

lvl 4: Biestform I

klein oder medium, Klettern, Schwimmen, Fliegen bis 6 sq, Dunkelsicht, Dämmerlicht, Geruchssinn übernommen

klein: +2 GES, +1 nat RK, medium: +2 STR, +2 nat RK

lvl 6: Biestform II

winzig oder groß, Klettern, Schwimmen, Fliegen bis 12 sq, Dunkelsicht, Dämmerlicht, Geruchssinn, Ergreifen, Anspringen, Zufallbringen übernommen

winzig: +4 GES, -2 STR, +1 nat RK, groß: +4 STR, -2 GES, +4 nat RK

lvl 8: Biestform III

ganz winzig oder riesig, Klettern, Schwimmen, Fliegen bis 18 sq, Durchgraben bis 6 sq, Blindsicht, Dunkelsicht, Dämmerlicht, Geruchssinn, Ergreifen, Anspringen, Zufallbringen, Würgen, Wüten, Jet, Gift, Zertrampeln, Einspinnen, Rake übernommen

ganz winzig: +6 GES, -4 STR, +1 nat RK, groß: +6 STR, -4 GES, +6 nat RK

Biester:

ganz winzig:

Fledermaus (8 sq, Blind, Biss d3)

winzig:

Falke (12 sq, Däm, Ger, 2 Klauen d4)

Affe (6 sq Klettern, Däm, Biss d3)

Ratte (3 sq Klettern Schwimmen, Däm, Ger, Biss d3)

Schnappschildkröte (4 sq Schwimmen, Däm, Ger, Biss d3)

klein:

Hund (8 sq, Däm, Ger, Biss d4)

Adler (16 sq, Däm, Biss d4, 2 Klauen d4)

Zitteraal (6 sq, Däm, Biss d6, sek -5 Schwanz d6 Elektrizität)

medium:

Schwarzbär (8 sq, Däm, Ger, Biss d4, 2 Krallen d4)

Gepard (10 sq, Däm, Ger, Biss d6 Zufallbringen, 2 Krallen d3)

Leopard (6 sq, Däm, Ger, Biss d6 Ergreifen, 2 Krallen d3, Anspringen, Rake)

Schimpanse (6 sq Klettern, Däm, Ger, 2 Rammen d4)

Deinonychus (12 sq, Däm, Ger, Biss d6, 2 Klauen d8, sek. -5 Vorderkrallen d4, Anspr)

Knochenhecht (12 sq, Däm, Biss d6)

Kalamar (12 sq, 48 sq Jet, Däm, Biss d3, Tentakel d4 Ergreifen)

groß (2 sq):

Arsinothierium (6 sq, Däm, Ger, Zertr, Hörner 4d8) -> V1 (8d8), V2 (12d8)

Schreckensgorilla (6 sq Klettern, Däm, Ger, Biss d6, 2 Krallen d4, 2 sq RW)

Smilodon (8 sq, Däm, Ger, Biss 2d6 Ergreifen, 2 Krallen 2d4 Ergreifen

Anspringen, Rake)

Pferd (10 sq, Däm, Ger, sek 2 Hufen -5 d4)

Oktopus (6 sq, 40 sq Jet, Däm, Biss d8, 8 Tentakel d4, 2 sq RW, Tentakel RW 4 sq)

Schreckensfledermaus (8 sq, Blind, Biss d8)

Pteranodon (10 sq, Däm, Ger, Biss 2d6, 2 sq RW)

riesig (3 sq):

Allosaurus (10 sq, Däm, Ger, Biss 2d6, 2 Krallen d8, Anspringen, Rake, 3 sq RW)

Mastodon (8 sq, Däm, Ger, Hörner 2d8, Rammen 2d6, Zertrampeln, 3 sq RW)

Stegosaurier (6 sq, Däm, Ger, Zertr, Schwanz 4d6 Niederwerfen, 3 sq RW)

Elasmosaurus (10 sq, Däm, Ger, Biss 2d8, 4 sq RW)

Riesenkalamar (12 sq, 52 sq Jet, Däm, Biss 2d6, 2 Arme d6, Tentakel 4d6 Ergreifen, Würgen, 3 sq RW, Tentakel RW 6 sq)

Riesennilpferd (10 sq, Däm, Biss 4d8 Ergreifen, Zertrampeln) -> V1 (8d8), V2 (12d8)

lvl 6: Elementarform I

lvl 8: Elementarform II

lvl 10: Elementarform III (immun blutend, kritische Treffer, hinterhältiger Angriff)

lvl 12: Elementarform IV (DR 5/-)

Luft	Erde	Feuer	Wasser
+2 GES, +2 nat RK, 12 sq Fliegen, Dunkel, Wirbelwind Rammen d4	+2 STR, +4 nat RK, Dunkel, Erdgleiten, Drücken Rammen d6	+2 GES, +2 nat RK, Dunkel, Feuerres 20, Eisschwäche, Brennen Rammen d4 Brennen	+2 CON, +4 nat RK, 12 sq Schwim, Dunkel, Vortex Rammen d6
+4 GES, +3 nat RK, d6	+4 STR, +5 nat RK, d8	+4 GES, +3 nat RK, d6	+4 CON, +5 nat RK, d8
+4 GES, +4 nat RK, +2 STR, 2* d8	+6 STR, +6 nat RK, -2 GES, +2 CON, 2* 2d6	+4 GES, +4 nat RK, +2 CON, 2* d8	+6 CON, +6 nat RK -2 GES, +2 STR, 2* d8
+6 GES, +4 nat RK, +4 STR, 2* 2d6	+8 STR, +6 nat RK, -2 GES, +4 CON, 2* 2d8	+6 GES, +4 nat RK, +4 CON, 2* 2d6	+8 CON, +6 nat RK -2 GES, +4 STR, 2* d6

für Formwandeln:

Selbstverwandlung: übernehmen Dunkelsicht, Dämmsicht, Geruchssinn, Schwimmen 6 sq, klein: +2 GES, medium: +2 STR

Biestform IV: winzig oder groß magisches Biest, Bewegung voll, Erschütterungssinn, Odemwaffe, Gift, Brüllen, Stacheln, Zufallbringen, 20 Resistenz, Schwäche

Winzig: +8 GES, -2 STR, +3 nat RK

Klein: +4 GES, +2 nat RK

Medium: +4 STR, +4 nat RK

Groß: +6 STR, -2 GES, +2 KON, +6 nat RK

winzig:

klein:

Aurumvorax (6 sq, 2 sq Graben, Resistenz 20 Gift, Biss d6 Ergreifen, 4 Krallen d4, Rake)

medium:

Aranea (10 sq, 6 sq Klettern, Dunkel, Biss d6 + Gift d3 STR 6 Runden, Netz)

Bunyip (10 sq Schwimmen, Dunkel, Geruch, Biss d8, Brüllen, Wut)

groß:

Ankheg (6 sq, 4 sq Graben, Dunkel, Erschütt, Biss 2d6 + 1d4 Säure Ergreifen)

Catoblepas (8 sq, Dunkel, Biss 3d6, Hörner 2d8, 2 Hufen d8, alle d4 Runden Odemwaffe 12 sq Trichter Gift d6 KON 6 Runden, 3 Proben, Trampeln)

Schimäre (10 sq Flug, Dunkel, Geruch, Biss 2d6, Biss d8, Hörner d8, 2 Krallen d6, alle d4 Runden Odemwaffe 8 sq Linie oder 4 sq Trichter, 6d8 Reflex halbiert Schadensart nach Kopffarbe)

Dragonne (6 sq Flug, Dunkel, Geruch, Biss 2d6, 2 Krallen 2d4, Anspringen, Brüllen)

Drachenpferd (24 sq Flug, 2 Hufen 2d6 + 1d6 Elektrizität, RW 2 sq, alle d4 Runden Odemwaffe 6 sq Trichter 10d6 Kälte oder Nebel erschaffen)

Riesenadler (16 sq Flug, Dämmer, Biss d6, 2 Krallen d8)

Girallon (8 sq Klettern, Dunkel, Geruch, Biss d6, 4 Krallen d4)

Gorgone (6 sq, Dunkel, Geruch, Hörner 2d8, 2 Hufen d6, Trampeln, Odemwaffe petrifiziert, nachlesen)

Greif (16 sq Flug, Dunkel, Geruch, Biss d6, 2 Klauen d6, Anspringen, Rake)

Mantikor (10 sq Flug, Dunkel, Geruch, Biss d8, 2 Klauen 2d4)

Drachenform III: Riesiger Drache, +10 STR, +8 KON, +8 nat RK, 24 sq Fliegen, Blindsicht, Dunkelsicht (24 sq), Odemwaffe alle d4

Runden 12d8 Schaden (Reflex halbiert) 20 sq Linie oder 10 sq Trichter, Schadensreduktion 10/Magie, Furchteinflössende Präsenz (Rettungswurf nach Zaubern), Immunität ein Element, Biss 2d8, zwei Krallen 2d6, Flügel d8, Schwanz 2d6, zusätzlicher Bewegungsbonus je nach Drachenart

Riesenform II: +8 STR, -2 GES, +6 KON, +6 nat RK, Dämmsicht, +2 sq Geschwindigkeit, übernimmt Schwimmen, Dunkelsicht, Regeneration 5, Felswerfen, Resistenz, Immunität, Schwäche

groß:

Troll (6 sq, Dunkel, Geruch, Regen 5 Säure Feuer, Biss d8, 2 Krallen d6)