

KREATUREN

LEBENDER BAUM KLEIN (SG 5)

TP 50, INI -2, KB 4 Ast, KB 5 Wurzel, Rüstung 4, Schaden +1, Zauberresistenz 2

Um einen lebenden von einem normalen Baum unterscheiden zu können, benötigt man ein äußerst schweres Wahrnehmungsmanöver (MS 14). Wenn man sie erkennt, dann an einer merkwürdigen Haltung der Äste. Wenn der Baum mit Efeu bedeckt ist, ist das Manöver um 1 schwieriger.

LEBENDER BAUM MITTEL (SG 8)

TP 80, INI -2, KB 7 Ast, KB 8 Wurzel, Rüstung 5, Schaden +1, Zauberresistenz 3

LEBENDER BAUM GROSS (SG 10)

TP 130, INI -2, KB 10 Ast, KB 11 Wurzel, Rüstung 6, Schaden +1, Zauberresistenz 4

WERWOLF (SG 9)

TP 28, INI +2, KB 10, Rüstung 1, Schaden +1, Angst (SG 9), Wiederauferstehung

Werwölfe sind der Schrecken der Nacht. Sie sind schwer zu erkennen und halten sich immer in der Dunkelheit auf. Die Krallen und der zerfetzte Körper jagen große Angst ein.

TEMPELWÄCHTER (SG 3)

TP 30, INI -1, KB 4, Rüstung 3, Schaden nach Waffe

Tempelwächter sind etwa 2 Meter 50 große, verzauberte Statuen aus brüchigem Stein. Vor langer Zeit hat sie ein dunkler Magier in einer Vielzahl erschaffen. Als der Magier gestorben ist, haben sie sich alle verstreut. Sie kommen meistens in alten Ruinen vor und sind schwer zu unterscheiden von nichtmagischen Statuen (Wahrnehmung MS 10), da sie sich wie normale Steinstatuen verhalten. Für einen Zauberer ist das Manöver etwas leichter (MS 8).

RIESENFLEDERMAUS (SG 4)

TP 10, INI +2, KB 8, Rüstung 1, Schaden -1, Fliegend

Diese Fledermäuse haben eine Flügelspannweite von etwa 5 Meter. Sie wohnen in gewaltigen Scharen in tiefen Höhlen.

FLEISCHFRESSENDE PFLANZE (SG 5)

TP 23, INI +3, KB 5 Würigen, KB 8 Maul, KB 2 Ranke, Rüstung 0, Schaden +0, Mehrfachangriff

Wenn die Pflanze einen Angriff mit Würigen erfolgreich absolviert hat bekommt der betroffene einen Malus von -4 auf alle Manöver. Außerdem jede Runde 2 TP Schaden. Befreien kann man sich mit einem schweren (MS 10) Stärke Manöver. Das Manöver kann jede Runde erneut durchgeführt werden. Wenn ein NSC oder SC in der Zeit die Pflanze tötet ist der betroffene automatisch befreit. Während die Pflanze jemanden Würigt kann sie noch normal gegen andere kämpfen. Die Pflanze hat nur mit den Ranken mehrere Angriffe.