

# Finsterland

## BESTIEN UND ANDERE KREATUREN

von Georg Pils

Passend zu den Regeln für Tiere werden hier die Regeln für Bestien vorgestellt. Zusätzlich findet man hier die Vorgaben für verschiedene, nur im Finsterland vorkommende Wesen, wie sie in der Wiki vorgestellt werden. Lesen Sie deren Beschreibungen unter <http://finsterland.wikia.com/wiki/Wesen> nach.

<b>Bär</b>	Als Bewegung und Aktion kann der Bär sein Ziel packen und beißen. Dazu führt er einen Angriff mit zwei Würfeln weniger durch. Trifft diese Attacke, kann das Ziel in seiner nächsten Runde das Feld nicht verlassen und hat zwei Würfel weniger bei Versuchen, zu parieren oder auszuweichen. Der Bär hat zwei Würfel mehr beim Klettern und Schwimmen.
<b>Elefant</b>	Der Elefant kann als Aktion, Reaktion und Bewegung durch drei Felder durch trampeln. Jedes Ziel im Bereich wird von ihm angegriffen. Jede Runde kann er einen Angriff als freie Aktion durchführen. Dieser wird mit vier Würfeln weniger gemacht und verursacht einen Würfel Schaden.
<b>Hai</b>	Die Bestie kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Sie kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann sie an Land nicht überleben. Wird der Hai unbewaffnet angegriffen, erleidet der Angreifer vier Punkte Schaden. Haie haben vier zusätzliche Würfel, um Ziele per Geruchssinn zu entdecken.
<b>Krokodil</b>	Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann das Krokodil eine Todesrolle durchführen. Dieser Angriff wird mit sechs Würfeln weniger durchgeführt. Gelingt er, verliert das Ziel einen Tod-Punkt. Es kann diese Attacke einmal pro Szene versuchen. Das Krokodil hat zwei Zusatzwürfel beim Verstecken.
<b>Löwe</b>	Der Löwe hat zwei zusätzliche Würfel, um Gegner einzuschüchtern. Kämpft der Löwe gemeinsam mit anderen Löwen, erhalten alle vier zusätzliche Lebenspunkte.
<b>Nashorn</b>	Das Nashorn verursacht in der Runde, in der es ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen. Als Reaktion kann es seine Panzerung um vier Punkte erhöhen.
<b>Nilpferd</b>	Das Nilpferd kann als Aktion, Reaktion und Bewegung durch drei Felder durch trampeln. Jedes Ziel im Bereich wird von ihm angegriffen. Es erhält vier zusätzliche Würfel, um sich im Wasser zu verstecken.
<b>Tiger</b>	Der Tiger hat zwei Zusatzwürfel beim Verstecken. Greift er aus dem Hinterhalt an, verursacht er vier zusätzliche Schadenspunkte bei seiner ersten Attacke.
<b>Wal</b>	Die Bestie kann eine Szene lang unter Wasser bleiben. Sie kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann sie an Land nicht überleben.

Die folgende Liste ist eine Übersicht der besonderen Finsterländer Tiere und Bestien. Diese Tiere können auch Elemente von Dämonen sein.

Laiche	–	Tier 3
Lucophage	–	Bestie 1
Navalaxe	–	Bestie 6
Olafrakt	–	Bestie 2
Panzerwal	–	Bestie 6
Seerber	–	Bestie 4
Steinspringer	–	Tier 4
Sullhorn	–	Tier 3
Tarasischer Hornlöwe	–	Bestie 2
Tatzelwurm	–	Tier 3
Traumfalke	–	Tier 1
Trikeph	–	Tier 4
Varaxe	–	Bestie 5
Zyge	–	Bestie 3

<b>Laiche</b>	Laichen heilen am Anfang jeder ihrer Runden sechs Lebenspunkte bis sie tot sind. Treffen sie im Nahkampf, können sie ihre nächste Aktion und Bewegung ausgeben, um einen Teil des Ziels zu absorbieren. Dadurch verliert das Ziel zwei Würfel auf sämtliche Aktionen, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird oder es ihm gelingt, der Laiche Schaden zuzufügen. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann die Laiche einen Schwarm gleicher Stufe beschwören. Diese Fähigkeit kann einmal pro Szene eingesetzt werden.
<b>Lucophage</b>	Im Feld, in dem sich der Lucophage befindet, haben alle Kreaturen, die nicht im Dunklen sehen können, zwei Würfel weniger auf ihre Angriffe, Paraden und Versuche, auszuweichen. Als Reaktion kann der Lucophage einmal pro Szene einen Tod-Punkt ausgeben, um alle Ziele innerhalb von zwei Feldern zu blenden. Dadurch verlieren sie zwei Würfel auf alle Handlungen, bis ihnen Erste Hilfe geleistet wird. Lucophagen erhalten zwei zusätzliche Würfel, wenn sie versuchen, sich durch enge Stellen durchzuzwängen.
<b>Navalaxe</b>	Die Bestie kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Sie kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann sie an Land nicht überleben. Verursacht sie mit einem Angriff mehr als doppelt so viel Schaden, wie das Ziel ST hat, wird es verschlungen. Solange es in der Navalaxe ist, verliert es am Anfang jeder Runde zwei Lebenspunkte ohne Schutz. Alle Aktionen werden mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Angriffe aus dem Inneren der Navalaxe ignorieren die Panzerung der Kreatur. Verliert die Navalaxe einen Tod-Punkt, speit sie sämtliche verschlungenen Wesen aus. Die Navalaxe hat vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, versteckte Gegner zu entdecken.
<b>Olafrakt</b>	Dieses Tier kann fliegen. Befindet sich ein Charakter am Anfang seines Zuges im selben Feld wie der Olafrakt, muss dieser eine Probe auf (eST+eWK+Medizin) machen, um dort zu bleiben. Gelingt die Probe nicht, muss er eine Bewegung verwenden, um den Bereich zu verlassen. Als Aktion und Reaktion kann die Bestie einem Ziel im Nahkampf einen Schadenswürfel ohne Schutz zufügen. Diese Handlung kann einmal pro Szene durchgeführt werden. Man will nicht zu genau wissen, was den Schaden anrichtet.

<b>Panzerwal</b>	Die Bestie kann eine Szene lang unter Wasser bleiben. Sie kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann sie an Land nicht überleben. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann sich der Panzerwal vier Felder weit in einer geraden Linie bewegen und angreifen. Diese Attacke ignoriert Schutz. Einmal pro Szene kann der Panzerwal als Aktion, Reaktion oder Bewegung einen Tod-Punkt zurück erhalten, wenn er in dieser oder der vorigen Runde einem Gegner einen Tod-Punkt genommen hat.
<b>Seerber</b>	Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Seerberer können als Reaktion mit ihrem Schweif zuschlagen. Dieser Angriff wird mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Auch der Schaden ist um einen Würfel geringer. Dafür können sie damit auch ein angrenzendes Feld angreifen. Als Aktion und Bewegung können sie sich drei Felder weit bewegen. Jedes Ziel in den durchquerten Feldern muss eine Probe auf (eST+Koordination) bestehen, um nicht umzufallen.
<b>Steinspringer</b>	Je nach Form besitzt der Steinspringer drei der folgenden Fähigkeiten: Er kann fliegen. Er verursacht in der Runde, in der er ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen. Er kann sich unterirdisch so schnell bewegen, wie an der Oberfläche und kann sich durch Stein und Erde normal bewegen. Er kann im Dunklen sehen und erhält vier zusätzliche Würfel beim Entdecken von versteckten Zielen. Er kann als Reaktion einen Angriff durchführen, der drei Schadenspunkte verursacht. Seine Angriffe ignorieren zwei Punkte Panzerung, wenn er auf seine nächste Reaktion verzichtet.
<b>Sullhorn</b>	Als Aktion kann das Sullhorn einen ohrenbetäubenden Pfiff ausstoßen. Wer sich innerhalb eines Feldes befindet, verliert seine nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung nach eigener Wahl. Diese Fähigkeit kann einmal pro Szene genutzt werden. Versucht man, ein Sullhorn anzugreifen, muss man jeden 10er beim Trefferwurf noch einmal werfen. Das zweite Ergebnis zählt. Das Sullhorn erhält zwei zusätzliche Würfel bei Angriffen gegen Tiere.
<b>Tarasischer Hornlöwe</b>	Der Hornlöwe hat zwei zusätzliche Würfel, um Gegner einzuschüchtern. Er verursacht in der Runde, in der er ein Feld betritt, vier zusätzliche Punkte Schaden bei Angriffen. Gibt er eine Reaktion oder Bewegung auf, kann ein angegriffener Gegner in dieser Runde nur ausweichen. Eine Parade ist unmöglich.
<b>Tatzelwurm</b>	Wer einen Tatzelwurm unbewaffnet angreift, verliert vier Lebenspunkte ohne Schutz. Dieser Effekt greift nicht, wenn man immun gegen Gift ist. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann ein Tatzelwurm alle Ziele in kurzer Reichweite mit einem Feuerangriff attackieren. Dieser wird mit zwei Würfeln weniger als der normale Angriff durchgeführt. Man kann ihm nur ausweichen. Die Hälfte des Schadens von Angriffen durch Tatzelwürmern ist Feuerschaden.
<b>Traumfalke</b>	Diese Kreaturen können fliegen. Versucht man sie anzugreifen, muss man eine Probe auf (eWK+Überzeugen) bestehen. Scheitert man bei dieser Probe, kann man das Tier nicht attackieren. Der Traumfalke erhält einen Schadensbonus von vier Punkten für seine nächste Runde, wenn er den Angreifer attackiert. Diese Wesen ignorieren Wände bei ihrer Bewegung.
<b>Trikeph</b>	Der Trikeph ignoriert Angst und K.O. Er kann fliegen. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann das Tier drei Felder weit ziehen und dann ein Ziel angreifen. Dieser Angriff wird mit zwei zusätzlichen Würfeln durchgeführt. Danach zieht der Trikeph zwei Felder. Dieser Angriff kann einmal pro Szene durchgeführt werden. Seine Alliierten erhalten für ihre nächste Attacke zwei Zusatzwürfel.
<b>Varaxe</b>	Verursacht sie mit einem Angriff mehr als doppelt so viel Schaden, wie das Ziel ST hat, wird es verschlungen. Solange es in der Varaxe ist, verliert es am Anfang jeder Runde zwei Lebenspunkte ohne Schutz. Alle Aktionen werden mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Angriffe aus dem Inneren der Varaxe ignorieren die Panzerung der Kreatur. Verliert die Varaxe einen Tod-Punkt, speit sie sämtliche verschlungenen Wesen aus. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann die Varaxe mit allen drei Köpfen gleichzeitig angreifen. Dadurch wird das Ziel zu Boden geworfen. Dieser Angriff ignoriert vier Punkte Schutz und hat ein Feld Reichweite. Er kann erst wieder durchgeführt werden, wenn die Varaxe einen Tod-Punkt verloren hat.
<b>Zyge</b>	Sie erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Springen. Die Zyge erhält vier zusätzliche Würfel beim Tragen oder Ziehen von Lasten. Trifft sie einen Gegner mit einem Nahkampfangriff, kann sie eine Reaktion oder Bewegung aufgeben, um ihn zu Boden zu werfen.