



[WWW.DUNGEONSLAYERS.DE](http://www.dungeonslayers.de)





# DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL





[WWW.DUNGEONSLAYERS.DE](http://WWW.DUNGEONSLAYERS.DE)



Zauber	Art	ZB	H	Z	S	Distanz	Abkl.	Effekt	Gold
Allheilung	N	+0	10	-	-	Berühren	1 Tag	Heilt sämtliche Verletzungen und LK (keine Wiederbelebung)	650
Bannen	Z	-(KÖR+AU)/2	8	18	14	r=VEx2m	100	Vernichtet Anzahl an Dämonen/Untoten in Höhe eigener Stufe/2	255
Blenden	Z	-(AGI+AU)/2	1	5	-	VEx5m	5	Gegner (keine Abwehr) geblendet für Wurfergebnis in Runden	10
Blitz	Z	+3	10	7	7	VEx10m	1	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) von Blitz getroffen	310
Blut kochen	Z	-(KÖR+AU)/2	-	17	13	VEx10m	1 Tag	Magischer Schaden von Innen; Ergebnis x 2 = Schaden	1580
Dämon beschwören	N	-(KÖR+AU)/2	-	16	10	r=VE m	1 Tag	Greift bei Mißerfolg an; Bleibt ansonsten für VE Aufträge bzw. 1 Tag;	1190
Einschlafern	N	-(KÖR+VE)/2	2	5	5	r=VEx2m	10	Schläft Anzahl Ziele (keine Abwehr) in Höhe der eigenen Stufe ein	45
Feuerball	Z	+3	-	10	10	VEx10m	10	Gegner (keine Abwehr) in r=(VE)m erhalten Schaden	460
Feuerlanze	Z	+2	-	5	5	VEx10m	0	Mächtigere Variante des Feuerstrahls	210
Feuerstrahl	Z	+1	-	1	1	VEx5m	0	Typischer Kampfzauber, das Zielzauber-Ergebnis ist der Schaden	10
Flammeninferno	Z	+5	-	15	15	VEx10m	1 Tag	Gegner (keine Abwehr) in r=VE m Schaden; Inferno VE Runden	1420
Fliegen	N	+0	20	10	10	Berühren	100	Ziel kann für Wurfergebnis in Runden fliegen (VE x 2m / Runde)	460
Gasgestalt	N	+0	15	15	15	Berühren	1 Tag	Ziel für max. Wurfergebnis in Minuten gasförmig samt Ausrüstung	1000
Giftbann	N	+0	3	12	12	Berühren	10	Neutralisiert augenblicklich die Wirkung eines Giftes	80
Giftschutz	N	+0	1	8	8	Berühren	0	Ziel VE in Stunden + Stufe des Zaubervirkers auf Abwehr gegen Gift	10
Halt!	Z	-(KÖR+AU)/2	1	6	6	VEx5m	10	Ziel kann sich VE in Runden nicht rühren, außer bei Schaden	10
Heilende Hand	N	+1	1	-	-	Berühren	0	Hand auflegen heilt Lebenskraft in Höhe des Wurfergebnisses	10
Heilendes Licht	Z	+2	4	-	-	VEx2m	2	Lichtstrahl heilt Lebenskraft in Höhe des Wurfergebnisses	115
Kettenblitz	Z	+3	15	10	10	VEx5m	5	Gegner (keine Abwehr in Kette/Platte) in r=(VE)m erhalten Schaden	460
Kontrollieren	N	-(GEI+AU)/2	-	8	4	r=VEx2m	10	Untote in Höhe der eigenen Stufe (niemals mehr) unter Kontrolle	205
Licht	N	+5	1	1	5	Berühren	0	Fackelhelles Leuchten umgibt Ziel für Wurfergebnis in Minuten	10
Lichtpfeil	Z	+2	2	5	-	VEx5m	1	Schadenszauber, gegen den Wesen der Dunkelheit Abwehr-2 haben	45
Magie identifizieren	N	+0	5	1	1	Berühren	0	Offenbart Magie, ihre Quelle und Funktion (auch Gegenstände)	10
Magische Waffe	N	+0	1	2	1	Berühren	0	Waffe für VE in Minuten WB+1 und Schaden ist magisch	10
Magisches Schloss	N	+0	3	1	1	Berühren	0	Öffnen durch Wurfergebnis erschwert (erlischt, sobald geöffnet)	10
Nahrung zaubern	N	+0	2	7	12	VEx1m	1 Tag	Zaubert Tagesration für eine Person/Stufe des Zaubervirkers	90
Niesanfall	Z	-(KÖR+AU)/2	3	5	7	VEx5m	10	Gegner (keine Abwehr) darf VE in Runden als Aktion nur niesen	80
Öffnen	N	+0	2	1	1	Berühren	0	Öffnet ein Schloss, ohne es zu beschädigen; ein Versuch pro Schloss	10
Reinigen	N	+0	3	7	-	Berühren	0	Reinigt Gegenstände, Nahrung oder Person & Kleidung von Schmutz	80
Schattenlanze	Z	+5	-	15	10	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	595
Schattenpfeil	Z	+2	-	6	2	VEx10m	0	Schadenszauber, gegen den Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	75
Schutz	N	+0	1	4	4	VEx2m	0	Ziel bekommt Wurfgebniss auf Abwehr bis wieder an der Reihe	10
Schutzblase	N	+0	4	8	8	r=VE m	100	Schutz vor nichtmagischen Geschossen für Wurfergebniss in Runden	115
Schutzkuppel	N	+0	8	12	12	r=VE m	W20 Tage	Von außen völlig undurchlässig, solange Konzentration; unbeweglich	765
Schutzschild	N	+0	4	8	8	Berühren	100	Ziel bekommt Wurfergebniss auf Abwehr für VE x 2 Runden	115
Schweben	N	+0	7	5	5	Berühren	0	Für Wurfergebnis in Runden hoch/runter schweben (VE x 1m / Rd)	210
Segen	N	+0	2	-	-	VEx2m	1 Tag	Kameraden in Radius bekommen VE in Stunden +1 auf jede Probe	90
Skelette erwecken	N	+0	-	-	6	r=VEx5m	1 Tag	Erweckt pro Stufe ein (noch unkontrolliertes!) Skelett	670
Teleport	N	+0	20	10	10	Berühren	1 Tag	Zauberwirker + ein Begleiter pro VE zu bekannten Ort teleportieren	920
Terror	N	-(GEI+VE)/2	5	9	7	r=VEx5m	1 Tag	Humanoide in Höhe eigener Stufe fliehen panisch für VE Minuten	300
Tiere besänftigen	N	-(GEI+VE)/2	1	7	-	r=VEx5m	0	Besänftigt unkontrollierte Tiere in Höhe der eigenen Stufe VE h	10
Unsichtbarkeit	N	+0	20	12	12	Berühren	1 Tag	Ziel für Wurfergebnis in Minuten bzw. bis es angreift unsichtbar	1120
Versetzen	N	+0	10	6	6	Berühren	10	Freiwilliges Ziel um maximal Wurfergebnis x 2m teleportieren	260
Verlangsamten	N	-(KÖR+AU)/2	3	8	8	r=VEx5m	10	Laufen/2 von Gegneranzahl gleich eigener Stufe/2 für VE Runden	80
Vertreiben	N	-(GEI+AU)/2	1	-	-	r=VEx2m	10	Vertreibt für VE Minuten Dämonen-/Untotenanzahl gleich Stufe/2	10
Wasserwandel	N	+0	5	9	9	Berühren	0	Ziel kann Ergebnis in Runden über Wasser laufen	150
Wasser weihen	N	+0	1	-	-	Berühren	1 Tag	Ergebnis an Wassereinheiten 24h heilig; Ergebnis = Schadenswert	10
Wiederbelebung	N	+0	10	-	-	Berühren	W20 Tage	Belebt wieder (höchsten W20 Tage tot; KÖR-1); Verletzung bleibt	975
Zauberleiter	N	+0	8	4	4	Berühren	1 Tag	Max. Länge VE x Stufe Meter; Bleibt, solange man sich konzentriert	320
Zombies erwecken	N	+0	-	-	8	r=VEx5m	1 Tag	Erweckt pro Stufe eine (noch unkontrollierte!) Leiche zum Zombie	930

1 GOLD = 10 SILBER = 100 KUPFER

Auf Reisen	Preis
Dicke, warme Reisedecke	5SM
Kletterhaken	1GM
Karren	30GM
Kompass	15GM
Paddelboot (2 Mann)	20GM
Schreibzeug	2GM
Wasserschlauch (faßt 5 Liter)	5SM
Zelt (2 Mann)	5GM

Beim Händler	Preis
Decke	1SM
Heilkraut (Probenwert 10)	1GM
Sack	8KM
Seil (10m)	5SM
Tagesration (3 Mahlzeiten)	1SM
Topf/ Pfanne	5SM
Waffenpaste (W20 Rd. WB+1)	5SM

Beleuchtung	Preis
Blendlaterne	1GM
Fackel (brennt 2h; wie Keule)	1KM
Feuerstein & Zunder	5KM
Kerze	2KM
Laterne	5SM
Laternenöl (brennt 4h)	5KM

Im Gasthaus	Preis
Festmahl für eine Person	2SM
“Gesellschaft”	5SM
Kelch Wein	2KM
Krug Bier	1KM
Mahlzeit im Gasthaus	3KM
Stallplatz	1KM
Übernachtung	5KM

Im Tempel	Preis
Allheilung (Zauberspruch)	100GM*
Anhänger mit heiligem Symbol	1GM
Heiltrank (heilt W20 LK)	10GM
Heilzauber (Preis pro 1LK)	1SM*
Verbandszeug (heilt 1 LK)**	5SM
Weihwasser*** (Zauberspruch)	5SM*
Wiederbelebung (Zauberspruch)	500GM*

\*: Als Spende nötig, wenn SC unbekannt/unbeliebt  
 \*\*: pro Tag LK in Höhe von KÖR verbindbar  
 \*\*\*: Dämonen-/Untoteschaden (Probenwert: W20)

Waffen	Waffenbonus	Besonderes	Preis
Axt	WB +1		6GM
Armbrust, leicht (2h)**	WB +2	Initiative -2	8GM
Armbrust, schwer (2h)**	WB +3	Initiative -4, Abwehr des Gegners -2	15GM
Bihänder (2h)	WB +3	Initiative -2, Abwehr des Gegners -4	10GM
Bogen, Kurz- (2h)**	WB +1	Initiative +1	6GM
Bogen, Lang- (2h)**	WB +2	Initiative +1	10GM
Dolch	WB +0	Initiative +1	2GM
Hammer	WB +1	Abwehr des Gegners -1	7GM
Kampfstab (2h)*	WB +1	Zielzauber +1	5SM
Keule*	WB +1		2SM
Schleuderstab	WB +0		5SM
Schwert, Breit-	WB +1	Abwehr des Gegners -2	8GM
Schwert, Kurz-	WB +1	Werte gelten auch für Krummsäbel	6GM
Schwert, Lang-	WB +2	Werte gelten auch für Krummschwerter	7GM
Speer*	WB +1	sowohl für Nah- als auch Fernkampf	1GM
Streitaxt (2h)	WB +3	Initiative -2	7GM
Streitkolben	WB +1	Abwehr des Gegners -1	7GM
Wurfmesser	WB +0	auch für Nahkampf geeignet	2GM

\*: zerbricht bei einem Angriffs-Patzer  
 \*\*: Sehne reißt bei einem Schiessen-Patzer

Rüstungen	Panzerung	Besonderes	Preis
Kettenpanzer	PA +2	Laufen -0,5m	10GM
Lederschienen*	PA +1	an Arm & Bein	4GM
Lederpanzer	PA +1		4GM
Plattenarmschienen	PA +1	Laufen -0,5m	7GM
Plattenbeinschienen	PA +1	Laufen -0,5m	8GM
Plattenhelm	PA +1	Initiative -1	6GM
Plattenpanzer	PA +3	Laufen -1m	50GM
Robe	PA+0		1GM
Robe (runenbestickt)	PA +0	Aura +1	8GM
Schild, Holz-**	PA +1		1GM
Schild, Metall-	PA +1	Laufen -0,5m	8GM
Schild, Turm-	PA +2	Laufen -1m	15GM

\* : hierbei handelt es sich um Arm- **und** Beinschienen

Kriminell	Preis
Brechstange (als Waffe WB +1)	8GM
Dietrichset (ohne kein Öffnen)	4GM
Maske	5KM

Magische Dienste	Preis
Mag. Gegenstand identifizieren	5GM

Tiere	Preis
Kleintier (Huhn, Hund, Katze)	2GM
Nutztier (Esel, Kuh, Schwein)	20GM
Pferd	50GM
Schlachtross	500GM

\*\*: zerbricht bei einem Abwehr-Patzer

Unterkunft errichten	Preis
1m Holzpalisade (3m hoch)	15SM
1m Holzzaun (1m hoch)	4SM
1m Steinmauer (3m hoch)	2GM
Glasfenster	5GM
1m² Land (sofern käuflich)	5GM
Festung (1 Etage; Stein)	50GM/m²
Haus (1 Etage; Fachwerk)	1GM/m²
Haus (1 Etage; Holz)	2GM/m²
Haus (1 Etage; Stein)	4GM/m²
Tor	6GM
Tür, einfach	1GM
Tür, verstärkt	4GM

DIE STUFENLEITER

STUFE	EP	STUFE	EP
1	0	11	2.700
2	50	12	3.500
3	100	13	4.300
4	200	14	5.300
5	300	15	6.300
6	500	16	7.600
7	700	17	8.900
8	1.100	18	10.500
9	1.500	19	12.100
10	2.100	20	14.000

LERNPUNKTE

KLASSE	ST	MÄ	BE	GE	VE	AU	LK
Krieger	2	2	3	3	3	3	1*
Späher	3	3	2	2	3	3	1*
Zauberw.	3	3	3	3	2	2	1*
*: Pro Steigerung erhöht sich die LK bei Kriegern um +3, bei Spähern um +2 und bei Zauberwirkern um +1.							

TYPISCHE FALLEN

Fallgruben

Verursachen Sturzschaden (s.u.) und können zusätzlich noch mit Speeren gespickt sein (Schlagen = Sturztiefe x 3).

Giftnadel

Diese Fallen sichern oftmals Truhen u.ä. und greifen mit Gift 10+ an.

Herabstürzende Steine

Solche Fallen greifen in der Regel mit einem Steinschlag an, dessen Probenwert zwischen 11 und 30 liegt (10+W20).

Speerfallen

Ein oder mehrere aus den Wänden oder der Decke schießende Speere mit Schlagen 15.

TYPISCHE PROBEN

Fallen entschärfen: AGI+GE  
Feuer machen: GEI+GE  
Flirten: GEI+AU  
Geheimtür öffnen: GEI+GE  
Gift widerstehen: KÖR+HÄ  
Inscription entziffern: GEI+VE  
Klettern: AGI+ST  
Reiten: AGI+AU  
Schleichen: AGI+BE  
Schlösser öffnen: GEI+GE  
Springen: AGI+BE  
Spuren lesen: GEI+VE  
Tanzen: AGI+AU  
Taschendiebstahl: AGI+GE  
Tür eintreten: KÖR+ST  
Wahrnehmung: GEI+VE  
Wissensgebiet: GEI+VE

MODIFIKATOREN

Routine +6  
sehr leicht +4  
leicht +2  
normal +0  
schwer -2  
sehr schwer -4  
äußerst schwer -6

BEISPIELE FÜR AKTIONEN

Aufstehen und/oder Waffe ziehen  
Ausweichen  
Bewusstlosen wecken  
Heilkraut einnehmen  
Konzentrieren für Zauber  
Rennen (erneut Laufen)  
Schießen  
Schlagen  
Schloss knacken  
Trank trinken  
Tür eintreten  
Waffe ziehen/wechseln  
Zaubern  
Zauber wechseln  
Zielzauber

DISTANZMALUS

Bei sämtlichen Angriffen mit Fernkampfaffen oder Zielzaubern erhält der Schütze -1 pro 10m Distanz zum Ziel.

STURZSCHADEN

Dungeonslayer neigen hin und wieder dazu, tief zu stürzen. Der Sturzschaden entspricht der Sturztiefe x 3 (also beispielsweise Schaden 12 bei 4m), gegen den Abwehr gewürfelt wird.

FEUER & SÄURE

Größe des Feuers	Schaden/Rd
Fackel (wie Keule)	Angriffsergebnis
brennende Kleidung	W20
Lagerfeuer	W20
Durch brennendes Haus	2W20
Flammeninferno	5W20
Nasse Kleidung	-W20
Säuremenge	Schaden/Rd
Säurestrahl	Angriffsergebnis
Eimerladung	W20
Ganzer Körper	2W20

SCHADEN & HEILUNG

BEWUSSTLOSIGKEIT

Charaktere, deren Lebenskraft auf Null oder niedriger sinkt, werden bewusstlos. Weckt man sie nicht, erwachen sie nach W20 Stunden.

TOD

Ist die verlorene Lebenskraft unter Null größer als das Attribut Körper (also -9 LK bei KÖR 8), ist der Charakter tot.

NATÜRLICHE HEILRATE

Verletzte Charaktere regenerieren alle 24 Stunden das Ergebnis einer erfolgreichen Probe auf KÖR+HÄ.  
Pro 4h Bettruhe in dieser Zeit gibt es einen Bonus von +1 auf die Probe.

MONSTER:

BÄR

<u>Körper 12</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 0</u>
Stärke 3	Bewegung 4	Verstand 0
Härte 3	Geschick 0	Aura 0
Schlagen:	15 (Abwehr -2)	
Ausweichen:	10 (12 - 2 Größe)	
Abwehr:	15	
Lebenskraft:	50	EP: 100

DÄMON

NIEDERER / HOHER / GEWALTIGER

<u>Körper 8/12/16</u>	<u>Agilität 8/12/16</u>	<u>Geist 8/12/16</u>
Stärke 2/3/4	Bewegung 2/3/4	Verstand 2/3/4
Härte 2/3/4	Geschick 2/3/4	Aura 2/3/4
Schlagen:	10/15/20 Abwehr - 2/4/6	
Ausweichen:	12/15/18 (+2/+0/-2 Größe)	
Abwehr:	10/15/20	
Lebenskraft:	10/25/60	EP: 66/119/192
Fliegen: Beschwören -2. WB+X/PA+X: Beschwören -X		

FEUERDRACHE

<u>Körper 20</u>	<u>Agilität 16</u>	<u>Geist 10</u>
Stärke 5	Bewegung 4	Verstand 3
Härte 5	Geschick 4	Aura 2
Schlagen:	35 (25 + 10 Klaue Abwehr-10)	
Schießen:	30 (20 + 10 Feuerodem)	
Ausweichen:	12 (20 - 8 Größe)	
Abwehr:	35 (25 + 10 Drachenhaut)	
Lebenskraft:	350	EP: 1258
Feuerodem: Nur alle W20 Rd. einsetzbar; Reichweite GEx10m; Kegelförmig, am Ende GEx5m breit; nur magische Abwehr; <b>Fliegt: Geistimmun;</b>		

GARGYL

<u>Körper 8</u>	<u>Agilität 8</u>	<u>Geist 0</u>
Stärke 2	Bewegung 3	Verstand 0
Härte 2	Geschick 1	Aura 0
Schlagen:	12 (10 + 2 Steinklaue)	
Ausweichen:	13 (11 + 2 Größe)	
Abwehr:	15 (10 + 5 Steinhaut)	
Lebenskraft:	10	EP: 61
Fliegt: Geschwindigkeit = Laufen x 2		

GOBLIN

<u>Körper 4</u>	<u>Agilität 6</u>	<u>Geist 2</u>
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 1
Härte 0	Geschick 1	Aura 0
Schlagen:	6 (6 + 0 Ast/Messer)	
Schießen:	7	
Ausweichen:	10 (8 + 2 Größe)	
Abwehr:	4	
Lebenskraft:	7	EP: 25

MARPYIE

<u>Körper 8</u>	<u>Agilität 6</u>	<u>Geist 6</u>
Stärke 2	Bewegung 2	Verstand 0
Härte 2	Geschick 1	Aura 3
Schlagen:	12 (10 + 2 Krallige Klauen)	
Ausweichen:	8	
Zaubern:	10 (9 + 1 Lockruf)	
Abwehr:	11 (10 + 1 Federkleid)	
Lebenskraft:	20	EP: 98
Fliegt: Lockruf: Zaubern - (GEI+AU)/2; 1x/Opfer (wird willenlos);		

KEILER		
<u><b>Körper 10</b></u>	<u><b>Agilität 4</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 1</i>	<i>Bewegung 2</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 4</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	13 (11 + 2 Hauer)	
<i>Ausweichen:</i>	6	
<i>Abwehr:</i>	16 (14 + 2 dicke Borstenhaut)	
<i>Lebenskraft:</i>	24	<b>EP: 49</b>

MONSTERSPINNE		
<u><b>Körper 6</b></u>	<u><b>Agilität 8</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 1</i>	<i>Bewegung 2</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 2</i>	<i>Geschick 2</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	9 (7 + 2 Spinnenkiefer)	
<i>Schießen:</i>	10 (10 + 0 Netzflüssigkeit)	
<i>Ausweichen:</i>	8 (8 + 2 Spinnensinn -2 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	8	
<i>Lebenskraft:</i>	36	<b>EP: 79</b>
<b>Netzflüssigkeit:</b> Kein Schaden, aber wie <i>Halt!</i> mit Dauer=Schaden		

OGER		
<u><b>Körper 10</b></u>	<u><b>Agilität 4</b></u>	<u><b>Geist 2</b></u>
<i>Stärke 2</i>	<i>Bewegung 2</i>	<i>Verstand 1</i>
<i>Härte 3</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	14 (12 + 2 massive Keule)	
<i>Ausweichen:</i>	2 (6 - 2 Felle -2 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	15 (13 + 2 verdreckte Felle)	
<i>Lebenskraft:</i>	46	<b>EP: 74</b>

ORK		
<u><b>Körper 10</b></u>	<u><b>Agilität 6</b></u>	<u><b>Geist 2</b></u>
<i>Stärke 2</i>	<i>Bewegung 2</i>	<i>Verstand 1</i>
<i>Härte 3</i>	<i>Geschick 1</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	13 (12 + 1 Speer)	
<i>Schießen:</i>	8 (7 + 1 Speer)	
<i>Ausweichen:</i>	8	
<i>Abwehr:</i>	13	
<i>Lebenskraft:</i>	23	<b>EP: 51</b>

PFERD		
<u><b>Körper 8</b></u>	<u><b>Agilität 12</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 2</i>	<i>Bewegung 6</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 2</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Ausweichen:</i>	16 (18 - 2 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	10	
<i>Lebenskraft:</i>	40	<b>EP: 70</b>

RATTE		
<u><b>Körper 2</b></u>	<u><b>Agilität 4</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 1</i>	<i>Bewegung 2</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 0</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	4 (3 + 1 Spitze Zähne)	
<i>Ausweichen:</i>	14 (6 + 4 Flink + 4 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	2	
<i>Lebenskraft:</i>	3	<b>EP: 17</b>

RIESE		
<u><b>Körper 16</b></u>	<u><b>Agilität 6</b></u>	<u><b>Geist 2</b></u>
<i>Stärke 4</i>	<i>Bewegung 3</i>	<i>Verstand 1</i>
<i>Härte 4</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	24 (20 + 4 Baumstamm)	
<i>Schießen:</i>	10 (6 + 4 Felsbrocken)	
<i>Ausweichen:</i>	5 (9 - 4 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	20	
<i>Lebenskraft:</i>	120	<b>EP: 164</b>

RIESEN Ratte		
<u><b>Körper 4</b></u>	<u><b>Agilität 6</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 2</i>	<i>Bewegung 3</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 0</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	8 (6 + 2 Scharfe Zähne)	
<i>Ausweichen:</i>	15 (9 + 4 Flink + 2 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	4	
<i>Lebenskraft:</i>	7	<b>EP: 28</b>

ROSTASSEL		
<u><b>Körper 8</b></u>	<u><b>Agilität 6</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 0</i>	<i>Bewegung 3</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 4</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	10 (8 + 2 Roststaubfühler)	
<i>Ausweichen:</i>	9	
<i>Abwehr:</i>	16 (12 + 4 Chitinpanzer)	
<i>Lebenskraft:</i>	22	<b>EP: 60</b>
<b>Roststaub:</b> Bei Treffer (unabh. v. Abwehr) zerfällt Metallrüstung		

SCHLINGENWURZELBUSCH		
<u><b>Körper 6</b></u>	<u><b>Agilität 8</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 3</i>	<i>Bewegung 0</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 0</i>	<i>Geschick 4</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	11 (9 + 2 Schlingenwurzeln)	
<i>Abwehr:</i>	6	
<i>Lebenskraft:</i>	16	<b>EP: 40</b>

SKELETT		
<u><b>Körper 10</b></u>	<u><b>Agilität 8</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 3</i>	<i>Bewegung 2</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 2</i>	<i>Geschick 2</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	14 (13 + 1 Kurzschwert)	
<i>Schießen:</i>	11 (10 + 1 Kurzbogen)	
<i>Ausweichen:</i>	9 (10 - 1 Holzschild)	
<i>Abwehr:</i>	13 (12 + 1 Holzschild)	
<i>Lebenskraft:</i>	22	<b>EP: 62</b>
<b>Geistesimmun</b> (gegen mentale Effekte wie <i>Einschläfern</i> )		

STEINGOLEM		
<u><b>Körper 8</b></u>	<u><b>Agilität 6</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 2</i>	<i>Bewegung 3</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 2</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	14 (10 + 4 Steinpranke)	
<i>Ausweichen:</i>	7 (9 - 2 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	15 (10 + 5 Steinhaut)	
<i>Lebenskraft:</i>	40	<b>EP: 81</b>
<b>Geistesimmun</b> (gegen mentale Effekte wie <i>Einschläfern</i> )		

TENTAKELHORN		
<u><b>Körper 4</b></u>	<u><b>Agilität 4</b></u>	<u><b>Geist 8</b></u>
<i>Stärke 0</i>	<i>Bewegung 0</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 2</i>	<i>Geschick 2</i>	<i>Aura 4</i>
<i>Ausweichen:</i>	6 (4 + 2 Größe)	
<i>Zielzauber:</i>	12 (10 + 2 Gedankenzerherstrahl)	
<i>Abwehr:</i>	6	
<i>Lebenskraft:</i>	8	<b>EP: 66</b>
<b>Schwebt; Zielzauber:</b> Unabh. v. Abwehr GEI-1 für W20 Minuten; GEI = 0 -> Ziel ist permanent wahnsinnig geworden;		

TROLL		
<u><b>Körper 12</b></u>	<u><b>Agilität 6</b></u>	<u><b>Geist 2</b></u>
<i>Stärke 3</i>	<i>Bewegung 3</i>	<i>Verstand 1</i>
<i>Härte 3</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	18 (15 + 3 massive Keule)	
<i>Schießen:</i>	9 (6 + 3 Steinbrocken)	
<i>Ausweichen:</i>	7 (9 - 2 Größe)	
<i>Abwehr:</i>	17 (15 + 2 Trollhaut)	
<i>Lebenskraft:</i>	50	<b>EP: 100</b>
<b>Regeneration:</b> Pro Runde Heilwurf mit Probenwert = Körper (12)		

WOLF		
<u><b>Körper 8</b></u>	<u><b>Agilität 8</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 4</i>	<i>Bewegung 4</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 0</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	15 (12 + 3 Kräftiger Biss)	
<i>Ausweichen:</i>	16 (12 + 4 Flink)	
<i>Abwehr:</i>	9 (8 + 1 Wolfspelz)	
<i>Lebenskraft:</i>	18	<b>EP: 51</b>

ZOMBIE		
<u><b>Körper 12</b></u>	<u><b>Agilität 2</b></u>	<u><b>Geist 0</b></u>
<i>Stärke 3</i>	<i>Bewegung 1</i>	<i>Verstand 0</i>
<i>Härte 3</i>	<i>Geschick 0</i>	<i>Aura 0</i>
<i>Schlagen:</i>	15	
<i>Abwehr:</i>	17 (15 + 2 Merkt nichts)	
<i>Lebenskraft:</i>	25	<b>EP: 58</b>
<b>Geistesimmun</b> (gegen mentale Effekte wie <i>Einschläfern</i> )		

TYPISCHE MAGISCHE SCHÄTZE		
<b>Abklingtrank</b> (50GM)		
Halbiert (abrunden) die Abklingzeit aller Zauber für die Dauer eines Kampfes.		
<b>Elfenstiefel</b> (500GM)		
Diese Stiefel erhöhen den Laufen-Wert um 1m.		
<b>Heiltrank</b> (10GM)		
Dieses rote Getränk heilt W20 Lebenskraft.		
<b>Kriegshorn</b> (250GM)		
Einmal alle 24h gewährt der Klang des Horns allen Gefährten +1 auf alles für die Dauer eines Kampfes.		
<b>Magisches Breitschwert +2</b> (800GM)		
Durch den Bonus schädigt die Klinge auch körperlose Wesen und macht WB +3 / Abwehr des Gegners -4.		
<b>Magischer Kettenpanzer +1</b> (500GM)		
Ein magischer Bonus auf PA von +1, der nicht als Malus auf Ausweichen wirkt.		
<b>Schlafstaub</b> (100GM)		
Wirkt auf ein mit dem Schlafstaub beworfenes Ziel den Zauber <i>Einschläfern</i> (Probenwert 15).		
<b>Smaragd-Schlüssel</b> (200GM)		
Einmal alle 24h kann man damit den Zauber <i>Öffnen</i> (Probenwert 15) auf ein Schloss wirken.		
<b>Schutzring +1 bis +3</b> (500GM - 1500GM)		
Erhöht die Abwehr um +1, ohne Panzerungsmalus zu verursachen.		
<b>Schwebetrank</b> (25GM)		
Wirkt den Zauber <i>Schweben</i> (Probenwert 20; Patzer ausgeschlossen).		
<b>Wechselring</b> (250GM)		
Einmal alle 24h kann der Träger des Ringes einen Zauber wechseln, ohne würfeln zu müssen. Dies geschieht augenblicklich, dauert also keine Runde.		
<b>Zauberstab</b> (Kosten des Zaubers x 5)		
Ein Zauberstab ist immer für einen bestimmten Zauber gefertigt. Jeder, der diesen beherrscht und den Stab in den Händen hält, muss den Zauber nicht mehr aktivieren, um ihn auszulösen.		
<b>Zauberwechslertrank</b> (10GM)		
Gewährt für die Dauer eines Kampfes +10 auf Zauber wechseln.		