

Kreaturen – Para-Kreaturen

Als Para-Kreaturen gelten monströse, dämonische und geisterhafte Wesen, die meistens magische Fähigkeiten oder eine Verbindung zur Anderswelt haben.

- **Monster** sind Kreaturen, die im Diesseits leben und meist andere Lebewesen jagen. Sie haben ein furchterregendes Aussehen, meistens herausragende körperliche Eigenschaften und besitzen häufig magische Fähigkeiten. Um sie zu eliminieren reichen meistens profane Waffen aus. Wenn Monster Zauber einsetzen, muss ihnen der TW auf MAG gelingen und sie zahlen dafür lediglich – 1 MAG.
- **Geister** sind die feinstofflichen Überreste von Verstorbenen, die sich durch etwas noch an das Diesseits gebunden fühlen und darum an dem Ort, aber in der Anderswelt verhaftet sind. Sie können im Diesseits erscheinen und gefährlichen Spuk ausüben. Stählerne Waffen schaden ihnen. Ebenso sorgen Salz und der Exorzismus dafür, dass ein Geist in die Anderswelt entweichen muss, wo er W100 Min. lang gebunden ist. In der Anderswelt regeneriert ein Geist sehr schnell seine Talentwerte, nämlich je ¼ Std. um je einen Punkt. Um einen Geist endgültig zu eliminieren, muss man ihn mit einer Heiligen Waffe eliminieren oder das Artefakt zerstören, an das er gebunden ist. Wenn Geister Zauber einsetzen, muss ihnen der TW auf MAG gelingen und sie zahlen dafür lediglich – 1 MAG.
- **Dämonen** sind Kreaturen, die in der Anderswelt und im Diesseits leben. Dämonen scheinen in der Anderswelt entstanden zu sein, z. B. wenn ein Geist sich zu stark in dieser Ebene entwickelt hat oder eine hohe Energie an einem Ort existierte, an dem Humanoiden zu Tode gekommen sind oder wenn sie verstärkt dort angebetet wurden. Der Dämon ist meist eine intelligente und magisch mächtige Kreatur, die auch weitere Fähigkeiten besitzen kann. Häufig hausen Dämonen an einem Ort, im Diesseits. Sie können aber auch neue Orte aufsuchen. Sie wechseln gelegentlich in die Anderswelt, gehen aber im Diesseits auf Jagd. In der Anderswelt regenerieren sie ihre Talentwerte und zwar je ¼ Std. um je einen Punkt. Dämonen können auf unterschiedliche Weise Schaden erleiden. Allen gemeinsam ist jedoch, dass sie durch Salz geschwächt werden und sie durch Exorzismus in die Anderswelt entweichen müssen, wo sie W100 Min. lang gebunden sind. Um einen Dämon endgültig zu eliminieren, muss man ihn meistens mit einer Heiligen Waffe eliminieren. Wenn Dämonen Zauber einsetzen, muss ihnen der TW auf MAG gelingen und sie zahlen dafür lediglich – 1 MAG. Eine Sonderform von Dämonen stellen die Hexen dar.
- **Immunität:** Die meisten Para-Kreaturen sind immun gegen psychische Zauber.
- **Kenntnisse:** Um entsprechende Kenntnisse über die Para-Kreatur zu haben, muss man in dem angegebenen Talentwert einen Mindestwert haben und der TW muss gelingen.
- **Schreck:** Einige Para-Kreaturen verlangen einen TW auf MUT, wenn man ihnen erstmals gegenübersteht. Misslingt der TW, erleidet man einen Schreck. Gelingt der TW, fürchtet man sich vor dieser Kreatur nie wieder.
- **Fliegende oder schnell rennende Kreaturen:** Schnell rennende Kreaturen bewegen sich im Kampfraster 10 Felder weit vorwärts. Mit einem 18er-Wert sogar 15 Felder und wenn ihnen der TW meisterhaft gelingt, dann stets 5 Felder mehr. Misslingt der TW, kommen sie nur ein Feld weit vorwärts. Fliegende Kreaturen sind 15 Felder schnell. Das Abheben und Landen kosten einer fliegenden Kreatur stets eine Aktion. Beim Abheben kommt die Kreatur 1 Meter weit und hoch. Wer gegen eine fliegende oder schnellere Kreatur kämpft, erhält auf seine Aktionen gegen diese Kreatur – 2 WM. Ist diese Kreatur weit weg oder besonders klein, werden mögliche TW um weitere – 2 WM.
- **VIT:** Eine hohe oder niedrige VIT löst bei Para-Kreaturen keine veränderten WM aus. Allerdings entweichen Geister oder Dämonen in die Anderswelt, wenn ihr Wert in den kritischen Bereich sinkt. Geister besitzen außerdem keine LE, sondern leben von ihrer VIT.
- **Beschwören:** Die Zaubergruppe Nekromantie bietet die Möglichkeit, Geister und Dämonen per Exorzismus zu vertreiben oder auszutreiben oder sie per Incantatio herbeizurufen. Mit dem Zauber Nekyomantie lassen sich sogar Para-Kreaturen erzeugen. Ein Magier, der diese Fähigkeit einsetzt, wird als Nekromant bezeichnet und die Folgen seines Handelns sind schon bald an ihm erkennbar, denn sein Aussehen verändert sich dadurch. Siehe dazu unter „Magie“, „Nekromantie“!
- **Dämonenfalle oder Tabong:** Mit einem Exorzismus kann ein Dämon in einen Tabong eingefangen werden. Und in eine Dämonenfalle ließe sich ein Dämon hineinlocken. Die Dämonenfalle ist ein Pentagramm mit einer Dämonensigille. Gerät ein Dämon in so eine Falle, ist er zunächst gefangen und kann keine Zauber wirken. Er wehrt sich täglich um 3 Uhr nachts mit einem TW auf WS gegen die Gefangenschaft, wird also vermutlich nicht lange da drin gehalten werden können. In einen Tabong kann ein Dämon W100 Monate festgehalten werden.

- **Heilige Waffen:** Dies sind Gegenstände und Waffen, die per Sanctukinese geweiht wurden. Durch die magische Verstärkung schaden sie Geistern und Dämonen endgültig. Schaden, die diese Kreaturen dadurch erleiden mussten, regenerieren nur täglich um je einen Punkt. Wird der Geist oder Dämon mit einer Heiligen Waffe getötet, ist er endgültig eliminiert.
- **Der Tod von Para-Kreaturen:** Auch wenn Para-Kreaturen magische Fähigkeiten besitzen, springen keine Bionen auf Magier über, wenn eine Para-Kreatur eliminiert wurde. Nach deren Tod löst sich der Körper auf verschiedene Weise auf. Geister lösen sich feinstofflich auf. Monster bleiben als Leichnam zurück. Viele Dämonen zerfallen nach ihrem Tod relativ schnell.
- Zu den **Fähigkeiten von Dämonen:** Einige Dämonen beherrschen die hier unten aufgeführten Zauber.
 - Besessenheit: Der Dämon kann in einem Umfeld von 11 x 11 m versuchen, von einem Humanoiden Besitz zu ergreifen. Das Opfer wehrt sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen. Ist die Besessenheit gelungen, verliert das Opfer – 1 WS und wird von nun an vom Dämon fremdbestimmt. Täglich wehrt sich das Opfer um 15 Uhr mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen und immer wenn ihm das misslingt, verliert es wieder – 1 WS. Die WS regeneriert nicht, solange der Dämon im Humanoiden steckt. War die Befreiung erfolgreich, kann der Dämon eine Parade nutzen und sich mit einem TW auf MAG materialisieren (Materialisation) oder versuchen von einem anderen möglichen Opfer Besitz zu ergreifen (Besessenheit). Bei der Materialisation erscheint er frei gewählt in einem Umfeld von 11 x 11 Metern. Misslingt ihm die Parade oder entscheidet er sich bewusst dafür, entschwindet er in die Anderswelt. Der Dämon kann auch durch einen Exorzismus gezwungen werden, seinen Wirt zu verlassen. Wenn der Exorzismus gelingt und eine gewollte Parade des Dämons misslingt, ist der Dämon sogar W100 Min. lang gezwungen, in der Anderswelt zu bleiben. Wenn der Dämon sein Opfer freiwillig oder gezwungen verlässt, erleidet der Humanoid sofort – W4 WS und – 1 VIT. Das Opfer kann sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit der Besessenheit erinnern. Ein Besessener kann auch durch einen geliebten Humanoiden befreit werden, wenn dieser ihm zuredet und der TW auf CHAR gelingt. Der Gegen-TW auf WS erfolgt dann sofort. Greift man einen Besessenen an, schadet dies dem Wirtskörper. Der Versuch der Besessenheit kostet dem Dämon – 1 MAG.
 - Dämonenfratze: Dämonen, die erstmals mit ihrer dämonischen Fratze in Erscheinung treten, verursachen bei Humanoiden einen Schreck, wenn der TW auf MUT misslingt. Wenn der Humanoid diese Fratze schon mal erfolgreich überstanden hat, ist der TW auf MUT nicht mehr nötig. Wenn der Dämon seine Fratze aus einer anderen Gestalt heraus offenbaren will, ist der TW auf MAG nötig und es kostet dem Dämon – 1 MAG.
 - Dämonenkralle: Der Dämon kann aus seinen Händen Krallen ausfahren. Hierfür muss dem Dämon der TW auf MAG gelingen und es kostet ihm – 1 MAG. Meistens richten diese Krallen 3 / 5 / 5+W12 TP an.
 - Materialisation: Der Dämon kann ins Diesseits wechseln, wenn ihm der TW auf MAG gelingt. In die Anderswelt kann er jedoch jederzeit ohne Magie entweichen.
 - Dämonische Medialität: Der Dämon kann Para-Kreaturen, Magier und magische Quellen erkennen. Dies ist eine Grundeigenschaft und kein Zauber.
 - Materielles Wirken: Will der Dämon von der Anderswelt heraus in das Diesseits hineinwirken, auch bei Zaubern, muss er zuvor eine Kognition nutzen um sich zu konzentrieren und dann muss ihm der TW auf WS gelingen, was ihm – 1 VIT kostet. Dies ist eine Fähigkeit und kein Zauber.
 - Umlagerung: Wird ein Humanoid über einen längeren Zeitraum von einem Dämon aus der Anderswelt heraus beobachtet, muss dem Humanoiden der TW auf WS gelingen, sonst erleidet er – 1 WS. Der Humanoid fühlt sich dann beobachtet und unwohl. Der TW wäre alle 10 Std. wieder nötig. Für den Dämon ist dies eine Fähigkeit und kein Zauber.
- Zu den **Fähigkeiten von Geistern:** Einige Geister beherrschen die hier unten aufgeführten Zauber.
 - Besessenheit: Nur sehr wenige Geister beherrschen diese magische Fähigkeit. Siehe dazu oben, bei Fähigkeiten von Dämonen! Das Opfer wehrt sich bei einem Geist jedoch stündlich gegen die Besessenheit.
 - Geisterfratze: Geister können eine grausame Fratze darstellen, die oft ihre Todesqualen darstellen. Wer so einen Geist mit seiner Fratze noch nie erfolgreich überstanden hat, muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet er einen Schreck. Um die Fratze zu wirken, muss dem Geist der TW auf MAG gelingen und es kostet ihm – 1 MAG.
 - Geisterkralle: Einige wenige Geister können Krallen ausfahren. Siehe dazu oben, bei den Fähigkeiten von Dämonen!
 - Materialisation: Siehe dazu oben, bei den Fähigkeiten von Dämonen!
 - Materielles Wirken: Einige wenige Geister haben diese Fähigkeit. Siehe dazu oben, bei den Fähigkeiten von Dämonen!
 - Geisterattacke: Der manifestierte Geist rennt auf eine Person zu (5 Felder schnell) und durch sie hindurch. Er löst sich dadurch augenblicklich auf und entschwindet in die Anderswelt. Der Betroffene erleidet einen Wahn und einen Schock und somit – W6 LE, – VIT und – W6 WS. Dem Geist kostet der Einsatz – 1 MAG. Das Opfer einer Geisterattacke hat danach Spukgeschnodder an sich.

Acephale: Der Acephale ist eine monströse dämonische Kreatur. Er gilt als Dämon des Krieges. Seine Entstehung geschieht dort, wo viele Humanoiden im Kampf zu Tode kamen und die Leichen nicht fortgeräumt wurden. Sein Aussehen gleicht dem eines großen, starken Humanoiden, mit blasser Haut. Er ist nicht bekleidet, besitzt aber auch keine Genitalien. Und besonders auffällig ist an ihm, dass er auch keinen Kopf hat. Sein Gesicht trägt er in seinem Torso. Der Acephale nährt sich von der Energie, die einen Humanoiden verlässt, wenn dieser stirbt. Der Acephale tötet darum Humanoiden. Er bleibt dabei häufig in dem ehemaligen Kriegsgebiet, in dem er entstanden ist. Bei seinem Auftreten kann der Acephale die angstmachenden Geräusche erklingen lassen, die damals bei dem Kampf stattfanden, bevor der Acephale an dem Ort entstand. Ebenso kann er eine Aura der Gewalt erzeugen und besitzt noch weitere dämonische Fähigkeiten. Der Acephale tritt, wie alle Dämonen, sehr selten auf.



- **Form:** Dämon
- **Lebensraum:** Der Acephale lebt in der Anderswelt, in dem Kriegs- bzw. Todesgebiet, in dem er entstanden ist. Kommen Humanoiden in das Gebiet, greift er diese meist zuerst unbemerkt aus der Anderswelt heraus an. Er erscheint dann aber auch relativ schnell im Diesseits und geht einen Kampf ein.
- **Omen:** Wenn der Dämon aktiv wird, tritt erst leicht Nebel auf und es riecht nach Schwefel. Man kann die Klänge vernehmen, die bei dem Krieg entstanden sind, als der Acephale entstanden ist. Diese Klänge können beängstigend wirken. Der TW auf MUT muss gelingen, sonst will man diesen Ort flüchtend verlassen.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; um spezifische Kenntnisse über die Kreatur zu besitzen, ist in Arkanes Wissen ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**
 - Besessenheit
 - Dämonenfratze (der Acephale tritt jedoch meist schon in seiner dämonischen Gestalt auf.)
 - Dämonenkralle
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
 - Umlagerung
- **Weitere Zauber:**
 - Bösler Blick (aus der Transkinese)
 - Proelium (aus der Transkinese)
 - Reversibel (aus der Telepathie)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Superagilität (alle Zauber)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)
- **Besondere Zauber:**
 - Aura der Gewalt: In seiner Umgebung von 1 x 1 Km verursacht der Acephale, dass irgendeine Person plötzlich das Verlangen bekommt, eine mörderische Tat auszuführen. Die betroffene Person wird vom Würfel ermittelt und kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren. Die Aura der Gewalt kann der Acephale nur einmal am Tag ausüben.
 - Schlachtenlärm: Der Acephale kann einen Schlachtenlärm verursachen, der Humanoiden in einem Umfeld von 11 x 11 m dazu zwingt, die am nächsten zu sich stehende Person tödlich anzugreifen. Die Betroffenen wehren sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte des Dämons regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Acephalen nicht.
 - Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er regeneriert.
 - Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Verletzungen, die der Dämon durch eine Heilige Waffe erleidet, regenerieren nur täglich um je einen Punkt.
 - Nach dem Tod des Acephalen bleibt der Leichnam zurück, der in einigen Minuten verwest ist.

...

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einen Acephalen sieht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Fordert man den Acephalen zum Kampf heraus, fühlt er sich gezwungen, diesen einzugehen.
 - Ein Dämon ist gegen psychisch-magische Angriffe immun.
 - Im Kampf existiert der Kopf im Bereich des Brustbereichs. Wird laut Trefferliste der Kopf getroffen, muss der Wurf wiederholt werden. Wird die Brust getroffen, muss der Bereich des Kopfes ausgewertet werden, ohne Hals.
- **Waffen:** Der Acephale kann allerlei Waffen nutzen, die ihm zur Verfügung stehen. Ebenso hat er körperliche Waffen.
 - Biss: In seinem Mund befinden sich große, scharfe Zähne. Sofern er seine Opfer nicht nach herkömmlichen Methoden angreift, greift er mit seinem Biss an. Auch mögliche Angreifer, die er überwältigen konnte, würde er mit seinen Zähnen danach zerfleischen. Siehe Biss eines größeren Tieres (4 / 6 / 6+W12)! Besonders übel findet der Angriff dadurch statt, indem er sich hinter jemanden teleportiert und dann zubeißt.
 - Dämonenkrallen: Der Acephale kann per Zauber seine Krallen ausfahren (3 / 5 / 5+W12).

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	18	15	18	18	18	18	18		15	18	18

- Mit dem hohen MUT-Wert kann der Dämon heroisch auftreten, wenn ihm der TW gelingt (Kognition).
- Die 18er-Werte in den Kampftalenten richten bei gelungenen Attacken + W6 TP mehr an.
- Aufgrund der hohen LE hat der Acephale einen dauerhaften NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Durch den hohen REFL-Wert erhält der Dämon + W6 Punkte bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge.

Agam: Der Agam ist ein furchterregendes Monster, ein Predator, der zum Glück sehr selten ist. Er hat eine humanoide Gangart und läuft bzw. rennt auf zwei muskulösen, großen Beinen und ist dabei überaus schnell. Er besitzt keine Arme und sein Kopf schließt, ohne Hals, direkt am Oberkörper an. Das Gesicht hat ein herausragendes Maul, mit vielen spitzen Zähnen. Nase und Ohrenlöcher sind nach innen gerichtet. Er hat zwei schwarze Knopfaugen. Der Agam ernährt sich von Säugetieren, wie auch von Humanoiden. Wenn sich der Agam auf Jagd begibt, stößt er einen angstmachenden Schrei aus. Die Beute flüchtet dann und der Agam jagt hinter ihr her. Der Agam greift seine Beute immer nur von hinten an und beißt dann mit seinen spitzen Zähnen zu. Mit seinem Biss entreibt er seinem Opfer die Innereien. Der Agam ist so aggressiv und mutig, dass er es mit einer ganzen Gruppe von Humanoiden aufnehmen würde. Er macht ihnen Angst, jagt ihnen nach, greift sich das erste Opfer, beißt ein- oder zweimal zu und jagt dann das nächste Opfer. Auf diese Weise erlegt er erst sämtliche Opfer, bevor er sich dann in Ruhe frisst. Der Agam pflanzt sich eigenständig durch Parthenogenese fort. Irgendwann entsteht in ihm ein Kind, das durch den Unterleib heraus ausgeschieden wird.

- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** Der Agam existiert selten und findet sich vorwiegend in Steppen und Wüsten, z. B. in Alharu.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Regelhinweise:**
 - Wenn der Agam zur Jagd ansetzt, äußert er einen furchtbaren Schrei, wodurch die Gefahr durch ihn offenbart wird. Der Schrei löst keinen Schreck aus. Allerdings muss man einen TW auf MUT schaffen, wenn man sich trauen möchte, es mit einem Agamen aufzunehmen. Erblickt man dann aber erstmals den Agam, muss man einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Angstmachende Aura: Der Agam hat eine ständig angstwirkende Aura, in einem Umfeld von 100 x 100 Meter. In jeder Aktion muss einem Humanoid der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet man einen Schreck. Das ist immer wieder der Fall, selbst man sich dem Agam schon mutig entgegenstellen konnte.
 - Superagilität: Der Agam beherrscht ständig die Fähigkeiten, die aus dem Zauber Superagilität bekannt sind.
 - Der Agam greift seine Opfer fast immer nur von hinten an, so dass er kaum Gegenwehr zu erwarten hat. Er rennt um seine Opfer herum oder rennt den Flüchtenden hinterher. Wenn das Opfer am Boden liegt, greift er erst ein nächstes Opfer an, bis er sie alle eliminiert hat. Dann frisst er sie.
 - Der Agam ist immun gegen psychische Zauberattacken.

...

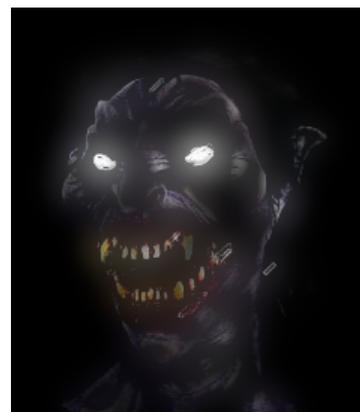
- **Waffen:** Mit Zähnen bestücktes Maul = Biss (4 / 6 / 6+W12; wegen Powerschlag + W6 TP)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	18	10	/	15	/	/	15	INTEL 6 RENN 18 SINN 18	15	18	18

- Seine VIT- und MUT-Werte bewirken keine zusätzlichen positiven WM.
- Der Agam kann ohne Arme nicht klettern.
- Der Agam springt doppelt so hoch und weit und kann Sprünge aus bis zu 5 Metern Höhe abfedern.
- Der Agam rennt doppelt so weit.
- Der Agam kann schwere Lasten umrammen, bis zu 500 Kg.
- Der Agam besitzt einen ständigen Powerschlag, der + W6 TP beim Biss anrichtet.
- Der Agam besitzt + 2 NRS und einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Agam erleidet keine Schocks.
- Der Agam hört, riecht und sieht außerordentlich gut. Man kann sich ihm nicht heimlich anschleichen.
- Der Agam kann Pfeilschüssen, Explosionen und anderen Dingen ausweichen, wenn ihm die TW auf REFL und MOT gelingen.
- Der Agam wird in der Kampfliste 2 x geführt. Er erhält bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge + W6 Punkte zusätzlich.

Alp: Der Alp ist eine dämonische Para-Kreatur, nach dem der Alptraum benannt wurde, weil der Alp dafür bekannt ist, dass er in den Traum eines Humanoiden eindringen kann. Als dämonische Para-Kreatur ist sein Lebensraum die Anderswelt. Wenn er sich manifestiert, ist seine Gestalt äußerst entstellt und gruselig. Er hat einen schwarz-grauen Körper, der fließend ineinander übergeht. Körperfetzen hängen triefend von ihm herab. Seine Augen sind grell weiß, aber scheinen absolut leer. Das Gesicht bietet einen grauenvollen Ausdruck. Am Ende seiner Hände befinden sich anstelle von Fingern lange Krallen. Der Alp schwebt einige cm überm Boden und bewegt sich so fort. Er kann Besitz von einem Humanoiden nehmen, der dann auch einen grausamen Ausdruck bekommt. Der Alp tritt meist dort erstmals in Erscheinung, wo grausame Todesfälle oder Morde geschehen sind. Es wird vermutet, dass ein Alp ein entarteter Geist ist, der durch den dauerhaften Aufenthalt in der Anderswelt zum Alp mutiert ist. Der Alp lebt davon, dass er Humanoiden LE stiehlt.



- **Form:** Dämon
- **Lebensraum:** Der Alp lebt in der Anderswelt und bewegt sich dort frei umher. Er wird häufig davon angezogen, wenn ein Eingriff in die Anderswelt bestand, z. B. durch das Herbeirufen von Geistern oder Dämonen oder durch Teleportationen.
- **Omen:** Wenn der Dämon ins Diesseits wechselt, riecht es leicht nach Schwefel.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; um spezifische Kenntnisse über die Kreatur zu besitzen, ist in Arkanes Wissen ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**
 - Besessenheit
 - Dämonenfratze
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
 - Umlagerung
- **Weitere Zauber:**
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Reversibel (aus der Telepathie)
 - Trance (aus der Telepathie)
 - Somnakinese (aus der Telepathie)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)

...

- **Besondere Zauber und Fähigkeiten:**

- Dämonen-Telepathie: Alps können sich untereinander auf 100 x 100 m für die Dauer von einer ¼ Std. telepathisch verständigen. Wenn Alps in Gruppen auftreten, nutzen sie es, um gemeinsam auf Jagd zu gehen. Dies ist kein Zauber, sondern eine Grundfähigkeit, die sie einmal am Tag einsetzen können.
- Kraftraub: In einem Umfeld von 11 x 11 Metern entzieht der Alp seinem Opfer je Aktion – 1 LE, wenn ihm der TW auf MAG gelingt. Das Opfer kann sich dagegen nicht wehren. Auf diese Weise ernährt sich der Alp. Die LE werden dem Alp gutgeschrieben.

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Der Alp regeneriert seine LE nur durch das Aussaugen der LE von Humanoiden.
- Die übrigen Talentwerte regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
- Profane Waffen schaden dem Alp nicht.
- Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock.
- Stählerne Waffen oder Explosionen schaden dem Dämon. Der Alp kann mögliche offene Wunden in der Anderswelt regenerieren, aber die verlorene LE kann er nur durch Aussaugen zurückerlangen. Gelangt seine LE durch solche Waffen auf 0, ist der Alp also tot.
- Verletzungen durch Heilige Waffen regeneriert der Alp nur täglich.
- Nach dem Tod des Alps bleibt der Leichnam zurück, der in einigen Minuten verwest ist.

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einen Alp erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Ein Dämon ist immun gegen psychische Zauber (außer gegen Nekromantie).
- Der Alp ist intelligent genug, um zu wissen, wann es ratsam ist, zu flüchten. Er versucht oftmals sein Opfer erst ohnmächtig zu kriegen, um es dann auszusaugen. Gelegentlich nutzt er seine Fähigkeit Kraftraub auch aus der Anderswelt heraus oder dringt in den Traum eines Humanoiden ein, um es dort auszusaugen oder nimmt Besitz von einem Humanoiden, um durch diesen andere Humanoiden auszusaugen.

- **Waffen:** Der Alp nutzt nur seine körperlichen Waffen und seine Zauber. Hat er allerdings von einem Humanoid Besitz ergriffen, würde er auch andere Waffen nutzen.

- Krallen: 3 / 5 / 5+W12. Er kann ständig beidhändig kämpfen und mit seinen Krallen auch Klingenwaffen abwehren.
- Zauber Kraftraub: Je Aktion – 1 LE.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
10	15	15	15	12	12	12	12	15	8	15	10+W20	15

- Der Alb besitzt einen NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.

Banshee: Die Banshee ist ein Schreckgespenst. Banshee ist altanthropisch und heißt „Frau aus den Hügeln“. Sie erscheint in Gestalt einer alten Frau, mit langen weißen oder schwarzen Haaren und roten Augen. Man kann ihr angstmachendes Heulen vernehmen, was als Omen eines tödlichen Schicksals gilt. Sie kann einen furchteinflößenden Schrei von sich geben und dabei eine horrorhafte Visage offenbaren. Die Banshee ist der Geist eines verstorbenen Humanoiden, der auf grauenvolle Weise ums Leben gekommen ist.



- **Form:** Geist
- **Lebensraum:** Die Banshee verbirgt sich oft viele Monate lang in der Anderswelt, gebunden an eine bestimmte Umgebung, wo sie einst als Humanoid grausam zu Tode kam. Die Banshee tritt vornehmlich bei Dämmerung und in der Nacht auf.
- **Omen:** Wenn die Banshee aktiv wird, kommt in freier Natur leichter Neben auf. Ihr Heulen ist ein eindeutiges Omen. Von den Personen, die das hören, könnte eine Person künftig sterben.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Zauber:**
 - Geisterfratze
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
- **Weitere Zauber:**
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)
- **Besondere Zauber und Fähigkeiten:**
 - Todesschrei: Wenn sich die Banshee bedroht fühlt, kann sie einen furchterregenden Schrei von sich geben, in Kombination mit ihrer Geisterfratze. Ihr muss dafür der TW auf MAG gelingen. Es kostet sie – 1 MAG. Der Schrei wirkt auf alle Humanoiden in einem Umfeld von 11 x 11 Metern und kann einen Wahn auslösen und der Schreck kann bei denen ausgelöst werden, die in das Gesicht der Banshee blicken, auf einer Entfernung von max. 10 Metern.
 - Tödliches Omen: Die Banshee heult auf. Gelingt ihr der TW auf MAG, wird ein dort lebender Humanoid unter dem tödlichen Omen leiden. Der Humanoid muss mit dem Würfel ermittelt werden. Der verfluchte Humanoid verliert nun sofort und täglich – 1 GL, bis er schließlich an seinem Pech oder an einer Krankheit stirbt. Der Bann ist gelöst, wenn die Banshee tot ist.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzzlinie verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entswindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einer Banshee begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Ein Geist ist gegen psychische Zauber immun (außer gegen Nekromantie).
 - Die Banshee ist intelligent genug, um zu wissen, wann es ratsam ist, sich zurückzuziehen.
 - Eine starke Ansammlung an Baldrian, z. B. über eine Tür gehängt, verursacht beim Banshee – 1 VIT. Die Banshee meidet darum Orte, an denen Baldrian aufgehängt wurde.
 - Von dem Fluch der Banshee kann man mit der Weihung Ho'oponopono aus der Magie Sancutkinese befreit werden.
- **Waffen:** Die Banshee nutzt ausschließlich ihre Geisterfratze und ihren Todesschrei als Waffe.

...

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
/	15	/	12	/	/	/	/	12	8	15	/	12

Draugr: Der Draugr ist eine monströse Para-Kreatur und ein Widergänger, der aus einem Verstorbenen entstanden ist, der aufgrund eines Fluchs oder durch Nekomantie aus dem Tod auferstanden ist. Der ehemalige Humanoid sieht so aus, wie er gestorben ist. Wenn er ertrunken ist, trieft er vor Nässe, ist er im Kampf gefallen, ist er blutverschmiert und hat offene Wunden usw. Der Draugr frisst Lebewesen, zu denen auch der Humanoid gehört. Er hat übernatürliche Kräfte und magische Fähigkeiten, kann in die Zukunft sehen und durch Wände gehen. Draugr existieren selten.

- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** Der seelenlose Widergänger lebt bei seiner Grabstätte und nutzt das Umfeld als Jagdrevier. Selten kann es vorkommen, dass Draugr auch in einer Kleingruppe auf der Friedstätte leben. Nekromanten können mit Hilfe des Zaubers Nekomantie Draugr erzeugen. Wenn dem Nekromanten dann die Kontrolle über den Draugr gelingt, kann er den Draugr auch von der Grabstätte fortführen.
- **Omen:** Ein Draugr riecht verwest.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Magische Fähigkeiten:**
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Wahrsagen; jedoch nicht die Hellseherei; der Draugr nutzt die Wahrsagerei, um bedrohliche Gefahren frühzeitig zu erkennen oder zum Jagen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Draugr kann durch Verletzungen nicht ausbluten. Er erleidet durch Wunden also keine weiteren Folge-Abzüge. Seine Wunden schließen sich nach den üblichen Regeln, wie auch die Talente nach den üblichen Regeln regenerieren.
 - Der Draugr erleidet keinen Schaden durch profane Waffen, außer wenn er dadurch geköpft, verbrannt wird oder durch Explosion stirbt.
 - Durch Heilige Waffen kann der Draugr getötet werden.
 - Ist der Draugr gestorben, bleibt sein ohnehin schon leicht verwester Leichnam zurück.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Draugr begegnet, muss der TW auf MUT gelingen, um keinen Schreck zu erleiden. Dies muss auch der Nekromant schaffen.
 - Der Kontakt mit einem Draugr kann Krankheiten verursachen. Ein TW auf VIT entscheidet darüber, ob man eine Krankheit erleidet.
 - Der Draugr ist immun gegen psychische Zauber.
 - Ein Magier kann einen Draugr mit dem Zauber Nekomantie erschaffen. Er wird aus einem Toten in einem Grab erschaffen. Um ihn zu kontrollieren, muss dem Nekromanten anschließend der TW auf CHAR gelingen.
 - Ein Draugr entsteht ansonsten, wenn ein Humanoid am Ende seines Lebens extrem verflucht wurde.
- **Waffen:** Der Draugr kann profane Waffen nutzen, jedoch keine Fernkampfwaffen. Er verwendet vornehmlich Schlagwaffen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
10	12	15	12	/	15	10	15	12	18	15	15	12

- Aufgrund seiner Stärke kann der Draugr einen Powerschlag ausführen.

Dullahan: Kopfloser Geist, der als Reiter oder Ritter erscheint. Es handelt sich meist um einen gefallenen Soldaten oder Helden, der nach seinem Tod als Geist kopflos in Erscheinung tritt. Seine ersten nächtlichen Auftritte werden zunächst als Omen erkannt, denn in den späteren Nächten wird der Dullahan mörderisch aktiv werden. Außerdem erleiden diejenigen, die ihn sehen, großes Unglück. Der Dullahan ist zwar mit den Waffen und Rüstungen bestückt, die er einst als Humanoid trug und mit denen er sich auch verteidigen kann, aber er tötet vorrangig durch bloße Berührung mit seiner Hand. Wer berührt wird, stirbt in wenigen Tagen. Die Entstehung des Geistes ist darauf zurückzuführen, dass der Verstorbene, der wohl auch ein skrupelloser Humanoid war, geköpft wurde und sein Leichnam unmoralisch entsorgt oder vergraben wurde.

- **Form:** Geist (Widergänger)
- **Lebensraum:** Der Geist spukt in der Umgebung seines Todes bzw. seines Artefaktes, an dem er noch gebunden ist. Das kann der Kopf sein. Er existiert in der Anderswelt und kommt nachts ins Diesseits, um dort Humanoiden zu töten.
- **Omen:** Wenn der Geist aktiv wird, kommt leichter Nebel auf und es wird spürbar kälter. Die ersten W4 Nächte ist der Dullahan selbst das Omen. Wer ihn sieht, erleidet Pech. Vor allem aber wird klar, dass der Dullahan schon bald morden wird.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Zauber:**
 - Geisterattacke (samt seines Pferdes)
 - Materialisation
- **Weitere Fähigkeiten:**
 - Unglücks-Omen: Wer den Dullahan erblickt, erleidet – W6 GL.
 - Tödliche Berührung: Wer von der Hand des Dullahans berührt wird, verliert ab dem kommenden Tag täglich – W6 LE.
 - Davon kann man nur geheilt werden, wenn der Dullahan eliminiert wird oder durch einen Zauber wie Ho'oponopono.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Eine Handvoll Saltz oder eine gezogene Salzzlinie verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert. Beim Dullahan könnte das auch der vergrabene Kopf sein.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einem Dullahan begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Ein Geist ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
 - Wie seine Waffen und Rüstungen, tritt auch das Pferd mit dem Dullahan geisterhaft auf. Würde das geisterhafte Pferd tödlich angegriffen, z. B. durch eine Heilige Waffe, verstirbt es. Aber in der Folgenacht hätte der Dullahan das Pferd wieder dabei.
- **Waffen:**
 - Der Dullahan kämpft mit den Waffen, die er einst als Kämpfer oder Soldat bei sich trug, auch wenn er diese zum Zeitpunkt seiner Hinrichtung oder seiner Ermordung nicht bei sich trug. Er ist auch entsprechend gerüstet.
 - Tödliche Berührung (siehe oben!) Diese setzt er primär ein, um einen Humanoiden grausam zu töten.

...

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Reiten	VIT	LE	REFL
/	12	/	12	12	15	15 oder 18	15	15	18	15	/	15

Einhorn: Das Einhorn ist ein sehr edel aussehendes, weißes Wildpferd, mit einem hervorstechenden Horn an seiner Stirn, das Ainkhörn genannt wird. Einhornere sind sehr selten. Sie gebären meistens auch nur ein Fohlen. Äußerst selten gebären sie zwei Fohlen, von denen eines dann ein Schwarzes Einhorn ist. Einhornere sind überaus friedlich gesonnene Wesen. Sie haben großes Mitgefühl für Verletzte und Verzweifelte und helfen ihnen. Einhornere besitzen Zauber, mit denen sie sich schützen. Das Ainkhörn ist überaus begehrt, weil es eine heilende Wirkung besitzt und sogar unsterblich machen kann, also einen Humanoiden zu einem regenerativen Wesen verändert. Der Baron von West-Sandorien (Hinterland) soll in Besitz eines Trinkhorns sein, das aus einem Ainkhörn hergestellt wurde. Es soll ihn vor Krankheiten und Vergiftungen schützen. Das Ainkhörn soll auch unempfindlich gegen Feuer sein. Das Einhorn ist wegen seines Ainkhorns schon immer ein begehrtes Jagdziel gewesen und existiert darum kaum noch. Der Anblick eines Einhorns dürfte Faszination auslösen.

- **Form:** Mystisches Wesen; Säugetier
- **Lebensraum:** Das Einhorn lebt verborgen, meist als Einzelgänger in tiefen Wäldern. Es ist nur in absoluter Freiheit überlebensfähig. Einhornere leben möglichst distanziert von humanoider Zivilisation. Gesichtet wurden Einhornere in den westlichen Waldgegenden, rund um Grünbergen, Kajana und Dusterwald.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Zauber:**
 - Friedliche Atmosphäre: 1 Min. lang bewirkt der Zauber in einem Umfeld von 50 x 50 Metern eine friedliche Atmosphäre. Solange sich ein Humanoid in dem Umfeld befindet, muss er je Aktion den Gegen-TW auf SKR schaffen, sonst sinkt SKR – W6. Fällt die SKR unter 10, wird der Humanoid friedfertig.
 - Fulgur: Das Einhorn beherrscht den Lichtblitz. Diesen nutzt es vor allem, um sich vor Para-Kreaturen zu schützen.
 - Heilung: In Kombination mit dem Ainkhörn kann das Einhorn auf besondere Weise heilen. Durch die Berührung mit dem Horn regeneriert LE + 1 und mögliche Wunden schließen sich wieder. Die Anwendung kann das Einhorn an einer Person mehrmals anwenden. Sogar Tote kann das Einhorn auf diese Weise wiederbeleben. Der Humanoid wird dadurch auch von Vergiftungen und Krankheiten geheilt. Allerdings verliert der Humanoid dadurch auch endgültig – 1 in SKR und – 1 im PM Cholerik. Das Einhorn wendet sich niemals Humanoiden zu, die in SKR einen Wert von mind. 15 haben.
- **Weitere Fähigkeiten** (ohne TW auf MAG oder Abzug von MAG):
 - Diagnosis: Das Einhorn erkennt Erkrankungen an Humanoiden. Diagnosis funktioniert hier in einem Umfeld von 11 x 11 Metern.
 - Vorahnung (Mantik): Das Einhorn wittert Gefahren auf 1 x 1 Km, auch wenn sich diese in der Anderswelt befinden.
 - Sensing (funktioniert wie bei dem Zauber aus der Pathokinese).
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Das Einhorn ist ein unsterbliches Wesen, so lange es das Ainkhörn trägt und nicht in Gefangenschaft ist. Es kann aber durch profane Waffen verletzt und getötet werden. Solange das Ainkhörn noch am Einhorn ist, kann das Einhorn auch nach dessen Tod wieder auferstehen. Bei dem unsterblichen Einhorn regenerieren Wunden und LE-Verluste je Min. um je einen Punkt.
 - Sollte einem Einhorn das Ainkhörn entnommen werden und das Einhorn überlebt das, so wächst dem Einhorn erst nach 10 Jahren ein neues Horn nach und sollte das Einhorn bis dahin noch leben, wird es dann auch wieder zu einem unsterblichen Wesen.
 - Ist das Einhorn gestorben, bleibt sein Leichnam zurück. Unmittelbar am Leichnam wachsen danach Pflanzen und Insekten übergroß auf.

...

• **Weiteres zum Einhorn:**

- Begegnet man einem Einhorn, dürfte man zunächst von dessen Schönheit beeindruckt sein. Um sich wieder zu besinnen, ist ein automatischer TW auf WS nötig oder jemand weckt einen aus der Besinnung.
- Nur gutherzige Elben können es schaffen, sich einem Einhorn zu nähern und mit ihm Kontakt aufzunehmen.
- Wenn man einem so faszinierendem Wesen Schaden zufügen möchte, muss man in SKR mind. einen Wert von 15 haben und man muss den TW auf SKR schaffen.
- Das Einhorn ist immun gegen psychische Zauber.

• **Weiteres zum Ainkhürn:** Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Horn, nachdem es vom Einhorn entfernt wurde.

- Das Ainkhürn ist, je nach Alter, W10 x 10 cm lang. Ab 10 cm gilt es als Messer, ab 20 cm als Dolch, ab 40 cm als Kurzschwert und ab 80 cm als Schwert.
- Das abgenommene Ainkhürn hat eine Wirkungszeit, die von seiner Länge abhängt: Je cm 1 Monat. In diesem Zeitraum hat es folgende Fähigkeiten:
 - Das Ainkhürn ist feuerresistent und nur durch starke Maschinen oder Waffen oder durch eine Heilige Waffe zu zerstören. Es lässt sich auch nur so verarbeiten. Danach kann es nicht mehr für die Unsterblichkeit genutzt werden, aber als entgiftendes Trinkgefäß oder als Heilige Waffe.
 - Das Ainkhürn kann als Heilige Waffe genutzt werden. Die Auswirkungen des Treffers fallen dabei um eine Schadenskategorie stärker aus.
 - Das Ainkhürn kann zu einem Gefäß verarbeitet werden. Füllt man es mit Wasser und trinkt daraus, wird man von Vergiftungen und Krankheiten geheilt. Kommt es mit Gift in Berührung, schwitzt das Trinkgefäß und macht dadurch Gift erkennbar.
- Im Ainkhürn befindet sich das Herz des Horns. Wird es entfernt, geschluckt oder zu Pulver gemahlen und dann geschluckt oder in Lösung getrunken, macht es einen Humanoiden unsterblich und zu einem regenerativen Wesen. Der Rest des Ainkhürns ist dann nicht mehr brauchbar. Bei dem Unsterblichen regenerieren sich künftig sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen. Er wird keine Krankheiten erleiden und Gifte können ihm nichts anhaben. Wenn er stirbt, wacht er bald schon wieder vom Tode auf. Nach 1 Min. schließen sich offene Wunden und der Unsterbliche gewinnt je Min. 1 LE zurück. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Std. nach. Der Unsterbliche kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrennt, enthauptet oder komplett vernichtet wird. Alte verlorene Körperpartien von vor der Unsterblichkeit wachsen jedoch nicht mehr nach. Verletzungen, die der Humanoid durch Silber, Heilige Waffen, durch das Aussaugen eines Vampirs, durch die Attacke eines Werwolfs erleidet, regenerieren erst je Tag um 1 LE. Er kann durch solche Attacken auch endgültig zu Tode kommen, wenn die LE dabei auf 0 gesunken ist. Durch die Einnahme des Ainkhürn-Herzens erleidet der Humanoid endgültig – W4 SKR und das PM Choleric geht verloren.
 - Lykaner werden von ihrem Werwolfsein geheilt.
 - Vampire werden zu Daywalkern und können am Tag leben wie Menschen.
 - Zombies werden wieder zu Humanoiden.
 - Das Ainkhürn wirkt nicht bei Plantoiden.

• **Waffen:** Das Einhorn versucht sich zuerst mit seinen Zaubern aus bedrohlichen Situationen zu retten. Erst wenn es keinen Ausweg mehr sieht, wird es sich durch Kampf wehren und dabei Hufe und Horn einsetzen.

- Ainkhürn; Je nach Alter (W10 x 10 cm): ab 10 cm = Messer (3 / 5 / 5+W12); ab 20 cm = Dolch (4 / 6 / 6+W12); ab 40 cm = Kurzschwert (5 / 7 / 7+W12); ab 80 cm = Schwert (5 / 8 / 8+W12).
- Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	AUSS	VIT	LE	REFL
12	15	12	15	/	12	/	/	12	AUSS 18 INTEL 8 RENN 15	18	15	15

- Das Einhorn rennt doppelt so schnell.

Fee: Auch Fairies genannt. Feen sind winzig menschlich aussehende Naturgeister, die mit Tieren und Pflanzen sehr verbunden sind. Sie sind max. 5 cm groß und besitzen Flügel. Sie ernähren sich vorwiegend vom Nektar und Fruchtsäften und trinken Wasser. Ihre Körper leuchten im Dunkeln. Das hat gelegentlich schon dazu geführt, dass sich Wanderer wegen dieser Irrlichter verlaufen haben. Feen sind gut gesonnene Wesen, die allerdings auch schon verirrt Wanderern zurück auf den rechten Weg verhalfen. Feen sind meistens in Gruppen unterwegs. Kommt man in die Nähe einer Feengruppe, kann man ihr melodisches Summen hören, das wohlklingend ist. Skrupellosen Humanoiden gehen sie aus dem Weg oder führen sie sogar auf Abwege. Gutherzigen Humanoiden, vor allem Kindern, stehen sie hilfreich zur Seite und laut einigen Berichten soll eine Fee schon ihr Leben für das eines schwerverletzten Humanoiden gegeben haben. Die Anwesenheit von Feen fördert die Natur und ihre Umgebung im Wachstum und in ihrer Fruchtbarkeit.



- **Form:** Naturgeist
- **Lebensraum:** Feen leben an weit abgeschiedenen, wasserreichen Orten, auch in Grotten oder in tiefen Wäldern und treten vorwiegend in der Dämmerung und bei Nacht auf.
- **Kenntnis:** Für spezifisches Wissen ist in Arkanes Wissen oder Zoologie ein Wert von 15 nötig.
- **Regelhinweise:**
 - Feen treten selten als Einzelgänger auf; häufig in Gruppen von 20 Wesen.
 - Sensing: Die Feen besitzen diese dauerhaft aktivierte Fähigkeit, mit der sie die Gesinnung von Humanoiden erkennen.
 - Telepathie: Die Feen können gedanklich mit Humanoiden in Kontakt treten. Es findet keine Sprache statt, sondern ein Ausdruck von Gedanken und Gefühlen, die auch dabei helfen können, Probleme zu bewältigen oder Lösungen zu verstehen. Die Gedankenübertragung wird wahrgenommen, wie flüsternde Begriffe.
 - Befindet sich ein gutherziger Humanoid in einer Notlage, können Feen hilfreich sein. Sie weisen einem den Weg oder helfen bei der Lösung von Problemen. Ein hoher Wert in GL kann bewirken, dass Feen zu Hilfe kommen. Humanoiden mit einem SKR-Wert von 15 helfen sie nicht, sondern führen sie in die Irre.
 - Schwer verwundeten (gutherzigen) Humanoiden stehen sie mit ihrem Leben zur Verfügung. Sie berühren den Betroffenen und sterben dabei. Dafür erhält der Humanoid dann + 1 LE und + 1 VIT.
 - Wer bewusst oder versehentlich eine Fee tötet, weil man beispielsweise auf sie drauftritt oder sie erschlägt, erleidet einen Schock und - 1 LE.
 - Feen sind immun gegen psychische Zauber.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Fliegen	VIT	LE	REFL
12	/	10	12	/	/	/	/	12	12	/	2	12

Feuerputz: Der Feuerputz ist ein Spuk- und Rachegeist, der in brennender Erscheinung auftritt. Seine Gestalt gleicht einem glühenden Gerippe oder einer schwarzen Gestalt in einer Feuersäule. Der Geist war ursprünglich eine boshafte Person, die durch ein Feuer grausam ums Leben kam.

- **Form:** Geist
- **Lebensraum:** Der Feuerputz verbirgt sich oft viele Monate lang in der Anderswelt, gebunden an eine bestimmte Umgebung, wo er einst als Humanoid grausam zu Tode kam.
- **Omen:** Wenn der Feuerputz in Erscheinung tritt, erkennt man ihn an seiner hellen, feurigen Gestalt. Die Folgen seines Wirkens sind verbrannte Felder, Wälder und Häuser.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Zauber:**
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
- **Weitere Zauber:**
 - Pyrokinese (sämtliche Zauber aus dieser Gruppe, außer die Pyromorphose)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)

...

- **Besondere Zauber und Fähigkeiten:**
 - Feuergestalt: Er ist eine Feuererscheinung, die durch Berührung Schaden verursachen und auch Flammen entstehen lassen kann. Eine Verbrennung an ihm verursacht 5 TP und eine brennende Flamme.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Eine Handvoll Saltz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und viel Wasser verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert. Seine Gebeine sind das nicht, weil der Leichnam damals verbrannte.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einem Feuerputz begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Ein Geist ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
- **Waffen:** Der Feuerputz nutzt ausschließlich seine Zauber. Er stellt selbst aber auch eine Waffe dar.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	Werfen	VIT	LE	REFL
/	15	/	12	/	/	/	/	12	12	15	/	12

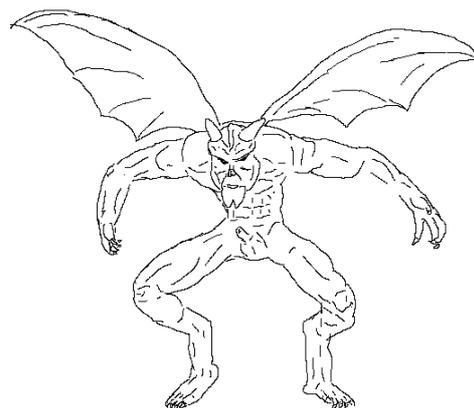
Gargoyle: Es handelt sich um ein geflügeltes Wesen, das eine raubtierartige Visage hat, mit Hörnern auf dem Kopf, sowie Flügel am Rücken, krallenartige Füße und einen langen Schwanz. Tagsüber ist der Gargoyle eine Steinstatue, die an Häusern angebracht zu sein scheint oder als Felsbrocken im Gebirge verborgen ist. Als Statue ist er nicht von echten zu unterscheiden. Wenn es dunkel wird, erwacht er zum Leben und fliegt durch die Nacht, auf der Suche nach Beute. Bevor es hell wird, verwandelt er sich wieder zu Stein, denn durch das Sonnenlicht zerfällt der Gargoyle und stirbt. Der Gargoyle ernährt sich von Säugetieren, aber auch von Humanoiden, die in seine Nähe kommen. Er braucht wöchentlich nur eine Beute erlegen, dabei reicht die Größe eines Hasen aus. Angeblich sollen Vampire Gargoyles abrichten können.

- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** Der Gargoyle lebt vorwiegend in unbewohnten Gebirgsgebieten. Selten verirrt sich ein Gargoyle in bewohnte Gebiete, wo er sich dann als Statue tarnt.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Fähigkeiten:** Der Gargoyle kann seine Gestalt wandeln, ohne dafür einen TW auf MAG machen zu müssen oder MAG zu zahlen. Er verwandelt sich in einen Gesteinsbrocken oder in eine steinerne Statue.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Bei Sonnenlicht verliert der Gargoyle je Aktion – 1 LE, darum ist er am Tag als Gestein getarnt, wodurch ihm das Sonnenlicht nichts anhaben kann.
 - Seine Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln, täglich um je einen Punkt; auch in der steinernen Gestalt.
 - Als Gesteinsform könnte man den Gargoyle zerstören. Nachts kann er als Geschöpf aus Fleisch und Blut auftreten und kann durch profane Waffen eliminiert werden.
 - Sollte der Gargoyle mit Sonnenlicht in Kontakt kommen und dadurch sterben, löst er sich in wenigen Sekunden zu Kies und Staub auf. Tötet man einen lebendigen Gargoyle, bleiben seine Überreste als Leichnam zurück, bis der Tag anbricht und der Leichnam durch Kontakt mit dem Sonnenlicht zu Kies und Staub zerfällt. Zerstört man den Gargoyle am Tag in seiner steinernen Form, wird er in der Nacht, wenn er eigentlich lebendig werden sollte, kurz seine fleischliche Form annehmen bzw. seine Überreste nehmen diese Form an. Wenn es dann wieder Tag wird, werden diese dann zu Kies und Staub zerfallen.

...

- **Regelhinweise:**

- Wer erstmals einen Gargoyle erlebt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Gargoyle ist eine fliegende Kreatur und kann weite Strecken zurücklegen. Im Kampfraster fliegt er bis zu 10 Felder schnell.
- Der Gargoyle kann beidhändig kämpfen, wenn ihm zuvor der TW auf WS gelingt.
- Der Gargoyle ist immun gegen psychische Zauber.
- Gargoyles können in Gruppen auftreten.
- Vampire können Gargoyles abrichten und als Wächter oder Jäger einsetzen. Vampire benötigen im Talent Abrichten mind. den Wert 15.



- **Waffen:** Der Gargoyle kann Nahkampfaffen nutzen. Ansonsten hat er körperliche Waffen:

- Biss (4 / 6 / 6+W12)
- Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
/	/	15	12	/	15	12	12	15	9	7	15	15

- Der Gargoyle besitzt + 2 RS.

Geisterstimmen: Geisterstimmen sind Stimmen Verstorbener, die sich im Diesseits verfangen haben und dort hörbar und spürbar werden. Sie treten dort auf, wo einst Humanoiden zu Tode kamen und werden durch besondere Momente ausgelöst oder sie werden von einem Magier durch Nekyomantie hervorgerufen. Auf begrenztem Raum wirken die Geisterstimmen beängstigend und sie können wahnsinnig machen.

- **Form:** Geister
- **Lebensraum:** Die Geisterstimmen sind an dem Ort gebunden, an dem sie ausgelöst bzw. beschworen werden. Dies umfasst ein Gebiet von 50 x 50 Metern.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15
- **Fähigkeiten:** Betroffene, die sich in diesem Gebiet aufhalten, hören die Stimmen, kriegen eventuell Angst und können allmählich wahnsinnig werden. Anfangs ist ein TW auf MUT nötig, sonst bekommt der Betroffene Angst (jedoch keinen Schreck). Er würde den Ort umgehend verlassen. Kann sich der Betroffene dort weiter aufhalten, muss ihm je Min. ein TW auf WS gelingen, sonst erleidet er einen Wahn. Sinkt der WS-Wert dadurch unter 7, erleidet der Betroffene nicht nur das PM Paranoia, sondern er wird auch verrückt und greift jeden an, der sich in seiner Umgebung befindet.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Geisterstimmen lösen sich nach einer ¼ Std. von selbst aus. Können durch einen Auslöser aber wieder aktiv werden.
 - Der per Sanctukinese gewirkte Schutzzauber Ho'oponopono schützt einen Humanoiden vor den Auswirkungen der Geisterstimmen.

Gespent: Allgemeine Bezeichnung für ein Geistwesen, das spukt, also in irgendeiner Weise in Erscheinung tritt und in durchsichtiger, humanoider oder anderer Gestalt erscheinen kann. Es handelt sich um die seelischen Überreste eines Verstorbenen, der aufgrund seines Todes noch im Diesseits verfangen ist. Meistens geschieht dies, weil der ehemalige Humanoid einen fürchterlichen Tod erlitten hat oder der Verstorbene so sehr an etwas festgehalten hat, dass er trotz seines Todes noch daran gebunden ist. Mit zunehmender Zeit wird ein Gespenst immer grausamer, zorniger und gefährlicher und schließlich auch mörderisch. Mächtige Gespenster, die an Wohnräumen gebunden sind, nennt man Poltergeister. Zu den Poltergeistern zählt auch die Weiße Frau, die über weite Strecken spuken kann. Sie nähert sich oft auf Landstraßen als hilfsbedürftige und meist auch verführerische Frau und greift dann ihre Opfer an.

- **Form:** Geist (Totengeist)
- **Lebensraum:** Das Gespenst spukt in der Umgebung ihres Todes bzw. eines Artefakts, an dem es noch gebunden ist. Das Gespenst existiert in der Anderswelt und kommt zu unregelmäßigen Zeiten ins Diesseits, um dort zu spuken oder wirkt aus der Anderswelt heraus.
- **Omen:** Wenn das Gespenst aktiv wird, kommt in freier Natur leichter Nebel auf und es wird spürbar kälter. Geister können auch als Krisengeister auftreten und sind dann selbst das Omen. Sie stellen dann keine Gefahr dar, weil sie nur von einem Unheil warnen wollen, aber ihr Erscheinen kann dennoch einen Schreck auslösen.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 12
- **Geisterhafte Fähigkeiten und Zauber:** Umso älter ein Gespenst ist, desto mehr Zauber beherrscht es und desto stärker ist es auch. Die mächtigen Gespenster sind die Poltergeister.
 - Einfacher Geist:
 - Geisterattacke
 - Geisterfratze
 - Materialisation
 - Poltergeist:
 - Besessenheit
 - Geisterkralle
 - Materielles Wirken
- **Weitere Zauber:** Umso älter ein Gespenst ist, desto mehr Zauber beherrscht es und desto stärker ist es auch. Die mächtigen Gespenster sind die Poltergeister.
 - Einfacher Geist:
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Levitation (aus der Psychokinese)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)
 - Poltergeist:
 - Böser Blick (aus der Telepathie)
 - Nekyomantie: Geisterstimmen erschaffen (aus der Nekromantie)
 - Optikinese (aus der Transkinese)
 - Proelium (aus der Telepathie)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Pyrokinese (alle Zauber, außer Pyromorphose)
 - Superagilität (aus der Mutatiokinese)
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer (Feuer nicht beim Poltergeist) verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Geister sind an ein Artefakt gebunden, das etwas mit ihrem früheren Leben zu tun hatte. Der Geist spukt darum in der Umgebung zum Artefakt. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert. Ein Poltergeist könnte sogar an das Wohngebäude gebunden sein.
 - Nach dem Tod des Geistes löst sich dieser sofort feinstofflich auf.

...

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einem Gespenst begegnet, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Ein Geist ist gegen psychische Zauber immun (außer Nekromantie).
- Geister hinterlassen oft Spukgeschnodder bei ihrem Auftreten im Diesseits.



- **Waffen:**

- Einige wenige und mächtige Gespenster sind in der Lage, Gegenstände zu halten und zu nutzen und somit auch als Waffe einzusetzen.
- Einige mächtige Gespenster greifen auch mit ihren Händen an und würgen ihr Opfer oder stechen mit ihren krallenartigen Händen zu (3 / 5 / 5+W12) oder beißen ihr Opfer (3 / 4 / 4+W12).

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
/	12 oder 15	/	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15		12 oder 15	/	12 oder 15

Ghul: Der Ghul ist ein zweibeiniger humanoid aussehender Aasfresser. Er ist bis zu 2 m groß und kräftig und hat leicht nach innen versetzte Augen und einen gräulichen Körper. Er ernährt sich von Leichen. Da seine Gestalt zunächst humanoid wirkt und er in der Lage ist, ein wenig zu sprechen, lockt er auf diese Weise gelegentlich Humanoiden in seine Nähe. Ghule sind männlich und Ghula sind weiblich. Sie haben Krallen, die eine narkotisierende Wirkung haben. Ghule können in kleinen Gruppen angreifen und ihrer Beute nachstellen oder sie umkreisen. Die erlegte Beute wird ins Nest gebracht, denn der Ghul verzerrt nur Leichen. Die Beute muss also schon eine Weile tot sein. Der Ghul tarnt sich als Humanoid und kleidet sich gelegentlich sogar mit alten Klamotten, die er seinen Opfern entnommen hat. Ghule können in kleinen Gruppen angreifen und ihrer Beute nachstellen oder sie umkreisen. Ghule verbergen sich oft in der Nähe von Friedhöfen oder sie leben in sumpfigen Gegenden.

- **Form:** Monster

- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15

- **Regelhinweise:**

- Kommt man in die Nähe eines Ghuls oder in die Nähe seines Nestes, bemerkt man einen Verwesungsgeruch.
- Wenn Ghule in der Gruppe auftreten, umkreisen sie ihre Opfer. Gelegentlich schicken sie zuerst den oder die Schwächste vor, um die Beute anzugreifen und so die Widersacher zu schwächen. Die krallenartigen Hände verbergen die Ghule, wenn sie humanoid wirken wollen. Auffällig sind allerdings die tief eingefallenen Augen.
- Der Ghul hat einen starken Geruchssinn. Er kann seine Opfer über mehrere Km weit verfolgen und seine mögliche Beute über 1 Km weit riechen.
- Der Kratzer und der Biss eines Ghuls wirken narkotisierend. Wird man gekratzt oder gebissen, muss nach der 3. Sek. mit dem W6 ermittelt werden, wie viele Aktionen lang ein TW auf GL gemacht werden muss. Misslingt dann ein TW auf GL, sinkt REFL auf 0 und der Charakter wird ohnmächtig und ist komplett gelähmt. (REFL regeneriert beim Humanoiden je Std. um je einen Punkt.)

- **Waffen:** Der Ghul kann einfache Waffen nutzen (Steine, Schlagwaffen).

- Biss (3 / 4 / 4+W12); narkotisierend
- Kralle (3 / 5 / 5+W12); narkotisierend

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
/	/	14	12	10	14	10	12	12	8	18	14	12

Gnom: Die Zwerge nennen diese Wesen auch Skarbnik. Es handelt sich um ein Naturgeist, der in tiefen Höhlen oder Stollen lebt oder in Verstecken im Gebirge. Der Gnom ähnelt einem Zwerg, auch in seiner Größe. Meistens sieht ein Gnom wie ein alter Mann aus, bekleidet mit Kapuzengewand und einen Lederschurz. Anfangs bemerkt man einen Gnom erst gar nicht. Er beobachtet Humanoiden in seiner unsichtbaren Form. Dann tritt er meistens zuerst fröhlich und albern auf, kichert, macht Klopfgeräusche und ahmt Humanoiden nach, denen er begegnet. Ist man freundlich zum Gnom und gibt ihm sogar Speise, zeigt er sich erkenntlich und kann einem sogar beim Abbau von Erzen helfen, besondere Fundstätten zeigen oder auch beim Schmieden helfen. Lacht man ihn aber aus oder belügt oder beleidigt ihn, wird er überaus zornig und aggressiv. Gnome treten auch nicht überall lustig oder nett auf. Wenn ein Gnom schon mal verärgert wurde oder er in seinem Lebensraum gestört wurde oder man hinter seinem Schatz her ist, führt er Humanoiden durch Lug und Trug ins Verderben oder versucht sie zu töten. Wenn ein Gnom wütend wird, färben sich seine Augen wild und rot. Einige Gnome bewachen besondere Schätze.

- **Form:** Naturgeist
- **Lebensraum:** Gnome leben in Bergwerken oder in Höhlen oder in Verstecken im Gebirge. Berichte über sie gibt es aus den Alpen, aber auch aus den Reichen der Zwerge.
- **Zauber:**
 - Ateatos (aus der Mutatiokinese)
 - Böser Blick (aus der Telepathie)
 - Proelium (aus der Telepathie)
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Geokinese (alle Zauber, außer Chlorokinese und Terrakinese)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Sensing (aus der Pathokinese)
 - Superagilit (aus der Mutatiokinese)
- **Besondere Zauber:**
 - Krallen: Der Gnom kann Krallen aus seinen Händen entstehen lassen (3 / 5 / 5+W12).
 - Metamorphose: Der Gnom kann sich in ein kleines Tier verwandeln, z. B. in eine Ratte oder in einen Raben.
- **Weitere Fähigkeiten:**
 - Giftiger Atem: Der Gnom kann einen Atem ausspeien, der 3 m weit und 2 m in die Breite reicht (konisch). Die Betroffenen können sich dagegen nicht wehren. Sie erkranken, fangen an zu husten, erleiden Kopfschmerzen und Übelkeit (insgesamt – 2 LE und – 2 VIT) und müssen sich übergeben, wenn ihnen der TW auf VIT misslingt (erneut – 1 LE und – 1 VIT). Diesen TW müssen die Betroffenen sofort und nach jeder ¼ Std. wiederholen. Max. jedoch eine Std. lang. Am Ende muss dem Betroffenen allerdings der TW auf LE gelingen. Misslingt dieser TW, stirbt der Betroffene. Nur eine ärztliche Versorgung oder Vitakinese könnte ihn noch retten.
- **Weiteres:**
 - Gnome können als Einzelgänger oder in einer Gruppe von W12 Wesen auftreten.
 - In vielen Fällen befinden sich in der Nähe eines Gnoms Schätze, Erz- oder andere Funde, die von ihm geschützt werden, von denen er aber abgibt, wenn man sich gut mit ihm stellt oder mit ihm einen Pakt eingeht.
- **Waffen:**
 - Gnome können sämtliche Waffen nutzen und haben häufig typische Bergmannswerkzeuge bei sich, wie Spitzhacken (6 / 9 / 9+W12).
 - Die magisch ausfahrbaren Krallen bewirken 3 / 5 / 5+W12 TP.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte des Gnoms regenerieren je Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Gnom nicht, aber stählerne Waffen, Heilige Waffen und Feuer.
 - Nach dem Tod des Gnoms bleibt sein Leichnam zurück.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	15	15	10	12	15	15	12		15	12	12

Golem: Ein aus Lehm und Erde gebildetes, stummes, humanoid ähnliches Wesen, mit gewaltiger Größe und Kraft, das von einem Magier mit Nekyomantie hergestellt wurde. Golem ist das nomaische Wort für „formlose Masse“ oder „ungeschlachteter Mensch“.

- **Form:** Monster (Widrigänger)
- **Lebensraum:** Der Golem wird von einem Nekromanten hergestellt. Er benötigt dafür eine Umgebung mit Sedimenten, also Erde, Lehm oder Gestein. Der Golem begibt sich nach seiner Herstellung an den Ort, den sein Meister von ihm verlangt. Wird dem Golem von seinem Meister befohlen zu schlafen, so sitzt, liegt oder steht er wie eine grobe Steinstatue herum. Im Wachzustand tut er die Tätigkeiten, die ihm der Meister befohlen hat.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen der Zoologie 12; für genauere Kenntnisse ist in den Talenten ein Wert von 15 erforderlich.
- **Fähigkeiten:** Der Golem ist ein Gigant, der durch seine Stärke eine Gefahr darstellt. Er ist außerdem ein regeneratives Wesen, dem auch nicht alle Waffen etwas anhaben können.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte des Golems regenerieren stündlich um je einen Punkt.
 - Klingen- und Pfeilwaffen richten beim Golem keinen Schaden an, wohl aber Schlagwaffen.
 - Ein Golem kann durch den Zauber Lithokinese-Petra-Dissolutum vernichtet werden. Ebenso kann der Meister ihm befehlen, wieder zu zerfallen.
 - Nach dem Tod des Golems löst sich dieser sofort in einen Haufen Sedimente auf.
- **Weiteres:**
 - Der Golem wird per Nekyomantie hergestellt. Dabei wird Erde aus der Umgebung genutzt, wodurch der Golem entsteht. Der Umgebung wird dadurch Material entzogen. Der Golem ist seinem Meister hörig, wenn dem Meister nach der Entstehung der TW auf CHAR gelingt. Misslingt dem Meister der TW auf CHAR, wird der Golem ein frei umherlaufendes, wütendes Monster.
 - Wenn der Golem keinen Tätigkeiten nachgeht, weil er gerade keinen Befehl dafür erhalten hat, wird er schon bald nervös und zornig und wird irgendwelche Gewalttaten tun. Diese richten sich niemals gegen seinen Meister. Aber er könnte willkürlich Dinge zerstören oder in die Öffentlichkeit gelangen und dort Humanoiden angreifen. Es macht darum Sinn, den Golem zum Schlafen zu befehlen, wenn er nichts zu tun hat. Nur der Meister kann ihn abrufen und befehlen.
 - Um sich einem Golem zu stellen, muss der TW auf MUT gelingen (der Golem löst keinen Schreck aus).
 - Der Golem benötigt keine Nahrung.
 - Der Golem ist immun gegen psychische Zauber.
- **Waffen:** Golems können mit Gegenständen arbeiten und damit auch kämpfen, wenn sie dafür den Befehl erhalten. Fernkampfaffen können sie nicht nutzen. Ihr Schläge richten eine brutale Wirkung an.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
/	/	/	/	/	15	/	15	12	20	/	30	12

- Durch seine Stärke richtet der Golem stets einen Powerschlag an. Außerdem wird man durch die Wucht des Schlages W6 m weit fortgeschlagen.
- Durch die hohe LE besitzt der Golem einen NBS von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Golem besitzt + 3 RS. Allerdings schaden ihm nur stumpfe Nahkampfaffen.
- Der Golem gilt als Gigant. Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.

Gorgon: Geflügelte Schreckgestalt, in menschlich weiblicher Form, mit einem Kopf, aus dem Schlangen ragen, anstatt Haare. Die Blicke dieser Schlangen lassen einen Humanoiden versteinern lassen. Es heißt, dass man mit dem Blut aus der rechten Körperhälfte Tote zum Leben erwecken kann (= Widergänger) und das Blut aus der linken Körperhälfte soll tödlich sein. Würde man den Kopf abschlagen, versteinert der Kopf und kann als Apotropaion dienen. Gorgonen ernähren sich von Humanoiden. Sie treten sehr selten und als Einzelgänger auf. Wenn der Gorgon frisst, fährt er dafür die Zähne aus und seine Augen färben sich schwarz. Er versteinert Humanoiden nur, wenn er in Gefahr ist, weil er sie ansonsten verzehren will. Die Versteinerung ist also ein gewolltes Verhalten.

- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** Gorgonen leben zurückgezogen, meistens im Hochgebirge und an Küsten. Nur selten wagt sich ein Gorgon in humanoide Lebensräume. Es wird erzählt, dass sich Gorgonen in den Alpen aufhalten würden und auf den einsamen Inseln von Layos.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15; für genauere Kenntnisse ist in den Talenten ein Wert von 18 nötig.
- **Fähigkeiten:**
 - Schlangenhaare: Der Gorgon kann seine Schlangenhaare einsetzen, um Humanoiden zu versteinern. Ihm muss dafür nur der TW auf WS gelingen. Die Schlangenblicke gehen in alle Richtungen. In einem Umfeld von 11 x 11 m müssen die Betroffenen, die den Gorgonen ansehen, einen TW auf WS schaffen, sonst versteinern sie. Diese Fähigkeit hält eine ¼ Std. an oder bis der Gorgon sie eigenständig beendet. Die Schlangenhaare setzt der Gorgon ein, wenn er zum Kampf gezwungen ist. Als Nahrung kann der Gorgon den versteinerten Humanoiden dann nicht mehr nutzen. Avesen und Reptiloiden sind vor den Versteinerungen immun.
 - Fliegen: Der Gorgon kann mit seinen Flügeln weite Strecken zurücklegen.
 - Der Gorgon ist rein regeneratives Wesen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Gorgon kann mit profanen Waffen verletzt werden und er blutet auch, aber er regeneriert seine Talentwerte je ¼ Std. um je einen Punkt. Selbst verlorene Körperteile wachsen ihm wieder nach. Und auch wenn er auf profane Weise getötet wurde, erhebt er wieder auf.
 - Um einen Gorgon zu eliminieren, muss ihm der Kopf abgeschlagen werden oder er muss komplett verbrannt werden.
- **Weiteres:**
 - Nekromanten nutzen das Blut aus der rechten Körperhälfte, um damit Widergänger zu erschaffen. Der TW auf MAG wird dadurch + 2 WM. Das Blut lässt sich bei allen Widergängern einsetzen, die Blut zur Auferweckung benötigen.
 - Das Blut der linken Körperhälfte ist ein Gift, das W6 Aktionen lang je Aktion – W6 LE und – W6 VIT bewirkt.
 - Reptilien, Reptiloiden und Avesen sind immun gegen die Versteinerung.
- **Waffen:** Der Gorgon kann herkömmliche Waffen nutzen und nutzt seine versteinernenden Schlangenhaare zur Verteidigung.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	INTEL	VIT	LE	REFL
/	15	15	15	12	15	15	15	15	8	15	15	15

Harpyie: Die Harpyie ist eine geflügelte, furchterregende, weiblich-menschlich aussehendes Monster. Sie hat ein menschliches, weibliches Gesicht und in ihrem Mund befinden sich spitze Zähne. Mit ihren Flügeln kann sie weite Strecken fliegen und schnelle, wendige Angriffe ausführen. Die Flügel haben kleine Krallen an ihren Enden, die zum Sezieren genutzt werden. Die Füße der Harpyie sind große Vogelkrallen, mit denen sie ganze Rinder in die Luft abtragen kann. Die Harpyie frisst vorrangig Säugetiere und Fische, aber auch Humanoiden. Meistens werden die Opfer aus der Luft heraus gepackt, abgehoben und dann zu Boden fallen gelassen oder gegen einen Baum oder Fels geworfen. Anschließend wird die Beute gefressen. Harpyien sind parthenogenese Wesen. Sie vermehren sich ungeschlechtlich selbst und zeugen aus sich selbst heraus in vorgegebenen Zyklen Eier, aus denen die Nachkommen schlüpfen.



- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** die Harpyie lebt zurückgezogen, oft in kleinen Gruppen, vornehmlich in bewaldetem Gebirge, in der Nähe von Flüssen. Harpyien wurden im Düstewald und in Runfeld gelegentlich gesichtet.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Fähigkeiten:**
 - Todesschrei: Die Harpyie kann einen fürchterlichen Schrei von sich geben, z. B. während sie fliegt. Der Schrei ist 1 Km weit zu hören. Betroffene Personen müssen sich mit einem einfachen TW auf MUT dagegen wehren, um keine Angst zu bekommen. Hier geht es nicht um einen Schreck, sondern nur darum, dass der Humanoid die Flucht antritt, wenn er dem Schrei nicht widerstehen kann.
 - Die Harpyie kann überaus wendig fliegen und schwere Lasten tragen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden der Harpyie.
 - Sind LE oder VIT auf 0 gesunken, stirbt sie und zurück bleibt der Leichnam.
 - Würde man die Harpyie gefangen nehmen, z. B. mit einem Netz oder einem Seil, so erleidet sie je Min. – 1 VIT.
- **Weiteres:**
 - Die Harpyie tritt in Gruppen von W6 oder W12 Wesen auf.
 - Harpyien wandern gelegentlich wie menschliche Humanoiden durch die Wälder und haben dabei ihre Flügel auf ihrem Rücken anliegen. Dadurch könnte man von weitem meinen, man würde weibliche, nackte Menschen erblicken. Da Harpyien aber starke Sinne haben, geschieht das sehr selten, dass man so nah an Harpyien herankommt.
 - Wer erstmals eine Harpyie erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Die Jagd: Die Harpyie jagt überraschend aus der Luft oder von einem Baum herunter und macht Jagd auf einzelne Wanderer. Da ihr Angriff aus der Luft heraus kaum bemerkt wird, richtet ihre Attacke mit ihren Krallen gegen den ihres Opfers oft schon schwere Schäden an. Die Harpyie kann ihr Opfer auch im Flug aufnehmen, um es dann zu Boden stürzen zu lassen oder irgendwo gegen zu schmettern. Ihr muss dafür der TW auf ST gelingen.
- **Waffen:** Die Harpyie kann natürliche Nahkampfwaffen nutzen, was sie aber nur selten tut.
 - Biss (3 / 4 / 4+W12)
 - Kralle (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	17	12	8	15	8	12	15	INTEL 7 Fliegen 15 WF 12	17	17	17

- Die Harpyie fliegt im Kampfraster 10 Felder schnell.

Hexe: Eine mit mächtigen Zauberkraften ausgestattete menschlich aussehende Kreatur, meistens eine Frau, die vor allem Schadenzauber ausüben kann. Männliche Hexen, also Hexer, gibt es eher selten. Andere Begriffe für „Hexe“ lauten „Hagazussa“ (= Zaubereiterin) oder „Wicca“ oder „Witch“. Anders als ein menschlicher Magier, ist die Hexe eine Para-Kreatur, die nur schwer von Humanoiden zu unterscheiden ist. Sie stellt eine Mischung aus Naturgeist und Dämon dar, die vor allem mit schwarzer Magie hantiert. Dazu gehören auch verschiedene Schadenzauber, Flüche und die Fähigkeit des Hexenflugs. Ihre Zauberflüche, die Wahrsagerei und alchemistischen Zaubertinkturen bietet sie gelegentlich Humanoiden an. Hexen verhalten sich zunächst wie Menschen und sprechen auch so. Wenn sie jung sind, sind sie meist noch schöne Frauen, mit roten Haaren. Die älteren Hexen bekommen dann meist graue Haare und sehen schrullig und gruselig aus. Hexen können sehr alt werden, denn obwohl sie altern, sterben sie nicht eines natürlichen Todes. Da es wenig männliche Hexen gibt, nehmen sich Hexen gelegentlich Menschen zur Paarung, wodurch ein Hexenkind entstehen kann. Wenn das Kind nicht bei der Hexe aufwächst, weiß es vermutlich jahrelang nichts von ihrer Herkunft und ihren Fähigkeiten. Spätestens wenn sich ihr als junge Frau die Zauberkraften zeigen, wird sie herausfinden wollen, ob sie ein Mensch mit magischen Fähigkeiten oder eine Hexe ist. Unter den Hexen gibt es nur wenig gute Hexen. Diese bezeichnen sich dann gerne als „Weiße Hexen“ und sondern sich von anderen Hexen ab. Die meisten Hexen sind boshaft und gefährlich und umso grausamer sie sind, desto gefährlicher und magischer sind sie auch. Zu ihren Zauberritualen benötigen sie meistens abartige Zutaten, zu denen sogar das Blut von Kindern gehören kann. Einige Geschichten gibt es über Hexen, dass diese sogar Kinder gefangen halten und verspeisen. Hexen, die voneinander wissen, treffen sich jährlich geheim zu sogenannten Wicca-Treffen. Diese finden in der Nacht zum ersten Sommervollmond statt, auf einem hochgelegenen Berg. Die Hexen tauschen sich dort über ihr arkanes Wissen und über Zutaten aus, sie tanzen und fliegen dort gemeinsam durch die Luft und wenn es ganz extrem wird, zelebrieren sie dort auch den rituellen Mord an Humanoiden. Im hinterländischen Königreich Szandorien wurden Inquisitoren eingesetzt, die im Auftrag des Königs auf Hexenjagd gehen, auch über die Landesgrenzen hinaus. Selbst ernannte Inquisitoren haben seitdem an verschiedenen Orten ihre Dienste angeboten. In einigen Fällen können das dann aber auch Kopfgeldjäger sein, die skrupellos genug sind und die Bewohner eines Ortes gegen Hexen aufwiegeln, bis ein unschuldiges Opfer gefunden wird. Hexen sehen menschlich aus, haben rote Haare und tragen an ihrem Körper ein auffälliges Pigmentnävus, also ein Mal. In vielen Fällen befindet sich dieses Mal unter der Zunge. Hexen können auch nicht schwimmen und gehen im Wasser unter. Offenkundig handelt es sich aber um eine Hexe, wenn diese mit ihrer Hexenmagie oder dem Hexenflug aktiv ist. Die Inquisitoren enthaupten oder verbrennen die Hexen.



- **Form:** Naturgeist / Dämon
- **Lebensraum:** Hexen leben meist zurückgezogen in kleinen Hütten in Wäldern. Nur selten lebt eine Hexe verborgen unter Menschen. Die Gefahr ist zu groß, erkannt zu werden. In der Kleinstadt Brücks, im östlichen Land Runfeld, paktieren die dortigen Bewohner mit Hexen, die am Stadtrand leben. Im hinterländischen Szandorien, wo der König die Inquisitoren ins Leben gerufen hat, existiert der mystische Berg Occulto, auf dem regelmäßig Wanderer verschwinden und von dem angenommen wird, dass dort Hexen leben. Auch in Düsterwald sollen Hexen existieren.
- **Kenntnis:** Für spezifisches Wissen benötigt man in Arkanes Wissen den Wert 15.
- **Hexenmagie:** Die Hexerei ist eine arkane Kunst, die von Hexen beherrscht wird und die sich auf die Herstellung alchemistischer Salben, Suppen und Tränke bezieht, zu denen abartige Zutaten gehören, wie Krötensekret, Kinderblut usw. Mit der Mixtur entsprechender Zutaten muss die Hexe zu bestimmten Mondphasen um Mitternacht ihre Alchemie verzaubern. Dazu verwendet sie Räucherwerk und Kerzen, um eine entsprechende Atmosphäre zu schaffen. Der Vorgang erinnert an Schamanie. Sie murmelt dabei in einer Hexensprache und wirkt dann den Zauber. Die Alchemie kann dann für einen gewissen Zeitraum genutzt werden.
Hexen können viele verschiedene Zauber wirken, wenn sie die alchemistischen Zutaten genutzt haben. Zu den besonderen Zaubern hier einige Beispiele:
 - Die Hexensalbe: Wohl für Hexen die berühmteste Alchemie. Diese Salbe ermöglicht es ihnen, mit Hilfe eines Stabes, wie z. B. einem Besen zu fliegen.
 - Maleficium: Hexen stellen gerne Alchemie her, die zum Verfluchen dient. Diese bieten sie auch Humanoiden an.
 - Verjüngerungszauber: Mit dieser Tinktur können sich Hexen vorübergehend ein jüngeres Aussehen verleihen.
 - Metamorphose-Zauber: Mächtige Hexen beherrschen diese alchemistische Magie, mit der sie sich in Tiere verwandeln können. Oft verwandeln sie sich in eine Katze oder in einen Raben.
 - Viele weitere bekannte Zauber, wie Psychokinese, Vitakinese oder Superagilität, können Hexen durch Alchemie herstellen. Da solche Zauber meistens einen Monat lang wirken, ist eine Begegnung mit einer Hexe durchaus gefährlich.

...

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Die Hexe regeneriert ihre Talentwerte auf übliche Weise. Sie kann ihre alchemistischen Zauber aber nutzen, um sich wieder zu heilen. Es existiert auch ein Hexenzauber, der einer Hexe die Möglichkeit verleiht, Talentwerte je ¼ Std. um einen Punkt zu regenerieren.
- Hexen können durch profane Waffen getötet werden. Ihre Gestalt wandelt sich durch ihren Tod wieder zurück in ihr eigentliches Aussehen und die Hexe liegt dann tot dar. Die Hexe bleibt aber nicht tot, sondern erhebt sich in der Folgenacht wieder auf.
- Um eine Hexe endgültig zu töten, muss sie verbrannt oder mit einer Heiligen Waffe eliminiert werden.
- Selbst das Enthaupten hilft nur bedingt, denn wenn Körper und Kopf wieder vereinigt werden, lebt die Hexe wieder. Kopf und Körper bleiben bis dahin bestehen und sind sogar bedingt einsatzfähig.

- **Weiteres:**

- Hexen können nicht schwimmen. Sie gehen im Wasser einfach unter.
- Einige Hexen bezeichnen sich als „Weiße Hexe“ und versuchen mit ihren Kräften dem Guten zu dienen und distanzieren sich von den übrigen bössartigen Hexen. Sie werden häufig von den herkömmlichen Hexen angefeindet.
- Hexen sind unsterblich und können ewig alt werden.
- Wenn Hexen mit einem Flugstab fliegen, verwenden sie dafür das Talent MOT.

- **Waffen:** Hexen können alle möglichen Waffen nutzen. Einige von ihnen beherrschen aber auch den alchemistischen Zauber, mit dem sie Krallen hervorbringen können (3 / 5 / 5+W12).

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15 oder 18	15	15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15	12 oder 15		15	15 oder 18	12 oder 15

- Hexen können ihre Talente so nutzen, wie andere Humanoiden. Ein hoher CHAR-Wert kann zum Überzeugen genutzt werden, hohe VIT bedingt positive WM usw.

Homunkulus: Das monströse Geschöpf ist ein künstlich erschaffener Humanoid. Der Begriff „Homunkulus“ stammt aus dem Elbischen und meint „Menschlein“. Der Homunkulus kann durch Nekromanten mit dem Zauber Nekomantie geschaffen werden. Der Nekromant verwendet dafür Leichenteile, die er zuerst zu einem humanoid ähnlichen Wesen zusammensetzt. Er wirkt dann den Zauber und lässt den Homunkulus lebendig werden. Homunkuli werden von ihrem Meister als Helfer oder Wächter eingesetzt. Homunkuli essen Fleisch; auch Humanoiden. Aber sie können auch tagelang ohne Nahrung auskommen.

- **Form:** Monster (Widrigänger)
- **Lebensraum:** Aus Panpolis ist bekannt, dass dortige Alchemisten bereits daran gearbeitet haben, künstliche Humanoiden zu erschaffen, indem sie Leichen in warm-feuchter Umgebung aussetzten und alchemistische Zutaten nutzten. Ebenso wurde versucht, Humanoiden vor oder nach ihrem Tode mit anderen Organen und Körperpartien zu verweben. Die Versuche sind jedoch alle misslungen. In Runfeld existiert das Gerücht, ein Magier und Mediziner namens Frank Stone hätte einen Homunkulus erschaffen, der aber von wagemutigen Helden eliminiert wurde.
- **Kenntnis:** Der Homunkulus besitzt keine besonderen Fähigkeiten. Er ist jedoch überaus kräftig, widerstandsfähig und kann nach dem Verlust von Körperpartien medizinisch wieder zusammengesetzt werden. In gewisser Weise ist er auch ein regeneratives Wesen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Homunkulus kann durch profane Waffen eliminiert werden.
 - Der Homunkulus blutet nicht. Offene Wunden verursachen keine weiteren Abzüge.
 - Verlorene Körperteile können ihm jederzeit neu implantiert werden.
 - Sofern sein zentrales Nervensystem nicht zerstört wurde, kann er nach seinem Tod wieder zusammengesetzt werden und ist dann wieder lebendig.
 - Der Homunkulus erleidet keine Schocks und fühlt keine Angst.
 - Seine Talentwerte regenerieren wie bei Humanoiden nach den üblichen Regeln.

...

- **Weiteres:**
 - Ein Magier kann aus chirurgisch zusammengesetzten Leichenteilen einen Homunkulus durch den Zauber Nekyomantie (aus der Nekromantie) zum Leben erwecken. Dem zusammengestellten Monster muss humanoides Blut und Sperma in den Mund eingeflößt werden und dann wird der Zauber gewirkt. Der Widergänger wird dann lebendig. Anschließend muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Homunkulus ihm gehorcht.
 - Wer einen Homunkulus erblickt, wird keinen Schreck erleiden. Um sich dem Homunkulus jedoch zu stellen, muss der TW auf MUT gelingen.
- **Waffen:** Der Homunkulus kann einfache Schlag- und Hieb Waffen nutzen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
8	/	18	10	/	17	12	15	12	INTEL 6 ST 18	18	20+W10	12

- Durch den hohen Stärke-Wert kann der Homunkulus Powerschläge ausführen.
- Durch die hohe Vitalität besitzt der Homunkulus positive WM.
- Durch seine hohe LE besitzt der Homunkulus einen NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.
- Der Homunkulus besitzt + 3 NRS.

Hraban: Dämonische Kreatur, die Lebewesen angreift und ihnen seelische und geistige Kräfte entzieht. Die Gestalt des Hrabans ist schwarz und geisterhaft. Er ist ein geflügeltes Schwebewesen, das einige cm über dem Boden entlang schwebt. Er besitzt keine Füße, sondern nur auslaufende, fetzenartige Stumpfen, die zu Boden hängen. Mit zwei flügelartigen Schwingen bringt er sich in Bewegung. Anstelle von Händen ranken drei spießige Finger hervor, die er zum Kämpfen nutzen kann. Anstelle eines Mundes hat der Hraban einen Schlund und sein Gesicht gleicht dem einer Leiche, mit eingefallenen, schwarzen Augen. Mit seinem Schlund kann der Hraban einen Humanoiden auf Distanz heraus aussaugen. Er sucht sich oft wehrlose Humanoiden, wie Kinder. Der Hraban saugt seine Opfer nie ganz aus, sollte ein Opfer aber dennoch daran sterben, kann es geschehen, dass der Verstorbene zu einer Para-Kreatur wird. Hrabane treten häufig in kleinen Gruppen auf.

- **Form:** Dämon
- **Lebensraum:** Anders als man vielleicht erst annehmen würde, lebt der Hraban im Diesseits, in entlegenen Sumpf- oder Gebirgsgebieten, manchmal auch in leerstehenden Behausungen. Er nutzt die Anderswelt nur, um dorthin zu flüchten und sich dort zu verstecken oder auch um sich seiner Beute unbemerkt anzuschleichen oder wenn er sich einen neuen Lebensraum sucht. Hrabane existieren beispielsweise in Düstewald.
- **Kenntnis:** Arakanes Wissen 15; für detailliertes Wissen ist in Arkanes Wissen der Wert 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**
 - Materialisation: Hier kostet es dem Hraban MAG, wenn er in die Anderswelt eintaucht.
 - Umlagerung
- **Besondere Zauber:**
 - Kraftraub: Der Hraban kann auf einer Entfernung von max. 10 Metern einer Person – W6 LE, – W6 VIT und – W6 WS entziehen. Die verlorene LE und VIT kommt dem Hraban zugute. Zum Aussaugen muss ihm der TW auf MAG gelingen und es kostet ihm – 1 MAG. Ein Hraban saugt nur einmal am Tag ein Opfer aus. Es können jedoch mehrere Hrabane eine Person aussaugen. Das Opfer kann nicht mit WS dagegen wehren.
 - Sollte die LE eines Humanoiden durch den oder die Angriffe in den kritischen Bereich sinken, entschwindet der Humanoid in die Anderswelt und verwandelt sich dort in den nächsten Tagen zu einem Geist, sofern er von dort nicht rechtzeitig gerettet wird. IN der Anderswelt kann ein Humanoid nicht regenerieren.
- **Besondere Fähigkeiten:**
 - Druckwelle: Der Hraban kann mit seinen Flügeln eine Druckwelle erzeugen, die alle Personen vor ihm fortstößt, konisch auf eine Reichweite von bis zu 5 Metern. Wer von der Druckwelle erfasst wird, wird W6 m weit fortgestoßen. Durch die Druckwelle fliegen auch Gegenstände davon, Glas zerspringt u. ä. Andere Hrabane sind von der Druckwelle nicht betroffen. Der Einsatz der Flügel kostet eine Bewegung.

...

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- VIT und LE regeneriert beim Hraban nur durch das Aussaugen von Lebewesen.
- Andere Talentwerte regenerieren je ¼ Std. um je einen Punkt, auch in der Immanenten Welt.
- Profane Waffen schaden dem Hraban nicht.
- Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock.
- Stählerne Waffen, Heilige Waffen und Feuer verursachen beim Hraban LE-Verluste. Sinkt die LE dadurch auf 0, ist der Hraban endgültig tot. Die Überreste seines Körpers zerlaufen dann zu einer schwarzen, zähflüssigen Substanz.

- **Weiteres:**

- Es können bis zu W10 Hrabane auftreten.
- Wer erstmals einen Hraban erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Hraban ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
- Der Hraban ist schlau genug, in die Anderswelt zu flüchten, bevor er getötet wird.

- **Waffen:** Neben der Druckwelle und dem Kraftraub kämpfen Hrabane auch mit ihren Krallen, mit denen sie auch Klingenwaffen abwehren können.

- Krallen = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	15	15	12	/	15	/	/	15	INTEL 8 Fliegen 15	10+W20	10+W20	15

- Der Hraban schwebt 3 Felder schnell.
- Der Hraban fliegt 10 Felder schnell mit Hilfe seiner Flügel. Der TW auf Fliegen muss dann zwar gelingen, aber er muss nicht abheben oder landen.
- Der Hraban besitzt einen NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE.

Kerberos: Para-Kreatur in Form eines dämonischen, blutrünstigen Hundes. Ihm fehlt jedoch die starke Behaarung. Er besitzt große Zähne und Klauen. Er bewegt sich in der Anderswelt vorwärts, kann aber auch ins Diesseits eindringen, bleibt dabei aber stets unsichtbar. Er kann nicht gesehen werden, aber gehört werden, z. B. durch sein metallisch klingendes Bellen oder durch sein Hecheln. Ebenso erkennt man seine Spuren. Er greift mit Bissen und Krallen an, ohne dass er dabei gesehen wird. Manchmal stellt er sich als unsichtbares Wesen auch einfach neben seinem Opfer und hechelt ihn mit seinem giftigen Atem an. Der Kerberos lässt sich von Nekromanten und Hexen führen. Oft wird er dazu eingesetzt, um etwas zu schützen oder zu bewachen oder um etwas oder jemanden zu jagen. Angeblich lässt er sich durch Gesang und süße Speisen besänftigen. Kerberoi tauchen selten auf, können dann aber auch in kleinen Gruppen auftreten.

- **Form:** Dämon

- **Lebensraum:** Der Kerberos lebt in der Anderswelt. Oftmals bewacht er dort etwas. Er wechselt nur ins Diesseits, wenn er etwas verteidigen oder angreifen will. Im Diesseits tritt er immer nur unsichtbar auf.

- **Omen:** Wird der Kerberos aktiv, tritt im Diesseits Nebel auf und es wird spürbar kälter.

- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15

- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**

- Dämonen-Telepathie
- Dämonische Medialität
- Materialisation
- Umlagerung

- **Weitere Zauber:**

- Diachryso (aus der Mutatiokinese; jedoch nur Diachryso-Vide; also nur durch ein Objekt sehen)
- Sensing

...

• **Besondere Fähigkeiten:**

- Giftiger Atem: Der Kerberos kann sich vor oder neben seinem Opfer stellen und ihn anatmen. Dadurch erleidet der Humanoid – W4 VIT und – W4 WS. Die Fähigkeit kann der Kerberos nur ausführen, wenn er sich im Diesseits befindet.

• **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Die Talentwerte des Dämons regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
- Profane Waffen schaden dem Kerberos nicht.
- Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock.
- Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er durch solche Waffen getötet, entswindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
- Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
- Wenn ein Kerberos stirbt, hört man ihn noch einmal aufheulen und er zersetzt sich in wenigen Minuten, was man jedoch nicht sehen kann, weil er im Diesseits unsichtbar ist.

• **Weiteres:**

- Sollte jemand den Kerberos erblicken können, weil er in die Anderswelt blicken kann oder weil er die Aurenansicht anwendet, muss ihm der TW auf MUT gelingen, sonst erleidet er einen Schreck.
- Sich dem Kerberos zum Kampf zu stellen, verlangt einen TW auf MUT.
- Der Kerberos kann jahrelang etwas bewachen. Er kann auch dazu eingesetzt werden, um etwas oder jemanden zu jagen. Er kann sein Opfer über viele Kilometer weit aufspüren.
- Gesang und süße Speisen können ihn besänftigen. Der Kerberos kann sich dagegen aber mit einem TW auf WS dagegen wehren.
- Der Kerberos ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
- Nekromanten und Hexen können Kerberos abrichten, mit einem Talentwert von mind. 15.

• **Waffen:**

- Biss eines großen Tieres (4 / 6 / 6+W12)
- Klauen, wie Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	12	18	12	/	17	/	/	15	RENN 17 SINN 18 SUCH 17	15	15	17

- Durch die hohe SINN kann man sich an einen Kerberos kaum anschleichen. Die hohe SINN dient ihm auch dazu, Fährten über viele Km weit aufzunehmen.
- Der Kerberos rennt doppelt so schnell, also 10 Felder im Kampfraster.

Korngeist: Auch wenn er Korngeist genannt wird, handelt es sich um ein brutales dämonisches Wesen, dass sich vor allem über Kinder hermacht. Er gleicht einer menschlichen, grauenvollen alten Frau, in deren Gesicht kleine Getreideansätze wachsen. Der Korngeist ist übermenschlich groß und hat lange und eiserne Arme und eiserne Krallenfinger und -füße. Er hat auch übergroße Brüste, die ebenfalls eisern sind. Die Milch der Brüste ist giftig und blutig. Auch das Herz des Korngeistes ist eisern. Durch das Leben im Feld ist der Korngeist entsprechend dreckig und im Winter hängt der Schnee am Körper. Er trägt zerlumpte Bekleidung. Der Korngeist hat die Fähigkeit, sich in ein bestimmtes Tier zu verwandeln, mit dessen Gestalt er dann auch durch die Gegend ziehen kann. Er geht im Feld auf und ab und ernährt sich vom Korn. Wenn der Korngeist das Feld durchschreitet, macht es das Feld sogar besonders fruchtbar. Der Korngeist tritt häufig mittags in Erscheinung. Wenn man ihn dann antrifft, besteht die Gefahr, dass er einen erschrickt oder sogar tötet. Er gilt als Kinderschreck, greift diese aber auch brutal an. Der Korngeist lockt Kinder ins Feld und lässt sie dort in die Irre gehen oder verschleppt sie in seine Höhle. Er zwingt die entführten Kinder dazu, an seinen todbringenden Brüsten zu saugen oder er erschlägt oder erdrückt sie damit, bei einer festen Umarmung. Er zwingt die entführten Kinder auch zu Gräueltaten und foltert sie auf grauenvolle Weise. Schließlich tötet er sie, meist mit einer Sichel, einem Messer oder einer Säge. Der Korngeist kann Humanoiden auch einschlafen lassen oder mit einem Bösen Blick angreifen. Der Atem des Korngeistes soll außerdem Krankheiten und Tod bewirken. Bringt man dem Korngeist Lebensmittel, so zeigt er sich erkenntlich und fördert die Ernte.

...

- **Form:** Dämon
- **Lebensraum:** Der Korng Geist existiert zum Glück äußerst selten. Er hält sich in den Kornfeldern von Humanoiden auf und lebt dort in unterirdischen Gängen.
- **Omen:** Immer wenn der Wind überraschend und merkwürdig durchs Feld geht oder es überraschend regnet, kann der Korng Geist die Ursache sein.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; für detailliertes Wissen ist in Arkanes Wissen ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**
 - Dämonische Medialität
- **Weitere Zauber:**
 - Animakinese (aus der Telepathie)
 - Atmokinese (aus der Aerokinese)
 - Ateatos-me (aus der Mutatiokinese)
 - Böser Blick (aus der Telepathie)
 - Damnum (aus der Vitakinese)
 - Levitation (aus der Psychokinese)
 - Lithokinese (aus der Geokinese)
 - Metamorphose (aus der Mutatiokinese; damit kann sich der Korng Geist in Feldtiere verwandeln.)
 - Proelium (aus der Telepathie)
 - Superagilität (aus der Mutatiokinese)
 - Telekinese (aus der Psychokinese)
- **Besondere Zauber und Fähigkeiten:**
 - Narkose-Blick: Der Dämon beherrscht diese besondere Form der Biokinese. Wenn er eine Person ansieht (max. 10 m Reichweite), kann er sie zum sofortigen Einschlafen zwingen. Ihm muss dafür der TW auf MAG gelingen und es kostet ihn – 1 MAG. Der Betroffene kann sich mit einem automatischen Gegen-TW auf WS dagegen wehren.
 - Todeshauch: Der Dämon kann einen tödlichen Atem von sich geben, der auf 1 m Entfernung jemanden zu Tode kommen lässt. Der Betroffene muss einen TW auf VIT schaffen, sonst sinkt seine LE auf 0 und er ist tot.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Alle Talentwerte regenerieren je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Korng Geist nicht.
 - Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Dämon vorübergehend LE. Der Korng Geist würde durch die Regenerierung jedoch wieder zum Leben erwachen.
 - Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
 - Nach dem Tod des Korng Geists bleibt der Leichnam zurück, der in einigen Minuten verwest ist.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Korng Geist erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet man einen Schreck.
 - Sich einem Korng Geist zum Kampf zu stellen, verlangt einen TW auf MUT.
 - Seine Behausungen unter den Feldern sind viele Meter lange Höhlensysteme.
 - Der Korng Geist ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
- **Waffen:**
 - Der Korng Geist besitzt Krallenhände aus Eisen, die TP wie ein Kurzsword anrichten (5 / 7 / 7+W12). Das Kämpfen mit den Krallenhänden geschieht mit dem Talent NK. Er kann damit auch Klingenwaffen abwehren.
 - Der Atem des Korng Geistes kann Krankheiten übertragen. Betroffene müssen einen TW auf VIT machen, um zu ermitteln, ob und welche Krankheiten sie sich eingefangen haben.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	15	15	15	10	15	15	15	12		15	15	15

- Die Brüste des Korng Geistes sind eisern. Sie bieten ihm am Torso + 4 NBS und + 6 NRS.

Legion: Gefährlicher und grausamer Dämon, der in 6 dämonischen Gestalten auftreten kann, die gemeinsam aber eine dämonische Gestalt bilden. Aus dem Elbischen übersetzt, bedeutet der Name Legion „Viele“. Der Dämon sieht furchterregend aus, mit einer dämonischen spitzen Fratze, Reißzähne in seinem Maul, rotleuchtenden Augen, spärlich mit Fell bekleidet, auf dem Kopf sind kleine Hörner, aus den Händen ragen lange Krallen und die Füße sind Hufen. Seine Bewegungen und die durchtriebene, wie auch primitive Art erinnert an Hyänen. Vor allem wenn Legion in seiner Gruppe auftritt, üben sie ein starkes Rudelbewusstsein auf, bei dem sie zwar derbe miteinander umgehen, sie aber auch hoch sensibel aufeinander achten, hyänenartige Laute von sich geben, gemeinsam brutal jagen und die Beute anschließend verstecken und miteinander teilen. Legion frisst seine Beute, wenn sie bereits ein bisschen verwest ist, darum zerteilt er seine Beute und versteckt sie an unterschiedlichen nah gelegenen Orten. Er bleibt dabei in der Nähe zur Beute, die er auf diese Weise bewacht. Das Besondere an diesem Dämon ist, dass aus ihm 5 weitere Duplikate seiner Gestalt erscheinen können. Gemeinsam treten sie dann als Horde auf, orientieren sich aber geheim an der führenden Legion-Persönlichkeit. Legion kann in geringer Weise einige humanoide Sprachen verstehen und sprechen. Er redet auch mit sich selbst bzw. mit seinen anderen Legion-Gestalten und wenn sie als Horde auftreten, unterstützen sie das Gesagte gegenseitig durch Wiederholung und Nachäffen.

- **Form:** Dämon
- **Lebensraum:** Der Legion existiert vorrangig im Diesseits. Die Anderswelt nutzt er, um dorthin zu flüchten oder wenn er regenerieren muss. Er lebt im Diesseits sehr zurückgezogen, wie ein Tier, in den Gebirgswüsten Alharu. Dort gräbt er Löcher, in denen er haust. Erst von Nahem erkennt man seine dämonische Gestalt, da er ansonsten einem Humanoid ähnelt und sich gelegentlich auch mit den Gewändern seine Opfer bekleidet. Dabei wird die Bekleidung oft verdreckt und blutverschmiert. Die Legion-Dämonen können sich nicht weiter als 10 Km voneinander entfernen, sonst löst sich ein Teil auf.
- **Omen:** In seinen Bauten riecht es nach Schwefel. Auffällig ist, wenn man sich ihm nähert, dass man seine hyänenartige Lache früh hören kann und dann bald auch seine tierischen Verhaltensweisen erkennt.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; für detailliertes Wissen ist in Arkanes Wissen ein Wert von 18 nötig.
- **Dämonische Fähigkeiten und Zauber:**
 - Besessenheit
 - Dämonenfratze (Legion tritt jedoch meist schon in seiner dämonischen Gestalt auf.)
 - Dämonen-Telepathie
 - Dämonische Medialität
 - Materialisation (Legion muss einen TW auf MAG machen, wenn er in die Anderswelt wechselt.)
 - Materielles Wirken
 - Umlagerung
- **Weitere Zauber:**
 - Böser Blick (aus der Telepathie)
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Proelium (aus der Telepathie)
 - Reversibel (aus der Telepathie)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)
- **Besondere Fähigkeiten:**
 - Bilokation: Legion übt diese Fähigkeit auf besondere Weise aus:
 - Es sind im Grunde 6 Legion-Dämonen. Jeder dieser Dämonen hat die unten angegebenen Werte.
 - Aus einem Legion-Dämon kann ein oder können mehrere Legion-Dämonen heraus entstehen, die in einem Umfeld von 11 x 11 m von dem Dämon herum entstehen und auftauchen.
 - Aus diesen Dämonen können die weiteren Dämonen existieren und freigelassen werden.
 - Beispielsweise begegnet man erst nur einem Legion-Dämon. Dieser lässt zwei weitere entstehen. Im ursprünglichen Legion-Dämon befindet sich immer noch ein weiterer, im zweiten Dämon, der aufgetaucht ist, befinden sich noch zwei weitere Legion-Dämonen und der Dritte ist für sich alleine.
 - Ebenso könnte auch einer oder könnten mehrere sich in der Anderswelt aufhalten, während andere Legion-Dämonen im Diesseits ihr Unwesen treiben.

...

- Die Entstehung geschieht durch die Legion-Persönlichkeit, die erscheinen möchte. Sie verlässt den anderen Legion-Dämon aus eigener Kraft und muss dafür keinen TW machen.
 - Für den SM ist wichtig, dass er die Werte einer jeden Persönlichkeit festhält.
 - Die Legion-Gestalten können nicht weiter als 10 Km voneinander entfernt sein, sonst löst sich die entsprechende Dämonenpersönlichkeit auf. Sie ist dann sofort in der Anderswelt, integriert im Leit-Dämon.
 - Die Legion-Dämonen können jederzeit, ohne TW, in eine der anderen Gestalten einziehen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Im Diesseits regenerieren die Talentwerte täglich um je einen Punkt, in der Anderswelt regenerieren sie je ¼ Std. um je einen Punkt. Legion geht jedoch nur zur Not in die Anderswelt.
 - Profane Waffen schaden Legion nicht.
 - Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzlinie verursacht bei Dämonen – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Dämon vorübergehend LE. Wird er von solchen Waffen getötet, entswindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Mit einer Heiligen Waffe kann der Dämon endgültig eliminiert werden. Außerdem regenerieren solche Verletzungen beim Dämon nur täglich um je einen Punkt.
 - Nach dem Tod des Dämons löst sich dieser sofort auf. Erst wenn der letzte Legion eliminiert wurde, bleibt dieser als Leichnam zurück, der in einigen Minuten verweset ist.
 - Wird ein Legion besiegt, in dem sich auch andere Legion-Dämonen verborgen waren, sind nun auch diese tot.
 - Wird der Leit-Dämon eliminiert, übernimmt sofort ein anderer Legion die Führung. Dieser wird per Würfel ermittelt.
 - Überlebt ein Legion-Dämon die Angriffe auf sich und seine Gruppe, regenerieren die anderen Dämonen-Gestalten in ihm wieder. Um den Legion zu eliminieren, müssen letztlich also alle 6 Gestalten vernichtet werden.
 - **Weiteres:**
 - Wer einen Legion erstmals aus der Nähe heraus erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden. Wenn man sich in ein Gebiet eines Legion wagen will, muss ein TW auf MUT gelingen.
 - Der oder die Legion-Gestalten können sich zwar auf Gespräche einlassen, aber meistens wollen sie jagen und morden. Die Gespräche sind außerdem sehr primitiv.
 - Die Legion-Gruppe geht bei ihrer Jagd oder im Kampf sehr taktisch vor. Sie schützen sich gegenseitig und nutzen die Teleportation zum heimtückischen Angriff von hinten.
 - Wenn sich der Legion teleportiert, geschieht das fast explosionsartig. Es pufft laut und an dem Ort, wo er sich auflöste, hinterlässt er Spukgeschnodder, das dann dort in der Gegend herumliegt.
 - Der Legion-Dämon ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
 - **Waffen:** Der Legion kann mit Nahkampfwaffen kämpfen oder mit herumliegenden Dingen werfen.
 - Er besitzt außerdem Krallen (3 / 5 / 5+W12). Die Verletzungen durch Krallen können Krankheiten verursachen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
15	18	15	15	15	15	15	15	15		15	15	15

Mimet: Der Mimet ist ein tierischer Formwandler, mit einer Größe von bis zu 30 cm. In seiner Urgestalt ist er eine dickflüssige Masse, die nicht größer ist als eine Tasse Suppe. Der Mimet besitzt keine Primärgestalt und ändert seine Gestalt fast alle 10 Tage. Nach 10 Tagen verfällt der Mimet für ca. 3 Std. in seine Urgestalt, um sich auszuruhen. Der Mimet ist leicht intelligent. Wenn er einen Gegenstand oder ein kleines Lebewesen sieht, erkennt er die Struktur und kann diese Gestalt annehmen. So kann ein Mimet eine kleine Truhe, ein Vogel oder ein Becher sein. Aufgrund seiner Größe jagt er oft kleine Säugetiere und Vögel, aber auch Humanoiden können ihm zum Opfer fallen. Es kann passieren, dass sich Mimeten versehentlich gegenseitig angreifen, wenn einer der Mimeten sich in eine potenzielle Nahrung verwandelt hat. Mimeten vermehren sich durch Zellteilung, wenn sie genug Nahrung zu sich genommen haben. Der Mimet ist in der Lage, klingenartige Zähne oder Krallen aus seinem Körper heraus zu wandeln; er kann an der Decke hängen und sich als Stein auf seine Beute fallen lassen; er kann sich in eine Bärenfalle verwandeln; oder in der einen Aktion noch ein Vogel sein, dass auf sein Opfer zufliegt und sich mit seiner nächsten Aktion noch in der Luft zu einem fliegenden Messer wandeln.

...

- **Form:** Formwandler
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Fähigkeiten:** Der Mimet besitzt die Grundfähigkeit der Metamorphose. Er kann sich in beliebige kleine Dinge und Kreaturen verwandeln, jedoch nicht in Dinge, die zerfallen, also nicht in Feuer, Licht, Flüssigkeit oder dergleichen. Für die Verwandlung ist kein TW nötig, aber es kostet dem Mimet eine Aktion und – 1 VIT.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Mimet.
 - Die Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln.
 - Der Mimet kann seine Wunden durch Verwandlung eigenständig wieder heilen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	12	12	/	12	/	/	15	INTEL 7 Fliegen 12 RENN 15 SINN 15	10	10	15

Nixe / Sirene: Die Nixe, selten auch der männliche Nix, anders bezeichnet auch als Sirene, ist eine Chimäre aus Mensch und Tier, deren Auftreten meist bedrohlich ist. Nixen sind Naturgeister des Wassers. Die Nixen bzw. die Sirenen locken Seefahrer mit einem betörenden Gesang herbei, um sie dann zu töten. Die Nixe bzw. die Sirene wird als verführerische, schöne Frau beschrieben. Der Nix hingegen wird als verführerisch schön, als auch hässlich dargestellt. Weibliche Nixen existieren scheinbar weitaus häufiger als der männliche Nix. Ihren Oberkörper tragen sie frei. Im Wasser können Nixen ihren Unterleib, also die Beine, zu einer Flosse verwandeln, wodurch sie im Wasser sehr schnell sind. Sie können tagelang unter Wasser tauchen. An Land nehmen sie die Gestalt von Menschen an und können sich für einige Stunden dort aufhalten. Anfangs fällt ihnen das Laufen an Land schwer. Außerdem trocknen sie an Land allmählich aus. Sie ernähren sich von Fischen, aber auch von Säugetieren und Humanoiden. Mögliche Opfer ziehen sie in die Tiefe des Wassers, wo die Beute dann brutal gefressen wird. Nixen bzw. Sirenen lieben vor allem das Fleisch von Kindern. Wenn Nixen bzw. Sirenen im Wasser jagen, können sie aus dem Wasser herausspringen und ihre Opfer greifen und in die Tiefe reißen. Wenn die Nixe bzw. die Sirene frisst, fährt sie dafür ihre Zähne aus. Ihre Augen färben sich dann schwarz. Dieser Anblick kann einen Schreck auslösen. Nixen bzw. Sirenen treten selten als Einzelgängerinnen auf und leben eher in kleinen Gruppen. Wenn sie in Gruppen unterwegs sind, ist eine von ihnen die Anführerin. Diese ist meist auch besonders schön. Nixen bzw. Sirenen können mit ihrem Gesang Humanoiden betören, anlocken und verführen und sie auch zu selbstmörderischen Verhalten zwingen. Selten kommt es vor, dass eine mächtige Nixe bzw. Sirene einen Pakt mit einem Humanoiden eingeht. Sie beherrschen die Wahrsagerei und einige von ihnen können segnende Zauber wirken. Diese Fähigkeiten bieten sie dem Humanoiden an. Der Humanoiden kann Informationen erhalten oder Reichtum, Wohlstand, Glück oder Liebe und muss im Gegenzug dafür etwas Wertvolles aus seinem Leben opfern. Der Pakt wird durch einen Kuss besiegelt. Die segnenden Verwünschungen dauern allerdings nicht ewig an, darum muss der Pakt stets durch ein Opfer erneuert werden. Letztlich nutzt die Nixe bzw. Sirene den Umstand aus und bringt den Humanoiden stetig in die Abhängigkeit zu ihr.



- **Form:** Naturgeist
- **Lebensraum:** Sirenen leben in tiefen Gewässern oder im Meer. Sie können sich nicht lange außerhalb von Wasser aufhalten. Sie trocknen sonst aus. Sie existieren zwar selten, tauchen dann aber in Gruppen auf. Sie existieren als kleines Volk an der vorgelagerten Insel der Küstenstadt Sirena, die zum Land Runfeld gehört. Die Insel heißt Cantus. Dort wurden schon einige Seeleute in den Tod getrieben. Auch an den Inseln von Layos werden Nixen bzw. Sirenen vermutet; dort aber in geringerer Zahl.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 18 nötig. Die Bürger von Sirena kennen detailliertes Wissen schon mit einem Wert von 15.

...

- **Zauber:**
 - Wahrsagen (alle Zauber)
- **Besondere Zauber:**
 - Metamorphose: Die Nixe bzw. die Sirene kann menschliche Füße annehmen. Ihr muss danach der TW auf MOT gelingen, sonst hat sie eine Std. lang Probleme, sich an Land fortzubewegen und kann nicht gut laufen.
 - Segen: Die Nixe bzw. die Sirene kann einem Humanoiden, der einen Pakt eingegangen ist, gewisse vorübergehende Wünsche, in Bezug auf Reichtum, Wohlstand, Glück, Liebe u. ä. erfüllen. Der Segen hält W100 Monate. Die Nixe bzw. die Sirene weiß, wie lange ihr Zauber wirkt.
- **Besondere Fähigkeiten:**
 - Kuss: Wenn die Nixe bzw. die Sirene einen Humanoiden küsst, ist er ihr liebeswillig verfallen. Er würde ihr niemals etwas tun wollen und sich für sie in allen Belangen einsetzen und sie auch schützen.
 - Gesang: Ähnlich wie beim Zauber Reversibel wirkt der Gesang betörend und verführerisch. Der Humanoid ist dadurch gezwungen, zu der Nixe bzw. der Sirene zu gelangen, weil er liebeswillig bei ihr sein will. Er würde alles für sie tun; auch ins tiefe Wasser zu ihr springen. Die betroffenen Hörer sind wie in Trance. Der Gesang ist in einem Umfeld von 1 x 1 Km zu hören. Um sich dagegen zu wehren, muss der TW auf WS gelingen, der - 4 WM wird. Sollte der Gesang länger anhalten, muss man sich jede Min. dagegen behaupten. Manche Seeleute träufen sich Kerzenwachs in die Ohren, um den Gesang zu widerstehen.
 - Dämonische Fratze: Die Nixe bzw. die Sirene kann ihr Gesicht wandeln. Ihre Augen färben sich dann schwarz und Greifzähne werden ausgefahren. Der Anblick kann einen Schreck verursachen. Diese Fratze fährt die Nixe bzw. die Sirene auch aus, wenn sie frisst.
 - Nixen-Telepathie: Nixen bzw. Sirenen können untereinander telepatisch Kontakt aufnehmen und sich so verständigen, auch unter Wasser. Die Telepathie reicht 1 x 1 Km weit.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden der Nixe bzw. der Sirene.
 - Die Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln.
- **Waffen:** Die Nixe bzw. Sirene kann herkömmliche Waffen nutzen.
 - Häufig nutzen sie das Ainkhürn des Narwals, das wie ein Kurzschwert funktioniert (5 / 7 / 7+W12)
 - Die Nixe bzw. die Sirene kann mit ihren Zähnen angreifen, wenn sie ausgefahren sind (3 / 4 / 4+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15 oder 17	15	15 oder 17	10 oder 12	15 oder 17	12 oder 15	12 oder 15	15 oder 17	AUSS 15 oder 18 CHAR 15 oder 18 SCHW 18	15 oder 17	15 oder 17	15 oder 17

Jüngste Ereignisse: Im März 523 verlangten die Nixen von Cantus vom Stadtstaat Sirena den Pakt aufrecht zu halten und nun nach 10 Jahren den Sohn aus der Königsfamilie zu opfern. Der Prinz opferte sich schließlich selbst und wurde danach zu einem Nix und ging die Beziehung zur neuen Nixen-Königin ein. Im Vorfeld kam es zu einem heftigen Angriff der Nixen gegen Sirena, weil sich der König zunächst gegen den Pakt wehren wollte. An diesem Kampf waren auch Abenteurer aus Steinlage beteiligt, die Sirena zu Hilfe kamen. Junker Toralf von Falkenstein führte den Kampf gegen die Nixen. Die übrigen Abenteurer eliminierten in einer Grotte die bösartige alte Anführerin der Nixen.

Nymphe: Weiblicher Naturgeist. Der Begriff „Nymphe“ ist altanthropisch und steht für „junge Frau im heiratsfähigen Alter“. Nymphen wirken an natürlichen Orten, wie in Wäldern, auf Wiesen, in Grotten, an Bächen, an Seen oder in Bergen, wo sie wie geisterhafte Wesen auftreten, frei umherschweifend oder tranzend oder auch beim Jagen von Wild oder am Weben oder Pflanzen sind. Sie treten in weiblich menschlicher Gestalt auf, lieblich, erotisch und wunderschön und oft nur leicht bekleidet und mit natürlichem Schmuck ausgestattet. Geräuschvolle Tätigkeiten der Humanoiden meiden sie. Nymphen sind sterbliche Wesen, die allerdings sehr viel länger leben als Humanoiden und ewig jung aussehen. Eine Nymphe ist mit einem Lebelement verknüpft, z. B. einem Baum oder einer Quelle. Wenn dieses Lebelement stirbt oder versiegt, stirbt auch die Nymphe und umgekehrt. Nymphen können Humanoiden hilfreich sein, indem sie Humanoiden mit Fruchtbarkeit, Glück, Reichtum oder Macht beschenken. Sie beherrschen auch die Wahrsagerei. Sie können ihren Segen aber ebenso entziehen und dadurch das Gegenteil bewirken. Einen Pakt besiegelt man häufig mit einem Kuss oder Sex. Dem Sex mit Humanoiden sind sie ohnehin zugetan. Aber wenn sich ein Humanoid darauf einlässt, wird er diesem Ereignis noch ewig nachsinnen und sich das erneut wünschen.

- **Form:** Naturgeist
- **Lebensraum:** Wie oben beschrieben, leben Nymphen an entlegenen Orten in der Natur. Die Bewohner der Kleinstadt Nymph in Runfeld, geben den Nymphen, die dort in den Sümpfen leben, Opfer, um im Gegenzug mit der Fruchtbarkeit ihrer Felder und mit Schutz gesegnet zu sein.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 18 nötig. Die Bürger von Nymph kennen detailliertes Wissen schon mit einem Wert von 15.
- **Zauber:**
 - Reversibel (aus der Telepathie)
 - Wahrsagerei (alle Zauber)
 - Je nach Lokalität beherrscht eine Nymphe
 - Aerokinese, Animakinese, Aquakinese, Chlorokinese, Geokinese oder Pyrokinese.
 - Einige Nymphen beherrschen den Bösen Blick und Proelium (aus der Telepathie).
 - Einige Nymphen beherrschen Optikinese (aus der Transkinese).
 - Einige Nymphen beherrschen Psychokinse (außer Gravitokinese).
 - Einige Nymphen beherrschen Vitakinese (alle Zauber).
- **Besondere Zauber:**
 - Einige Nymphen beherrschen eine besondere Form der Metamorphose und können sich in natürliche Objekte verwandeln, z. B. in eine Pflanze, in einen Baum oder in ein Tier.
 - Materialisation: Nymphen können in die Anderswelt wechseln.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Die Talentwerte regenerieren täglich um je einen Punkt und in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden der Nymphe nicht.
 - Nymphen können durch stählerne Waffen, durch Heilige Waffen und die meisten auch durch Feuer eliminiert werden.
 - Stirbt eine Nymphe, zerfällt ihr Körper in wenigen Minuten zu Staub. Mit ihrem Tod verstirbt auch das natürliche Objekt, mit dem sie verbunden ist. Umgekehrt auch: Wird die natürliche Quelle zerstört, stirbt auch die Nymphe einen qualvollen Tod.
- **Weiteres:** Eine Nymphe kann per Exorzismus in die Anderswelt verbannt werden.
- **Waffen:** Nymphen setzen vornehmlich ihre Zauber ein, sie können aber auch mit herkömmlichen Waffen kämpfen, die sie dann aus ihrer Umgebung beziehen.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	12	15	12	12	12	12	15	AUSS 18 CHAR 18	15	15	15

- Das Aussehen einer Nymphe ist so schön, dass man seine Skrupel überwinden muss (TW auf SKR), um ihr Schaden zu wollen. Ihren hohen Talentwert in CHAR kann sie bewusst zum Betören einsetzen, wodurch dann ein Gegen-TW auf WS gelingen muss, um sich dagegen zu wehren.

Schwarzes Einhorn: Das Schwarze Einhorn ist ein sehr edel aussehendes, schwarzes Wildpferd, mit schwarzen Flügeln und einem hervorstehenden Horn an seiner Stirn, das „Schwarzes Ainkhürn“ genannt wird. Einhörner sind sehr selten und Schwarze Einhörner noch seltener. Nur wenn ein Einhorn zwei Fohlen gebärt, ist eines davon ein Schwarzes Einhorn. Anders als Einhörner sind Schwarze Einhörner keineswegs friedlich gesonnen. Sie leben zwar zurückgezogen, um nicht entdeckt zu werden, kommt man aber in die Nähe, können sie gefährlich werden. Das Schwarze Ainkhürn kann als Heilige Waffe genutzt werden, es ist aber auch überaus vergiftend. Es kann aber auch, wie das Ainkhürn des Einhorns, unsterblich machen, also einen Humanoiden in ein regeneratives Wesen verwandeln. Mit seinen schwarzen Flügeln kann das Schwarze Einhorn fliegen. Die Schönheit eines Schwarzen Einhorns löst eine Faszination auf Humanoiden aus.

- **Form:** Mystisches Wesen; Säugetier
- **Lebensraum:** Das Schwarze Einhorn lebt verborgen, meist als Einzelgänger, in tiefen, dunklen und sumpfigen Wäldern. Es ist nur in absoluter Freiheit überlebensfähig. Verweilt das Schwarze Einhorn länger an einem Ort, stirbt die Pflanzen- und Tierwelt in der direkten Umgebung ab. Mit den Flügeln kann das Schwarze Einhorn seinen Lebensraum leicht verlassen. In Düstervald wurde ein Schwarzes Einhorn bereits entdeckt.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 18 nötig.
- **Zauber:**
 - Damnum (aus der Vitakinese): Diesen Zauber kann das Schwarze Einhorn auch ohne Berührung, auf eine Distanz von bis zu 10 m wirken.
 - Umbrakinese (aus der Transkinese)
 - Sensing (funktioniert wie bei dem Zauber aus der Pathokinese)
- **Weitere Fähigkeiten** (ohne TW auf MAG oder Abzug von MAG):
 - Aura der Angst und des Wahns: In einem Umfeld von 100 x 100 m erleiden Humanoiden sofort und je ¼ Std. einen Schreck oder einen Wahn, wenn ihnen die TW auf MUT oder WS misslingen.
 - Aura der Zerstörung: In einem Umfeld von 11 x 11 m bewirkt diese Aura, dass im Laufe von 24 Std. die Umgebung abstirbt. Pflanzen gehen ein und Organismen erleiden je Std. – 1 LE. Ein Humanoid muss außerdem je ¼ Std. einen TW auf WS schaffen, sonst wird ihm übel. Nach einer weiteren ¼ Std. würde er sich dann übergeben.
Das Schwarze Einhorn sucht sich darum immer wieder ein neues Quartier.
 - Aurenstich (funktioniert wie der Zauber aus der Nekromantie.)
 - Vorahnung (Mantik): Das Schwarze Einhorn wittert Gefahren auf 1 x 1 Km, auch wenn sich diese in der Anderswelt befinden.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Das Schwarze Einhorn ist ein unsterbliches Wesen, so lange es das Schwarze Ainkhürn trägt und nicht in Gefangenschaft ist. Es kann aber durch profane Waffen verletzt und getötet werden. Solange das Schwarze Ainkhürn am Schwarzen Einhorn ist, kann das Schwarze Einhorn nach dessen Tod wieder auferstehen. Bei dem unsterblichen Schwarzen Einhorn regenerieren Wunden und LE-Verluste je Min. um je einen Punkt.
 - Sollte einem Schwarzen Einhorn das Schwarze Ainkhürn entnommen werden und das Schwarze Einhorn überlebt das, so wächst dem Schwarzen Einhorn erst nach 10 Jahren ein neues Horn nach und sollte das Schwarze Einhorn bis dahin noch leben, wird es dann wieder zu einem unsterblichen Wesen.
 - Ist das Schwarze Einhorn gestorben, bleibt sein Leichnam zurück. Unmittelbar am Leichnam sterben Pflanzen und Insekten.
- **Weiteres zum Schwarzen Einhorn:**
 - Begegnet man einem Schwarzen Einhorn, dürfte man von dessen Schönheit beeindruckt sein. Um sich wieder zu besinnen, ist ein automatischer TW auf WS nötig oder jemand weckt einen aus der Besinnung.
 - Wenn man so einem faszinierenden Wesen Schaden zufügen möchte, muss man in SKR mind. den Wert 15 haben und man muss den TW auf SKR schaffen.
 - Mit den Flügeln kann das Schwarze Einhorn fliegen. Es fliegt 15 Felder schnell. Es kostet dem Schwarzen Einhorn je ¼ Std. – 1 VIT.
 - Das Schwarze Einhorn ist immun gegen psychische Zauber.

...

- **Weiteres zum Schwarzen Ainkhörn:** Die folgenden Regeln beziehen sich auf das Horn, nachdem es vom Schwarzen Einhorn entfernt wurde.
 - Das Schwarze Ainkhörn ist, je nach Alter, W10 x 10 cm lang. Ab 10 cm gilt es als Messer, ab 20 cm als Dolch, ab 40 cm als Kurzsword und ab 80 cm als Schwert.
 - Das abgenommene Schwarze Ainkhörn hat eine Wirkungszeit, die von seiner Länge abhängt: Je cm 1 Monat. In diesem Zeitraum hat es folgende Fähigkeiten:
 - Das Schwarze Ainkhörn ist feuerresistent und nur durch starke Maschinen oder Waffen oder durch eine Heilige Waffe zu zerstören. Es lässt sich auch nur so verarbeiten. Danach kann es nicht mehr für die Unsterblichkeit genutzt werden und auch nicht mehr zum Gefäß verarbeitet werden.
 - Das Schwarze Ainkhörn kann als Heilige Waffe genutzt werden. Die Auswirkungen des Treffers fallen dabei um eine Schadenskategorie stärker aus. Außerdem verursachen die Treffer, dass ein Humanoid von einer Krankheit betroffen sein könnte (siehe Krankheiten!)
 - Das Schwarze Ainkhörn kann zu einem Gefäß verarbeitet werden. Füllt man es mit Wasser und trinkt daraus, stirbt diese Person in W6 Std. Als Gegenmittel kommen nur magische Heilungen in Frage.
 - Im Schwarze Ainkhörn befindet sich das Herz des Horns. Wird es entfernt, geschluckt oder zu Pulver gemahlen und dann geschluckt oder in Lösung getrunken, macht es einen Humanoiden unsterblich und zu einem regenerativen Wesen. Der Rest des Schwarze Ainkhörns ist dann nicht mehr brauchbar. Bei dem Unsterblichen regenerieren sich künftig sämtliche Wunden, Brüche und organische Verletzungen. Er wird keine Krankheiten erleiden und Gifte können ihm nichts anhaben. Wenn er stirbt, wacht er bald schon wieder vom Tode auf. Nach 1 Min. schließen sich offene Wunden und der Unsterbliche gewinnt je Min. 1 LE zurück. Verlorene Gliedmaßen wachsen innerhalb einer Std. nach. Der Unsterbliche kann nur noch endgültig sterben, wenn er komplett verbrennt, enthauptet oder komplett vernichtet wird. Alte verlorene Körperpartien von vor der Unsterblichkeit wachsen jedoch nicht mehr nach. Verletzungen, die der Humanoid durch Silber, Heilige Waffen, durch das Aussaugen eines Vampirs, durch die Attacke eines Werwolfs erleidet, regenerieren erst je Tag um 1 LE. Er kann durch solche Attacken auch endgültig zu Tode kommen, wenn die LE dabei auf 0 gesunken ist. Durch die Einnahme des Schwarze Ainkhörn-Herzens erleidet der Humanoid endgültig + 2W4 SKR.
 - Lykaner werden von ihrem Werwolfsein geheilt.
 - Vampire werden zu Daywalkern und können am Tag leben wie Menschen.
 - Zombies werden wieder zu Humanoiden.
 - Das Ainkhörn wirkt nicht bei Plantoiden.
- **Waffen:** Das Schwarze Einhorn versucht sich zuerst mit seinen Zaubern aus bedrohlichen Situationen zu retten. Es ist aber ebenso bereit, sich mit seinen körperlichen Waffen zu wehren, nämlich mit Hufen und seinem Horn.
 - Schwarze Ainkhörn; Je nach Alter (W10 x 10 cm): ab 10 cm = Messer (3 / 5 / 5+W12); ab 20 cm = Dolch (4 / 6 / 6+W12); ab 40 cm = Kurzsword (5 / 7 / 7+W12); ab 80 cm = Schwert (5 / 8 / 8+W12).
 - Hufschlag (5 / 6 / 6+W6)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	15	12	15	/	12	/	/	12	AUSS 18 INTEL 8 RENN 15 Fliegen 15	18	15	15

- Das Schwarze Einhorn rennt doppelt so schnell (10 Felder) und fliegt 15 Felder schnell.

Skelettkrieger: Widergänger, der durch Nekomantie aus einem verstorbenen Humanoiden heraus entstanden ist. Der Nekromant kann nur solche Leichname zum Skelettkrieger auferstehen lassen, die schon lange tot und somit auch skelettiert sind. Durch den Zauber fügen sich die Knochen wieder zu einer widerstandsfähigen Kreatur zusammen. Skelettkrieger dienen alleine dem Zweck, für den Nekromanten als Krieger tätig zu sein. Skelettkrieger sind seelenlos. Sofern sie keinem Befehl unterstehen, greifen sie willkürlich irgendwelche Humanoiden an und wenn sie auf niemanden treffen, stehen sie regungslos dar. Bevor der Morgen anbricht, verstecken sie sich irgendwo vor dem drohenden Sonnenlicht, denn dadurch würden sie zu Staub zerfallen. Wenn ein Skelettkrieger für einen Nekromanten aktiv ist, ist er eine äußerst kriegerische und beängstigende Kreatur. Skelettkrieger beherrschen nicht mehr die humanoide Sprache, aber sie reagieren auf die Stimme ihres Meisters und führen dessen Befehle aus. Anders als Zombies sind Skelettkrieger nicht von sich aus in der Lage eine Schwarmintelligenz einzugehen. Ohne Befehl sind sie willkürlich alleine unterwegs. Sie suchen sich allerdings Waffen, um damit zu töten.

- **Form:** Monster (Widergänger)
- **Lebensraum:** Nach ihrer Erschaffung wandern Skelettkrieger durch die Gegend, mit dem Ziel Humanoiden oder andere Lebewesen zu töten. Wenn sie einem Nekromanten gehorchen, gehen sie dorthin, wohin ihr Meister es befiehlt. Wenn ein Skelettkrieger unterwegs ist, ohne einen Befehl auszuführen, jagt er eigenständig. Trifft er auf kein Opfer, wird er sich regungslos irgendwo hinstellen und warten. Bevor aber das Sonnenlicht ihn erwischt, wird er sich einen sicheren dunklen Ort suchen.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15
- **Fähigkeiten:** Der Skelettkrieger ist in gewisser Weise ein regeneratives Wesen. Auch wenn ihm Körperteile fehlen, lebt er weiter.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Skelettkrieger zwar körperlich, aber er stirbt dadurch nicht.
 - Skelettkrieger regenerieren keine LE und besitzen keine VIT.
 - Um einen Skelettkrieger zu töten, muss er enthauptet werden. Das ist nur mit schweren Klingenwaffen möglich oder wenn durch eine Schlagwaffe mind. 5 TP auf den Kopf eingehen. Pfeilwaffen richten keinen Schaden an, außer Löcher im Schädel.
 - Der Skelettkrieger erleidet keinen Schock oder Schreck.
 - Der Nekromant kann dem Skelettkrieger, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.
 - Skelettkrieger sterben, wenn sie Sonnenlicht ausgesetzt sind. Auch der Lichtblitz (Zauber Fulgur aus der Lumakinese) kann sie töten.
 - Wenn Skelettkrieger sterben, zerfallen sie zu Knochenstaub.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Skelettkrieger erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Um einen Skelettkrieger per Nekomantie entstehen zu lassen, muss der Zauber an einem Grab bzw. an einer Leiche gewirkt werden, die nur noch skelettiert, also schon länger tot ist. Der Verstorbene entsteht zu einem Widergänger. Anschließend muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Skelettkrieger ihm hörig ist. Gelingt ihm das nicht, ist der Skelettkrieger ein freier Skelettkrieger.
 - Ein freier Skelettkrieger wird eigenständig auf die Jagd nach Lebewesen gehen, um zu töten. Skelettkrieger suchen sich Waffen, um sich zu bewaffnen und damit zu töten.
 - Auch wenn ein Skelettkrieger nichts sehen kann, erkennt er potentielle Opfer instinktiv auf bis zu 100 m visueller Distanz.
 - Wenn der Skelettkrieger keine Feinde wahrnimmt, verharrt er an seinem Ort.
 - Weitere Impulse für ihn sind das Suchen nach Waffen und das Verstecken vor Sonnenlicht.
 - Der Skelettkrieger ist immun gegen psychische Zauber.
- **Waffen:** Skelettkrieger nutzen die Waffen, die sie finden. Sie können auch mit Rüstungen bestückt werden und erleiden keine WM.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
/	/	/	12	12	12	12	12	12		/	(5)	12



Tropaion: Das altanthropische Wort kann mit „Wende“, „Flucht“ übersetzt werden. Es handelt sich um einen Schutz- und Fluchgeist, der von einem Nekromanten oder einer Hexe beschworen werden kann. Nach einer Schlacht werden aus den Überresten der Rüstungen und Waffen auf einem Pfahl eine Art Vogelscheuche bzw. Denkmal erstellt. Dies ist ohnehin bei manchen Schlachten so Sitte, um die Feinde dadurch abzuschrecken, erneut wiederzukehren. Der Nekromant kann so ein Mahndenkmal selbst errichten oder ein Bestehendes nutzen und es mit Blut betränken und es magisch per Nekyomantie zu einem Geist auferwecken. Der Nekromant kann ebenso landwirtschaftliche Vogelscheuchen dazu nutzen. Der Geist schützt nun ein weitläufiges Gebiet und dient als Wächter. ER sieht zunächst aus wie eine Vogelscheuche oder wie ein Kriegsmahnmahl. Wenn feindliche Personen in die Nähe kommen, erwacht der Tropaion zum Leben und verteidigt den Ort und die Personen des Ortes.

- **Form:** Geist (Widergänger; Schutzgeist)
- **Lebensraum:** Der Tropaion befindet sich zunächst statisch als Mahnmahl oder Vogelscheuche in einem Gebiet. Der Geist selbst befindet sich in der Anderswelt am Mahnmahl oder an der Vogelscheuche. Er schützt ein Gebiet von 1 x 1 Km. Wenn sich eine Gefahr in das Gebiet begibt, taucht er in einem Umfeld von 11 x 11 Meter als geisterhafte Gestalt auf und greift an.
- **Omen:** Das Gebiet selbst ist stets neblig. Wenn sich der Tropaion offenbart, spürt man kalten Atem und Wind tritt auf. Der Tropaion tritt dann in Erscheinung. Der Tropaion trägt in seinem grauenvollen Gesicht die Fratzen mehrerer früherer Opfer in sich. Er ist mit den Dingen bewaffnet, die man ihm am Tropaion angelegt und geweiht hatte.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 12; für detailliertes Wissen ist ein Wert von 15 nötig.
- **Geisterhafte Zauber und Fähigkeiten:**
 - Geisterattacke
 - Materialisation
 - Materielles Wirken
- **Weitere Zauber:**
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)
 - Teleport-me (aus der Dimensiokinese)
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Der Geist besitzt keine LE. Mögliche Abzüge gehen bei einem Geist zu Lasten der VIT.
 - Die Talentwerte des Geistes regenerieren nur in der Anderswelt je ¼ Std. um je einen Punkt.
 - Profane Waffen schaden dem Geist nicht.
 - Eine Handvoll Salz oder eine gezogene Salzzlinie verursacht bei Geistern – 5 VIT und einen Schock.
 - Durch stählerne Waffen und Feuer verliert der Geist vorübergehend VIT. Wird er von solchen Waffen getötet, entschwindet er in die Anderswelt, wo er wieder regeneriert.
 - Heilige Waffen schaden dem Geist und wenn die VIT dadurch auf 0 sinkt, ist der Geist endgültig eliminiert. Verletzungen durch Heilige Waffen heilen beim Geist nur täglich um je einen Punkt.
 - Der Tropaion ist am Mahnmahl oder an der Vogelscheuche gebunden. Wird dieses Artefakt zerstört, ist der Geist endgültig eliminiert.
 - Nach dem Tod des Geistes, löst sich dieser sofort feinstofflich auf.
 - Der Nekromant kann dem Tropaion, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Tropaion in seiner geisterhaften Gestalt erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Für die Beschwörung muss der Nekromant das Blut von verstorbenen Humanoiden oder Tieren nehmen und die Militär- oder Vogelscheuche damit bestreichen. Nach dem erfolgreichen zauber muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Geist ihm gehorcht. Wenn das gelingt, schützt der Tropaion das Gebiet für den Nekromanten, den Nekromanten selbst, dessen Anwesen und auch die Personen, die dem Nekromanten dort wichtig sind.
 - Das Mahnmahl oder die Vogelscheuche lässt sich evtl. transportieren und so kann auch der Tropaion an einen anderen Ort gebracht werden.
 - Ein Geist ist immun gegen psychische Zauber (außer Nekromantie).
- **Waffen:** Der Tropaion nutzt die Waffen, die ihm vor der Entstehung angelegt wurden.

...

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
/	12	15	12	15	15	18	18	15		15	/	15

- Im Kampf mit Klingen und Schlagwaffen richtet der Tropaion durch seine hohen Werte W6 TP mehr an.

Wendigo: Der Wendigo (Plural: Wendigowak) ist eine Chimäre aus einem böartigen Naturgeist und einem Monster, das darüber hinaus auch ein Gestaltenwandler ist, der Magie beherrscht. Wendigo ist orkisch und bedeutet „Vielfraß“. Der Wendigo ist der Inbegriff der Völlerei und er wird als grausamer Humanoidenfresser dargestellt. In der Frühzeit ging man davon aus, dass wenn ein Jäger nicht zurückkehrte, dieser von einem Wendigo erwischt wurde. In der orkischen Kutsala, einem Grimoire über Kreaturen und Zauber, wird erklärt, dass man einen Pantanos (Ur-Humanoid von Panlayos), der ein Wendigo sein könnte, umgehend getötet werden muss. Der Wendigo sieht furchterregend bestialisch aus und ist relativ groß. Er ist eine hagere Kreatur, an der man die Rippen sehen kann. Er ist allerdings auch muskulös. Er geht auf Hufen, hat zwei sehr lange Arme und anstelle von Fingern befinden sich lange Krallen an seinen Händen. Sein Kopf gleicht dem eines Elches, samt Geweih, aber mit Reißzähnen im Maul. Die Augen sind weiß. Seine Haut riecht nach verdorbenem Fleisch. Der Wendigo ist ein Gestaltenwandler, der verschiedene Formen annehmen kann und auch in der Lage ist, chimäre Formen zu erschaffen, die er zum Kämpfen und Jagen nutzen kann. Er kann sich auch in Humanoiden verwandeln. Er bleibt dabei aber immer monströs und kann nicht reden. Es gibt jedoch Geschichten unter den Orks, wie ein Wendigo in Gestalt eines Orks sich in die Siedlungen schleicht und dann dort mordet. Sein Herz ist ein unveränderlicher Organismus, der eine eisähnliche Färbung hat. Beim Fressen spannt der Wendigo sein Mau übergroß weit auf, auch in der Gestalt eines Humanoiden. Dabei kommen seine Fangzähne zum Vorschein. Er reißt sein Opfer und schluckt große Teile von ihm am Stück. Die Knochen würgt er danach wieder aus.

- **Form:** Naturgeist; Monster
- **Lebensraum:** Der Wendigo lebt in tiefen, dunklen Wäldern und auf verlassenen Friedhöfen oder in Ruinen. Es gibt ihn zum Glück selten. Berichte über ihn gibt es aus Runfeld, Walang, Dusterwald und vom Gebirgswald Kolan in Layos.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 15; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 18 nötig.
- **Zauber:**
 - Sensing (aus der Pathokinese)
- **Besondere Fähigkeiten:**
 - Formwandlung:
 - Der Wendigo kann sich in jede erdenklich bestialische, tierische oder humanoide Gestalt verwandeln. Er kann Humanoiden auch täuschend nachahmen. Er kann aber nicht reden.
 - In seiner bestialischen Gestalt müssen Humanoiden, die ihn in dieser Gestalt erstmals erblicken, einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Für die Formwandlung ist kein TW erforderlich. Für die Verwandlung braucht er W6 Min. und es kostet ihm – W6 VIT.
 - Während der Verwandlung formt sich der Wendigo extrem aus und hinterlässt dabei die matschige Haut seiner vorigen Gestalt.
 - Superagilität: Der Wendigo beherrscht alle Fähigkeiten des Zaubers Superagilität (aus der Mutatiokinese), was allerdings keine Magie ist, sondern eine natürliche und ständige Fähigkeit, für die er auch keinen TW machen muss. Er kann damit auch Pfeilschüssen ausweichen.
- **Weiteres:**
 - Hat ein Humanoid den Biss eines Wendigos überlebt, wird er selbst bald zu einem Wendigo. Er bemerkt im Laufe der Tage, dass er allmählich zu einem Wendigo wird und auch das Verlangen bekommt, Humanoiden und andere Lebewesen zu fressen. Bis zum nächsten Vollmond kann der Betroffene noch durch den Heilzauber Ho'oponopono gerettet werden. Ansonsten wird der Betroffene immer animalischer und verwandelt sich bei Vollmond zum Wendigo.
 - Wendigowak können sich auch geschlechtlich fortpflanzen.

...

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Die Talentwerte des Wendigos regenerieren je ¼ Std. um je einen Punkt.
- Profane Waffen schaden dem Wendigo nicht.
- Silberne Waffen, Heilige Waffen und Feuer verursachen LE-Abzüge. Sterben tut er aber nur dann, wenn sein Herz verwundet wird. Ansonsten erhebt der Wendigo bald wieder zum Leben. Schaden, die er durch eine Heilige Waffe erlitten hat, regenerieren jedoch nur täglich um je einen Punkt.
- Er reagiert auch auf Silber. Wenn er es berührt, erleidet er – 1 VIT und einen Schock. Daran kann man einen Wendigo auch erkennen.
- Nach dem Tod des Wendigos wandelt sich dieser zurück in seine monströse Gestalt bzw. in den Leichnam.

- **Waffen:** Der Wendigo kann in humanoider Gestalt einfache Hieb- und Schlagwaffen nutzen. Da er sich in verschiedene chimäre Gestalten verwandeln kann, kann er auch besondere körperliche Waffen entwickeln. Ansonsten hat er in seiner Primärgestalt folgende Waffen:

- Biss (4 / 6 / 6+W12)
- Geweih (3 / 5 / 5+W6)
- Huf (5 / 6 / 6+W6)
- Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	?	VIT	LE	REFL
12	12	15	15	/	15	12	12	15		15	15	15

- Durch seine hohe ST (Superagilität) richtet der Wendigo im Nahkampf einen ständigen Powerschlag an. Betroffene werden durch den Schlag W6 Meter weit fortgestoßen. Ebenso erhält er bei der Ermittlung der Kampfreiheitsfolge + W6 Punkte. Außerdem besitzt er einen dauerhaften NBS in Höhe von 10 % seiner aktuellen LE und + 2 NRS.

Zabul: Monströse Kreatur, die vor allem an extrem dreckigen Orten entsteht, die voller Müll, Unrat und Leichenresten bestehen. Das können auch Massengräber sein. Zabul ist nomaisch und bedeutet „Misthaufen“. Er wird auch als Fliegen-Dämon bezeichnet, weil sich ständig um ihn herum Fliegen befinden. Der Zabul hat einen kräftigen Körper, ist bis zu 2,70 m groß und an seinem Rücken befinden sich fliegenartige Flügel, mit denen er kurze Strecken fliegen kann. Wenn er fliegt, sieht das überaus plump aus. Sein Kopf sieht mager und skelettartig aus. An seinen Händen ragen Krallen heraus. Der Zabul sucht sich meistens dunkle Lebensräume, wie Höhlen, aber auch Müll-Ablagerungen, Hauskeller oder Dachböden. In unmittelbarer Nähe zu seinem Lebensraum greift er niemanden an, um nicht entdeckt zu werden. Nachts macht er sich dann auf die Jagd. Um keine Spuren zu hinterlassen, durchstreift er dabei Flüsse oder fliegt kurze Strecken. Der Zabul jagt große Säugetiere und Humanoiden. Er wittert sie auf 2 Km. Große Teile seiner Opfer frisst er gleich an Ort und Stelle. Dabei frisst er alles, inklusive der Knochen. Blutlachen und Reste beseitigt er danach unter Sand und Laub. Den Rest seiner Beute nimmt er mit in sein Nest. Er raubt mit Vorliebe Kinder, weil er diese komplett mit in sein Nest nehmen kann. Nach der Jagd vergehen mehrere Tage, manchmal auch Monate, bevor der Zabul wieder zuschlägt. In unmittelbarer Nähe zum Zabul nimmt man einen verwesenden Geruch wahr, der umso schlimmer wird desto näher man ihm kommt. Auch Fliegen werden davon angelockt. Der Zabul verbreitet Krankheiten, wenn man in seine Nähe gerät.

- **Form:** Monster
- **Lebensraum:** Der Zabul lebt in dunklen Lebensräumen, wie Höhlen, aber auch Müll-Ablagerungen, Hauskellern oder Dachböden. Entstanden ist diese Monstrosität in der Anderswelt. Sie hat sich dann jedoch an einem dreckigen und durch Leichen verwesten Ort im Diesseits manifestiert und ist seitdem nur noch im Diesseits aktiv. Der Zabul kann nicht in die Anderswelt wechseln. Der Zabul kann neue Lebensräume aufsuchen. Er tritt als Einzelgänger auf, selten auch als Paar oder als Familie mit einem Kind.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 18 nötig.
- **Zauber:**
 - Animakinese-Examen (aus der Telepathie): Der Zabul kann nur Weichtiere und Insekten beeinflussen.
 - Böser Blick (aus der Telepathie; jedoch nur Fluxus, also Durchfall)
 - Diachryso (aus der Mutatiokinese)
 - Psychokinese (alle Zauber, außer Gravitokinese)

...

- **Weitere Fähigkeiten:**

- Geruchsstoff: Der Zabul kann einen Geruchsstoff freisetzen, der auf 11 x 11 m heftige Übelkeit verursacht. Wenn der TW auf WS misslingt, muss man sich dadurch übergeben. Solange man in dessen Umgebung ist, muss der TW je KR wiederholt werden. Um den Geruchsstoff zu aktivieren, muss der Zabul nur einen TW auf WS schaffen. In dem Nest des Zabuls stinkt es ebenso.
- Hohe Beweglichkeit: Der Zabul kann an Wänden klettern, 5 m weit springen und er rennt 1 Feld weiter. Er kann über kurze Strecken fliegen, was ihm – 1 VIT kostet.
- Krallen: Die Krallen des Zabuls wirken auf besondere infektiös: Die getroffene Körperpartie ist sofort gelähmt. Sollte das die linke Brusthälfte oder der Schädel sein, ist der Betroffene tot. Ansonsten setzt nach W6 Std. eine weitere Infektion ein. Der Körper beginnt zu zerfallen. Es bilden sich Bläschen, die aufplatzen und stinken. Dies verursacht dann – W4 LE und – W4 VIT. Danach muss der Betroffene jede Std. einen TW auf VIT schaffen. Misslingt der TW, finden die Abzüge erneut statt. Gelingt der TW, ist der Charakter geheilt. Außer Vitakinese-Remedium oder einem Ainkhürn gibt es keine Heilmittel dagegen.
- Krankheitsübertragung: Die Nähe zum Zabul verlangt nach einer ¼ Std. einen TW auf VIT, um zu ermitteln, ob man an einer Krankheit erkrankt ist.

- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**

- Profane Waffen schaden dem Zabul nicht.
- Die Talentwerte regenerieren je ¼ Std. um je einen Punkt.
- Durch stählerne Waffen, Heilige Waffen und Feuer verliert der Zabul LE und kann so getötet werden.
- Nach seinem Tod zerfällt der Leichnam in einen gammeligen Matsch, der noch einige Stunden lang infektiös ist.

- **Weiteres:**

- Wer erstmals einen Zabul erblickt, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
- Der Zabul kann nicht reden, aber er ist ein intelligentes Wesen, das seine Taten geschickt plant und Spuren verwischt.
- Der Zabul ist immun gegen psychische Zauber.
- Der Zabul erleidet keinen Schock, außer durch einen überraschenden Lichtreiz. Dieser verursacht aber keine VIT-Abzüge.

- **Waffen:** Der Zabul kann einfache Schlagaffen nutzen. Meistens greift er sich das, was in unmittelbarer Nähe zu finden ist oder er nutzt seine starken Krallen, mit denen er auch Waffen abwehren kann und die eine lähmende und später infektiöse Wirkung haben.

- Krallen = Dolch (4 / 6 / 6+W12); Reichweite: 2 m.

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	ST	VIT	LE	REFL
15	15	15	18	12	15	15	15	15	18	20	20	15

- Der hohe ST-Wert bewirkt einen Powerschlag.
- Die hohe LE bewirkt einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.

Zombie: Widergänger, der durch Nekomantie entstand oder dadurch, dass sich ein Humanoid durch einen Zombie infizieren ließ und daraufhin selbst zu einem Zombie wurde. Anders als ein Geist. ist der Zombie nicht durch seine Seelenreste ins Diesseits zurückgekehrt, sondern nur körperlich. Da Zombies seelenlos sind, sind sie überaus böse gesonnen. Als Untoter streift er seelenlos und willenlos umher, auf der Suche nach Lebewesen, die er fressen will. Entsprechend des Verwesungsstadiums der Leiche sieht auch der Zombie so aus und bewegt und handelt entsprechend. Die Zombies, die aus jungen Leichnamen entstanden sind, sind noch schnell und kräftig und reagieren noch leicht kognitiv. Alte, verwesene oder skelettierte Zombies sind plump und langsam. Zombies beherrschen nicht mehr die humanoide Sprache, aber ihre Sinne reagieren noch. Sie hören und riechen humanoide Opfer und andere Lebewesen, die sie jagen wollen. Wenn Zombies im Kollektiv unterwegs sind, besitzen sie ein Schwarmverhalten. Zombies sind unsterbliche Wesen.



...

- **Form:** Monster (Widergänger)
- **Lebensraum:** Nach ihrer Erschaffung wandern Zombies durch die Gegend, auf der Jagd nach Opfern. Wenn sie einem Nekromanten dienen, gehen sie auch dorthin, wohin ihr Meister es befiehlt. Wenn sie im Kollektiv unterwegs sind, bewegen sie sich durch ihre Schwarmintelligenz gemeinsam vorwärts. Dabei können sie durchaus zu großen Gruppen werden. Wenn sie längere Zeit keine Nahrung finden, bleiben sie lange regungslos an einem Ort, bis sie durch ihre Sinne wieder zur Jagd aktiviert werden.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen 12; für spezifisches Wissen ist ein Wert von 15 nötig.
- **Fähigkeiten:**
 - Der Zombie ist in gewisser Weise ein regeneratives Wesen. Auch wenn ihm Körperteile fehlen, so lebt er weiter.
 - Durch den Biss eines Zombies verwandelt sich ein Humanoid in einigen Stunden selbst zu einem Zombie.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Zombie zwar körperlich, aber er stirbt dadurch nicht.
 - Zombies regenerieren keine LE und besitzen keine VIT.
 - Um einen Zombie zu töten, muss sein zentrales Nervensystem im Gehirn zerstört werden. Sobald 5 TP auf den Schädel einwirken, ist der Zombie eliminiert.
 - Der Zombie erleidet keinen Schock oder Schreck.
 - Der Nekromant kann den Zombie, den er beschworen hat, befehlen zu sterben.
- **Weiteres:**
 - Wer erstmals einen Zombie sieht, muss einen TW auf MUT schaffen, um keinen Schreck zu erleiden.
 - Um einen Zombie per Nekyomantie entstehen zu lassen, muss der Zauber an einem Grab oder an einer Leiche gewirkt werden. Der Verstorbene entsteht zu einem Widergänger, egal wie stark der Grad der Verwesung ist. Anschließend muss dem Nekromanten der TW auf CHAR gelingen, damit der Zombie ihm hörig ist. Gelingt ihm das nicht, ist der Zombie ein freier Zombie.
 - Ein freier Zombie wird eigenständig auf die Jagd nach Lebewesen gehen. Oftmals suchen solche Zombies erst noch ihre früheren Lebensräume auf, wo sie auch Jagd auf ihre ehemaligen Verwandten machen.
 - Ein junger Zombie kann von einem ehemals geliebten Humanoiden überzeugt werden, ihn nicht fressen zu wollen, wenn der TW auf CHAR gelingt. Um von möglicher Beute abzulassen, muss beim Zombie aber auch der automatische Gegen-TW auf WS misslingen. Wenn das so funktioniert, wird sich der Zombie von der Beute abkehren. Nach einer Stunde wird er aber erneut das Verlangen verspüren anzugreifen und zu fressen
 - Zuerst richtet sich der Zombie bei seiner Jagd auf sein Gehör und seine Sicht. Wenn er in die Nähe von Humanoiden kommt, kann er sie jedoch auch riechen. Das funktioniert auf 10 m Entfernung.
 - Wenn der Zombie keine Nahrung zu sich nimmt, schadet ihm das nicht. Wenn er keine Nahrung findet, wartet er schließlich nur auf einen neuen Impuls.
 - Der Zombie schläft nicht, er kann darum am Tag wie auch in der Nacht umhergehen.
 - Alte Zombies rennen max. 3 Felder schnell, junge Zombies schaffen 5 Felder.
 - Der Zombie ist immun gegen psychische Zauber.
 - Wer von einem Zombie gebissen wurde und den Angriff überlebt hat, wird in W20 x ¼ Std. unter schwerem Fieber leiden und sich dann in weiteren W20 x ¼ Std. zum Zombie verwandeln.
- **Waffen:** Der Zombie verwendet nur seine Hände und seinen Biss zum Kämpfen.
 - Biss (3 / 4 / 4+W12); infektiös
 - Krallen (3 / 5 / 5+W12)

Werte:

Typ	GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT	RENN	VIT	LE	REFL
Junger Zombie	/	/	/	8	/	15	/	/	12	12	/	(5)	12
Alter Zombie	/	/	/	10	/	12	/	/	10	10	/	(5)	10

Zyklop: Der Zyklop ist ein Riesenwesen, der besonders dadurch auffällt, weil er nur ein Auge in der Mitte unter seiner Stirn hat. Der Zyklop ist ungefähr 7 m groß und mit den Riesen verwandt. Er hat ein menschenähnliches Aussehen und besitzt ein gewisses Maß an Intelligenz. Mit seinem Wissen ist er in der Lage, Misstrauen zu empfinden, gewisse Arbeitsmaterialien zu verwenden, aber auch Waffen zu führen. Er kann nur kurze Laute von sich geben, die er zur Kommunikation nutzt. Der Zyklop besitzt Schamgefühl und schützt seinen Genitalbereich mit Pflanzen- oder Tierhautschurzen. Da Zyklopen eher Einzelgänger sind, ist ihre Sprache sehr primitiv. Es sind sehr einfache und urtümliche Wörter. Zyklopen leben nur so lange in Kleinfamilien, wie es für das Kind nötig ist, dann trennen sie sich wieder voneinander. Wenn sich Zyklopen begegnen, tun sie das friedvoll, tauschen sich aus, handeln auf einfache Art miteinander, bevor sie sich wieder trennen. Der Zyklop kann mit seinem Blick einen Humanoiden komplett lähmen. Als Nahrung dienen dem Zyklopen fleischliche Beute und spezielle Pflanzen und Früchte.

- **Form:** Monster; Säugetier
- **Lebensraum:** Die wenigen Zyklopen, die es gibt, leben im massiven Gebirge. Sie leben in den Alpen, Voralpen und im Faltengebirge. Jeder Zyklop besitzt sein eigenes Revier, das vom anderen Zyklopen weit entfernt liegt. Alle Jahre begibt sich der Zyklop auf Wanderschaft, um sein Revier zu wechseln. Dringt man in das Revier eines Zyklopen ein, kann man sehr schnell dessen Opfer und Beute werden.
- **Kenntnis:** Arkanes Wissen oder Zoologie 15
- **Fähigkeiten:** Mit seinem Auge kann der Zyklop einen Humanoiden mit einem Blick angreifen. Hierfür muss ihm der TW auf WS gelingen, was ihm – 1 VIT kostet. Durch den Blick wird der komplette Humanoid gelähmt, wenn ihm der Gegen-TW auf WS misslingt. Das Opfer ist dann ohnmächtig und der Zyklop kann sich über ihn hermachen.
- **Regenerierung – Schaden – Eliminierung:**
 - Profane Waffen schaden dem Zyklopen.
 - Die Talentwerte regenerieren nach den üblichen Regeln, wie bei Humanoiden.
- **Weiteres:**
 - Wer sich einem Zyklopen entgegenstellen will, muss einen TW auf MUT schaffen. Hier geht es nicht um einen Schreck.
 - Der Zyklop nimmt im Kampfaster 3 x 3 Felder ein.
 - Der Zyklop läuft 1 Feld weiter und rennt 10 Felder schnell.
 - Der Zyklop ist nicht immun gegen psychische Zauber.
 - Der Zyklop ist schlau genug, seine guten Waffen zu horten. Er würde für Waffen und Nahrung in Verhandlungen treten, auch wenn diese kommunikativ sehr schwierig sind. Der Zyklop kann verschiedene Schlagwaffen nutzen, bei denen es sich dann um gigantische Waffen handelt.
- **Waffen:**
 - Zyklopen können Waffen nutzen; sie verwenden auch gerne Baumstämme als Schlagwaffen (10 / 15 / 15+W12)
 - Riesenfaust / Riesentritt (5 / 10 / 10+W12)

Werte:

GL	MAG	MUT	WS	FK	NK	KLW	SCHLW	MOT		VIT	LE	REFL
10	/	15	15	/	15	/	15	12	INTEL 8 SINN 15 RENN 12	15	40	12

- Der hohe LE-Wert bewirkt einen NBS in Höhe von 10 % der aktuellen LE.
- Der Zyklop besitzt + 2 NRS.
- Der Zyklop gilt als Gigant. Treffer, die er erleidet, fallen in der Trefferliste um eine Kategorie geringer aus und bei einem normalen Treffer erleidet ein Gigant keinen Schock. Er erleidet auch erst dann einen Schock, wenn seine LE nur noch die ½ seines ursprünglichen Wertes erreicht hat, außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.