

Stufe 4 Scharmützler
175 EP

Waldgnom (Erkwaash)
Kleiner feenhafter Humanoider

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Waldgnom (Erkwaash) Stufe 4 Scharmützler
Kleiner feenhafter Humanoider 175 EP

Initiative +8 **Sinne** Wahrnehmung +2; Dämmerlicht
TP 46 **Angeschlagen** 23
RK 15, REF 15, WIL 13, ZÄH 15
BR 6 Felder

① **Dolch** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+4 gegen RK; 1W4+1 Schaden.

⊗ **Schleuder** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
Fern 10/20; +7 gegen RK; 1W6+3 Schaden.

Kampfvorteil
Ein gnomischer Scharmützler verursacht wenn er Kampfvorteil hat, mit seinen Nah- und Fernkampfgriffen zusätzlich 1W6 Schaden.

Anders herumgehen
Waldgnome haben die wundersame Fähigkeit einem Kampf auf Leben und Tod zu entgehen. Dabei überbrücken sie Distanzen von bis zu 45 Metern mit nur einem Schritt, sobald sie aus dem Sichtfeld des Beobachters geraten.

Heimlichkeit
Wenn ein Waldgnom zu Beginn einer Begegnung, sobald er seinen Initiativwurf machen muß, über Deckung oder Tarnung verfügt, kann er einen Fertigkeitwurf für Heimlichkeit machen, um der Aufmerksamkeit seiner Gegner zu entgehen.

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Elfish, Feen, Handelsprache
Fertigkeiten Diebeskunst +13, Heimlichkeit +12, Magiewissen +10
ST 8 (+1) GE 16 (+5) WE 12 (+3)
KO 16 (+5) IN 14 (+4) CH 13 (+3)

Ausrüstung Textilrüstung (+1), Dolch, Schleuder, 20 Kugeln.

Waldgnome entstammen der Feenwelt. Die Erkwaash-Gnome sind gutmütige und kindliche Wesen mit magischer Natur. Sie leben in dem verwunschenen Forst und vermögen sich dort weitestgehend ungehindert bewegen. Ihre Anatomie entspricht der eines Menschen, doch sie werden höchstens halb so groß. Sie sind friedfertige Waldbewohner und ziehen es meist vor, unter Ihresgleichen zu bleiben.

Stufe 1 Soldat
50 EP

Wharsel
Sehr kleines Feentier

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Wharsel Stufe 1 Soldat
Sehr kleines Feentier 50 EP

Initiative +3 **Sinne** Wahrnehmung +10
TP 10 **Angeschlagen** 5
RK 15, REF 15, WIL 20, ZÄH 10
BR 5 Felder

① **Biß** (Standard; frei verfügbar)
+4 gegen RK; 2 Schaden.

① **Krallen** (Standard; frei verfügbar)
+6 gegen RK; 1W4 Schaden.

Natürliche Unsichtbarkeit
Ein Wharsel kann sich beliebig unsichtbar machen.

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** –
Fertigkeiten Akrobatik +15, Athletik +15, Heimlichkeit +20
ST 2 (-4) GE 17 (+3) WE 13 (+1)
KO 10 (+0) IN 2 (-4) CH 15 (+2)

Wharsel gleichen in ihrer gesamten Lebensart einem großen Eichhörnchen mit einem füchsisch anmutenden Kopf. Sie sind flinke und gewandte Kletterer und leben in Baumhöhlen, die sie mit ihren scharfen Krallen in das Holz graben. Neben ihrem Heißhunger auf Gold ernähren sich die putzig anmutenden Feentiere jedoch hauptsächlich von Spinnen, Maden und Käfern, denen sie mit großem Geschick nachstellen.

Stufe 1 Pirscher
50 EP

Birghe & Nani (Waldgnomkinder)
Kleine feehafte Humanoide

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Birghe & Nani (Waldgnomkinder) Stufe 1 Pirscher
Kleine feehafte Humanoide 50 EP

Initiative +6 **Sinne** Wahrnehmung +2; Dämmerlicht
TP 10 **Angeschlagen** 23
RK 10, REF 10, WIL 12, ZÄH 11
BR 5 Felder

⊗ **Birghe: Schleuder (klein)** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
Fern 5/10; +2 gegen RK; 1W4 Schaden.

Birghe: Weinen
Sobald der Junge in Tränen ausbricht und bitterlich anfängt zu Weinen, wirken seine Tränen eine willenbeeinflussende Magie auf alle Personen in seiner Nähe: +6 gegen WIL; Betroffene empfinden ein Tiefes Mitleid für den hilflosen Gnomenjungen und sind fortan bestrebt, ihn glücklich und zufrieden zu machen, was auch immer dafür notwendig ist; endet wenn Ziel erreicht ist.

Nani: Kreischen
Wenn das Gnomenmädchen seinen Willen durchsetzen möchte, fängt es an wutentbrannt und durchdringend zu Kreischen. Die Tonlagen sind ausgesprochen durchdringend und schmerzhaft, und nicht selten geht dabei etwas in ihrer unmittelbaren Nähe zu Bruch (15% Gegenstände aus Glas, Keramik oder Ton). Hat Nani Todesangst, lässt das Kreischen sogar **Schwertklängen zerspringen** und jeder im Umkreis von 4,5 Metern erleidet 2W6 Schallschaden.

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Elfish, Feen, Handelsprache
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Magiewissen +5
ST 5 (-3) GE 10 (+0) WE 11 (+0)
KO 12 (+1) IN 8 (-1) CH 15 (+2)

Ausrüstung Textilkleidung, Kinder-Schleuder, 10 Kugeln.

Stufe 4 Schläger
200 EP

NSC – Normen (Shavalant)
Mittelgroßer Mensch (Trollblut)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Normen Stufe 4 Schläger
Mittelgroßer Mensch (Trollblut) 200 EP

Initiative +5 **Sinne** Wahrnehmung +6
TP 66 **Angeschlagen** 33; *siehe Regeneration*
Regeneration 10 (funktioniert nicht während des nächsten Zuges, bei Feuer- oder Säureschaden)
RK 16, REF 15, WIL 13, ZÄH 18
BR 6 Felder

① **Kurzschwert** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+8 gegen RK; 1W6+3 Schaden.

① **Dolch** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+8 gegen RK; 1W4+3 Schaden.

⊗ **Teleportationsbola** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
Fern 10/20; +8 gegen RK; 1W6+3 Schaden (**Kraft s. Waffenkarte**).

Regeneration (Trollblut) ♦ Heilung
Wenn das Trollblut durch einen Angriff, der keinen Feuer- oder Säureschaden verursacht hat, auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wurde, erhebt es sich in der nächsten Runde (Bewegungsaktion) mit 10 Trefferpunkten wieder.

Gesinnung Böse **Sprachen** Handelsprache
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +6, Naturkunde +7
Klassenfertigkeiten Waffenfokus Bola (Schaden +1)
ST 16 (+5) GE 10 (+2) WE 7 (+0)
KO 17 (+5) IN 8 (+1) CH 5 (-1)

Ausrüstung Lederrüstung, Kurzschwert, Dolch, Teleportationsbola.

Stitch		Stufe 4 Schläger	
Mittelgroßer Mensch (Trollblut)		200 EP	
Initiative +5	Sinne Wahrnehmung +6		
TP 66	Angeschlagen 33; <i>siehe Regeneration</i>		
Regeneration 10 (funktioniert nicht während des nächsten Zuges, bei Feuer- oder Säureschaden)			
RK 16, REF 15, WIL 13, ZÄH 18			
BR 6 Felder			
① Kurzschwert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W6+3 Schaden.			
① Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W4+3 Schaden.			
⊗ Flammenbola (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
Fern 10/20; +8 gegen RK; 1W6+3 Schaden (<i>Kraft s. Waffenkarte</i>).			
Regeneration (Trollblut) ♦ Heilung			
Wenn das Trollblut durch einen Angriff, der keinen Feuer- oder Säureschaden verursacht hat, auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wurde, erhebt es sich in der nächsten Runde (Bewegungsaktion) mit 10 Trefferpunkten wieder.			
Gesinnung Böse	Sprachen Handelsprache		
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +6, Naturkunde +7			
Klassenfertigkeiten Waffenfokus Bola (Schaden +1)			
ST 16 (+5)	GE 10 (+2)	WE 7 (+0)	
KO 17 (+5)	IN 8 (+1)	CH 5 (-1)	
Ausrüstung Lederrüstung, Kurzschwert, Dolch, Flammenbola.			

Gallertwürfel		Stufe 5 Schläger, Elite	
Große natürliche Bestie (Blind, Schlick)		400 EP	
Initiative +4	Sinne Wahrneh. +3; Erschütterungssinn 5		
TP 152	Angeschlagen 76		
RK 18, REF 16, WIL 15, ZÄH 18			
Immunität Blickangriffe			
Resistenz Säure 10			
Rettungswürfe +2			
BR 3 Felder; <i>siehe Umhüllen</i>			
Aktionspunkte 1			
① Hieb (Standard; frei verfügbar)			
+10 gegen RK; 2W6+2 Schaden, und das Ziel ist unbeweglich (RW beendet).			
↓ Umhüllen (Standard; frei verfügbar) ♦ Säure			
Der Gallertwürfel greift 1 oder 2 maximal mittelgroße Ziele an; +8 gegen REF (automatischer Treffer bei unbeweglichen Kreaturen). Bei einem Treffer wird das Ziel ergriffen und auf das Feld des Gallertwürfels gezogen. Dort ist es benommen und erleidet in jeder Runde 10 Säureschaden, bis es entkommen kann. Wenn eine Kreatur entkommt, verlagert sie sich auf ein angrenzendes Feld ihrer Wahl. Der Gallertwürfel kann sich normal bewegen, auch wenn er Kreaturen umhüllt hat.			
Durchsichtig			
Ein Gallertwürfel ist unsichtbar, bis er entdeckt wird (Wahrnehmung SG 25) oder eine Kreatur angreift. Kreaturen, die den Gallertwürfel nicht bemerken, können sogar direkt in ihn hineinlaufen und somit automatisch umhüllt werden.			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –		
Fertigkeiten Heimlichkeit +9			
ST 14 (+4)	GE 14 (+4)	WE 13 (+3)	
KO 16 (+5)	IN 1 (-3)	CH 1 (-3)	

Bediensteter		Stufe 7 Lakai	
Mittelgroßer Mensch		75 EP	
Initiative +3	Sinne Wahrnehmung +4		
TP 1; ein fehlgeschlagener Angriff verursacht niemals Schaden			
RK 15, REF 13, WIL 14, ZÄH 16; <i>siehe Macht der Menge</i>			
BR 6 Felder			
① Waffenlos o. improvisiert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W6 Schaden.			
Macht der Menge			
Solange sich zwei weitere Lakaien innerhalb von 5 Feldern aufhalten, erhält ein Lakai einen Kampfbonus von 2 auf alle Verteidigungswerte.			
Gesinnung Beliebig	Sprachen Handelsprache		
ST 16 (+5)	GE 10 (+2)	WE 7 (+0)	
KO 17 (+5)	IN 8 (+1)	CH 5 (-1)	
Ausrüstung improvisierte Waffe			

Reißmade		Stufe 7 Soldat	
Großes Tier (Blind)		300 EP	
Initiative -2	Sinne Wahrneh. +5; Erschütterungssinn 7		
TP 82	Angeschlagen 41		
RK 18, REF 16, WIL 15, ZÄH 18			
BR 5 Felder			
① Beißzangen (Standard; frei verfügbar)			
Reichweite 2; +10 gegen RK; 2W6+5 Schaden.			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –		
ST 19 (+7)	GE 7 (+1)	WE 6 (+1)	
KO 17 (+6)	IN 5 (±0)	CH 4 (±0)	

Reißmaden sind ca. 2m lang und blind. Der augenlose Kopf der bleichweißen Kreatur ist mit schwarzglänzenden Beißzangen bewehrt. Sie ernähren sich hauptsächlich von Aas und greifen lebende Kreaturen nur im Notfall (Bedrohung, Hunger usw.) an.

Stufe 4 Taktiker, Elite
350 EP

Heymlin (Heym Lharg)
Menschlicher Untoter (Geist); Kleriker des Totengottes

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Heymlin (Heym Lharg)	Stufe 4 Taktiker, Elite
Menschlicher Untoter (Geist); Kleriker des Totengottes 350 EP	
Initiative +8 TP 40	Sinne Wahrnehmung +13, Dunkelsicht Angeschlagen 20
RK 18, REF 14, WIL 17, ZÄH 16	
Immunität Gift, Krankheit; Resistenz Körperlos (1/2 Schaden) BR 6 Felder, Fliegen 6 Felder (Schweben), Flimmern (MH 297)	
Ⓣ Phantomstreitkolben (Standard; frei verfügbar) ♦ Nekrotisch	
+7 gegen REF; 1W8+2 nekrotischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Geistes markiert.	
Geisterhafter Schrei ♦ Furcht, Geistig	
Heymlin stößt diesen schrillen, markerschütternden Schrei immer aus, wenn er sich über irgendetwas sehr ärgert oder ihn etwas sehr erschreckt. Hört jemand dieses geisterhafte Kreischen zum ersten mal, versetzt es jeden so sehr in Angst und Schrecken, dass er den Raum fluchtartig verlässt und erst nach 1W20+10 Minuten wagt, diesen wieder zu betreten. Beim wiederholten Geisterschrei erfolgt ein RW (-2), mißlingt dieser, flieht derjenige zum zweiten Mal.	
Kräfte (Angriffsbonus +8)	
Heilendes Wort (Beiläufig; Begegnung) ♦ Göttlich, Heilung	SH 98
Leuchfeuer der Hoff. (Standard; Täglich) ♦ Göttlich, Heilung	SH 99
Schild des Glaubens (Standard; Täglich) ♦ Göttlich	SH 100
Befehl (Standard; Begegnung) ♦ Göttlich, Bezauberung	SH 100
Besonderheit	
Sobald die Trefferpunkte des Geistes unter den Wert „Angeschlagen“ sinken, vergeht er unter jämmerlichem Wehgeschrei – nur um am nächsten Tag erneut zu erscheinen.	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen Handelsprache
Fertigkeiten Diplomatie +12; Heimlichkeit +9; Religion +10	
ST 8 (+1)	GE 15 (+4) WE 9 (+1)
KO 12 (+3)	IN 17 (+5) CH 12 (+3)

Stufe 3 Schläger
150 EP

Die Schnüffelnden (Zombies/10)
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Die Schnüffelnden (Zombies/10)	Stufe 3 Schläger
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot) 150 EP	
Initiative +3 TP 40	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht Angeschlagen 20
RK 13, REF 9, WIL 10, ZÄH 13	
Immunität Gift, Krankheit; Resistenz Nekrotisch 10;	
Empfindlichkeit Licht 5 BR 6 Felder	
Ⓣ Hieb (Standard; frei verfügbar)	
+6 gegen RK; 2W6+2 Schaden.	
! Ergreifen (Standard; frei verfügbar)	
+4 gegen REF; das Ziel ist ergriffen (bis es entkommen kann). Alle Versuche, um dem Ergreifen eines Zombies zu entkommen, unterliegen -5 auf den Wurf.	
Aura des Todes (Aura 1) ♦ Nekrotisch	
Alle Feinde innerhalb der Aura erleiden automatisch einen additiven Schaden von 2 TP pro Runde.	
Zombieschwäche	
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –
ST 14 (+3)	GE 6 (-1) WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4) CH 3 (-3)

Stufe 2 Schläger
125 EP

Ungeladene Gäste (Zombies/40)
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Ungeladene Gäste (Zombies/40)	Stufe 2 Schläger
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot) 125 EP	
Initiative -1 TP 40	Sinne Wahrnehmung +0; Dunkelsicht Angeschlagen 20
RK 13, REF 9, WIL 10, ZÄH 13	
Immunität Gift, Krankheit; Resistenz Nekrotisch 10;	
Empfindlichkeit Licht 5 BR 6 Felder	
Ⓣ Hieb (Standard; frei verfügbar)	
+6 gegen RK; 2W6+2 Schaden.	
! Ergreifen (Standard; frei verfügbar)	
+4 gegen REF; das Ziel ist ergriffen (bis es entkommen kann). Alle Versuche, um dem Ergreifen eines Zombies zu entkommen, unterliegen -5 auf den Wurf.	
Zombieschwäche	
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –
ST 14 (+3)	GE 6 (-1) WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4) CH 3 (-3)

Stufe 2 Schläger
125 EP

Untote Wächter (Zombies)
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Untote Wächter (Zombies)	Stufe 2 Schläger
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot) 125 EP	
Initiative +3 TP 40	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht Angeschlagen 20
RK 13, REF 9, WIL 10, ZÄH 13	
Immunität Gift, Krankheit; Resistenz Nekrotisch 10; Vertreibung	
Empfindlichkeit Licht 5 BR 6 Felder	
Ⓣ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe	
+6 gegen RK; 1W4+2 Schaden.	
! Ergreifen (Standard; frei verfügbar)	
+4 gegen REF; das Ziel ist ergriffen (bis es entkommen kann). Alle Versuche, um dem Ergreifen eines Zombies zu entkommen, unterliegen -5 auf den Wurf.	
Zombieschwäche	
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.	
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –
ST 14 (+3)	GE 6 (-1) WE 8 (+0)
KO 10 (+1)	IN 1 (-4) CH 3 (-3)

Untoter Wächter (Zombies)		Stufe 2 Schläger	
Mittelgroßer natürlicher Belebter (Untot) 125 EP			
Initiative +3	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht		
TP 40	Angeschlagen 20		
RK 15, REF 10, WIL 10, ZÄH 13			
Immunität Gift, Krankheit; Resistenz Nekrotisch 10;			
Empfindlichkeit Licht 5			
BR 6 Felder			
① Bastardschwert (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+8 gegen RK; 1W10+2 Schaden.			
! Hauch des Todes (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Nekrotisch			
+6 gegen ZÄH; der Gardist kann als zusätzlichen Angriff einen Hauch des Todes ausstoßen, der eine starke Übelkeit und einen Schaden von 2W6 verursacht, wenn dem Opfer ein RW gegen Gift misslingt.			
Aura des Todes (Aura 1) ♦ Nekrotisch			
Alle Feinde innerhalb der Aura erleiden automatisch einen additiven Schaden von 2 TP pro Runde.			
Zombieschwäche			
Ein kritischer Treffer reduziert einen Zombie sofort auf 0 TP.			
Gesinnung Ungebunden	Sprachen –		
ST 14 (+3)	GE 8 (+0)	WE 8 (+0)	
KO 10 (+1)	IN 1 (-4)	CH 3 (-3)	
Ausrüstung Lederrüstung, Bastardschwert.			

Marr'Zerúkh		Stufe 2 Pirscher	
Sehr kleiner Externar (niederer Knochenteufel) 125 EP			
Initiative +3	Sinne Wahrnehmung +5; Dunkelsicht		
TP 18	Angeschlagen 9		
RK 18, REF 16, WIL 14, ZÄH 13			
Immunität Gift; Resistenz Feuer 20; gegen andere Angriff 5/Silber			
BR 6 Felder			
① Stachel (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift			
+5 gegen ZÄH; 1W6 + Gift; Nacheffekt: schwere Gleichgewichtsstörungen, Opfer muß für die nachfolgenden 1W4 Runden einen erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG Mittel) bestehen, um auf den Beinen zu bleiben oder sich wieder zu erheben; Angriffswürfe werden mit einem Malus von -4 belegt.			
⊗ Knochensplitter (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift			
Fern 5; +8 gegen ZÄH; 1W6+2 + Gift; Nacheffekt: die mit Leichengift durchtränkten Splitter zerbrechen zu 70%, wenn man versucht, sie aus der Wunde zu ziehen. Verbleibt ein Bruchstück im Körper, entzündet sich die Wunde am nächste Tag bei einem misslungenen RW. Das Opfer wird von schwerem Fieber geschüttelt und die betroffenen Körperpartien sind dick angeschwollen und schwärzlich verfärbt. Außerdem sinkt die KO eines vergifteten Opfers täglich um 1W4 Punkte bis der Tod eintritt. Der Vergiftete kann nur mit einer magischen Heilung gerettet werden.			
Gesinnung Chaotisch böse Sprachen Himmlich, Handelssprache			
Fertigkeiten Athletik +8; Heimlichkeit +15; Magiewissen +5; Wahrnehmung +5			
ST 10 (+1)	GE 17 (+4)	WE 12 (+2)	
KO 10 (+1)	IN 10 (+1)	CH 10 (+1)	

Amacoreen		Stufe 7 Scharmützer (Elite)	
Mittelgroße Menschenhexenmeisterin 600 EP			
Initiative +1	Sinne Wahrnehmung +3		
TP 146	Angeschlagen 73		
RK 14, REF 21, WIL 21, ZÄH 21			
Aktionspunkte 1	Rettungswürfe +2		
BR 6 Felder			
① Speer (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe			
+12 gegen RK; 1W8+5 Schaden.			
① Schlangenbiss (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Gift			
+10 gegen ZÄH; 1W6+5 Giftschaden; fortwährender Giftschaden 5 (RW beendet).			
Kräfte (Angriffsbonus +9; Schaden +3)			
Höllische Strafe (Standard; Frei) ♦ Arkan, Feuer, Utensil	SH 68		
Schlangen Strahl* (Standard; Frei) ♦ Arkan, Utensil	SH 68		
Infern. Mondfluch (Standard; Begeg.) ♦ Arkan, Gift, Utensil	SH 71		
Wahnsinnskrone (Standard; Tägl.) ♦ Arkan, Geistig, Utensil	SH 71		
Schuppenhaut** (Beiläufig; Täglich) ♦ Arkan, Verwandlung	SH 71		
* wie Schwarzmagischer Strahl; ** wie Schleier aus schwarzem Stahl			
Schlangenblick (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Geistig			
Fern 10; +10 gegen ZÄH; der Anwender zieht ein Opfer in seinen Bann, sobald es in seine Augen sieht. Der Bezauberte verharrt regungslos und starrt den Zaubernden hilflos an (RW -2 beendet).			
Schlangengestalt (Frei; frei verfügbar) ♦ Verwandlung			
Der Zaubernde ist in der Lage, die Gestalt einer gewöhnlichen Schlange anzunehmen. Diese ist nicht giftig und besitzt 21 Trefferpunkte (Freie Aktion beendet den Zauber).			
Gesinnung Böse	Sprachen Handelssprache		
Fertigkeiten Einschüchtern +11, Magiewissen +9			
Klassenfähigkeiten Hexenmeisterfluch, Schattenwandeln SH 67			
ST 10 (+3)	GE 12 (+4)	WE 11 (+3)	
KO 17 (+6)	IN 13 (+4)	CH 15 (+5)	
Ausrüstung Speer, Schlangenzepher +3 (Utensil), 178 Goldmünzen.			

Uccéradha		Stufe 15 Taktiker (Elite)	
Mittelgroße Menschenmagierin 2.400 EP			
Initiative +1	Sinne Wahrnehmung +3		
TP 220	Angeschlagen 110		
RK 22, REF 31, WIL 30, ZÄH 27			
Aktionspunkte 1	Rettungswürfe +2		
BR 6 Felder			
① Kampfstab (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe (Utensil)			
+12 gegen RK; 1W8+6 Schaden.			
① Schlangenbiss (Standard; frei verfügbar) ♦ Gift (Speziell)			
+11 gegen ZÄH; Giftschaden und Effekte siehe Kapitel Drei, Seite 193 (RW -2 beendet).			
Kräfte (Angriffsbonus +16; Schaden +4)			
Mag. Geschoß (Standard; Frei) ♦ Arkan, Energie, Utensil	SH 129		
Wirbelnde Dolche (Standard; Frei) ♦ Arkan, Energie, Utensil	SH 130		
Blitz (Standard; Begeg.) ♦ Arkan, Elektrizität, Utensil	SH 133		
Mentaler Griff (Standard; Begeg.) ♦ Arkan, Geistig, Utensil	SH 135		
Eismauer (Standard; Tägl.) ♦ Arkan, Kälte, Utensil	SH 135		
Magie bannen (Standard; Täglich) ♦ Arkan, Utensil	SH 132		
Resistenz (Beiläufig; Täglich) ♦ Arkan	SH 134		
Schlangenblick (Standard; wieder aufladen 5+6) ♦ Geistig			
Fern 10; +10 gegen ZÄH; der Anwender zieht ein Opfer in seinen Bann, sobald es in seine Augen sieht. Der Bezauberte verharrt regungslos und starrt den Zaubernden hilflos an (RW -2 beendet).			
Schlangengestalt (Frei; frei verfügbar) ♦ Verwandlung			
Der Zaubernde ist in der Lage, die Gestalt einer gewöhnlichen Schlange anzunehmen. Diese ist nicht giftig und besitzt 21 Trefferpunkte (Freie Aktion beendet den Zauber).			
Gesinnung Böse	Sprachen Handelssprache		
Fertigkeiten Magiewissen +17, Naturkunde +14			
Klassenfähigkeiten Zauberst. (Verteidigung), Zaubertricks SH 128			
ST 12 (+8)	GE 18 (+11)	WE 14 (+9)	
KO 13 (+8)	IN 20 (+12)	CH 11 (+7)	
Ausrüstung Zauberstecken des Kriegsmagiers +4 (Utensil/SH 263), 216 Goldmünzen; Zauberbuch/Ritualbuch.			

Stufe 4 Soldat
175 EP

Wurmkrieger (7) Stufe 4 Soldat
Mittelgroßer befällener Menschenkämpfer 175 EP

Initiative +6 **Sinne** Wahrnehmung +2;
TP 47 **Angeschlagen** 23
RK 17, REF 14, WIL 12, ZÄH 17
Immunität geistige Bezauberung; Schmerz **Resistenz** 2
BR 6 Felder

① **Arhún-Streitaxt** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe (Speziell)**
+7 gegen RK; 1W10+3 Schaden; **Speziell:** die schwarz glänzenden Axtblätter (leicht magisch)erzeugen beim Schwingen ein merkwürdig wimmerndes Geräusch, das durch Mark und Bein geht; bei einem kritischen Treffer fährt ein betäubender Stoß eisiger Kälte durch den Körper des Getroffenen und schickt diesen für 2W6 Kampfrunden unter häftigen Krämpfen zu Boden (RW beendet).

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Handelssprache
Fertigkeiten Athletik +10, Ausdauer +9
ST 17 (+5) **GE** 15 (+4) **WE** 10 (+2)
KO 15 (+4) **IN** 7 (-3) **CH** 10 (+2)

Ausrüstung Lederrüstung, leichter Schild, Arhún-Streitaxt, 1W20 GM, 2W20 SM, 3W20 KM.

Wurmkrieger (7)
Mittelgroßer befällener Menschenkämpfer

Wanderer unter
dunklen Himmeln:

Stufe 15 Soldat, Solo
6.000 EP

Nephetapoles Stufe 15 Soldat, Solo
Riesige natürliche Bestie (Lindwurm) 6.000 EP

Initiative +12 **Sinne** Wahrnehmung +15; Dämmerlicht
TP 750 **Angeschlagen** 375
RK 25, REF 23, WIL 22, ZÄH 26
Immunität Feuer und Hitze
BR 4 Felder; Fliegen 8 Felder,
Aktionspunkte 2 **Rettungswürfe** +3

① **Biß** (Standard; frei verfügbar)
Reichweite 2; +15 gegen RK; 2W6+7 Schaden.
| **Klaue** (Standard; frei verfügbar)
Klaueangriff ist nur im **Flug** möglich; +15 gegen RK; 1W8+7 Schaden, und das Ziel wird zu Fall gebracht.
| **Stich** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe (Stachel)**
Reichweite 2; +15 gegen RK; 1W6+4 Schaden und Sekundärangriff. *Sekundärangriff:* +13 gegen ZÄH; das Ziel erleidet fortwährend 10 Giftschaden (RW beendet).
| **Angriff im Vorbeifliegen** (Standard; frei verfügbar)
Der Lindwurm fliegt 8 Felder weit und macht an einem beliebigen Punkt während dieser Bewegung einen Standardnahkampfangriff, er provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
← **Odemwaffe** (Standard; wieder aufladen 6) ♦ **Feuer**
Nahbereichsexplosion 5; +15 gegen ZÄH; 2W12+6 Feuerschaden. *Fehlschlag:* halber Schaden.

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Drakonisch, Handelssprache
Fertigkeiten Bluffen +14, Einschätzen +15, Einschüchtern +19
ST 25 (+14) **GE** 19 (+11) **WE** 16 (+10)
KO 22 (+13) **IN** 13 (+8) **CH** 14 (+9)

Nephetapoles
Riesige natürliche Bestie (Lindwurm)

Wanderer unter
dunklen Himmeln:

Stufe 3 Soldat
150 EP

Ondra Rhammandel Stufe 3 Soldat
Mittelgroße Menschenkämpferin 150 EP

Initiative +3 **Sinne** Wahrnehmung +2
TP 37 **Angeschlagen** 18
RK 20, REF 13, WIL 13, ZÄH 16
BR 6 Felder

① **Kurzschwert** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+8 gegen RK; 1W6+3 Schaden.

⊗ **Handarmbrust** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
Fern10/20; +5 gegen RK; 1W6+3 Schaden.

Kräfte (Angriffsbonus +4)
Schlagwirbel (Standard; Frei) ♦ **Kriegerisch, Waffe** SH 83
Rüstung durchstoßen (Standard; Begeg.) ♦ **Krieger., Waffe** SH 84
Bösewicht bedrängen (Standard; Täglich) ♦ **Krieger., Waffe** SH 85
Unaufhaltsam (Beiläufig; Täglich) ♦ **Heilung, Kriegerisch** SH 85

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Handelssprache
Fertigkeiten Athletik +9, Bluffen +6, Gassenwissen +6, Heimlich. +8
Klassenfertigkeiten Waffentechnik (Leichte Klingen) SH 82
ST 16 (+4) **GE** 14 (+3) **WE** 12 (+2)
KO 13 (+2) **IN** 11 (+1) **CH** 10 (+1)

Ausrüstung Kurzschwert, 2 Handarmbrust, Kettenrüstung, kleiner Schild, 10 Bolzen, 1W10 GM, 1W20 SM, 1W20 KM.

Ondra Rhammandel (NSC)
Mittelgroße Menschenkämpferin

Wanderer unter
dunklen Himmeln:

Stufe 4 Soldat
175 EP

Grenzpatrouille (5) Stufe 4 Soldat
Mittelgroßer Menschenkämpfer 175 EP

Initiative +5 **Sinne** Wahrnehmung +10
TP 48 **Angeschlagen** 24
RK 22, REF 19, WIL 15, ZÄH 17
BR 5 Felder

① **Kurzschwert** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+11 gegen RK; 1W6+3 Schaden.

① **Dolch** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+11 gegen RK; 1W4+3 Schaden.

⊗ **Wurfspeer** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
Fern 10/20; +10 gegen RK; 1W6+3 Schaden.
× **Vorsichtiger Angriff** (Standard; 4 Wurfspeere) ♦ **Waffe**
Erfordert Wurfspeer; Fern 10/20; +12 gegen RK; 1W6 Schaden.

Gesinnung Beliebig **Sprachen** Handelssprache
Fertigkeiten Akrobatik +10; Heimlichkeit +10
ST 16 (+5) **GE** 16 (+5) **WE** 11 (+2)
KO 15 (+4) **IN** 10 (+2) **CH** 12 (+3)

Ausrüstung Schuppenrüstung, schwerer Schild, Wurfspeer (4), Kurzschwert, Dolch, Wegraton, Wasserschlauch, Satteltaschen, Schlafrolle, Hanfseil, Feuerstein/Zunder, Streitroß mit Sattel und Zaumzeug, 1W6 GM, 1W10 SM, 1W20 KM.

Grenzpatrouille (Ghornenodh)
Mittelgroßer Menschenkämpfer

Wanderer unter
dunklen Himmeln:

Stufe 3 Scharmützer
150 EP

Wolfshunde (2) Mittelgroße Tiere	Stufe 3 Scharmützer 150 EP
Initiative +5 Sinne Wahrnehmung +7 TP 48 Angeschlagen 24 RK 19, REF 16, WIL 15, ZÄH 17 BR 8 Felder	
Ⓛ Biß (Standard; frei verfügbar) +8 gegen RK; 1W6+3 Schaden, oder 2W6+3 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 16 (+4) GE 14 (+3) WE 13 (+2) KO 15 (+3) IN 3 (-3) CH 5 (-2)	
Ausrüstung Lederrüstung.	

Wolfshunde
Mittelgroße Tiere

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Stufe 3 Spezialist
150 EP

Assagbar Mittelgroßer Mensch (Naturkundler)	Stufe 3 Spezialist 150 EP
Initiative +2 Sinne Wahrnehmung +4 TP 28 Angeschlagen 14 RK 13, REF 13, WIL 15, ZÄH 12 BR 6 Felder	
Ⓛ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe +7 gegen RK; 1W4+3 Schaden.	
Kraft (Angriffsbonus +5)	
Vorsichtiger Angriff (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe SH 175	
Gesinnung Ungebunden Sprachen Handelsprache Fertigkeiten Heilkunde +9; Geschichte +7; Naturkunde +11 Talent Ritualanwender	
ST 11 (+1) GE 13 (+2) WE 16 (+4) KO 10 (+1) IN 12 (+2) CH 14 (+3)	
Ausrüstung Dolch, Ritualrollen (Elementen trotz SH 332; Reisende nähern SH 344; Krankheit heilen SH 336), 3W6 GM, 2W10 SM, 2W20 KM.	

Assagbar
Mittelgroßer Mensch (Naturkundler)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Stufe 5 Soldaten
200 EP

Schattenwächter (ca. 30) Große magische Kreatur	Stufe 5 Soldaten 200 EP
Initiative +2 Sinne Wahrnehmung +5 TP 63 Angeschlagen 31 RK 21, REF 18, WIL 18, ZÄH 21 BR 6 Felder	
Ⓛ Zweihänder (Standard; frei verfügbar) +12 gegen RK; 1W10+4 Schaden.	
Eiserner Wille Auch wenn ein Schattenwächter angeschlagen ist, erlangt der Gegner im Nahkampf keinen Kampfvorteil.	
Gesinnung Ungebunden Sprachen – ST 21 (+7) GE 10 (+2) WE 14 (+4) KO 17 (+5) IN 14 (+4) CH 8 (+1)	
Ausrüstung Zweihänder.	

Schattenwächter
Große magische Kreatur

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Stufe 3 Spezialist
150 EP

Horim Mittelgroßer Mensch (Gelehrter/Handwerker)	Stufe 3 Spezialist 150 EP
Initiative +5 Sinne Wahrnehmung +2 TP 24 Angeschlagen 12 RK 16, REF 16, WIL 15, ZÄH 14 BR 6 Felder	
Ⓛ Dolch (Standard; frei verfügbar) ♦ Waffe +9 gegen RK; 1W4+3 Schaden.	
Ⓛ Hammer (Standard; frei verfügbar) ♦ Improvisierte Waffe +6 gegen RK; 1W4+3 Schaden.	
Kraft (Angriffsbonus +6/erforderlich Hammer)	
Sicherer Schlag (Standard; Frei) ♦ Kriegerisch, Waffe SH 84	
Gesinnung Ungebunden Sprachen Handelsprache Fertigkeiten Diplomatie +9; Gassenwissen +9; Naturkunde +7	
ST 14 (+3) GE 18 (+5) WE 13 (+2) KO 8 (+0) IN 11 (+1) CH 16 (+4)	
Ausrüstung Dolch, Werkzeug (Hammer, Säge, Hobel usw.), Papier, Zeichenfedern, Tusche, Lehrbuch, 3W6 GM, 2W10 SM, 2W20 KM.	

Horim
Mittelgroßer Mensch (Gelehrter/Handwerker)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Stufe 3 Artillerist
150 EP

Morrigadha
Mittelgroßer Mensch (Magierin/Erfinderin)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Morrigadha Stufe 3 Artillerist
Mittelgroßer Mensch (Magierin/Erfinderin) 150 EP

Initiative +1 **Sinne** *Wahrnehmung* +2
TP 28 **Angeschlagen** 14
RK 12, REF 15, WIL 14, ZÄH 13
BR 6 Felder

Ⓛ **Dolch** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Waffe**
+6 gegen RK; 1W4+3 Schaden.

Kräfte (Angriffsbonus +5)

Licht (Beiläufig; Frei) ♦ **Arkan, Zaubertrick** SH 129
Magische Hand (Beiläufig; Frei) ♦ **Arkan, Zaubertrick** SH 129
Magisches Geschoß (Standard; Frei) ♦ **Arkan, Energie** SH 129
Sprühende Farben (Standard; Begegnung) ♦ **Arkan, Licht** SH 132
Springen (Bewegungsaktion; Begegnung) ♦ **Arkan** SH 131
Schlaf (Standard; Täglich) ♦ **Arkan, Schlaf** SH 131

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Handelssprache
Fertigkeiten Geschichte +9; Magiewissen +9; Naturkunde +7
Talent Ritualanwender
ST 12 (+2) GE 11 (+1) WE 13 (+2)
KO 10 (+1) IN 16 (+4) CH 14 (+3)

Ausrüstung Dolch, Zauberbuch, Zauberstab +3 (Utensil), Ritualrollen (Magische Reparatur SH 338; Wasser atmen SH 349; Gebiet abschirmen SH 332), 3W6 GM, 2W10 SM, 2W20 KM.

Stufe 1 Pirscher
100 EP

Ruhelose Geister (17)
Menschlicher Untoter (körperlos)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Ruhelose Geister (17) Stufe 1 Pirscher
Menschlicher Untoter (körperlos) 100 EP

Initiative +1 **Sinne** *Wahrnehmung* +6, *Dunkelsicht*
TP 12 **Angeschlagen** 6
RK 14, REF 13, WIL 13, ZÄH 13
Resistenz 20/magische o. geweihte Waffen; *Vertreiben* (RW +3)
BR Fliegen 6 Felder (Schweben)

Ⓛ **Verderbte Berührung** (Standard; frei verfügbar) ♦ **Nekrotisch**
+4 gegen REF; 1W4+3 nekrotischer Schaden.

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** Handelssprache
ST 13 (+1) GE 12 (+1) WE 11 (+1)
KO 0 (+0) IN 8 (-1) CH 7 (-2)

Stufe 29 Soldat, Schläger
75.000 EP

Sternenbestie
Riesiger Externar (Kristalldrache)

Wanderer unter dunklen Himmeln:

Sternenbestie Stufe 29 Schläger, Solo
Riesiger Externar (Kristalldrache) 75.000 EP

Initiative +19 **Sinne** *Wahrnehmung* +26
TP 1.296 **Angeschlagen** 648
RK 41, REF 38, WIL 38, ZÄH 42
Immunität Licht
BR 10 Felder
Aktionspunkte 2 **Rettungswürfe** +5

Ⓛ **Biß** (Standard; frei verfügbar)
Reichweite 4; +32 gegen RK; 2W8+8 Schaden.

Ⓛ **Klaue** (Standard; frei verfügbar)
Reichweite 4; +32 gegen RK; 1W10+8 Schaden.

| **Zerquetschen** (Standard; wieder aufladen **5+6**)
Die Bestien kann sich auf über ihre Opfer fortbewegen; +30 gegen REF; 4W6+6 Schaden.

← **Blendn** (Augenblickl. Unterbrechungsaktion; ständig) ♦ **Licht**
Im Kristallpanzer der Bestie wird jede Lichtquelle vielfach gespiegelt und als gleißender Schein zurückgeworfen. Nahbereichsausbreitung 100; +30 gegen REF; 1W4 Lichtschaden und Sehen wird unmöglich.

Gesinnung Ungebunden **Sprachen** –
ST 30 (+24) GE 20 (+19) WE 24 (+21)
KO 24 (+21) IN 27 (+22) CH 27 (+22)