

Waldelfen und Nebel elfen eine um 1 erschwerte Probe pro fehlendem KK-Punkt ab.

Kampf mit Schuss- und Wurfaffen

Zu jedem Rollenspiel gehört natürlich auch der Kampf mit Schuss- und/oder Wurfaffen.

Das Benutzen von Wurfmessern, Dolchen, Pfeil und Bogen oder Armbrüsten etc. wird in erster Linie über die Fertigkeit „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“ geregelt (s.a.S.XX).

Beim Einsatz einer solchen Waffe wird von dem Helden eine Fertigungsprobe „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“ verlangt. **Gelingt die Fertigungsprobe so hat die Waffe ihr Ziel erreicht.**

Hat der Held (durch KAP-Verluste) AW- und VW-Abzüge erlitten so gilt dieser Malus **in gleicher Höhe** auch für die Fernkampfprobe.

Grob gesagt ist das eigentlich alles. Doch, wie wohl anzunehmen, wird es auch beim Fernkampfsystem etwas komplizierter.

Trifft man jedes Ziel gleich gut, ganz egal, wie weit es weg und wie groß es ist? Hat jede Waffe gegen jede Rüstung die gleiche Wirkung? Alles Fragen, die wir gleich beantworten wollen.

Wie oben schon gesagt muss man einfach eine Fertigungsprobe erfolgreich ablegen um ein Ziel zu treffen. Aber es ist natürlich wichtig, wie weit man vom Ziel entfernt steht und wie groß das Ziel ist. Daher wird – je nach Größe und Entfernung – noch ein Malus auf die Fertigungsprobe draufgeschlagen. Ein Malus von +2 würde bedeuten, dass man bei der Fertigungsprobe zum Würfelergebnis noch 2 dazuzählen muss und trotzdem nicht höher als maximal den Fertigungswert würfeln darf.

Diese Mali aufgrund der Entfernung und Zielgröße werden in den folgenden Tabellen für jede (auf dem Basar erhältliche) Schuss- oder Wurfaffe aufgeführt:

Es gibt 5 Zielgrößen:

- winzig** (Objekte bis zu 225 cm² Fläche)
- klein** (Objekte bis zu 1,2 m² Fläche)
- mittel** (Objekte bis zu 2 m² Fläche)
- groß** (Objekte bis zu 6 m² Fläche)
- sehr groß** (Objekte ab 6 m² Fläche)

und 6 Entfernungsgrößen:

- extrem nah** (1-4m)
- nah** (5-9m)
- durchschnittlich** (10-18m)
- überdurchschnittlich** (19-40m)
- weit** (41-100m)
- extrem weit** (101-180m)

Reicht die KÖRPERKRAFT eines Helden für eine bestimmte Entfernung nicht aus so kann die Waffe auf diese Entfernung nicht eingesetzt werden.

Ausnahme: Amazone, Gladiator, Kopfgeldjäger, Ritter, Schwertmeister und Söldner. Bei diesen wird die Fernkampfprobe pro fehlendem KK-Punkt um 4 erschwert. Hoch- und Königs elfen sowie Bogen- und Pfeilemacher legen eine um 2,

1) Dolch, Tinorischer Dolch					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+3	+2	+1	0	0
nah	+4	+3	+2	+1	0
durchschnittl.	+5	+4	+3	+2	+1
2) Davidmesser (für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 18)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+1	0	0	0	0
nah	+2	+1	0	0	0
durchschnittl.	+5	+4	+3	+2	+1
3) Shake, Shurikin, Chakram (für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 16)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+2	+1	0	0	0
nah	+3	+2	+1	0	0
durchschnittl.	+5	+4	+3	+2	+1
4) Wurfmesser, Bumerang (für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 17)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+2	+1	0	0	0
nah	+3	+2	+1	0	0
durchschnittl.	+4	+3	+2	+1	0
5) Hirtenarmbrust (mind. KK = 16)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	0	0	0	0	0
nah	+2	+1	0	0	0
durchschnittl.	+6	+5	+4	+3	+2
6) Sax, Schwerer Dolch (für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 18)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+4	+3	+2	+1	0
nah	+5	+4	+3	+2	+1
durchschnittl.	+6	+5	+4	+3	+2
7) Wurfbeil, Dreizack (für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 20)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+6	+4	+3	+2	+1
nah	+7	+5	+4	+3	+2
durchschnittl.	+9	+7	+5	+4	+3
8) Pilum, Kriegsbola (für Distanz „durchschn.“ mind. KK = 20)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+5	+4	+3	+2	+1
nah	+6	+5	+4	+3	+2
durchschnittl.	+7	+6	+5	+4	+3
9) Blasrohr (für Distanz „durchschnittlich“ mind. KK und AUDS = 19; für „überdurchschn.“ = 20; 1 ZE Ladedauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+1	0	0	0	0
nah	+2	+1	0	0	0
durchschnittl.	+6	+4	+2	+1	0
überdurchsch.	+8	+6	+4	+2	+1

10) Schleuder (für Distanz „durchschnittlich“ mind. KK = 19; für „überdurchschn.“ = 20; für „weit“ = 21; 1 ZE Spanndauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+2	+1	0	0	0
nah	+3	+2	+1	0	0
durchschnittl.	+4	+3	+2	+1	0
überdurchsch.	+5	+4	+3	+2	+1
weit	+6	+5	+4	+3	+2

11) Kurzbogen (für Distanz „durchschnittlich“ mind. KK = 19, für „überdurchschn.“ = 20, für „weit“ = 21; 1 ZE Spanndauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+2	+1	+1	0	0
nah	+4	+3	+2	+1	0
durchschnittl.	+6	+5	+4	+3	+2
überdurchsch.	+8	+7	+6	+5	+4
weit	+10	+9	+8	+7	+6

12) Langbogen (für Distanz „durchschnittlich“ mind. KK = 20, für „überdurchschn.“ = 21, für „weit“ = 22, für „extrem weit“ = 24; 1 ZE Spanndauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+2	+2	+1	0	0
nah	+4	+3	+2	+2	+1
durchschnittl.	+6	+5	+4	+3	+2
überdurchsch.	+8	+7	+6	+5	+4
weit	+10	+9	+8	+7	+6
extrem weit	+19	+12	+10	+9	+8

13) Armbrust mit Spannhelb (mind. KK = 17; 5 ZE Spanndauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+1	+1	0	0	0
nah	+3	+2	+1	0	0
durchschnittl.	+4	+3	+2	+1	0
überdurchsch.	+6	+4	+3	+2	+1

14) Armbrust mit Spannwinde (mind. KK = 17; 5 ZE Spanndauer)					
Entfernung	Zielgröße				
	winzig	klein	mittel	groß	sehr groß
extrem nah	+1	0	0	0	0
nah	+2	+1	0	0	0
durchschnittl.	+3	+2	+1	0	0
überdurchsch.	+5	+3	+2	+1	0

Ausweichen

Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, Geschossen oder Wurfaffen auszuweichen; besonders dann, wenn sie aus größerer Entfernung abgefeuert werden und man die Objekte „nahen“ sehen kann. Grundsätzlich weicht man Objekten erfolgreich so aus:

Gelungene „Instinkt“-Probe + Gelungene BE-Probe

Doch die BE-Probe wird noch je nach Entfernung, von der aus das Objekt abgefeuert wurde, mit einem Malus oder Bonus belegt:

Extrem nah (1-4m)	BE-Probe +4
Nah (5-9m)	BE-Probe +3
Durchschnittlich (10-18m)	BE-Probe +2
Überdurchschnittlich (19-40m)	BE-Probe +1
Weit (41-100m)	BE-Probe
Extrem weit (101-180m)	BE-Probe -1

Es gilt außerdem:

- Kommt der Schuss/Wurf extrem überraschend so kann auch die INSTINKT-Probe mit einem Malus belegt werden (der Master entscheidet über die Höhe).
- Armbrustbolzen und Stahlkugeln von der Schleuder weicht man, unabhängig von der Rüstung und der Entfernung, nur mit einem Wert von 2 aus (nach der gelungenen INS-Probe).

Anmerkung: Bei kleineren Wurfaffen besteht auch jedes Mal die Möglichkeit, dass sie an dickeren und glatteren Rüstungen abprallen. Nach der erfolgreichen Fertigungsprobe und einer misslungenen BE und vor der Schadensbestimmung wird bei den unten aufgeführten Waffen mit W% gewürfelt. Würfelt man niedriger oder gleich der angegebenen Prozentzahl so ist die Wurfaffe abgeprallt.

Dolch, Tinorischer Dolch, Shake, Shurikin, Chakram, Blasrohrpfeil (bei Blasrohr +20%)						
NK	WK	LR	KH	SP	PP	VH
-	-	10%	20%	30%	35%	40%

Sax, Schwerer Dolch, Wurfmesser, Steinschleuder, Bumerang						
NK	WK	LR	KH	SP	PP	VH
-	-	5%	10%	15%	17%	20%



Treffertabelle für Schuss- und Wurfaffen

Nachdem mit einer gelungenen Fertigungsprobe (und einem misslungenen „Ausweichen“ des Gegners) das Zielobjekt getroffen wurde muss anhand der folgenden Tabelle festgestellt werden, welchen Schaden das Opfer nimmt.

Zur Bestimmung des Schadens sucht man sich in den Spalten die Spalte heraus, in der Schuss- und Wurfaffe verzeichnet ist, die man benutzt hat. Dann würfelt man mit W%.

Das Ergebnis wird in die Tabelle eingesetzt; und jetzt geht man an die entsprechende Stelle in die Zeile, um zu sehen, welche Trefferzahl man auf der **Stichwaffen-Treffertabelle** erreicht hat. Von den sieben Treffertabellen wird immer die genommen, die für den Rüstungstyp zuständig ist, den das Schusswaffen-Opfer trägt.

Diese Berechnung gilt aber nur für den Fall, dass sich das Opfer tatsächlich in der maximalsten Entfernunggröße befindet, die bei dieser Waffe möglich ist (z.B. Sax = durchschnittlich).

Pro Entfernunggröße Differenz zwischen der maximalsten Entfernung und der tatsächlichen Entfernung des Opfers wird beim Heraussuchen der zuständigen Treffertabelle eine Rüstungsklasse tiefer angesetzt.

Aber: Der Schütze muss natürlich auch über die nötige KK verfügen, um auch die maximalste Entfernunggröße erreichen zu können – ansonsten gilt als maximalste Entfernunggröße der Waffe die maximalste Entfernunggröße des Schützen!

Beispiel: Abraxas, der Nebelelf, schießt mit einem Langbogen auf ein Opfer mit Kettenhemd (KH). Die Entfernung ist „nah“. Da Abraxas über eine KK von 22 verfügt ist die maximalste Entfernunggröße des Langbogens für ihn „weit“. Also liegen 3 Punkte Differenz zwischen maximaler und tatsächlicher Entfernung. Die zuständige Treffertabelle ist also: „Stichwaffe gegen Normale Kleidung“

TT	(Tin.) Dolch Shake* Shurikin* Chakram* Wurfmesser* Blasrohr*	Sax* Schwerer Dolch* Pilum* Steinschleuder*	Wurfbeil, Dreizack Hirtenarmbrust Stahlkugel- Schleuder	Kurzbogen Langbogen	Armbrust
30	01-06%	01-08%	01-12%	01-17%	01-21%
29	07-12%	09-14%	13-22%	18-28%	22-33%
28+ 27	13-18%	15-20%	23-32%	29-35%	34-44%
26+ 25	19-24%	21-26%	33-41%	36-48%	45-54%
24	25-30%	27-32%	42-50%	49-56%	55-63%
23+ 22+ 21	31-37%	33-39%	51-58%	57-65%	64-71%
20+ 19+ 18	38-44%	40-46%	59-66%	66-73%	72-78%
17+ 16+ 15	45-52%	47-54%	67-73%	74-79%	79-84%
14+ 13+ 12	53-60%	55-62%	74-80%	80-85%	85-89%
11+ 10+ 9	61-69%	63-71%	81-86%	86-90%	90-93%
8+ 7+ 6	70-78%	72-80%	87-92%	91-94%	94-96%
5+ 4+ 3	79-88%	81-90%	93-96%	95-97%	97-98%
2+ 1	89-00%	91-00%	97-00%	98-00%	99-00%

*: Siehe ANMERKUNG, vorige Seite

Spezialwaffe: Kriegsbumerang (Nur mit speziellem Handschuh zu handhaben)

Würfelergebnis (W%)	Auswirkungen
01-15%	Kopfwunde, Tod nach 2 ZE (bei Helmschutz 3 keine Auswirkung)
16-28%	Auswirkungen wie Trefferzahl 23 auf der Treffertabelle für Schwert
29-39%	Auswirkungen wie Trefferzahl 17 auf der Treffertabelle für Schwert
40-75%	Auswirkungen wie Trefferzahl 8+7+6 auf der Treffertabelle für Schwert
76-88%	Auswirkungen wie Trefferzahl 20 auf der Treffertabelle für Schwert
89-00%	Auswirkungen wie Trefferzahl 11 auf der Treffertabelle für Schwert

Bei den Trefferzahlen 17, 11, 8+7+6 kehrt der Bumerang zurück.

Trifft der Bumerang nicht kehrt er nur zurück, wenn die Fertigkeitprobe um nicht mehr als 3 Punkte misslungen ist.

Wichtig: Der Bumerang kehrt sowieso nur zurück, wenn die äußeren Bedingungen es zulassen! In einem engen Korridor wird eine Rückkehr also eher die Ausnahme sein...

Spezialwaffe: Kriegsbola (Opfer darf nicht größer als ein Oger sein)

Würfelergebnis (W%)	Auswirkungen
01-30%	Opfer ist gefesselt (bewegungsunfähig)
31-00%	Trifft Opfer „normal“; BSP +8; -200 KAP; kein fortlaufender Punktverlust

Um sich aus den Seilen einer Kriegsbola zu befreien ist eine KK- oder GE-Probe +22 und 2 ZE oder 5 Minuten ohne Probe notwendig.

Gezieltes Schießen und Werfen auf Körperteile

Im Folgenden bieten wir Ihnen eine Regel für das Schießen auf bestimmte Körperteile an; eine Regel, die Sie optional, also wahlweise (nach Absprache mit den anderen Spielern) verwenden können.

Der normale Kampf mit Schuss- und Wurfaffen läuft so ab, dass man sich sozusagen den ganzen Körper des Gegners als Ziel wählt, um dann festzustellen, wo die Waffe getroffen hat.

Nun meinen viele Spieler schlauer sein zu wollen als der Master und sagen „Ich ziele auf den Kopf/Hals; dann ist er wenigstens direkt tot“. Die Spieler nehmen gerne in Kauf, dass die Fertigungsprobe mit einem Malus belegt wird (schließlich ist so ein Kopf kleiner als der ganze Rumpf eines Wesens und deshalb in einer anderen Zielgrößen-Kategorie), doch der Malus beträgt z.B. bei der Armbrust +1 (gegenüber „0“ beim normalen Schießen) – und diesen lächerlich kleinen Malus nimmt jeder gerne in Kauf. Doch nun stellt sich ein Problem:

Zum einen wollen Sie Ihre ganzen mühsam ausgewählten Antagonisten nicht durch gezielte Kopf- und Halsschüsse ausgeschaltet sehen; zum anderen kann man aber den Spielern das Zielen auf den Kopf natürlich nicht einfach verbieten (wäre ja auch unrealistisch).

Infolgedessen nun also eine Regel fürs gezielte Schießen:

Grundvoraussetzung für das Anwenden dieser „Fertigkeit“ ist eine GE von 26 und ein Fertigkeitswert bei „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“ von 27. Man bestimmt wie üblich die Entfernung zum Objekt, bestimmt die Zielgröße des ausgesuchten Körperteils und legt seine modifizierte Fertigungs-Probewertung fest.

Hinzu kommt noch:

Ein weiterer Malus auf die Probe, weil das Körperteil schließlich (jedenfalls in der Mehrzahl der Fälle) in Bewegung ist:

Rumpf	Malus von +3
Kopf	Malus von +7
Bein	Malus von +5
Arm	Malus von +8

Ob dieser Malus noch erhöht oder vermindert wird (z.B. aufgrund der besonderen Trägheit bzw. Schnelligkeit des Opfers) entscheidet der Master je nach Fall gesondert.

Dann gilt: Wurde das Körperteil trotz aller Mali getroffen so entsprechen die Auswirkungen eines Treffers im ausgewählten Zielbereich den Auswirkungen eines Stichwaffen-Treffers gegen den ausgewählten Zielbereich.

Beispiel: Man hat auf die Brust gezielt und getroffen. Jetzt schlägt man die Treffertabelle für „Stichwaffe gegen...“ (entsprechende Rüstung des Opfers nehmen) auf und liest nach, welche Auswirkungen ein Brusttreffer (Trefferzahl 28+27) hat.

Abwehr von Geschossen mit einem Schild

Wird man mit einer Fernkampfwaffe angegriffen und möchte diese mit dem (natürlich bereitgehaltenen) Schild abwehren, so würfelt man zunächst auf seinen Fertigkeitswert „Kampf mit Schild“ wobei die Modifikationen der Tabelle „Ausweichen

von Geschossen“ (S.74) zur Geltung kommen. Gelingt die Probe würfelt man nun einen VW mit dem VW-Bonus des gehaltenen Schildes. Gelingt auch dieser, so hat man den FKW-Angriff abgewehrt. Misslingt sie oder misslingt bereits die Instinkt- oder die „Kampf mit Schild“-Probe so wurde man getroffen.

Als kleine Ergänzung zum **Schildeinsatz im Nahkampf** ist die Antwort auf die Überlegung: „...und was passiert wenn man laut der TT eine Stelle getroffen hat, die eindeutig vom Schild verdeckt wird?“ zu verstehen: Je nach Material des Schildes nimmt man die entsprechend bessere TT zur Ermittlung des Schadens: Lederschilde entsprechen der TT Schuppenpanzer, Holzschilde der TT Plattenpanzer und Metallschilde der TT Vollharnisch. Außerdem addiert sich der SF des Schildes (7/10/13) natürlich zu dem der darunter getragenen Rüstung. Auch hier gilt, dass nur ein Treffer erzielt wurde, wenn die BSP über dem (Gesamt-)SF liegen. Eine Ausnahme bilden Prellungen, welche immer einen Treffer nach sich ziehen (s.a.S.48). Zur Erläuterung noch ein kleines Beispiel:

Beispiel: Sarah-Jeanne, mittlerweile eine Ritterin der Stufe 3./6., zieht durch den Wald. Plötzlich hört sie ein Knacken gefolgt von einem Surren. Sie reißt geistesgegenwärtig den am Arm getragenen Schild nach oben (INS-Probewertung geschafft). Nun würfelt sie auf ihre „Kampf mit Schild“-Fertigkeit mit einem Malus von +3 aufgrund der Entfernung. Sie würfelt eine 13, das reicht um ihr nun einen um 4 Punkte erleichterten (sie trägt einen Adarga) VW-Wurf zu gestatten. Sie schafft die Probe mit einer 7 und der Pfeil bleibt im Schild stecken. Aber irgendwo kam der Pfeil ja her und so sieht sich Sarah-Jeanne bald von einem großen, hässlichen Ork mit großer, hässlicher Keule bedrängt. Nach einer misslungenen Schildparade, gelingt dem Ork ein Treffer auf Sarah-Jeanne's linken Arm, der ja eindeutig vom Schild verdeckt wird. Sarah-Jeanne's Spieler jubiliert bereits innerlich, der Master sieht auf der Tabelle „LSK gegen Schuppenpanzer“ nach (der Adarga ist ein Lederschild), und verkündet 200 KAP und 14 BSP. Sarah-Jeanne trägt ein Kettenhemd, der SF am linken Arm beträgt somit 8(KH)+ 7(Schild) = 15. Wieder jubiliert der Spieler, weil: BSP kleiner gleich SF bedeutet keinen Treffer. Aber nun jubiliert der Master und verkündet strahlend, dass es sich bei dem Treffer um eine Prellung handelt (laut TT) und man sich deshalb doch eine Wunde eingefangen hat. Sarah-Jeanne's Spieler schmolzt und zahlt es dem Master in Gestalt des Ork mit einem „tödlichen Kopftreffer“ beim nächsten AW heim, was ihn tief in der Gewissheit, Thyron sei gerecht, bestätigt. Doch das letzte Lachen gehört dem Master: „...denk auch an die zusätzlichen KAP(k)/ZE durch deinen Schild...“

Monsterliste

An dieser Stelle sollen nun einige der bekanntesten, gängigsten Monster auf Tanaris aufgelistet werden, damit der Master einen ungefähren Eindruck davon bekommt, in welchem Bereich er seine Monster anzusiedeln hat. Die Zahlen sind absichtlich in einem gewissen Bereich „von...bis...“ angegeben, da natürlich auch innerhalb einer Monstergattung Unterschiede bestehen.

Um etwaiger Häme vorzubeugen: Es handelt sich hierbei nicht um eine Beschreibung oder Auflistung aller uns bekannten Monster auf Tanaris. Wir gehen davon aus, dass der fortgeschrittene Rollenspieler zu Hause mindestens sechs Bücher



Ork

TAK = 15-22 / SF-TYP = NK-KH / SF = 3-8 / BE = 6-14 / WDG = SW, S, LSK / AW = 14-20 / VW = 9-19 / BSP = je nach Waffe; KK-Zuschlag = +1 bis +3 / IW = 50-79 / KKB = 0-3 / VIP = 90-170 / KAP = 1150-1950; Bonus-KAP = 150-210 / INS = 14-22 / ST = 12-19 / RZ = 30/35/20/15, alle +5% / KEP-Stärke = 2-4 / Besonderes = nicht bekannt.

Troll

TAK = 17-25 / SF-TYP = WK-LR / SF = 4-6 / BE = 9-13 / WDG = 2*SSK / AW = 15-23 / VW = 10-22 / BSP = 3W10-15, ansonsten je nach Waffe; KK-Zuschlag = +2 bis +6 / IW = 50-71 / KKB = 1-5 / VIP = 120-250 / KAP = 1250-2250; Bonus-KAP = 180-280 / INS = 15-24 / ST = 17-24 / RZ = 40/45/15/15, alle +5% / KEP-Stärke = 2-4 / Besonderes = 2 Angriffe pro ZE (mit Klauen)

liegen hat, die sich allein mit Monstern beschäftigen und vier weitere, in denen zu diesen Geschöpfen auch noch etwas gesagt wird. Uns geht es hier alleine um eine spieltechnische Einordnung der üblichsten Kreaturen, die gerade deshalb ausgewählt wurden, weil sie eben jeder Rollenspieler kennt. Anhand dieser Werte kann dann jeder selber seine 600 Monster auf unser System umschreiben.

Zombie

TAK = 18-28 / SF-TYP = NK-KH / SF = 3-8 / BE = 7-12 / WDG = 1*SW, SW, S, LSK / AW = 1*10-15; 1*14-20 / VW = 9-19 / BSP = spez.; je nach Waffe; KK-Zuschlag = +1 bis +5 / IW = 52-85 / KKB = 1-3 / VIP = 90-200 / KAP = 1150-1950; Bonus-KAP = 160-300 / INS = 12-22 / ST = 16-22 / RZ = 35/40/20/10, alle +5% / KEP-Stärke = 2-4 / Besonderes = 1 Biss-Angriff pro ZE, Gegner muss BE machen. Bei Treffer: RZ-Wurf Nr.2; sonst -12 VIP pro ZE (Gift).

Löwe

TAK = 17-22 / SF-TYP = WK / SF = 4 / BE = 11-13 / WDG = 1*LSK, 1*SW / AW = 2*15-21; 1*12-18 / VW = 2*10-21 / BSP = 2*4W8+8, 1*5W8+10 / IW = 62-80 / KKB = 1-5 / VIP = 100-170 / KAP = 1250-2100; Bonus-KAP = 180-250 / INS = 16-27 / ST = 16-23 / RZ = 25/30/25/15, alle +5% / KEP-Stärke = 2-3 / Besonderes = 3 Angriffe pro ZE: 2 Klauen, 1 Biss.

Wächter, Räuber, Pirat etc. (Mensch)

Menschliche Gegner sollten Werte in ähnlicher Höhe bekommen wie die Helden in der Gruppe; je nach Situation mit kleiner Korrektur nach unten oder nach oben. Auch die Waffen können sich natürlich im ganzen vorhandenen Spektrum bewegen.

Schlange

TAK = 15-25 / SF-TYP = NK-SP / SF = 3-11 / BE = 6-15 / WDG = SW, 1*spez. / AW = 15-26, spez. / VW = 13-24 / BSP = 2W6, spez. / IW = 57-86 / KKB = 0-2 / VIP = 30-120 / KAP = 1400-2450; Bonus-KAP = 110-160 / INS = 18-28 / ST = 12-18 / RZ = 15/40/20/25, alle +5% / KEP-Stärke = 1-5 / Besonderes = bei Trefferwurf RZ-Wurf Nr.2, sonst -40 bis -90 KAP pro ZE; Spezialangriff: Umklammerung (bei großem Schlangeng): AW = 13-17; Verteidigung mit BE-Probe -2; bei „Treffer“ = 12 VIP und 80 KAP pro ZE, Befreiung nur mit KK-Probe +12.

Medusa

TAK = 18-30 / SF-TYP = WK-PP / SF = 4-12 / BE = 4-14 / WDG = 1*SSK, 1*spez. / AW = 2*16-25 / VW = 2*12-25 / BSP = 5W10+4 / IW = 55-96 / KKB = 1-4 / VIP = 160-400 / KAP = 1400-2500; Bonus-KAP = 190-350 / INS = 18-27 / ST = 17-28 / RZ = 55/40/50/50, alle +5% / KEP-Stärke = 3-5 / Besonderes = neben 2 Klauen auch noch 1 Blickangriff pro ZE; KF der Medusa (Wert=22); wenn gelungen, dann Blickkontakt mit INS +1 ausweichen. Bei Misslingen Versteinern (wie „Versteinern der Sonja“).