



# KAMPFSPICKZETTEL: DAS BIEST AUS DEM ORTSCHLAMM

Basilisken des Chaos

Beim Basilisken handelt es sich um eine fünf Meter lange Echse mit acht Beinen, die in klauenbewehrten Füßen enden. Das Biest besitzt einen breiten Kopf mit mächtigem Kiefer. Diese nachtsichtigen Wesen erschienen beim allerersten Einfall des Chaos und sind heute auf der ganzen Welt verbreitet, wenn auch selten. Auch sein Blick kann die Gegner in näherer Umgebung zu Stein erstarren lassen.

Bei diesem speziellen Biest handelt es sich um uraltes Wesen, welches durch Hexerei am Leben gehalten wurde. Daher sind seine Werte gegenüber dem Grundregelwerk abgeschwächt

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4*	25	15	45	55	15	10	-	17	23**	-	45

\* Rennen im Kampf (S.165): 12 Meter statt 8 dank „Geschwind“-Eigenschaft

\*\* kann bei misslungenen Willenskraft-Würfen das Wurfergebnis umkehren (Kaltblütig)

## KREATURENEIGENSCHAFTEN:

Biss +7, Geschwind, Giftig, Größe (Enorm), Immunität (Gift), Infiziert, Kaltblütig,

Nachtsicht, Rüstung 1, Schwanz +8, Tierhaft, Versteinernder Blick, Waffe +6

Fähigkeiten: Nahkampf (Zähne und Klauen!) 45, Einschüchtern 75

## Erste Sichtung

Initiative

- Größe "zierlich" z.B. Halbling: erweiterter Wurf gegen Entsetzen (3) (S. 340)
- Größe "normal" z.B. Zwerg, Elf, Mensch: erweiterter Wurf gegen Entsetzen (2) (S. 340)
- Misserfolg gegen Entsetzen: Erhalte Anzahl Demoralisiert-Zustände: Entsetzen-Wert + negative-EG
- Erfolg gegen Entsetzen: Würfele gegen Angst (2)
- Misserfolg gegen Angst: -1 EG bei allen Würfen geg. d. Kreatur. Sich annähern erfordert (+0) Besonnenheits-Wurf, wenn Kreatur sich nähert ebenfalls, sonst 1 Demoralisiert-Zustand

## Zug der Kreatur

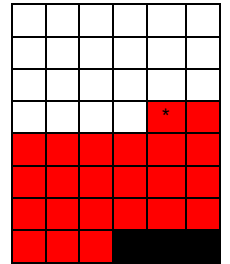
- Normaler Angriff, bei Treffer → Todesstoß (S. 340, S. 160)
- Kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Biss-Attacke machen +7
- Kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Schwanz-Attacke machen +8
- Kann für 1 Vorteil eine zusätzliche Niedertrampeln-Attacke machen +4
- Kann für alle Vorteile (mindestens 1) zusätzlich Versteinernder Blick einsetzen (EG Betäubt Zustände, ab 6 EG Ziel permanent versteinert)
- Kann sich komplett frei bewegen (Lösen nicht nötig (S. 340))

## Bei Angriff

- Wurf auf Nahkampf (45),
  - - Zustände
  - + Vorteile
  - Angriffsgrundschaden: Waffe +6 / Biss +7 / Schwanz +8 / Niedertrampeln +4

## LEBENSPUNKTE

(Abzug wenn getroffen:  
Rüstung 1 + WIB 5 = 6)



\* ab hier: Flucht oder Raserei, siehe Eigenschaft „Tierhaft“

Gegen normal große Gegner	Gegen kleine Gegner
Auf Charakter in Angst zugehen führt zu Besonnenheitsprobe für diesen.	Auf Charakter in Angst zugehen führt zu Besonnenheitsprobe für diesen.
SC erhält -4 EG auf Parieren wg. Größe (S. 340)	SC erhält -6 EG auf Parieren wg. Größe (S. 340)
<b>Bei Treffer durch Kreatur</b>	
<b>Angriffsgrundschaden + (EG ODER Einerstelle des Würfelwurfes (Verwundend))</b>	
<b>Doppelter Schaden:</b> nach allen anderen Modifikatoren berechnet	
Verteidiger muss herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen oder erhält einen Vergiftet-Zustand (Giftig, Seite 169).	
Verteidiger muss einfachen (+40) Ausdauer-Wurf bestehen oder er fängt sich eine Schwärende Wunde ein (Infiziert, Seite 187).	
<b>Todesstoß:</b> kann in das Feld des letzten getroffenen Ziels ziehen und das nächste Ziel angreifen (max. KG Bonus), jeden max. 1-mal	

## Zug der SC

- Falls In Angst: Wurf wiederholen (+ Vorteil), bis EG die Angst-Stufe erreichen. Nähern nur bei gelungener Besonnenheitsprobe möglich.
- Falls Demoralisiert: SC muss versuchen sich zu verstecken. Sobald nicht mehr gebunden, Besonnenheits-Wurf → EG Zustände entfernen, plus nach einer vollen Runde im Versteck wird ein zusätzlicher Zustand entfernt.

Nahkampfangriff	Fernkampfangriff
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ +10 wg. Größe (S. 340)</li> <li>○ +20 wenn umzingelt 2 zu 1, +40 wenn 3 zu 1 (S. 161)</li> <li>○ - Zustände</li> <li>○ + Vorteil</li> <li>○ - 1 EG wenn Angreifer noch in Angst oder Entsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ +20 wg. Größe (S. 161)</li> <li>○ (Optional: -20 falls Ziel in Nahkampf verwickelt)</li> <li>○ - Zustände</li> <li>○ + Vorteil</li> <li>○ - 1 EG wenn Angreifer noch in Angst oder Entsetzen</li> </ul>

# Kampfmodifikatoren aus Größe

## Doppelter Schaden gegen Kleinere

Alle von einer größeren Kreatur angerichteten Schäden werden mit der Anzahl der Stufen multipliziert, um die sie größer ist (also x2 bei zwei Stufen, x3 bei drei Stufen usw.); dieser Multiplikator kommt nach allen anderen Modifikatoren zur Anwendung.

## Niedertrampeln

Kreaturen, die größer sind als ihre Gegner, können ein Niedertrampeln als einzelne Freie Attacke durchführen, indem sie 1 Vorteil ausgeben. Niedertrampeln beschreibt, dass sie um sich treten, stampfen, mit purer Masse zermahlen oder kleinere Gegner einfach aus dem Weg schlagen. Diese Attacke verwendet Nahkampf (Waffenlos) und hat einen Schaden, der dem Stärke-Bonus +0 entspricht.

## Todesstoß (S. 340, S. 160)

Bei allen erfolgreichen Treffern gegen kleinere Ziele kommt die Sonderregel Todesstoß zur Anwendung, selbst wenn das Ziel überlebt (siehe Seite 160). Die Kreatur kann sich an die Stelle bewegen, die zuvor der getroffene Gegner innehatte, und einen weiteren Gegner attackieren, sofern dort ein solcher vorhanden ist. Du kannst dies eine Anzahl von Malen tun, die deinem Kampfgeschick-Bonus entspricht, und darfst im gleichen Zug den gleichen Gegner nicht mehr als einmal attackieren.

## Verwundend gegen kleinere

Wenn die Kreatur 1 Stufe größer ist, kann zur Bestimmung des Schadens entweder die Einerstelle des Würfelwurfes oder die EG verwenden, je nachdem, was höher ist. Wenn du bei deinem Trefferwurf zum Beispiel eine 34 gewürfelt hast und eine 52 brauchtest, um zu treffen, dann kannst du entweder die EG nehmen, die in diesem Fall 2 sind, oder die Einerstelle des Würfelwurfes, was 4 ist. Eine stumpfe Waffe kann niemals verwundend sein.

## Wichtig gegen 2 oder mehr Stufen kleiner

Wenn die Kreatur 2 oder mehr Stufen größer ist, erhalten ihre Waffen die Qualität Wichtig. Wenn sie einen Gegner trifft, wird das Resultat des Würfels für die Einerstelle zu jedem Schaden hinzuaddiert, den eine wichtige Waffe verursacht. Eine stumpfe Waffe kann niemals zugleich wichtig sein (Stumpf hat Vorrang).

# Beschreibungen der übrigen Kreatureigenschaften

## Geschwindigkeit

Die Kreatur hat eine hohe Geschwindigkeit, vielleicht, weil sie ein Vierbeiner ist oder besonders lange Beine hat. Multipliziere die Rennenbewegung bei Rennen mit 1,5.

## Giftig (Herausfordernd)

Die Attacken der Kreatur sind giftig oder vergiftet. Wann immer es durch sie zu LP-Verlusten kommt, muss der betroffene Gegner einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen oder erhält einen Vergiftet-Zustand (Seite 169).

## Immunität (Gift)

Die Kreatur ist völlig immun gegen bestimmte Arten von Schaden, seien es Gift, Magie oder Elektrizität. Jeglicher Schaden dieser Art, einschließlich durch eine Kritische Verletzung, wird ignoriert.

## Infiziert

Die Kreatur oder ihre Waffen bergen eine böse Infektion. Wenn ein lebender Gegner LP verliert, muss er einen einfachen (+40) Ausdauer-Wurf bestehen oder er fängt sich eine Schwärende Wunde ein (siehe Seite 187).

## Kaltblütig

Die Kreatur ist kaltblütig und reagiert langsam. Sie kann bei misslungenen Willenskraft-Würfen das Wurfresultat umkehren.

## Nachtsicht

Die Kreatur in natürlicher Dunkelheit gut sehen. Vorausgesetzt, dass es zumindest eine schwache Lichtquelle gibt (sei es Sternenlicht, Mondlicht oder Biolumineszenz), kannst du pro Stufe in Nachtsicht 20 Meter weit sehen. Zudem erhöht sich für dich die Beleuchtungsdistanz jeder Lichtquelle pro Stufe in Nachtsicht um 20 Meter.

## Tierhaft

Die Kreatur ist nicht zu höherem Denken oder Sprache in der Lage. Sie meidet Feuer und erhält einen Demoralisiert-Zustand, wenn sie davon getroffen wird. Zur Verteidigung verwendet sie nur die Ausweichen-Fähigkeit. Wenn sie mehr als die Hälfte ihrer LP verliert, wird sie versuchen zu fliehen, sofern sie nicht ihre Jungen schützt, in die Enge getrieben ist oder die Eigenschaft Territorial besitzt. Sollte mindestens einer dieser Umstände zutreffend sein, verfällt sie, statt zu fliehen in Raserei (siehe Seite 190). Tierhafte Kreaturen haben keinen Charisma-Wert. (Anmerkung des Erstellers: rein theoretisch ist das Biest somit nicht zu töten, da es ab der Hälfte verlorener LP wegläuft, schneller ist als jeder SC dank Geschwindigkeit und nicht gebunden werden kann dank seiner Größe...)

## Raserei

Die Kreatur wird immun gegen Effekte von Psychologie, wird weder fliehen noch sich zurückziehen, egal was geschieht. Die Kreatur muss sich stets so schnell wie möglich auf den nächsten Gegner zubewegen, um ihn attackieren zu können. Sie kann nur noch Kampfgeschick-Würfe ablegen, oder Athletik-Würfe zum möglichst schnellen Erreichen des Feindes. Die Kreatur darf in jeder Runde als Freie Handlung einen Nahkampf-Wurf durchführen. Außerdem +1 auf Stärke-Bonus. Kreatur bleibt in Raserei, bis entweder alle Feinde im Sichtbereich erledigt sind oder sie den Zustand Betäubt oder Bewusstlos erhält. Wenn die Raserei vorbei ist, erhält sie automatisch 1 Erschöpft-Zustand.

## Versteinernder Blick

Der Blick der Kreatur kann Fleisch in Stein verwandeln. Als ihre Handlung kann sie all ihre Vorteile (mindestens 1) ausgeben, um den Blick einzusetzen.

Die Kreatur führt einen Vergleichenden Ballistische Fertigkeit/Initiative-Wurf durch und addiert 1 EG pro eingesetzten Vorteil hinzu. Ihr Gegner erhält pro 2 EG, um die sie gewinnt, 1 Betäubt-Zustand. Wenn sie um mit mindestens 6 EG gewinnt, wird ihr Ziel dauerhaft zu Stein verwandelt.

Wenn das Ziel ein Zauberer ist, kann dieser statt gegen die Initiative für Sprache (Magick) würfeln, was repräsentiert, dass er sich mit einem Gegenzauber verteidigt.