1 Schaden, und das Ziel macht einen Rettungswurf auf Ausdauer SG 17. <i>Fehlwurf</i> : Das magische Gift verursacht neben einem leichten Schwindelgefühl bei seinem Opfer eine unbewusste Loyalitätsverschiebung zu Gunsten des todlosen Zauberers. Diese bewirkt, dass es einem Gebissenen nicht möglich ist, gegen Ghor die Waffe zu erheben, statt dessen versucht dieser den Zauberer zu verteidigen. Der Zustand endet nach einer ausgiebigen Nachtruhe.			
Gesinnung Böse		Sprachen –	
ST 10 (+1)	GE 17 (+4)	WE 10 (+1)	
KO 14 (+3)	IN 12 (+2)	CH 14 (+3)	

**Wächterschlange**  
Winziges Konstrukt

**Der vergessene Krieg:**





**Stufe 1 Lakai**  
25 EP

**Flammententakel**  
Kleiner Externar (Feuer/Lava)

**Der vergessene Krieg:**

Flammententakel		Stufe 1 Lakai	
Kleiner Externar (Feuer/Lava) 25 EP			
<b>Initiative</b> +0	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +5;		
TP 1; ein fehlgeschlagener Angriff verursacht niemals Schaden			
RK 17, REF 13, WIL 15, ZÄH 15			
<b>Immunität</b> Feuer			
BR 10 Felder Gleiten			
① <b>Lavafäden</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Hitze, Feuer</b>			
+2 gegen REF; 1W6 Hitze- und Feuerschaden; RW gegen Athletik SG 10 verhindert Schaden; bei einem kritischen Treffer gerät das Opfer in Brand; 1W4 Feuerschaden; RW beendet.			
<b>Schwarmangriff</b>			
Jeweils 1W6-1 Flammententakel greifen ein Ziel an; das Ziel erhält einen RW auf Geschicklichkeit SG 7, für jeden Punkt darüber kann es einen zusätzlichen Angriff in seinem Zug auf die Flammententakel ausführen.			
<b>Gesinnung</b> Ungebunden		<b>Sprachen</b> –	
ST 10 (+0)	GE 13 (+1)	WE 11 (+0)	
KO 10 (+0)	IN 4 (-3)	CH 11 (+0)	

**Stufe 10 Artillerie**  
500 EP

**Schwarze Naga**  
Große unsterbliche magische Bestie (Reptil)

**Der vergessene Krieg:**

Schwarze Naga		Stufe 10 Artillerie	
Große unsterbliche magische Bestie (Reptil) 500 EP			
<b>Initiative</b> +9	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +12; Dunkelsicht		
TP 81	<b>Angeschlagen</b> 40		
RK 23, REF 22, WIL 20, ZÄH 21			
BR 6 Felder			
① <b>Schwanzschlag</b> (Standard; frei verfügbar)			
Reichweite 2; +16 gegen RK; 1W8+2 Schaden, und das Ziel wird zwei Felder weit weggedrückt.			
✗ <b>Wort der Schmerzen</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Geist</b>			
Fern 20; +15 gegen WIL; 2W8+3 geistiger Schaden, und das Ziel ist unbeweglich (RW beendet).			
← <b>Gift spucken</b> (Standard; wieder aufladbar 5/6) ♦ <b>Gift</b>			
Nahbereichsexplosion 3; +13 gegen ZÄH; 1W8+1 Giftschaden sowie fortwährend 5 Punkte Giftschaden, und das Ziel erleidet -2 auf seine ZÄH-Verteidigung und seine RW (RW beendet alle Effekte).			
<b>Gesinnung</b> Böse		<b>Sprachen</b> Drakonisch, Handelssp., Abyssisch	
<b>Fertigkeiten:</b> Einschätzen +12, Geschichte +14, Magiewissen +14			
ST 16 (+8)	GE 18 (+9)	WE 14 (+7)	
KO 15 (+7)	IN 18 (+9)	CH 12 (+6)	

**Stufe 2 Scharmützer**  
125 EP

**S'dirr**  
Mittelgroßer Humanoider (Reptil)

**Der vergessene Krieg:**

S'dirr		Stufe 2 Scharmützer	
Mittelgroßer Humanoider (Reptil) 125 EP			
<b>Initiative</b> +2	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +3; Dunkelsicht		
TP 34	<b>Angeschlagen</b> 14		
RK 16, REF 16, WIL 15, ZÄH 14			
BR 6 Felder			
① <b>Biß</b> (Standard; frei verfügbar)			
+7 gegen RK; 1 Schaden; sowie aggressiver Speichel, der an den betroffenen Stellen zu Juckreizen und einer auffälligen Rötung führen kann (RW auf Ausdauer SG 8).			
<b>Winden</b>			
S'dirr ist überaus gelenkig, flink und vermag mit seinen bloßen Händen und Füßen nahezu ebene Felswände mühelos zu erklimmen (Athletik/Klettern SG 8). Durch seine Beweglichkeit erhält er einen Bonus von +2 für Fertigkeitwürfe auf Akrobatik gegen REF des Festhaltenden bei einem Versuch zu Entrinnen.			
<b>Gesinnung</b> Böse		<b>Sprachen</b> Handelsprache, Abyssisch	
<b>Fertigkeiten:</b> Akrobatik +9, Athletik +6			
ST 11 (+1)	GE 17 (+4)	WE 14 (+3)	
KO 10 (+1)	IN 8 (+0)	CH 9 (+0)	

**Stufe 13 Taktiker, Elite**  
2.500 EP

**Ghor (Anaghar)**  
Mittelgroßer Untoter Magier (Mensch/Leichnam)

**Der vergessene Krieg:**

Ghor (Anaghar)		Stufe 13 Taktiker, Elite	
Mittelgroßer Untoter Magier (Mensch/Leichnam) 2.500 EP			
<b>Initiative</b> +12	<b>Sinne</b> Wahrnehmung +15; Dunkelsicht		
TP 376	<b>Angeschlagen</b> 188		<b>Heilschübe</b> 2 (93 TP)
RK 25, REF 26, WIL 30, ZÄH 28			
<b>Schadensreduzierung</b> 15/+2		<b>Empfindlichkeit</b> Licht +5	
<b>Immunität</b> Gift, Krankheit, Vertreibung			
<b>Rettungswürfe</b> +5 <b>Aktionspunkte</b> 1			
BR 6 Felder			
① <b>Kampfstab</b> +3 (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Waffe</b>			
+10 gegen RK; 1W8+4 Schaden.			
<b>Kräfte</b>			
← <b>Druckwelle</b> (Standard; Frei; AW +16) ♦ Arkan, Schall, Utensil SH 129			
✗ <b>Magisches Geschoß</b> (Standard; Frei; AW +16) ♦ Arkan, Energie, Utensil SH 129			
✗ <b>Blitzkugel</b> (Standard; Begegnung; AW +16) ♦ Arkan, Elektrizität, Utensil SH 131			
✗ <b>Energieramme</b> (Standard; Begegnung; AW +16) ♦ Arkan, Energie, Utensil SH 133			
✗ <b>Mentaler Griff</b> (Standard; Beg.; AW +16) ♦ Arkan, Bezauberung, Utensil SH 135			
✗ <b>Sturmkäfig</b> (Stand.; Beg.; AW +16) ♦ Arkan, Beschw., Elekt., Schall, Utensil SH 143			
✗ <b>Feuerball</b> (Standard; Täglich; AW +16) ♦ Arkan, Feuer, Utensil SH 132			
✗ <b>Blitzschlange</b> (Standard; Täglich; AW +16) ♦ Arkan, Elektr., Gift, Utensil SH 133			
✗ <b>Rascher Rückzug</b> (Bewegung; Täglich) ♦ Arkan SH 131			
✗ <b>Schweben</b> (Bewegung; Täglich) ♦ Arkan SH 133			
✗ <b>Verschimmen</b> (Täglich) ♦ Persönlich SH 134			
✗ <b>Plötzlicher Sturm</b> (Standard; Täglich) ♦ Arkan, Zone SH 143			
<b>Kräfte Leichnam</b>			
<b>Zaubermeisterschaft</b> (Beiläufig; wieder aufladen 5/6) SL 211			
<b>Nekromantische Aura (Nekromantisch)</b> Aura 5 SL 211			
<b>Nekrotischer Meister</b> SL 211			
<b>Gesinnung</b> Ch. Böse		<b>Sprachen</b> Handelsprache, Abyssisch, Elfisch, Elemental	
<b>Fertigkeiten</b> Diplomatie +13, Geschichte +16, Magiewissen +19, Religion +16			
<b>Talente</b> Verbesserte Initiative, Menschliche Hartnäckigkeit			
<b>Klassenfähigkeiten</b> Arkanes Utensil (Stecken), Zaubertricks (SH 128), Ritualanwender, Zauberbuch, Sturmzauber (SH 142), Zusatzschadensaktion (SH 143)			
ST 8 (+5)	GE 14 (+8)	WE 18 (+10)	
KO 14 (+8)	IN 20 (+11)	CH 16 (+9)	
<b>Ausrüstung</b> Zauberstecken des Kriegsmagiers (St. 13/SH 263), Unsichtbarkeitsring (SH 275), Zauberbuch/Ritualbuch.			