

|  |  |                               |  |
|--|--|-------------------------------|--|
| <b>Grabhund (Knoll)</b>  |  | <b>Stufe 3 Schläger, Solo</b> |  |
| 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)                     |  |

|   |  |                            |  |
|---|--|----------------------------|--|
| <b>Grüne Schlammratten</b>  |  | <b>Stufe 2 Scharmützel</b> |  |
| 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 Fernbereichsangriffe  |  |                            |  |
| 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)                 |  |

|  |   |                                |  |
|--|---|--------------------------------|--|
| <b>Moorwächter</b>   |   | <b>Stufe 6 Schläger, Elite</b> |  |
| 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 1W4</b> (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)                     |  |

|  |  |                         |  |
|--|--|-------------------------|--|
| <b>Sumpfnatter</b>   |  | <b>Stufe 5 Schläger</b> |  |
| 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 unsäglichem Pein oder unermesslichem Reichtum berichten, der wagte, ihnen Gehör zu schenken.

**Stufe 6 Soldat**  
250 EP

| 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   |                              |                |
| Ⓛ 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.

**Fliegender Tod (Käfer)**  
Sehr kleine natürliche Bestie (Riesiger Schwarm)

**Der vergessene Krieg:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Stufe 9 Schläger**  
400 EP

| 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)  |  |                   |
| Ⓛ Klaue (Standard; frei verfügbar)   |  |                   |
| Reichweite 2; +13 gegen RK; 2W6+6 Schaden; <i>siehe Wilder Hieb</i> .  |  |                   |
| † <b>Wilder Hieb</b> (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)        |

**Untoter Sumpftroll**  
Großer natürlicher Humanoider (Untot)

**Der vergessene Krieg:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Stufe 7 Scharmützler**  
300 EP

| Lhoo und Gyardh   |                      | Stufe 7 Scharmützler   |
|---|----------------------|------------------------|
| 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   |                      |                        |
| Ⓛ Kurzsword (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe  |                      |                        |
| +10 gegen RK; 1W6+8 Schaden.  |                      |                        |
| Ⓛ Speer (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe  |                      |                        |
| +9 gegen RK; 1W8+8 Schaden.   |                      |                        |
| <b>Kräfte</b>   |                      |                        |
| Ⓛ Doppelangriff (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe SH175   |                      |                        |
| Zurückweichen (Augenblicklich; Begegnung) ♦ Kriegerisch SH176   |                      |                        |
| Ⓛ Doppelwolfssprung (Standard; Täglich) ♦ Krieger., Waffe SH177   |                      |                        |
| Ⓛ 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. |                      |                        |

**NSC – Lhoo und Gyardh**  
Mittelgroße Menschenwaldläufer (Sumpf)

**Der vergessene Krieg:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Stufe 5 Händler**  
200 EP

| Dalion Kettelmender   |            | Stufe 5 Händler |
|---|------------|-----------------|
| Mittelgroßer Zwergenbürger 200 EP   |            |                 |
| Beruf: Fahrender Händler, weiter Steinmetz, Zimmermann, Waffenschmied, Wunderdoktor und Geschichtenerzähler.  |            |                 |
| <b>Beschreibung:</b> 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).  |            |                 |

**NSC – Dalion Kettelmender**  
Mittelgroßer Zwergenbürger

**Der vergessene Krieg:**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



| 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)      |  |

| 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)       |  |

| 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. |                        |                           |  |

| Grangen  |                                   | Stufe 4 Scharmützer |  |
|--|-----------------------------------|---------------------|--|
| Mittelgroßer Halbfenschurke  |                                   | 175 EP              |  |
| Initiative +6  | Sinne Wahrnehmung +4, Dämmerlicht |                     |  |
| 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.                       |                                   |                     |  |





| Immaterieller Schemen   |                             | Stufe 1 Lakai |
|---|-----------------------------|---------------|
| Mittelgroßer Untoter (Körperlos) 25 EP  |                             |               |
| <b>Initiative</b> +0  | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +4 |               |
| TP 1; ein fehlgeschlagener Angriff verursacht niemals Schaden.  |                             |               |
| <b>Schadensreduzierung</b> 20/magische oder geweihte Waffen   |                             |               |
| RK 10, REF 10, WIL 10, ZÄH 13   |                             |               |
| <b>Resistenz</b> gegen Vertreibung  |                             |               |
| BR Fliegen 6 Felder   |                             |               |
| <b>Schattenhafte Berührung</b> (Standard; frei verfügbar)   |                             |               |
| Die im Schatten verborgenen Wesen vermögen es nicht mehr, den Lebenden zu schaden, obwohl ihre Berührung einen kalten Schauer und ein gewisses Gefühl der Taubheit hinterlässt. |                             |               |
| <b>Gesinnung</b> Chaotisch Böse   | <b>Sprachen</b> –           |               |
| ST 10 (+0)  | GE 10 (+0)                  | WE 10 (+0)    |
| KO 1 (-5)   | IN 10 (+0)                  | CH 10 (+0)    |

| Humhull (Baumhirte)  |   | Stufe 16 Taktiker, Elite |
|--|---|--------------------------|
| Riesige feenartige Bestie (Pflanze) 2.800 EP   |   |                          |
| <b>Initiative</b> +9   | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +15; Dämmerlicht |                          |
| <b>Verstrickende Wurzeln</b> Aura 3; alle nicht fliegenden Feinde behandeln das Gebiet innerhalb des Wirkungsbereichs der Aura als schwieriges Gelände.  |   |                          |
| TP 316 <b>Angeschlagen</b> 158   |   |                          |
| RK 32, REF 27, WIL 32, ZÄH 32  |   |                          |
| <b>Empfindlichkeit</b> Feuer; ein Baumhirte erleidet fortwährend 5 Feuerschaden (Rettungswurf beendet), wenn er durch Feuer Schaden erleidet.  |   |                          |
| <b>Rettungswurf</b> +2 <b>Aktionspunkte</b> 1  |   |                          |
| BR 8 Felder (Waldschreiten)  |   |                          |
| Ⓛ <b>Hieb</b> (Standard; frei verfügbar)   |   |                          |
| Reichweite 3; +21 gegen RK; 1W10+7 Schaden.  |   |                          |
| ✂ <b>Wälder erwecken</b> (Standard; Aufrechterhaltung beiläufig; Begegnung) ♦ <b>Zone</b>  |   |                          |
| Fernbereichsausbreitung 3 innerhalb von 10 Feldern; die Bäume werden lebendig und greifen innerhalb des Wirkungsbereichs die Feinde des Baumhirten an; +21 gegen RK; 1W10+7 Punkte Schaden. Der Baumhirte führt einen erneuten Angriffswurf durch, wenn er den Effekt dieser Kraft erhält. |   |                          |
| ← <b>Erschütterndes Stampfen</b> (Standard; Begegnung)   |   |                          |
| Nahbereichsausbreitung 2; +19 gegen ZÄH; 2W6 +7 Schaden, und maximal mittelgroße Ziele werden niedergeworfen.  |   |                          |
| <i>Fehlschlag</i> : Halber Schaden, und das Ziel wird nicht niedergeworfen.  |   |                          |
| <b>Gesinnung</b> Ungebunden  | <b>Sprachen</b> Elfish                    |                          |
| <b>Fertigkeiten</b> Heimlichkeit +14, Naturkunde +20   |   |                          |
| ST 24 (+15)  | GE 12 (+9)                                | WE 24 (+15)              |
| KO 22 (+14)  | IN 14 (+10)                               | CH 12 (+9)               |

| Großer Dämonenschatten  |   | Stufe 12 Schläger, Elite |
|---|---|--------------------------|
| Gigantischer Externar (Dämonenschatten) 1.400 EP                                      |   |                          |
| <b>Initiative</b> 0   | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +10; Dunkelsicht |                          |
| TP 242 <b>Angeschlagen</b> 121  |   |                          |
| RK 19, REF 16, WIL 13, ZÄH 14   |   |                          |
| <b>Rettungswurf</b> +4 <b>Aktionspunkte</b> 1   |   |                          |
| <b>Immunitäten</b> Gift, Krankheit, Hinterhältiger Angriff                            |   |                          |
| <b>Resistenz</b> gegen Vertreibung, Magie 20;   |   |                          |
| <b>Schadensreduzierung</b> 20/magische, geweihte Waffen, Gebete                       |   |                          |
| BR 6 Felder   |   |                          |
| Ⓛ <b>Lebenskraftentzug</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Berührung</b>              |   |                          |
| Reichweite 2; 1W8 Berührungen; +16 gegen ZÄH; 2W8+6 Schaden; keine sichtbaren Wunden; |   |                          |
| <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 +18  |   |                          |
| ST 25 (+11)   | GE 24 (+13)                               | WE 18 (+10)              |
| KO 1 (+1)   | IN 14 (+8)                                | CH 16 (+9)               |

| Gilvariel (Sonnenelbin)  |   | Stufe 12 Taktiker, Solo |
|--|---|-------------------------|
| Mittelgroße feenhafte Humanoide (unsterblich) 3.500 EP   |   |                         |
| <b>Initiative</b> +10  | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +10; Dämmerlicht                 |                         |
| TP 580 <b>Angeschlagen</b> 290   |   |                         |
| RK 27, REF 28, WIL 26, ZÄH 29  |   |                         |
| <b>Resistenz</b> Feuer 20  |   |                         |
| <b>Rettungswürfe</b> +5 <b>Aktionspunkte</b> 2   |   |                         |
| BR 6 Felder  |   |                         |
| ← <b>Brennende Hände</b> (Standard; frei verfügbar) ♦ <b>Arkan, Feuer</b>  |   |                         |
| Nahbereichsexplosion 5; +18 gegen REF; 2W8+10 Feuerschaden und fortwährender Feuerschaden 5 (RW beendet).  |   |                         |
| <b>Macht über Feuer</b>  |   |                         |
| Sonnenelben gebieten gewissermaßen über Flammen und können kleinere Brände bis zur Größe eines Lagerfeuers durch ihren blossen Willen erlöschen.   |   |                         |
| <b>Macht über Personen</b> (Stand.; Begegnung) ♦ <b>Bezauberung, Geistig</b>   |   |                         |
| Sonnenelben können allein mit ihren goldgelben Augen einer Person, die mit ihnen in Blickkontakt geratet, ihren Willen aufzwingen; +13 gegen WIL; der Bann bleibt bis zum Ende der Begegnung bestehen (RW -4 beendet). |   |                         |
| <b>Feenschritt</b> (Bewegung; Begegnung) ♦ <b>Teleportation</b>  |   |                         |
| Der Sonnenelb teleportiert sich bis zu 10 Feldern weit.  |   |                         |
| <b>Gesinnung</b> Beliebig  | <b>Sprachen</b> Handelsprache, Himmlich, Elfish, Gnomisch |                         |
| <b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +16, Geschichte +18, Magiewissen +18, Naturkunde +15   |   |                         |
| ST 10 (+6)   | GE 18 (+10)   | WE 16 (+9)              |
| KO 12 (+7)   | IN 24 (+13)   | CH 20 (+11)             |

**Stufe 7 Anführer**  
300 EP

| Thulghar En’Kedar   |   | Stufe 7 Anführer            |  |
|---|---|-----------------------------|--|
| Mittelgroßer  | Menschenkämpfer                             | 300 EP                      |  |
| <b>Initiative</b> +5  | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +9; Einschätzen +9 |                             |  |
| TP 71   | <b>Angeschlagen</b> 35                      | <b>Heilschübe</b> 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.  |   |                             |  |
| <b>Kräfte</b>   |   |                             |  |
| Ⓢ 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                       |  |
| <b>Gesinnung</b> Ungebunden   | <b>Sprachen</b> Handelsprache               |                             |  |
| <b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +9, Geschichte +9,                                |   |                             |  |
| <b>Klassenfähigkeit</b> Herausforderung   |   |                             |  |
| ST 16 (+6)  | GE 14 (+5)                                  | WE 12 (+4)                  |  |
| KO 15 (+5)  | IN 13 (+4)                                  | CH 13 (+4)                  |  |
| <b>Ausrüstung</b> magischer Dolch +2, goldener Siegelring mit Diamanten (2.500 GM). |   |                             |  |

**NSC – Thulghar En’Kedar**  
Mittelgroßer Menschenkämpfer

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 4 Soldat**  
175 EP

| Gramar En’Kedar   |   | Stufe 4 Soldat              |  |
|---|---|-----------------------------|--|
| Mittelgroßer  | Menschenkämpfer                             | 175 EP                      |  |
| <b>Initiative</b> +5  | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +6; Einschätzen +6 |                             |  |
| TP 43   | <b>Angeschlagen</b> 21                      | <b>Heilschübe</b> 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.   |   |                             |  |
| <b>Kräfte</b>   |   |                             |  |
| Ⓢ 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                       |  |
| <b>Gesinnung</b> Ungebunden   | <b>Sprachen</b> Handelsprache               |                             |  |
| <b>Fertigkeiten</b> Athletik +9, Gassenwissen +7,   |   |                             |  |
| <b>Klassenfähigkeit</b> Herausforderung   |   |                             |  |
| ST 15 (+4)  | GE 17 (+5)                                  | WE 8 (+1)                   |  |
| KO 11 (+2)  | IN 13 (+3)                                  | CH 10 (+2)                  |  |
| <b>Ausrüstung</b> Dolch +2, Lederrüstung.   |   |                             |  |
| <b>Nhaudragil</b> (Stufe 19/105.000 GM): <i>Legendärer Zweihänder</i> +4, dessen grünlich schimmernde Klinge Geisterwesen zu verletzen vermag.  |   |                             |  |
| <b>Verzauberung:</b> Angriffs- und Schadenswürfe  |   |                             |  |
| <b>Kritischertreffer:</b> +1W6 Schaden je Plus  |   |                             |  |
| <b>Kraft (Täglich):</b> 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). |   |                             |  |

**NSC – Gramar En’Kedar**  
Mittelgroßer Menschenkämpfer

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 12 Anführer**  
700 EP

| Sargrim   |   | Stufe 12 Anführer           |  |
|---|---|-----------------------------|--|
| Mittelgroßer  | Menschenkriegsherr                          | 700 EP                      |  |
| <b>Initiative</b> +10   | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +6; Einschätzen +6 |                             |  |
| TP 112  | <b>Angeschlagen</b> 56                      | <b>Heilschübe</b> 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  |   |                             |  |
| <b>Kräfte</b>   |   |                             |  |
| Ⓢ 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                      |  |
| <b>Gesinnung</b> Ungebunden   | <b>Sprachen</b> Handelsprache               |                             |  |
| <b>Fertigkeiten</b> Einschüchtern +11, Diplomatie +11,  |   |                             |  |
| <b>Klassenfähigkeit</b> Geborener Anführer, Ermutigender Zuruf (SH 118)   |   |                             |  |
| ST 20 (+10)   | GE 18 (+10)                                 | WE 14 (+8)                  |  |
| KO 16 (+9)  | IN 10 (+5)                                  | CH 14 (+8)                  |  |
| <b>Ausrüstung</b> Langschwert, Morgenstern, Dolch, Kettenrüstung.   |   |                             |  |
| Sargrim trägt an seiner Uniform Abzeichen und Auszeichnungen, die ihn als hohen Offizier des <i>Letzten Krieges</i> darstellen. |   |                             |  |

**NSC – Sargrim**  
Mittelgroßer Menschenkriegsherr

**Der vergessene Krieg:**

**Stufe 5 Scharmützer**  
600 EP

| Leibwächter (3)   |   | Stufe 5 Scharmützer         |  |
|---|---|-----------------------------|--|
| Mittelgroße   | Menschensturken                             | 600 EP                      |  |
| <b>Initiative</b> +9  | <b>Sinne</b> Wahrnehmung +8; Einschätzen +3 |                             |  |
| TP 51   | <b>Angeschlagen</b> 25                      | <b>Heilschübe</b> 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.   |   |                             |  |
| <b>Kräfte</b>   |   |                             |  |
| Ⓢ 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                      |  |
| <b>Gesinnung</b> Ungebunden   | <b>Sprachen</b> Handelsprache               |                             |  |
| <b>Fertigkeiten</b> Athletik +8, Heimlichkeit +10,                          |   |                             |  |
| <b>Klassenfähigkeit</b> Erstangriff, Hinterhältiger Angriff, Waffentechnik, |   |                             |  |
| ST 16 (+5)  | GE 17 (+5)                                  | WE 13 (+3)                  |  |
| KO 11 (+2)  | IN 14 (+4)                                  | CH 11 (+2)                  |  |
| <b>Ausrüstung</b> Kurzschwert, Handarmbrust, Lederrüstung.                  |   |                             |  |

**NSC – Thorderigh, Dhaidé, Mhuniel**  
Mittelgroße Menschensturken

**Der vergessene Krieg:**

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  |                 |                      |  |
| Ⓛ Biß (Standard; frei verfügbar)   |                 |                      |  |
| +7 gegen RK; 1W6+2 Schaden, oder 2W6+2 Schaden gegen ein liegendes Ziel.   |                 |                      |  |
| Kampfvorteil   |                 |                      |  |
| 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 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  |                 |                           |  |
| Ⓛ Hellebarde (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe  |                 |                           |  |
| Reichweite 2; +10 gegen RK; 1W10+3 Schaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Wächters markiert. |                 |                           |  |
| ‡ Niederschlagen (Standard; wieder aufladen 5/6) ♦ Waffe   |                 |                           |  |
| Erfordert Hellebarde; Reichweite 2; +10 gegen RK; 1W10+7 Schaden, und das Ziel wird zu Fall gebracht.              |                 |                           |  |
| × Armbrust (Standard; wieder aufladen 5/6) ♦ Waffe   |                 |                           |  |
| Fern 15/30; +9 gegen RK; 1W8+2 Schaden.  |                 |                           |  |
| Gesinnung Beliebig   |                 | Sprachen Handlungssprache |  |
| Fertigkeiten 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 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   |                 |                                   |  |
| Ⓛ Bolzenschleuder (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe, Gift  |                 |                                   |  |
| Fern 10/20; +11 gegen RK; 2W6+4 Schaden, und der Späher macht einen Sekundärangriff gegen das Ziel. Sekundärangriff: +9 gegen ZÄH; Ziel ist Verlangsamt und Geschwächt für 6 Runden (SH 304). |                 |                                   |  |
| Bewachte Gegenstände  |                 |                                   |  |
| 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 –                        |  |
| Fertigkeiten 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 2 Scharmützer  
125 EP

| Wächterschlange   |                 | Stufe 2 Scharmützer                      |  |
|---|-----------------|--|--|
| Winziges Konstrukt  |                 |  |  |
| 125 EP  |                 |  |  |
| Initiative +6   |                 | Sinne Wahrnehmung +6; Blindsight (SL 81) |  |
| TP 38   | Angeschlagen 19 |  |  |
| RK 24, REF 16, WIL 15, ZÄH 15   |                 |  |  |
| BR 0 Felder   |                 |  |  |
| Ⓛ Biß (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift   |                 |  |  |
| +5 gegen REF; 1 Schaden, und das Ziel macht einen Rettungswurf auf Ausdauer SG 17. Fehlwurf: 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:





| 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)        |  |

| S'dirr  |  | Stufe 2 Scharmützer                      |  |
|---|--|--|--|
| Mittelgroßer Humanoide (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)                                |  |

S'dirr s gesamte Erscheinung wirkt irgendwie missgebildet und schlangenhaft, obwohl sie durchaus humanoide Züge besitzt. Er hat Arme und Beine, doch sie sind zu kurz, sein Rumpf hingegen deutlich zu lang. Dem runden, haarlosen Schädel fehlen Ohren und Nase, während die großen, unruhigen Augen senkrecht geschlitzte Pupillen und Nickhäute haben. Beim Sprechen schießt eine schwarze, gespaltene Zunge aus dem konturlosen Schlitz seines Maules und züngelt beständig in Richtung seiner Gegenüber.

Die Haut der ungewöhnlichen, eineinhalb Meter großen Kreatur ist madenweiß und von einem schimmernden Feuchtigkeitsfilm überzogen. Sie wird entlang des Rückrades von einer Reihe von Hornwülsten und gefährlich aussehenden Stacheln durchstoßen, die bei jeder Bewegung aneinanderreiben und einen unangenehmen Kratzen verursachen. Schwimmhäute zwischen den Fingern und Zehen verraten zudem, dass sie einen Großteil ihres Lebens unter Wasser oder zumindest in Gewässern verbringt. Es ist nicht zu entscheiden, ob S'dirr männlich oder weiblich ist, obwohl keinerlei Kleidung den mageren Körper verhüllt, der zu Bewegungen und Verrenkungen fähig ist, die einem gewöhnlichen Menschen die Knochen brechen würden.

| 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)  |  |

| 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</b> (Nekromantisch) 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.                                     |   |  |  |