

GOBLIN

rotpelziger Jäger und Sammler

Kreaturenklasse Humanoid

Wundschwelle 4/5

Magieresistenz 4

Geschwindigkeit 6

Initiative 5

Angepasst I (Dunkelheit), Flink I, Gefahreninstinkt, Natürliche Rüstung, Resistenz gegen Kälte

Holzspeer **RW 2 AT 7 VT 7 TP 2W6-1**

Wendig

Schleuder **RW 8 AT 8 LZ 0 TP 1W6+2**

Attribute: CH 2, FF 12, GE 12, IN 8, KK 8, KL 4, KO 12, MU 4

Fertigkeiten: Klettern 10, Laufen 8, Pirschen 10, Sinnenschärfe 12, Wachsamkeit 10, Mittelaventurien 12, Zähigkeit 6

Varianten: Veteran (Kampfreflexe, INI +4, WS +1, Kampffertigkeiten +2, Reiterkampf I, Schneller Kampf II, Schnellziehen, Reflexschuss, leicht erhöhte Attribute und Fertigkeiten)

SUMPFRANZE

feiges Affenwesen

Kreaturenklasse Tier

Wundschwelle 3/4

Magieresistenz 2

Geschwindigkeit 6

Initiative 3

Biss **RW 0 AT 6 VT 6 TP 1W6+4**

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 12, KK 4, KO 8, MU 4

Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 10, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 4

GRUFTASSEL

flinker Aasfresser

Kreaturenklasse Tier

Wundschwelle 4/6

Magieresistenz 11

Geschwindigkeit 5

Initiative 3

Angepasst II (Dunkelheit)

Zange **RW 0 AT 9 VT 5 TP 2W6**

Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Doppelangriff, Standfest

Attribute: GE 4, KK 6, KO 12, MU 4

Fertigkeiten: Pirschen 12, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10

RIESENSPRINGEGELSCHWARM

sehr kleines, scheußliches Sumpfgezücht

Kreaturenklasse Tier

Wundschwelle 2, Koloss II

Magieresistenz 4 (für ein Tier)

Geschwindigkeit 2

Initiative 3

Wasserwesen, Resistenz I (Stichwaffen), Schmerzzimmun II, Verwundbarkeit IV (Flächenschaden)

Biss **RW 0 AT 12 VT 4 TP 2W6-2**

Rüstungsbrechend

Kampfvorteile: Zusätzliche Attacke I

Fertigkeiten: Schwimmen 6, Pirschen 6, Wachsamkeit 16

GARGYL

hinterhältiger Jäger aus Stein

Kreaturenklasse Mythenwesen

Wundschwelle 8/12, Koloss I

Magieresistenz 12

Geschwindigkeit 6/10

Initiative 4

Flugfähig, Immunität (Eigenschaften, Hellsicht, Verwandlung), Angepasst II (Dunkelheit), Tarnung (in der Stadt), Geisterpanzer

Anfällig gegen Einflusszauber (gegen Zauber der Fertigkeit Einfluss gilt eine MR von 0)

Klauen **RW 1 AT 12 VT 6 TP 2W6+2**

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff (max. +6 TP)

Attribute: GE 6, KK 24, KO 28, MU 12

Fertigkeiten: Untertauchen 18, Wachsamkeit 10, Zähigkeit 16

Varianten: Alter Golem (Kampfwerte -4, INI -2, GS -4, TP +4, WS +2/+4)

STREIFENHAI

Räuber der Meere

Kreaturenklasse Tier

Wundschwelle 9/11

Magieresistenz 4

Geschwindigkeit 8

Initiative 4

Wasserwesen

Biss **RW 0 AT 10 VT 4 TP 2W6+2**

Zerbrechlich

Kampfvorteile: Sturmangriff

Attribute: GE 14, KK 20, KO 20, MU 12

Fertigkeiten: Pirschen 8, Schwimmen 16, Wachsamkeit 12, Zähigkeit 14

Varianten: Fleckenhai (WS 7/9, TP 1W6+3, Gift (Stufe 24, Verzögerung 0, Intervall 0, 1 Wunde, WD 1W6 Tage, Lähmung: körperliche Proben -2, kumulativ)

Schwerthai (WS 11/13, Schwert: RW 1, AT 12, VT 3, TP 3W6+4, Umklammern (4), Rüstungsbrechend)

Hammerhai (WS 10/12, TP 2W6 Kampfwerte -2, Raserei 2 (bei Verletzung: AT+2, VT-2, TP+2)

Tigerhai (WS 12/14, Koloss I, TP 4W6+2, Attribute +6, großer Gegner)

Ifirnshai (WS 10/12, Koloss II, AT 14, VT 0, TP 2W20+4, Attribute +12, sehr großer Gegner, Raserei 5 (bei Verletzung: AT+5, VT-5, TP+5)

SANDLÖWE

Stolzer König der Khômwüste

Kreaturenklasse Tier

Wundschwelle 8/9

Magieresistenz 2

Geschwindigkeit 8

Initiative 4

Biss **RW 0 AT 12 VT 2 TP 3W6+2**

Zerbrechlich

Prankenhieb **RW 1 AT 14 VT 6 TP 2W6+2**

Wendig

Kampfvorteile: Doppelangriff, Niederwerfen, Standfest, Sturmangriff

Attribute: GE 20, KK 24, KO 20, MU 16

Fertigkeiten: Laufen 20, Pirschen 18, Wachsamkeit 14, Zähigkeit 12

Varianten: Berglöwe (WS 6/7, Kampfwerte +1, Attribute -4, GS -2, Klettern 20)

Schattenlöwe (WS 7/8, GS -2, Pirschen 24)

Waldlöwe (WS 5/6, Attribute -2)

NACHTWIND

Sehr kleiner, magiehassender, geflügelter Jäger

Kreaturenklasse Tier

Wundschwelle 2

Magieresistenz 4

Geschwindigkeit 1/10

Initiative 2

Magiegespür, Flieger, Angepasst II (Dunkelheit)

Krallen **RW 0 AT 13 VT 6 TP 1W6+1**

Kampfvorteile: Sturmangriff (max. +2 TP)

Attribute: GE 2, KK -6, KO -2, MU 4

Fertigkeiten: Pirschen 16, Wachsamkeit 18, Zähigkeit -4

YETI

großer, haariger Schneeschrat

Kreaturenklasse Humanoid

Wundschwelle 9/11

Magieresistenz 2

Geschwindigkeit 6

Initiative 4

Angepasst I (Dunkelheit), Resistenz gegen Kälte

Faust **RW 1 AT 12 VT 6 TP 2W6+2**

Stumpf

Keule **RW 2 AT 14 VT 8 TP 3W6+4**

Stumpf

Kampfvorteile: Natürliche Rüstung, Niederwerfen, Kraftvoller Kampf III (Befreiungsschlag)

Attribute: CH 4, FF 4, GE 8, IN 8, KK 24, KL 2, KO 20, MU 16

Fertigkeiten: Pirschen 14, Laufen 12, Hoher Norden 16, Klettern 10, Sinnenschärfe 10,
Wachsamkeit 14, Zähigkeit 16

Profane Vorteile: Zerstörerisch I, II