



# DS AVENTURIEN

II. EDITION

## HELDEN, SCHURKEN, KREATUREN

**WERTE FÜR AVENTURISCHE GEGNER UND VERBÜNDETE**

von Swen Rodermund

basierend auf den Regeln von „Das Schwarze Auge“ von Ulisses Spiele  
und „Dungeonslayers“ von Christian Kennig  
Alle Zeichnungen sind dem DSA Fanpaket von Ulisses Spiele entnommen.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

2014



DS Aventurien von Swen Rodermund steht unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht-kommerziell 3.0 Deutschland Lizenz

## INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort .....	3
Regeln für Besonderheiten.....	4
In Stadt und Land - Kulturschaffende Wesen .....	5
Des Helden treue Begleiter - Nutztiere .....	9
In der Wildnis - Kreaturen in Wald und Flur .....	10
In finsternen Kavernen - Kreaturen in Höhlen und Kellern .....	11
Dampfende Wälder, tückisches Moor - .....	12
Kreaturen in Sumpf und Dschungel.....	12
Auf hoher See - Kreaturen der Meere .....	14
Geschuppte Schrecken - Drachenwesen.....	15
Das 7. Element - Magische Wesen .....	16
Wider die Natur - Unheimliche Wesen und Dämonen .....	17
Index .....	20

## VORWORT

### Aventurien, Land der Gefahren

Seid willkommen, werter Meister des Schwarzen Auges. Auf den folgenden Seiten finden Sie die Spielwerte für allerlei aventurische Individuen und Wesenheiten nach der 2. Edition von DS Aventurien. Eine genaue Beschreibung der jeweiligen Kreaturen findet sich in den zahlreichen offiziellen Regelbüchern und Hintergrundbänden von *Das Schwarze Auge*. In dieser Spielhilfe werden lediglich die spieltechnischen Auswirkungen einiger Sonderregeln aufgeführt, auf die Sie ihre Helden in viele spannende Begegnungen führen können. Die Liste der Gegner ist natürlich nicht vollständig. Doch die angegebenen Werte sollten breit genug gefächert sein, um es Ihnen zu ermöglichen, ggf. fehlende Werte zu improvisieren. Wenn Sie für einen bestimmten Gegner aber gerne redaktionelle Werte haben möchten, so haben wir auf der DS Aventurien – Seite unter [www.avf-online.de](http://www.avf-online.de) einen Link eingerichtet, unter dem Sie die Werte anfragen können. Diese werden so schnell wie möglich erstellt und dann auch in diese Spielhilfe eingepflegt.

In einigen Fällen sind mehrere Werte hintereinander angegeben (z.B. KK 2/4/6). Diese stehen dann für die verschiedenen Erfahrungsstufen des Gegners und entsprechen in etwa den Stufen 1 (unerfahren) / 6 (erfahren) / 13 (Elite). Weitere Stufen sollten sich danach entsprechend anpassen lassen. Sind in den Kästen Vorteile angegeben, so sind diese nicht in die Werte eingerechnet - sie stellen viel mehr Beispiele für mögliche oder sinnvolle Vorteile des jeweiligen Gegners dar. Bedenken Sie, dass Werte wie LE, AE oder KE im Einzelfall durch Zukauf und Vorteile noch höher sein können (max. 19 Punkte). Talentwerte sind aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht angegeben, sollten sich aber anhand der Fähigkeiten Ihrer Gruppe abschätzen lassen.

Die Werte tierischer und sonstiger Gegner entsprechen nicht unbedingt den Grundwertformeln für die Heldenerschaffung, da diese nur für menschliche und menschenähnliche Gegner geeignet sind. Bei Manchen Gegnern sind „Besonderheiten“ angegeben. Dies sind Fähigkeiten, die im Folgenden mit den entsprechenden Regeln aufgeführt sind. Bei einigen Gegnern, vor allem kleineren Tieren, kann auch ein TP-Wert mit einem Minus versehen sein. Dies bedeutet, dass der Wert vom Würfelwurf für die TP Ermittlung abzuziehen ist. Entsteht dadurch ein Wert von unter Null, so bleibt der Schaden natürlich bei Null.

## REGELN FÜR BESONDERHEITEN

<b>Angst</b>	Der Gegner hat vor etwas Bestimmtem Angst und versucht, davor zu fliehen. In die Enge getrieben wird er dafür besonders hart angreifen (keine PA, 2 AT, AT + halbe PA)
<b>Biss</b>	Fällt beim Angriffswurf eine Eins, so beißt der Gegner zu. Der Schaden ist um (KK des Gegners) Trefferpunkte zusätzlich erhöht
<b>Bluttausch</b>	Erleidet der Gegner Schaden, so verfällt er in <i>Bluttausch</i> und schlägt ggf. sogar wahllos um sich. Die AT wird um drei Punkte erhöht, die Parade entsprechend gesenkt
<b>Dämonisch</b>	Der Gegner kann nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt werden
<b>Doppelangriff</b>	Der Gegner kann zwei Angriffe gleichzeitig gegen einen Gegner ausführen
<b>Elementar</b>	Das jeweilige Gegenelement verursacht doppelten Schaden
<b>Empfindlichkeit</b>	Der Gegner ist gegen einen bestimmten Schaden empfindlich, der Schaden wird verdoppelt. In entsprechender Umgebung erleidet er Abzüge von je 3 auf AT/PA
<b>Feuerodem</b>	Der Atem des Gegners ist heiß wie Feuer. Im Nahkampf des Gegners erleidet der Held jede Kampfrunde Schadenspunkte, je nach Stufe des Odems (1-3 SP)
<b>Fliegender Gegner</b>	Die Angriffe des Gegners erfolgen aus der Luft, die AT und PA des Helden sind daher um jeweils 2 Punkte gesenkt. Wird der fliegende Gegner jedoch zu Boden gezwungen, so erleidet er selbst Abzüge von jeweils 4 Punkten auf AT und PA
<b>Freizauberer</b>	Die Magie des Gegners ist nicht an Sprüche gebunden. Er kann magische Effekte frei nach seiner Vorstellungskraft bewirken. In der Regel handelt es sich dabei nur selten um direkt schadende Magie
<b>Gestank</b>	Kämpfer müssen eine Probe auf Selbstbeherrschung +3 (Elfen +/- 0) ablegen, sobald sie im Nahkampfbereich mit dem Gegner sind. Misslingt die Probe, so werden die Punkte, um welche die Probe gescheitert ist, gleichmäßig von AT und PA des Kämpfers abgezogen
<b>Gift</b>	Sofern der Gegner Schaden anrichtet, kommt noch eine (jeweils dort angegebene) Giftwirkung hinzu. Dieser kann der Held nur mit einer Probe auf RE-(Stufe des Giftes, Vorteile werden angerechnet) widerstehen
<b>Großer Gegner</b>	Angriffe können nur durch <i>Ausweichen</i> oder <i>Schildparade</i> abgewehrt werden
<b>Hinterhalt</b>	Der Gegner greift aus dem Hinterhalt an und hat den ersten Schlag frei, unabhängig von der INI-Reihenfolge. Der Angriff kann nur mit RE abgewehrt werden. Sollten die Helden extra besonders aufmerksam aufpassen und auf Gegner achten, so steht ihnen eine Probe auf Sinnenschärfe - (BWG des Gegners) zu. Gelingt diese, so können sie normal abwehren
<b>Immunität</b>	Der Gegner ist gegen eine bestimmte Art von Schaden oder Effekt immun. Der Effekt wirkt nicht, bzw. es wird kein Schaden angerichtet
<b>Jähzorn</b>	Der Gegner ist leicht reizbar und greift an, sobald er bedroht/beleidigt wird. Dies kann nur mit einer gelungenen Probe auf Überreden und Überzeugen -3 (ggf. zusätzlich erschwert, je nach Maß der Reizung) verhindert werden
<b>Kleiner Gegner</b>	Kleine Kreaturen sind schwerer zu bekämpfen: AT und PA des Helden sind gegen kleine Gegner um 2 Punkte gesenkt

<b>Krankheiten</b>	Der Gegner verbreitet ansteckende Krankheiten. Falls ein Held Schaden durch den Gegner erleidet, muss er eine Probe auf KÖR+KO (ggf. erschwert bei starken Verletzungen) schaffen, um nicht an Wundfieber oder ähnlichem zu erkranken
<b>Niederwerfen</b>	Jeder Angriff ist gleichzeitig ein Angriff zum Niederwerfen. Getroffene Helden müssen eine Probe auf ( <i>Kraftakt</i> ) - SP schaffen, um auf den Beinen zu bleiben
<b>Niedertrampeln</b>	Der Gegner kann versuchen, den Helden umzurennen und niederzutampeln. Ein Angriff zum Niedertrampeln ist um 4 Punkte erschwert (keine Erschwernis gegen liegende Helden) und richtet (KÖR x 3) zusätzliche TP an. Der Angriff kann nur durch <i>Ausweichen</i> sinnvoll abgewehrt werden
<b>Regeneration</b>	Der Gegner regeneriert in jeder Kampfrunde je nach Stufe KO (I), KÖR (II) oder KÖR+KO (III) Punkte Lebensenergie automatisch
<b>Rudel</b>	Der Gegner greift in der Regel in größeren Rudeln an (3-12 Gegner)
<b>Schwanzschlag</b>	Bei einem Treffer muss der Held eine Probe auf Körperbeherrschung - erlittene SP abgelegt werden, um auf den Beinen zu bleiben
<b>Sturmangriff</b>	Die übliche Angriffstaktik des Gegners ist es, dem Opfer entgegen zu stürmen, sofern es wenigstens 4 Schritt entfernt ist. Die GS wird bei Gelingen des Angriffs zu den TP hinzu gezählt
<b>Schwimmender Gegner</b>	Die Kampfwerte des Gegners gelten nur für den Kampf im Wasser. Im Gegensatz zu den Helden erleidet der Gegner dort keine Abzüge. An Land sind die Werte auf AT und PA jedoch um mindestens 4 Punkte reduziert. Handelt es sich um einen Kiemenatmer, so erleidet er zudem Erstickungsschaden (siehe Regeln)
<b>Umschlingen</b>	Ein nicht abgewehrter Angriff umschlingt den Gegner. Dieser kann sich nur mit einer Probe auf Kraftakt befreien, die um die angerichteten SP erschwert wird. Diese Probe kann jede Runde abgelegt werden. Solange der Held umschlungen ist, erleidet er jede Runde (KÖR+KK) des Gegners Schaden, den er mit RE ohne RS abwehren kann
<b>Unsichtbar</b>	AT und PA gegen den unsichtbaren Gegner sind um jeweils 5 Punkte reduziert.
<b>Zauber</b>	Der Gegner verfügt über Zauber, die mit Spruchmagie vergleichbar sind.



## In Stadt und Land - Kulturschaffende Wesen

### Menschlicher Abenteurer (Streuner, Gaukler etc.)

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 3
KK: 1/2/3	GE: 2/3/4	MU: 1/2/3	KL: 1/2/2
KO: 2/2/3	FF: 2/2/3	CH: 1/1/2	IN: 2/3/4
LeP: 32/32/34	INI: 8/9/12	GS: 6/6/6	
AT: 9/14/18	PA: 9/14/18	AUS: 8/10/12	FK: 9/14/18
TP: +2/+3/+4	RS: 1	RE: 5/5/6	MR: 3/4/4

**Vorteile:** z.B. Geländekunde, Beruf, Flink, Kampfgespür, Finte, Ausweichen, Hohe LE  
**Besonderheiten:** keine

### Menschlicher Kämpfer (Krieger, Räuber, Pirat etc.)

<b>KÖR:</b> 5	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 3
KK: 2/4/5	GE: 1/2/3	MU: 2/3/4	KL: 1/1/2
KO: 2/3/4	FF: 1/1/2	CH: 1/1/1	IN: 2/2/3
LeP: 34/36/38	INI: 8/9/11	GS: 5/5/5	
AT: 13/19/23	PA: 10/14/18	AUS: 4/5/7	FK: 10/16/24
TP: +4/+5/+7	RS: 3+	RE: 6/7/8	MR: 3/3/4

**Vorteile:** z.B. Wuchtschlag, Hammerschlag, Schildkampf, Hohe LE, Kampfgespür etc.  
**Besonderheiten:** keine

### Menschlicher Zauberer (Magier, Druide etc.)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 5
KK: 1/1/1	GE: 1/1/2	MU: 1/1/2	KL: 3/4/5
KO: 1/2/2	FF: 1/2/3	CH: 2/4/5	IN: 2/2/4
LeP: 28/30/30	INI: 6/7/9	GS: 4/4/4	AE: 32/36/38
AT: 8/9/13	PA: 8/10/14	AUS: 5/6/8	FK: 5/6/7
TP: +2/+2/+2	RS: 1	RE: 3/4/4	MR: 6/7/8
ZW: 12/22/30			

**Vorteile:** z.B. Stabzauber, Hohe AE, Zauberkontrolle, Ausweichen etc.  
**Besonderheiten:** Zauber je nach Ausbildung.

### Menschlicher Geweihter (Praios, Efferd, Boron etc.)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 5	<b>GEI:</b> 4
KK: 1/1/1	GE: 1/1/2	MU: 2/2/2	KL: 2/4/5
KO: 1/2/3	FF: 1/2/2	CH: 2/3/5	IN: 2/2/4
LeP: 28/30/32	INI: 6/7/9	GS: 4/4/4	KE: 13/18/31
AT: 9/13/16	PA: 8/10/15	AUS: 6/6/8	FK: 5/5/6
TP: +3/+3/+3	RS: 1	RE: 3/4/5	MR: 6/8/9
LW: 14/20/26			

**Vorteile:** z.B. Aura des Lichts, Hohe KE, Ausweichen, Finte, Hohe LE etc.  
**Besonderheiten:** Liturgien je nach Weihe.

### Elf (Sippenelf)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 4
KK: 1/1/2	GE: 2/3/4	MU: 1/1/1	KL: 1/2/2
KO: 1/2/3	FF: 2/3/4	CH: 2/3/4	IN: 2/2/4
LeP: 23/25/27	INI: 8/8/10	GS: 7/7/7	AE: 30/32/34
AT: 7/9/14	PA: 8/12/14	AUS: 7/9/11	FK: 14/22/28
TP: +4/+4/+5	RS: 2	RE: 3/4/5	MR: 3/4/4
ZW: 11/17/24			

**Vorteile:** z.B. Elfenlieder, Scharfschütze, Flink, Schnell laden, Hohe LE, Magiewiderstand etc.  
**Besonderheiten:** keine

### Zwergischer Kämpfer (z.B. Drachenjäger)

<b>KÖR:</b> 5	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 3
KK: 2/3/4	GE: 1/2/4	MU: 2/3/3	KL: 1/1/2
KO: 2/3/3	FF: 1/2/4	CH: 1/1/1	IN: 2/2/3
LeP: 39/41/41	INI: 8/9/10	GS: 4/4/4	
AT: 13/17/22	PA: 11/15/19	AUS: 3/5/7	FK: 12/19/24
TP: +5/+6/+8	RS: 4+	RE: 6/7/7	MR: 3/3/4

**Vorteile:** z.B. Wuchtschlag, Scharfschütze, Rüstungsgewöhnung etc.  
**Besonderheiten:** keine

### Zwergischer Abenteurer (z.B. Handwerker)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 4
KK: 1/2/3	GE: 1/2/3	MU: 2/2/2	KL: 2/3/3
KO: 2/3/4	FF: 2/3/5	CH: 1/1/2	IN: 1/1/2
LeP: 35/37/39	INI: 8/8/9	GS: 5/5/5	
AT: 8/11/15	PA: 7/11/14	AUS: 6/7/9	FK: 7/13/22
TP: +2/+3/+3	RS: 1	RE: 4/5/6	MR: 4/5/5

**Vorteile:** z.B. Geländekunde, Beruf, Kampfgespür, Finte, Ausweichen, Scharfschütze  
**Besonderheiten:** keine

### Zwergischer Zauberer (Geode)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 5
KK: 1/2/2	GE: 1/1/4	MU: 1/2/2	KL: 2/3/3
KO: 2/2/3	FF: 2/2/4	CH: 2/3/3	IN: 1/2/3
LeP: 35/35/37	INI: 5/7/8	GS: 3/3/3	AE: 32/34/34
AT: 7/12/15	PA: 6/10/13	AUS: 4/5/9	FK: 7/9/12
TP: +1/+1/+2	RS: 1	RE: 4/4/5	MR: 5/6/6
ZW: 12/20/27			

**Vorteile:** z.B. Eisern, Magiewiderstand, Dolchzauber, Hohe LE, Hohe AE  
**Besonderheiten:** Zauber siehe Profession

### Zwergischer Geweihter (Angrosch)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 4
KK: 1/2/2	GE: 1/1/4	MU: 2/2/2	KL: 2/3/3
KO: 1/2/3	FF: 2/3/4	CH: 2/2/3	IN: 1/2/3
LeP: 33/35/37	INI: 6/7/8	GS: 3/3/3	KE: 13/20/29
AT: 9/13/15	PA: 8/11/15	AUS: 4/5/9	FK: 6/8/12
TP: +2/+2/+3	RS: 1	RE: 3/4/5	MR: 6/7/7
LW: 11/16/22			

**Vorteile:** z.B. Hohe KE, Aura des Lichts, Beruf (Handwerk), Hohe LE, Ausdauernd  
**Besonderheiten:** keine

### Achaz (Echsenmensch)

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 3
KK: 1/2/2	GE: 2/3/4	MU: 1/1/2	KL: 2/2/3
KO: 1/2/3	FF: 1/2/3	CH: 1/1/2	IN: 1/2/3
LeP: 20/22/24	INI: 7/8/10	GS: 6/6/6	
AT: 10/14/18	PA: 10/14/18	AUS: 8/10/12	FK: 13/20/27
TP: +3/+3/+5	RS: 2+	RE: 4/5/6	MR: 4/4/5

**Vorteile:** z.B. Geländekunde, Kampfgespür, Finte, Ausweichen, Scharfschütze, Flink  
**Besonderheiten:** Empfindlichkeit (Kälte), Schwanzschlag

### Goblin (unerfahren/erfahren/Elite)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 3
KK: 1/1/2	GE: 2/3/4	MU: 1/1/3	KL: 1/1/1
KO: 1/2/3	FF: 3/4/4	CH: 0/0/1	IN: 1/3/4
LeP: 21/23/25	INI: 6/8/11	GS: 7/7/7	
AT: 10/13/17	PA: 10/12/17	AUS: 7/10/12	FK: 13/20/27
TP: +2/+3/+4	RS: 2+	RE: 3/4/5	MR: 2/2/2

**Vorteile:** z.B. Beruf, Kampfgespür, Finte, Ausweichen, Ausdauernd, Scharfschütze  
**Besonderheiten:** keine

### Oger (Wild-/Kriegsoger)

<b>KÖR:</b> 8	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 3/5	GE: 1/1	MU: 2/3	KL: 0/0
KO: 3/5	FF: 0/0	CH: 0/0	IN: 1/2
LeP: 50/54	INI: 7/9	GS: 7/7	
AT: 13/20	PA: 10/15	AUS: 5/7	FK: 5/5
TP: +7/+9	RS: 2/4	RE: 10/12	MR: 0/0

**Vorteile:** (Nur Kriegsoger) z.B. Hohe LE, Kampfgespür, Wuchtschlag, Hammerschlag  
**Besonderheiten:** Großer Gegner, Niederwerfen, Gestank



### Ork (Yurach/Stammeskrieger/Elitekrieger)

<b>KÖR:</b> 5	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 2
KK: 2/2/4	GE: 2/2/4	MU: 2/3/4	KL: 0/0/1
KO: 2/2/4	FF: 1/1/2	CH: 0/0/0	IN: 1/2/3
LeP: 34/36/38	INI: 8/10/12	GS: 6/6/6	
AT: 12/17/22	PA: 10/16/20	AUS: 8/10/12	FK: 10/15/26
TP: +3/+4/+6	RS: 2+	RE: 6/7/8	MR: 1/1/2

**Vorteile:** z.B. Geländekunde, Wuchtschlag, Hammerschlag, Hohe LE, Kampfgespür  
**Besonderheiten:** keine

### Orkischer Zauberer (Schamane)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 2	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 5
KK: 0/0/1	GE: 1/1/2	MU: 2/2/2	KL: 2/3/5
KO: 1/2/3	FF: 1/2/2	CH: 2/3/4	IN: 1/2/3
LeP: 28/30/32	INI: 5/6/7	GS: 3/3/3	AE: 32/34/36
AT: 9/9/12	PA: 8/9/13	AUS: 4/5/7	FK: 4/5/6
TP: +2/+2/+3	RS: 1+	RE: 3/4/5	MR: 5/6/8
ZW: 14/22/31			

**Vorteile:** z.B. Hohe AE, Zauberkontrolle, Zauber bereithalten, Wissensgebiet (Magiekunde)  
**Besonderheiten:** Zauber ähnlich Druiden oder Hexen

### Troll (jung/alt)

<b>KÖR:</b> 9	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 4/5	GE: 1/1	MU: 1/2	KL: 1/2
KO: 2/3	FF: 0/0	CH: 0/1	IN: 1/2
LeP: 55/65	INI: 5/7	GS: 6/6	
AT: 15/21	PA: 11/15	AUS: 5/6	FK: 4/4
TP: +8/+10	RS: 3+	RE: 10/11	MR: 1/2

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Großer Gegner, Niederwerfen, Jähzorn

## Des Helden treue Begleiter - Nutztiere

### Hund (Wachhund/Kampfhund)

<b>KÖR:</b> 2	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 1/4	GE: 1/2	MU: 1/2	KL: 1/1
KO: 1/3	FF: 0/1	CH: 1/1	IN: 2/3
LeP: 18/25	INI: 7/10	GS: 8/8	
AT: 10/11	PA: 7/10	AUS: 8/9	FK: 0/0
TP: +2/+3	RS: 1	RE: 2/3	MR: 1/1

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, Krankheiten, Rudel, Angst (Feuer)

### Pferd (Teshkaler)

<b>KÖR:</b> 8	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 0
KK: 5	GE: 3	MU: 1	KL: 1
KO: 5	FF: 0	CH: 1	IN: 1
LeP: 51	INI: 6	GS: 8	
AT: 9	PA: 9	AUS: 7	FK: 0
TP: +4	RS: 1	RE: 12	MR: 1
<b>Vorteile:</b>	keine		
<b>Besonderheiten:</b>	Niedertrampeln, Niederwerfen		

## In der Wildnis - Kreaturen in Wald und Flur

### Falke

<b>KÖR:</b> 1	<b>BWG:</b> 6	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 0	GE: 4	MU: 2	KL: 1
KO: 1	FF: 0	CH: 4	IN: 3
LeP: 14	INI: 11	GS: 10	
AT: 18	PA: 8	AUS: 13	FK: 0
TP: -3	RS: 1	RE: 1	MR: 1
<b>Vorteile:</b>	keine		
<b>Besonderheiten:</b>	Fliegender Gegner, kleiner Gegner		

### Schwarzbär

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 6	GE: 1	MU: 3	KL: 1
KO: 4	FF: 1	CH: 1	IN: 1
LeP: 50	INI: 6	GS: 5	
AT: 14	PA: 8	AUS: 4	FK: 0
TP: +7	RS: 2	RE: 10	MR: 2
<b>Vorteile:</b>	keine		
<b>Besonderheiten:</b>	Biss, großer Gegner, Niederwerfen		

### Waldlöwe

<b>KÖR:</b> 5	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 4	GE: 3	MU: 5	KL: 1
KO: 2	FF: 1	CH: 1	IN: 3
LeP: 35	INI: 12	GS: 8	
AT: 15	PA: 11	AUS: 10	FK: 0
TP: +5	RS: 1	RE: 6	MR: 2
<b>Vorteile:</b>	keine		
<b>Besonderheiten:</b>	Großer Gegner, Niederwerfen, Niedertrampeln		

### Waldschrat (jung/alt)

<b>KÖR:</b> 7	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 3/4	GE: 1/2	MU: 1/2	KL: 0/1
KO: 1/3	FF: 1/1	CH: 0/1	IN: 1/2
LeP: 40/45	INI: 6/8	GS: 6/6	
AT: 13/18	PA: 10/13	AUS: 5/8	FK: 5/7
TP: +4/+5	RS: 4	RE: 7/9	MR: 1/2

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Empfindlichkeit (Feuer), großer Gegner, Hinterhalt, Niederwerfen

### Wildschwein

<b>KÖR:</b> 5	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 3	GE: 1	MU: 1	KL: 1
KO: 1	FF: 0	CH: 0	IN: 1
LeP: 30	INI: 5	GS: 8	
AT: 12	PA: 8	AUS: 5	FK: 0
TP: +4	RS: 2	RE: 5	MR: 1

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Jähzorn, Niedertrampeln, Rudel, Sturmangriff

### Wolf (Rudelwolf/Leitwolf)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 1/2	GE: 2/2	MU: 1/2	KL: 1/1
KO: 1/2	FF: 0/0	CH: 1/1	IN: 2/3
LeP: 23/25	INI: 6/9	GS: 8/8	
AT: 11/13	PA: 8/10	AUS: 7/9	FK: 0/0
TP: +3/+3	RS: 1	RE: 3/4	MR: 0/1

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, Krankheiten, Rudel, Angst (Feuer)

## In finsternen Kavernen - Kreaturen in Höhlen und Kellern

### Gruftassel

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 2	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 0
KK: 3	GE: 1	MU: 2	KL: 0
KO: 2	FF: 1	CH: 0	IN: 2
LeP: 30	INI: 6	GS: 4	
AT: 11	PA: 7	AUS: 5	FK: 0
TP: +3	RS: 4	RE: 5	MR: 13

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Hinterhalt, Gestank

### Höhlespinne

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 2	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 1	GE: 3	MU: 1	KL: 1
KO: 2	FF: 4	CH: 1	IN: 1
LeP: 20	INI: 4	GS: 4	
AT: 10	PA: 8	AUS: 6	FK: 9
TP: +3	RS: 1	RE: 4	MR: 1

**Vorteile:**

keine

**Besonderheiten:**

Hinterhalt, Gift: Stufe 4 - 3 KR jeweils -1 bei AT, PA, KÖR und BWG, Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag.

### Riesenamöbe

<b>KÖR:</b> 2	<b>BWG:</b> 1	<b>WIL:</b> 0	<b>GEI:</b> 0
KK: 10	GE: 0	MU: 0	KL: 0
KO: 2	FF: 0	CH: 0	IN: 0
LeP: 28	INI: 1	GS: 1	
AT: 12	PA: 0	AUS: 0	FK: 0
TP: +1	RS: 0	RE: 3	MR: 20

**Vorteile:**

keine

**Besonderheiten:**

Umschlingen

### Wolfsratte

<b>KÖR:</b> 1	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 0	GE: 5	MU: 0	KL: 1
KO: 1	FF: 4	CH: 0	IN: 1
LeP: 8	INI: 10	GS: 7	
AT: 17	PA: 7	AUS: 10	FK: 0
TP: -7	RS: 3	RE: 1	MR: 1

**Vorteile:**

keine

**Besonderheiten:**

Biss, kleiner Gegner, Krankheiten, Rudel

## Dampfende Wälder, tückisches Moor -

### Kreaturen in Sumpf und Dschungel

### Krakenmolch

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 2	GE: 2	MU: 0	KL: 0
KO: 2	FF: 4	CH: 0	IN: 2
LeP: 44	INI: 6	GS: 5	
AT: 14	PA: 8	AUS: 6	FK: 0
TP: -3/+3 (Biss)	RS: 4	RE: 7	MR: 0

**Vorteile:**

4 Aktionen

**Besonderheiten:**

Biss, Umschlingen

**Krokodil**

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 1	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 5	GE: 2	MU: 2	KL: 1
KO: 4	FF: 0	CH: 0	IN: 2
LeP: 40	INI: 5	GS: 6	
AT: 13	PA: 10	AUS: 5	FK: 0
TP: +7	RS: 3	RE: 9	MR: 2

**Besonderheiten:** Biss, schwimmender Gegner

**Maru (jung/erfahren)**

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 1
KK: 2/3	GE: 1/2	MU: 3/5	KL: 0/0
KO: 3/4	FF: 0/0	CH: 0/0	IN: 1/2
LeP: 41/29	INI: 7/10	GS: 5/5	
AT: 13/19	PA: 9/14	AUS: 5/7	FK: 4/5
TP: +4/+6	RS: 3	RE: 9/10	MR: 2/2

**Vorteile:** z.B. Wuchtschlag, Hammerschlag, Hohe LE

**Besonderheiten:** Empfindlichkeit (Kälte), Blutausch, Schwanzschlag, Biss

**Säbelzahniger**

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 4	GE: 5	MU: 3	KL: 1
KO: 3	FF: 1	CH: 2	IN: 3
LeP: 40	INI: 11	GS: 12	
AT: 15	PA: 12	AUS: 13	FK: 0
TP: +6	RS: 2	RE: 6	MR: 2

**Vorteile:** keine

**Besonderheiten:** Biss, Hinterhalt

**Schlinger (gr. Sumpfechse)**

<b>KÖR:</b> 12	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 8	GE: 1	MU: 5	KL: 0
KO: 3	FF: 0	CH: 0	IN: 1
LeP: 65	INI: 5	GS: 10	
AT: 13	PA: 7	AUS: 4	FK: 0
TP: +10	RS: 3	RE: 14	MR: 0

**Vorteile:** keine

**Besonderheiten:** Großer Gegner, Empfindlichkeit (Kälte), Niederwerfen, Niedertrampeln

### Sumpfranze

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 1	GE: 2	MU: 1	KL: 1
KO: 1	FF: 3	CH: 1	IN: 2
LeP: 23	INI: 7	GS: 6	
AT: 9	PA: 7	AUS: 8	FK: 9
TP: +2	RS: 1	RE: 3	MR: 2

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, Jähzorn, Rudel, Krankheiten

### Würgeschlange

<b>KÖR:</b> 2	<b>BWG:</b> 1	<b>WIL:</b> 0	<b>GEI:</b> 0
KK: 3	GE: 2	MU: 1	KL: 1
KO: 2	FF: 0	CH: 2	IN: 1
LeP: 22	INI: 4	GS: 4	
AT: 8	PA: 5	AUS: 5	FK: 0
TP: +2	RS: 1	RE: 3	MR: 0

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Umschlingen

## Auf hoher See - Kreaturen der Meere

### Weißer Hai

<b>KÖR:</b> 7	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 5	GE: 1	MU: 3	KL: 1
KO: 3	FF: 0	CH: 0	IN: 2
LeP: 45	INI: 8	GS: 5	
AT: 15	PA: 6	AUS: 6	FK: 0
TP: +8	RS: 2	RE: 9	MR: 2

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, schwimmender Gegner

### Seeschlange

<b>KÖR:</b> 30	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 10	<b>GEI:</b> 1
KK: 25	GE: 1	MU: 8	KL: 1
KO: 20	FF: 0	CH: 2	IN: 4
LeP: 200+	INI: 12	GS: 10	
AT: 12	PA: 10	AUS: 0	FK: 0
TP: +15	RS: 3	RE: 10	MR: 10

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, großer Gegner, schwimmender Gegner

## Geschuppte Schrecken - Drachenwesen

### Baumdrache

<b>KÖR:</b> 5	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 2
KK: 3	GE: 2	MU: 1	KL: 2
KO: 2	FF: 1	CH: 2	IN: 2
LeP: 34	INI: 7	GS: 5	
AT: 11	PA: 9	AUS: 8	FK: 7
TP: +4	RS: 4	RE: 6	MR: 9

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, Feuerodem (I), fliegender Gegner, Immunität (Feuer), Niederwerfen

### Kaiserdrache

<b>KÖR:</b> 30	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 10	<b>GEI:</b> 5
KK: 30	GE: 4	MU: 5	KL: 4
KO: 20	FF: 2	CH: 3	IN: 2
LeP: 150	INI: 12	GS: 8	AE: 85
AT: 13	PA: 13	AUS: 0	FK: 10
TP: +15	RS: 9	RE: 12	MR: 15
ZW: 18			

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, Empfindlichkeit (Eis), Feuerodem (II), fliegender Gegner, großer Gegner, Immunität (Feuer), Niederwerfen, Niedertrampeln, Zauber (Elementar, Arkan, Beeinflussung)

### Tatzelwurm

<b>KÖR:</b> 10	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 1
KK: 8	GE: 2	MU: 3	KL: 0
KO: 10	FF: 1	CH: 0	IN: 1
LeP: 60	INI: 8	GS: 5	
AT: 16	PA: 11	AUS: 2	FK: 0
TP: +8	RS: 3	RE: 9	MR: 6

**Vorteile:** 2 Aktionen  
**Besonderheiten:** Biss, Gestank, großer Gegner, Doppelangriff

### Riesensindwurm

<b>KÖR:</b> 35	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 8	<b>GEI:</b> 4
KK: 30	GE: 4	MU: 6	KL: 3
KO: 25	FF: 2	CH: 2	IN: 2
LeP: 160 (20 je Hals)	INI: 12	GS: 7	AE: 100
AT: 15	PA: 12	AUS: 0	FK: 10
TP: +15	RS: 8	RE: 12	MR: 13
ZW: 12			

**Vorteile:** 3 Aktionen  
**Besonderheiten:** Biss, Empfindlichkeit (Eis), Feuerodem (III), fliegender Gegner, großer Gegner, Immunität (Feuer), Niederwerfen, Niedertrampeln, Zauber (Elementar, Arkan, Beeinflussung)

## Das 7. Element - Magische Wesen

### **Einhorn**

<b>KÖR:</b> 8	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 8
KK: 5	GE: 3	MU: 3	KL: 10
KO: 5	FF: 0	CH: 12	IN: 8
LeP: 65	INI: 15	GS: 12	AE: 60
AT: 14	PA: 12	AUS: 7	FK: 0
TP: +3	RS: 1	RE: 12	MR: 13
ZW: 28			

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Freizauberer, Immunität (Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Niedertrampeln, Niederwerfen

### **Elementarer Diener (Dschinn)**

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 1	<b>GEI:</b> 1
KK: 2	GE: 2	MU: 2	KL: 1
KO: 2	FF: 4	CH: 5	IN: 2
LeP: 30	INI: 14	GS: 10	AE: 36
AT: 14	PA: 12	AUS: 21	FK: 0
TP: +8	RS: 0	RE: 8	MR: 13
ZW: 21			

**Vorteile:** 2 Aktionen  
**Besonderheiten:** Empfindlichkeit (gegenseitiges Element), Immunität (eigenes Element), Zauberer (Elementar)

### **Fee**

<b>KÖR:</b> 1	<b>BWG:</b> 6	<b>WIL:</b> 5	<b>GEI:</b> 4
KK: 0	GE: 3	MU: 1	KL: 4
KO: 1	FF: 4	CH: 10	IN: 6
LeP: 12	INI: 16	GS: 7	AE: 46
AT: 12	PA: 2	AUS: 15	FK: 3
TP: -8	RS: 0	RE: 1	MR: 18
ZW: 18			

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Freizauberer, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich)

### **Gargyl**

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 2
KK: 5	GE: 2	MU: 3	KL: 1
KO: 6	FF: 2	CH: 1	IN: 1
LeP: 40	INI: 7	GS: 8	
AT: 14	PA: 9	AUS: 6	FK: 7
TP: +3	RS: 4	RE: 8	MR: 10

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich)



### Kobold

<b>KÖR:</b> 2	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 5
KK: 1	GE: 4	MU: 2	KL: 4
KO: 1	FF: 3	CH: 8	IN: 6
LeP: 16	INI: 12	GS: 6	AE: 44
AT: 21	PA: 7	AUS: 14	FK: 11
TP: -11	RS: 0	RE: 2	MR: 21
ZW: 21			

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Freizauberer, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich)

## Wider die Natur - Unheimliche Wesen und Dämonen

### Hesthoth (Niederer Dämon)

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 2
KK: 2	GE: 3	MU: 3	KL: 2
KO: 2	FF: 1	CH: 0	IN: 2
LeP: 25	INI: 12	GS: 8	AE: 15
AT: 15	PA: 10	AUS: 9	FK: 0
TP: +4	RS: 2	RE: 9	MR: 5
ZW: 20			

**Vorteile:** Dämonischer Schlag (Verletzungen mit der Peitsche entziehen bei 16-20 auf W20 einen Punkt KÖR bis zum nächsten Sonnenuntergang, parierte Attacken des Schwertes lassen bei 19+20 auf W20 die eigene Waffe zerbrechen)  
**Besonderheiten:** Dämonisch, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Zauber (Dunkelheit)

### Zanth (Niederer Dämon)

<b>KÖR:</b> 6	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 1
KK: 3	GE: 4	MU: 5	KL: 1
KO: 3	FF: 2	CH: 1	IN: 1
LeP: 33	INI: 16	GS: 8	
AT: 15	PA: 12	AUS: 6	FK: 0
TP: +6	RS: 3	RE: 8	MR: 12

**Vorteile:** 2 Aktionen  
**Besonderheiten:** Biss, Dämonisch, großer Gegner, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Niederwerfen, Regeneration (I)



### Karmanath (Niederer Dämon)

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 6	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 1
KK: 3	GE: 5	MU: 3	KL: 1
KO: 1	FF: 1	CH: 1	IN: 4
LeP: 25	INI: 15	GS: 12	
AT: 15	PA: 12	AUS: 15	FK: 0
TP: +7	RS: 3	RE: 4	MR: 12

**Vorteile:** 2 Aktionen  
**Besonderheiten:** Biss, Dämonisch, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Niederwerfen, Regeneration (I), Rudel

### Kah-Thurak-Arfai - Der Nachtdämon (gehörnter Dämon)

<b>KÖR:</b> 10	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 7	<b>GEI:</b> 5
KK: 6	GE: 4	MU: 5	KL: 4
KO: 5	FF: 3	CH: 6	IN: 4
LeP: 200	INI: 14	GS: 5/Flug 15	
AT: 21	PA: 18	AUS: 13	FK: 0
TP: speziell	RS: 7	RE: 14	MR: 25

**Vorteile:** 3 Aktionen oder Reaktionen (beliebig umwandelbar)  
**Besonderheiten:** Dämonisch, Empfindlichkeit (Tageslicht - alle Werte halbieren sich), großer Gegner, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Regeneration (I), TP: Bei einem Treffer umschließt der Nachtdämon seinen Gegner für die Runde mit seinen Flügeln und entzieht ihm dabei die Hälfte seiner LE, die er dann seiner eigenen hinzufügt)

### Shruuf (gehörnter Dämon)

<b>KÖR:</b> 7	<b>BWG:</b> 4	<b>WIL:</b> 5	<b>GEI:</b> 3
KK: 5	GE: 3	MU: 4	KL: 2
KO: 4	FF: 6	CH: 0	IN: 3
LeP: 50	INI: 6	GS: 6	
AT: 15	PA: 10	AUS: 8	FK: 0
TP: +10	RS: 5	RE: 10	MR: 9

**Vorteile:** 3 Aktionen, 2 Reaktionen  
**Besonderheiten:** Biss, Dämonisch, großer Gegner, Immunität (Arkan, Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Regeneration (I)

### Ghul

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 2	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 1
KK: 3	GE: 2	MU: 5	KL: 1
KO: 2	FF: 1	CH: 0	IN: 2
LeP: 35	INI: 8	GS: 5	
AT: 12	PA: 8	AUS: 6	FK: 0
TP: +3	RS: 2	RE: 5	MR: 15

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Biss, Gestank, Krankheiten (u. a. Ghulbiss, bei 20 auf W20 wird das Opfer selbst zum Ghul, abwehrbar mit Probe auf RE)

### Harpyie

<b>KÖR:</b> 3	<b>BWG:</b> 5	<b>WIL:</b> 2	<b>GEI:</b> 2
KK: 3	GE: 4	MU: 3	KL: 2
KO: 4	FF: 1	CH: 1	IN: 2
LeP: 35	INI: 10	GS: 7	
AT: 13	PA: 9	AUS: 6	FK: 0
TP: +5	RS: 4	RE: 6	MR: 12

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Fliegender Gegner, Rudel

### Mumie (gewöhnlich/Anführer)

<b>KÖR:</b> 4	<b>BWG:</b> 1	<b>WIL:</b> 3	<b>GEI:</b> 2
KK: 4/6	GE: 1/1	MU: 4/5	KL: 2/3
KO: 1/2	FF: 0/0	CH: 0/0	IN: 2/2
LeP: 30/35	INI: 7/8	GS: 3/3	
AT: 12/15	PA: 7/9	AUS: 4/4	FK: 2/2
TP: +3/+4	RS: 1	RE: 4/5	MR: 10/15

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Krankheiten, Immunität (Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich, Schusswaffen, Einhandwaffen (leicht), Zweihandwaffen (leicht)), Empfindlichkeit (Feuer)

### Skelett (gewöhnlich/Anführer)

<b>KÖR:</b> 1	<b>BWG:</b> 3	<b>WIL:</b> 5	<b>GEI:</b> 1
KK: 5/7	GE: 1/2	MU: 3/5	KL: 0/4
KO: 0/3	FF: 1/1	CH: 0/0	IN: 1/2
LeP: 22/28	INI: 7/10	GS: 4/4	
AT: 11/13	PA: 10/13	AUS: 5/7	FK: 5/7
TP: +3/+5	RS: 0/2	RE: 0/3	MR: 8/13

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Immunität: (Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich, Schusswaffen, Einhandwaffen (leicht), Zweihandwaffen (leicht)).

### Zombie (gewöhnlich/Anführer)

<b>KÖR:</b> 2	<b>BWG:</b> 1	<b>WIL:</b> 4	<b>GEI:</b> 0
KK: 4/4	GE: 0/1	MU: 3/5	KL: 0/2
KO: 2/3	FF: 0/0	CH: 0/0	IN: 5/6
LeP: 28/30	INI: 9/12	GS: 2/2	
AT: 10/12	PA: 9/11	AUS: 0/0	FK: 1/2
TP: +3/+4	RS: 0/	RE: 3/9	MR: 8/10

**Vorteile:** keine  
**Besonderheiten:** Gestank, Biss, Krankheiten, Immunität (Beeinflussung, Geistig, Illusion, Körperlich), Empfindlichkeit (Feuer)

# INDEX

- A**
- Achaz**..... 9
- Angrosch**..... *Siehe*  
Zwergischer  
Geweihter
- Angst ..... 4
- B**
- Baumdrache** ..... 17
- Biss** ..... 4
- Bluttausch** ..... 4
- Boron**..... *Siehe*  
Menschlicher  
Geweihter
- D**
- Dämonisch** ..... 4
- Doppelangriff**..... 4
- Drachenjäger**..... *Siehe*  
Zwergischer  
Kämpfer
- Druide**..... *Siehe*  
Menschlicher  
Zauberer
- Dschinn**..... *Siehe*  
Elementarer Diener
- E**
- Echsenmensch** ..... *Siehe*  
Achaz
- Efferd** ..... *Siehe*  
Menschlicher  
Geweihter
- Einhorn**..... 18
- Elementar**..... 4
- Elementarer Diener**.. 18
- Elf 8**
- Elitekrieger**.... *Siehe* Ork
- Empfindlichkeit** ..... 4
- F**
- Falke** ..... 12
- Fee**..... 18
- Feuerodem**..... 4
- Fliegender Gegner** .... 4
- Freizauberer**..... 4
- G**
- Gargyl** ..... 18
- Gaukler**..... *Siehe*  
Menschlicher  
Abenteurer
- gehörter Dämon** . *Siehe*  
Shruuf, *Siehe* Kah-  
Thurak-Arfai
- Geode**..... *Siehe*  
Zwergischer  
Zauberer
- Gestank**..... 4
- Ghul** ..... 21
- Gift** ..... 4
- Goblin**..... 9
- Großer Gegner**..... 4
- Gruftassel**..... 13
- H**
- Handwerker** ..... *Siehe*  
Zwergischer  
Abenteurer
- Harpyie** ..... 23
- Hesthoth** ..... 20
- Hinterhalt**..... 4
- Höhlenspinne** ..... 14
- Hund** ..... 10
- I**
- Immunität**..... 4
- J**
- Jähzorn**..... 5
- K**
- Kah-Thurak-Arfai** ... 21
- Kaiserdrache** ..... 17
- Kampfhund** *Siehe* Hund
- Karmanath**..... 21
- Kleiner Gegner**..... 5
- Kobold** ..... 20
- Krakenmolch** ..... 14
- Krankheiten** ..... 5
- Krieger** ..... *Siehe*  
Menschlicher  
Kämpfer
- Kriegsoger** ... *Siehe* Oger
- Krokodil** ..... 15
- L**
- Leitwolf**..... *Siehe* Wolf
- M**
- Magier**..... *Siehe*  
Menschlicher  
Zauberer
- Maru**..... 15
- Menschlicher**
- Abenteurer** ..... 6
- Menschlicher**
- Geweihter**..... 6
- Menschlicher Kämpfer**  
..... 6
- Menschlicher Zauberer**  
..... 6
- Mumie**..... 23
- N**
- Nachtdämon** . *Siehe* Kah-  
Thurak-Arfai
- Niederer Dämon**... *Siehe*  
Karmanath, *Siehe*  
Zanth, *Siehe*  
Hesthoth
- Niedertrampeln**..... 5
- Niederwerfen**..... 5
- O**
- Oger**..... 9
- Ork**..... 10
- Orkischer Zauberer**.. 10
- P**
- Pferd** ..... 12
- Pirat** *Siehe* Menschlicher  
Kämpfer
- Praios**..... *Siehe*  
Menschlicher  
Geweihter
- R**
- Räuber**..... *Siehe*  
Menschlicher  
Kämpfer
- Regeneration**..... 5
- Riesenamöbe**..... 14
- Riesenlindwurm**..... 17
- Rudel**..... 5
- Rudelwolf**.... *Siehe* Wolf
- S**
- Säbelzahn tiger**..... 15
- Schamane**..... *Siehe*  
Orkischer Zauberer
- Schlinger**..... 15
- Schwanzschlag** ..... 5
- Schwarzbär**..... 12
- Schwimmender**  
**Gegner**..... 5
- Seeschlange**..... 16
- Shruuf**..... 21
- Sippenelf** ..... *Siehe* Elf
- Skelett** ..... 23
- Stammeskrieger**... *Siehe*  
Ork
- Streuner** ..... *Siehe*  
Menschlicher  
Abenteurer
- Sturmangriff**..... 5
- Sumpfechse**..... *Siehe*  
Schlinger
- Sumpfranze**..... 16
- T**
- Tatzelwurm**..... 17
- Teshkaler**.... *Siehe* Pferd
- Troll**..... 10
- U**
- Umschlingen**..... 5
- Unsichtbar** ..... 5
- W**
- Wachhund** .. *Siehe* Hund
- Waldlöwe**..... 12
- Waldschrat**..... 13
- Weißer Hai** ..... 16
- Wildoger**..... *Siehe* Oger
- Wildschwein** ..... 13
- Wolf**..... 13
- Wolfsratte** ..... 14
- Würgeschlange** ..... 16
- Y**
- Yurach**..... *Siehe* Ork
- Z**
- Zanth** ..... 20
- Zauber**..... 5
- Zombie**..... 23
- Zwergischer**
- Abenteurer** ..... 8
- Zwergischer Geweihter**  
..... 9
- Zwergischer Kämpfer** 8
- Zwergischer Zauberer** 8