



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Dein Schlangenleib windet sich elegant durch das Unterholz, als deine Beute rasch näher kommt. Ahnungslos trottet diese Kreatur den Pfad entlang und deine zwei Schlangenköpfe verfolgen sie mit gierigen Blicken, bereit dazu, blitzschnell zuzustoßen und dieses Wesen mit deinem gefährlichen Gift zu töten...

Amphisbaena

Beschreibung: Die Amphisbaena ist eine zweiköpfige Schlange von enormer Körperlänge, die ohne Probleme weit größere Gegner entweder erdrosseln oder aber mit ihrem gefährlichen und absolut tödlichen Gift überwinden kann. Sie lauert zumeist verborgen im Unterholz, um dann völlig überraschend hervorzuschnellen und ihre Beute rasch zu besiegen und zu verschlingen.

Angriff: 40%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 30%
Schaden: 6W10	Essenz: 100	Initiative: 5

Besonderheiten: Die Amphisbaena kann vor dem Beginn des Kampfes dreimal ihr Gift speien: (Angriff 25%, dann 35% und zuletzt 50%), das einen Schaden von jeweils 5W10 Punkten verursacht (keine Abwehr möglich)! Die Amphisbaena kann durch ihre zwei Köpfe auch zweimal pro Sequenz angreifen! Eine Amphisbaena kann in der ersten Sequenz einen **Überraschungsangriff** durchführen (Angriff 50%); gelingt dieser (Abwehr möglich), so beginnt sie ihren Gegner zu erdrosseln: Dieser verliert jeweils 10% auf Angriff/Abwehr und erhält automatisch 2W10 Punkte Schaden pro Sequenz! Das Gift der Amphisbaena verursacht bei jedem gelungenen Angriff mit einer 25%-Chance zusätzliche 5W10 Punkte Essenzverlust!

Im **Wald** gewinnt die Amphisbaena 10% bei den Werten Angriff/Abwehr, in den **Bergen** verliert sie 10% bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Lange schon war es her, seit sich zum letzten Male ein Wesen in die Nähe deines Lagers gewagt hatte, in dem die Knochen vieler unglücklicher Wesen verstreut lagen; doch du hörst eindeutig jemanden näherkommen und wälzt deinen gewaltigen, geschuppten Leib herum, um dieser willkommenen Beute entgegenzutreten...

Basilisk

Beschreibung: Der Basilisk ist eine grauerregende Kreatur, die sich auf einem Schlangenleib durch die Lande windet und auf ihrem Weg Tod, Verderben und Verzweiflung verbreitet. Im weiten Umkreis um dieses Wesen erstickt alles Leben, denn sein giftiger Odem verpestet die Luft, so dass auf lange Zeit nichts mehr dort existieren kann, wo sich der Basilisk aufhielt.

Angriff: 40%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 35%
Schaden: 6W10	Essenz: 120	Initiative: 4

Besonderheiten: Der Basilisk kann am Ende jeder Sequenz zusätzlich zum normalen Angriff einen **giftigen Odem** ausstoßen (**Angriff 65%**), der seinen Gegner **2W10** Punkte an Essenz kostet (**keine Abwehr möglich!**)! Gelingt dem Basilisken zweimal hintereinander sein Angriff (misslungene Abwehr), dann hat er seinen Gegner **vergiftet**, so dass dieser gelähmt wird und jeweils **10%** für die kommenden **1W10** Sequenzen bei Angriffs- und Abwehrwert verliert! Die **harten Schuppen** des Basilisken verleihen im besonderen Schutz (Erfolgswert **35%**), so dass er bei normalen Angriffen eventuell nur halben Schaden hinnimmt!

Im **Sumpf** gewinnt der Basilisk **10%** bei den Werten Angriff/Abwehr, im **Wald** verliert er **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du wälzt deinen riesigen Körper aus dem Wasser heraus, um auf Beutejagd zu gehen. Nichts und niemand kann sich dir in den Weg stellen und überleben, denn neben deiner harten Schuppenhaut und den harten Stacheln, die deinen Körper schützen, besitzt du eine unnatürliche Stärke, Gift und einen wirklich verheerenden Feuerodem...

Peluda

Beschreibung: Der Peluda ist eine uralte Kreatur, deren Rücken bedeckt ist mit unzähligen eisenharten Stacheln, die vor Gift triefen, er hat vier geschuppte Beine, einen langen Schlangenhals mit einem drachenähnlichen Schädel und einen peitschenförmigen Schwanz. An diesem abscheulichen Geschöpf ist nahezu alles tödlich...

Angriff: 30%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 20%
Schaden: 8W10	Essenz: 160	Initiative: 3

Besonderheiten: Der Peluda kann seine **Giftstacheln** in jeder Sequenz als zusätzlichen Angriff abfeuern (**Angriff 25%**, **Schaden 2W10**); trifft er (**Abwehr möglich**), so verursacht das Gift in den folgenden Sequenzen immer automatisch jeweils **1W10** Punkte an Schaden! Der Peluda kann statt seines normalen Angriffs einen **Feuerstrahl** ausstoßen (**Angriff 45%**), der **6W10** Punkte Schaden verursacht (**Abwehr möglich**); falls der Gegner abwehrt, so verursacht die Hitze dennoch **2W10** Punkte Essenzverlust! Die harten **Schuppen** des Peluda sorgen für besonderen Schutz: Bei jedem erfolgreichen Angriff seines Gegners prallt der Schaden bei einer **10** auf dem **W10** einfach wirkungslos ab!

Der Peluda erhält **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr im **Fluss/See**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du hast deine heimatliche Sphäre der endlosen Schrecken verlassen, um deine grauenhaften Spiele in dieser Welt der schwachen und weichen Kreaturen zu treiben. Und du musst auch nicht lange suchen, bis du einen Gegner findest, der verspricht, dir für kurze Zeit deine Langeweile zu vertreiben....

Dämon

Beschreibung: Der diabolische Dämon ist eine Kreatur aus einer anderen Sphäre, von wo aus er sich aufmacht, die Wesen dieser Welt zu unterjochen. Dämonen können in nahezu allen Gestalten erscheinen, doch eines ist ihnen allen gemeinsam, nämlich die unsägliche Fähigkeit, Zauber zu weben und ihre Gegner, egal wie stark sie sein mögen, damit zu bezwingen.

Angriff: 50%	Kritischer Treffer: 5%	Abwehr: 45%
Schaden: 4W10	Essenz: 80	Initiative: 8

Besonderheiten: Der Dämon besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **80%** besitzen (der Dämon kann dennoch normal angreifen): **Dämonischer Sprung:** erlaubt gleich zu Beginn des Kampfes einen nicht abgewehrten Angriff des Dämons; **Dämonenfeuer:** verursacht beim Gegner **8W10** Punkte Essenzverlust; **Dämonische Aura:** gestattet dem Dämon **4W10** Punkte Schutz vor Schaden für **1W10** Sequenzen; **Dämonenhand:** verursacht beim Gegner **1W10** Sequenzen doppelten Schaden und gibt dem Dämon **+10%** auf seinen Angriff; **Dämonische Heilung:** erlaubt dem Dämon eine Heilung mit **4W10** Essenzpunkten.

Der Dämon erhält **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr in den **Höhlen**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Zusammen mit dem brodelnden und blub-bernden Morast steigst du in die Höhe, empor vom Grund des widerwärtigen Sumpfes, der dein Zuhause ist. Jemand hat sich in deine Heimat der Nebelschwaden, giftigen Gase und des trügerischen Untergrunds verirrt und du bist dir sicher, dass es der letzte Fehler im Leben dieser Kreatur sein wird...

Bunyip

Beschreibung: Der Bunyip ist ein abstoßendes Geschöpf, dessen Aussehen eigentlich jeglicher Beschreibung spottet... Sein Kopf ähnelt dem eines gewaltigen Bluthundes, es besitzt einen wuchtigen vierbeinigen Körper und einen Schwanz, der in einer Flosse endet. Die Augen des Bunyip glühen wie Fackeln und der gesamte Körper ist mit mosaikartig angeordneten, grünen Schuppen bedeckt.

Angriff: 55% **Kritischer Treffer:** 5% **Abwehr:** 40%

Schaden: 5W10 **Essenz:** 130 **Initiative:** 5

Besonderheiten: Der Bunyip kann am Ende jeder Sequenz versuchen, seine **Brut** herbeizurufen, dies gelingt mit einer **40%-Chance** und es erscheinen **1W10** kleinere Geschöpfe seiner Art, die ihn im Kampf unterstützen: **Angriff 15%, Abwehr 15%, Kritischer Treffer 1%, Schaden 1W10, Essenz 10, Initiative 5!** Der Bunyip kann zusätzlich zu seinem normalen Angriff versuchen, den Boden um seine Gegner in **Morast** zu verwandeln (**40%-Chance**), der diesen Abzüge auf Angriff und Abwehr in Höhe von jeweils **10%** gibt; dieser Effekt wirkt nur **1** Sequenz lang. Die stahlharten **Schuppen** des Bunyip verleihen ihm in jeder Sequenz **3W10** Punkte Schutz vor feindlichem Schaden.

Im **Sumpf** gewinnt der Bunyip **10%** bei den Werten Angriff/Abwehr, in der **Wüste** verliert er **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du wartest voller Ungeduld auf dein nächstes Opfer, denn der Hunger tobt in deinen Eingeweiden und lässt dich rasend werden. Wer wagt es, sich deinem Lager zu nähern? Deine scharfen Krallen scharren ungeduldig im Erdreich und dein spitzer Schnabel ist bereit, dem Gegner die Augen auszuhacken, um ihn danach genüsslich zu verspeisen...

Cockatrice

Beschreibung: Die Coacktrice ähnelt sehr dem Basilisken und manche Gelehrte behaupten, dass sie voneinander abstammen müssen. Im Gegensatz zu dem Basilisken mit seinem Schlangengeißel aber hat die Cockatrice den Kopf und die Beine eines mächtigen Hahns und lediglich einen Schlangenschwanz. Die Flügel sind fast schon ähnlich jenen einer riesigen Fledermaus und mit ihnen schwingt sich die Cockatrice in die Luft, um von dort blitzschnell herabzustoßen.

Angriff: 45% Kritischer Treffer: 4% Abwehr: 25%

Schaden: 6W10 Essenz: 120 Initiative: 7

Besonderheiten: Die Cockatrice kann am Ende jeder Sequenz zusätzlich zum normalen Angriff einen **giftigen Odem** ausstoßen (**Angriff 35%**), der ihren Gegner **4W10** Punkte an Essenz kostet (**keine Abwehr möglich!**). Jeder Gegner der Coacktrice nimmt durch die **verpestete Luft** um sie herum in jeder Sequenz mit einer **75%-Chance** automatisch **2W10** Punkte Schaden hin (**keine Abwehr möglich!**). Die Cockatrice kann zusätzlich zu ihrem normalen Angriff versuchen, mit dem scharfen **Schnabel** die Augen auszuhacken (**25%-Chance**): Falls dies gelingt, so verursacht sie mit einer **50%-Chance** einen **Kritischen Treffer**, ansonsten den normalen Schaden!

Im **Wald** gewinnt die Coacktrice **10%** bei den Werten Angriff/Abwehr, im **Sumpf** verliert sie **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Tief verborgen und perfekt getarnt lauerst du im Unterholz auf deine Beute, die es gewagt hat, dein Revier im Walde zu betreten. deine glänzenden grünen Schuppen passen sich perfekt dem Blätterdach an, deine ledernen Schwingen heben unruhig und du öffnest dein Maul voller scharfer Zähne, um den Eindringling gierig zu zerfleischen...

Wyvern

Beschreibung: Die Wyvern sieht auf den ersten Blick einem Drachen sehr ähnlich, denn auch sie besitzt einen langgestreckten und schuppenbedeckten Leib, hat allerdings nur zwei Beine mit messerscharfen Krallen. Ihre Schwingen können sie nur kurze Strecken tragen, am gefährlichsten sind ihr stachelbewehrter Schwanz und die langen Reihen von Zähnen in ihrem mächtigen Maul.

Angriff: 35% **Kritischer Treffer:** 3% **Abwehr:** 20%

Schaden: 9W10 **Essenz:** 160 **Initiative:** 3

Besonderheiten: Die Wyvern kann bei ihrer ersten Attacke einen **Überraschungsangriff** einsetzen (sie gewinnt dabei automatisch die Initiative): Dabei **verdoppelt** sich ihr Angriffswert und sie verursacht auch den **doppelten Schaden**. Durch die Fähigkeiten der Wyvern, ihre **Schuppen** der Umgebung anzupassen, besteht pro Sequenz automatisch eine **15%-Chance**, dass sie überhaupt nicht angegriffen werden kann. Der **Schwanzstachel** der Wyvern kann zusätzlich zu ihrem normalen Angriff zustechen (**Angriff 25%, Schaden 1W10**): Gelingt diese Attacke, so verursacht der nächste Treffer mit dem Giftstachel immer jeweils **1W10** Punkte an Schaden zusätzlich.

Die Wyvern erhält **10% Zuschlag** bei Angriff/Abwehr im **Wald**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Bergen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Als du das Geräusch hörst, entrollt sich dein schlangenartiger Leib blitzschnell und du eilst zum Eingang der Höhle, um den Bergweg hinab zu spähen, von wo sich deine Beute ahnungslos nähert. Es spielt keine Rolle, wie groß und mächtig dieses Wesen auch sein mag, noch niemals hat es jemand geschafft, deiner tödlichen Schnelligkeit zu entgehen...

Dragonet

Beschreibung: Der Dragonet ist eine erstaunlich grazile Kreatur mit einem Drachenkörper – der jedoch nicht viel größer als der eines Mannes ist – und einem überaus langen, schlangenartigen Hals sowie zwei ledernen Schwingen. Mancher hat sich durch die Größe des Dragonet schon täuschen lassen, doch diese Kreatur ist blitzschnell und sogar ihr Blut ist absolut tödlich.

Angriff: 55% Kritischer Treffer: 5% Abwehr: 35%

Schaden: 6W10 Essenz: 130 Initiative: 9

Besonderheiten: Der Dragonet verfügt über eine unglaubliche **Schnelligkeit**: Es besteht pro Sequenz eine **25%**-Chance, dass sein Gegner entweder nicht angreifen oder abwehren kann (nach Wahl des Dragonet-Spielers)! Misslingt dem Gegner des Dragonet sein Angriff, so besteht eine **40%**-Chance, dass dieser eine **Blitzattacke** und somit einen zweiten Angriff am Ende der Sequenz ausführen darf! Das **Blut** des Dragonet ist überaus giftig: Nimmt er Schaden hin, so verursacht sein hervorspritzendes Blut bei misslungener Abwehr des Gegners Schaden in Höhe der Hälfte des Schadenswertes der ihn angreifenden Kreatur!

Der Dragonet erhält **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr in den **Höhlen**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Ein Geräusch ließ dich aus deinem tiefen Schlummer erwachen und unruhig wälzt du dich in deinem Hort hin und her. Dann bemerkst du, dass ein Eindringling sich deiner Schlafstatt nähert und hebst den Kopf, bereit, jedwede Kreatur zu vernichten, die deine Ruhe stört...

Drache

Beschreibung: Der Drache ist eine ebenso tödliche wie faszinierende Kreatur und nur wenige konnten bis zum heutigen Tage von einer Begegnung mit diesem Wesen berichten, dessen glänzende Schuppen in allen Regenbogenfarben schillern und einen überirdischen Anblick bieten. Der Drache ist körperlich stark, aber vor allem seine fast schon unnatürliche Lebenskraft und natürlich der allseits gefürchtete Drachentodem machen ihn zu einem tödlichen Gegner im Kampfe.

Angriff: 30% **Kritischer Treffer:** 3% **Abwehr:** 20%

Schaden: 10W10 **Essenz:** 200 **Initiative:** 2

Besonderheiten: Der Drache kann zusätzlich zu seinem normalen Angriff jede Sequenz einen **Feuerstoß** entsenden (**Angriff 35%**), der seinen Gegner **6W10** Punkte an Essenz kostet (**Abwehr möglich**); trifft der Feuerstoß nicht (gelungene Abwehr), so verursacht er immer noch **2W10** Punkte Essenzverlust! Gelingen dem Drachen zwei nicht abgewehrte Angriffe hintereinander, so kann er versuchen, seinen Gegner zu **zermalmen**; gelingt ihm dann ein weiterer Angriff (**ohne Abwehrchance** des Gegners), so nimmt dieser automatisch einen Kritischen Treffer hin! Die stahlharten **Drachenschuppen** verleihen dem Drachen Schutz gegen normale Angriffe: **1-5** = normaler Schaden, **6-9** = halber Schaden, **10** = kein Schaden!

Der Drache gewinnt in den **Bergen 10%** bei Angriff/Abwehr und verliert im **Wald 10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du weist gerade in deiner Heimstatt, als deine überirdischen, magischen Sinne die Annäherung einer dir feindlich gesonnenen Kreatur aufzeigen. Dein Körper knistert förmlich vor magischer Energie, als du diesem Gegner gegenübertrittst, um ihn aus deinem Reich zu vertreiben und zu beweisen, dass deine Zauberei jedwede Kreatur bezwingen kann....

Dschinn

Beschreibung: Der Dschinn ist eine nur halbreal erscheinende Erscheinung aus einer anderen Sphäre und kann als ein Elementargeist betrachtet werden, der über immense magische Fähigkeiten verfügt. Da seine Erscheinung nach Belieben variieren kann, hat der Dschinn keine echte Gestalt, taucht jedoch meist in der eines muskulösen, halbnackten und glatzköpfigen Hünen mit Zopf auf.

Angriff: 70% **Kritischer Treffer:** 7% **Abwehr:** 40%

Schaden: 6W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 6

Besonderheiten: Der Dschinn besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von 70% besitzen (der Dschinn kann dennoch normal angreifen): **Elementare Täuschung:** erlaubt es dem Dschinn, sich perfekt zu tarnen, so dass sein Gegner für 1W10 Sequenzen 15% Abzug auf seinen Angriff erhält; **Inferno:** verursacht beim Gegner 6W10 Punkte Essenzverlust; **Schutzwand:** gestattet dem Dschinn 3W10 Punkte Schutz vor Schaden für 1W10 Sequenzen; **Macht der Elementargeister:** verursacht beim Gegner 1W10 Sequenzen doppelten Schaden und gibt dem Dschinn +10% auf seinen Angriff; **Geistheilung:** erlaubt dem Dschinn eine Heilung mit 5W10 Essenzpunkten.

Der Dschinn erhält 10% bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**, verliert jedoch 10% bei Angriff/Abwehr in der **Höhle**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du durchstreifst unruhig dein Revier, als deine witternde Nase plötzlich den Geruch deines nächsten Opfers einfängt. Du verlierst keine Zeit, sondern eilst der ahnungslosen Kreatur entgegen, bereit, sie mit deinen messerscharfen Klauen zu zerfleischen..!

Mantikor

Beschreibung: Der Mantikor ist eine gar schreckliche Kreatur mit dem Aussehen einer Raubkatze, deren Gesicht allerdings entfernt menschliche Züge aufweist und die einen Skorpionschwanz besitzt. Dies ist auch seine gefährlichste Waffe, neben dem dreireihigen entsetzlichen Gebiss und den mächtigen Pranken, denn der Schwanzstachel trieft vor tödlichem Gift! Wehe der bedauernswerten Kreatur, die gegen den garstigen Mantikor im Kampf bestehen muss!

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 35%
Schaden: 7W10 **Essenz:** 150 **Initiative:** 5

Besonderheiten: Der Mantikor kann auch mit seinem **Schwanzstachel** angreifen (**Angriff 45%**), wobei er nur **4W10** an Schaden, durch das Gift aber in jeder folgenden Sequenz automatisch **2W10** Punkte **Essenzverlust** verursacht; mehrere Treffer mit dem Stachel erhöhen den automatischen Schaden jeweils um **1W10** Punkte! Der Mantikor kann vor Beginn des Kampfes seine **Schwanzstacheln abfeuern** (**Angriff 65%**) und verursacht bei seinem Gegner (**Abwehr möglich**) somit **10W10** Punkte an **Essenzverlust**; danach besitzt er allerdings keinen Giftangriff mehr! Der Mantikor kann in einen **Blutrausch** verfallen (Erfolgswert **25%**), wobei er für **1W10** Sequenzen den doppelten Schaden verursacht, allerdings **15%** auf **Abwehr** und automatisch **1W10** Punkte **Essenz** je Sequenz verliert!

Der Mantikor gewinnt im **Wald** **10%** bei Angriff/Abwehr, verliert aber **10%** am **Fluss** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Auf einem deiner nächtlichen Raubzüge, nachdem du dich am Blut eines Opfers gelabt hast, begegnest du einer Kreatur, mit der du hier nicht gerechnet hast. Doch da du ausgeruht und gestärkt bist, stellst du dich nun diesem Gegner entgegen und bist entschlossen, auch sein Blut zu trinken...

Vampir

Beschreibung: Der Vampir gilt als Fürst der Untoten und aufgrund seiner großen Macht völlig zu Recht. Er wandert ruhelos durch die Nacht und beherrscht ganze Legionen von untoten Gefolgsleuten und vermag es auch, diese zu seiner Unterstützung und zum Entsetzen seiner Feinde herbeizurufen. So wird er zur ständigen Bedrohung für jedes Geschöpf, auch jener Kreaturen, die ihm an Macht überlegen sind.

Angriff: 65%	Kritischer Treffer: 6%	Abwehr: 55%
Schaden: 4W10	Essenz: 80	Initiative: 8

Besonderheiten: Der Vampir besitzt die Gabe, jeweils am Ende jeder Sequenz einen **Zombie** herbeizurufen (Erfolgswert **35%**); falls eine solche Kreatur erscheint, wird sie als untoter Schutzschild einen Angriff des Gegners abfangen, so dass ihr Meister keinen Schaden hinnimmt. Außerdem kann der Vampir versuchen, seinen Gegner zu **hypnotisieren**, wobei er am Ende jeder Sequenz eine **35%**-Chance besitzt, dass dies gelingt; sein Gegner kann dann in der nächsten Sequenz nicht angreifen. Der Vampir kann ausdrücklich eine Attacke starten, um das **Blut** seines Gegners zu **trinken** (**Angriff 50%**); gelingt diesem keine Abwehr, so verliert er **2W10** Essenzpunkte, die sich der Vampir bei seiner Essenz gutschreiben kann.

Der Vampir erhält in den **Höhlen** und in den **Ruinen** **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr, verliert aber **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste** und am **Fluss/Sec**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Schon lange bist du auf der Flucht vor der entsetzlichen Kreatur, die dich verfolgt und die dich in Stücke reißen will! Doch nun ist es genug: Du drehst dich um und stellst dich dem verdutzten Wesen, und du bist entschlossen, es zu besiegen und in den Wald zurückzukehren...

Einhorn

Beschreibung: Dieses legendäre und bezaubernde Wesen erscheint auf den ersten Blick viel zu sanftmütig, um überhaupt zu feindseligen Handlungen fähig zu sein. Doch das Einhorn kann sich zu einem äußerst gefährlichen Gegner entwickeln, wenn es sich oder seine Schützlinge bedroht fühlt. Hilfreich ist dabei seine Fähigkeit, sich selbst zu heilen, und außerdem das ungemein gefährliche Horn, das entsetzliche Wunden reißen kann!

Angriff: 70%	Kritischer Treffer: 7%	Abwehr: 45%
Schaden: 6W10	Essenz: 90	Initiative: 10

Besonderheiten: Das Einhorn vermag sich selbst zu **heilen**, so dass es in jeder Sequenz, in der sein Gegner es nicht trifft (**misslungener Angriff**), **4W10** Essenzpunkte zurück erhält (bis höchstens den Anfangswert). Zudem verursachen zwei gelungene und nicht abgewehrte Treffer hintereinander durch das **spitze Horn** stets den **dreifachen** Schaden! Das Einhorn erhält in jeder Sequenz Unterstützung durch ein **Waldtier** (dieses wird jedesmal neu erwürfelt und verschwindet am Ende der Sequenz wieder): **1-4** = Dachs (**Angriff 15%, Schaden 1W10**), **5-6** = Wolf (**Angriff 15%, Schaden 2W10**), **7-8** = Hirsch (**Angriff 25%, Schaden 3W10**), **9** = Wildschwein (**Angriff 30%, Schaden 3W10**), **10** = Bär (**Angriff 45%, Schaden 4W10**). Die Tiere greifen gleichzeitig mit dem Einhorn an (**Abwehr möglich**).

Das Einhorn gewinnt im **Wald** und am **Fluss/See** 10% bei Angriff/Abwehr, verliert aber in den **Höhlen** und **Ruinen** 10% an Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du unterbrichst die Studien der uralten Zauberbücher, die du in den tiefsten Tiefen der Katakomben gefunden hast... Etwas – oder besser – jemand hat sich auf diesen Friedhof verirrt, der deine Heimat ist und du ahnst, dass du heute statt verwesender Gebeine endlich wieder Frischfleisch verzehren kannst...

Ghul

Beschreibung: Der Ghul ist eine grauenhafte Kreatur, die vielleicht vor undenklichen Zeiten ein Mensch war, dann aber durch schändliche Magie, das Leben auf Friedhöfen und den Verzehr von Leichenteilen zu einem schrecklichen Geschöpf geworden ist. Unnatürlich lange Arme, ein gebückter Gang, nadelspitze Zähne und mächtige Klauen sowie ein schrecklicher Gestank sind Merkmale dieses Geschöpfes, das durch Studien verbotener Bücher ein unsagbares Wissen erlangt hat!

Angriff: 45% **Kritischer Treffer:** 4% **Abwehr:** 35%

Schaden: 4W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 6

Besonderheiten: Der Ghul besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **65%** besitzen (der Ghul kann dennoch normal angreifen): **Irrlicht:** es erscheinen **2W10** Irrlichter, die sich als Schutzschild vor den Ghul begeben und jeweils einen Angriff abfangen; **Lähmung:** gestattet dem Ghul **1W10** nicht abwehrbare Angriffe; **Klaue des Todes:** verursacht beim Gegner **1W10** Sequenzen doppelten Schaden und gibt dem Ghul **+10%** auf seinen Angriff; **Beschwörung von Untoten:** es erscheinen **1W10** Zombies für den Kampf mit den Werten: **Angriff 20%, Abwehr 20%, Schaden 1W10, Essenz 10, Initiative 1.**

Der Ghul erhält **10%** Zuschlag auf Angriff/Abwehr in den **Ruinen**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/Sec.**



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Ein Geräusch erweckt deine Aufmerksamkeit und deine drei Köpfe rucken hoch und mustern die Umgebung mit unirdischen Sinnen. Es scheint, dass du heute nicht mehr auf die Jagd gehen musst, denn irgendeine armselige Kreatur ist so dreist, sich zu dir zu begeben, um dir zum Opfer zu fallen...

Chimäre

Beschreibung: Diese abstoßende und gefährliche Kreatur besitzt einen Löwenkörper und drei völlig verschiedenartige Schädel, den eines Löwen, einer Schlange und den eines Drachen, mit denen sie auch im Kampfe gegen ihre Feinde agieren kann. Die Chimäre hat schon so manchem mächtigeren Wesen die Stirn geboten und konnte dennoch als Sieger aus dem resultierenden Zweikampf hervorgehen!

Angriff: 80/60/40% **Kritischer Treffer:** 8/6/4% **Abwehr:** 35%

Schaden: 4/6/8W10 **Essenz:** 110 **Initiative:** 8/6/4

Besonderheiten: Die Chimäre kann mit ihrem Schlangenkopf (Angriff 80%) bei einer misslungenen Abwehr des Gegners ein **Gift** anwenden, das diesen lähmt; dies bedeutet Abzüge bei Angriff und Abwehr von 20% für die jeweils folgende Sequenz. Der Löwenkopf verursacht bei einem gelungenen Angriff mit einer 20%-Chance automatisch einen **Kritischen Treffer**. Außerdem kann der Drachenkopf am Ende jeder Sequenz zusätzlich **Feuer speien (Angriff 35%)**, was beim Gegner automatisch (keine Abwehr möglich) 3W10 Essenzpunkte Schaden verursacht. Durch die **drei Köpfe** der Chimäre werden Gegner eventuell verwirrt (Erfolgswert 30%), so dass diese 10% auf Angriff/Abwehr in der nächsten Sequenz verlieren!

Die Chimäre gewinnt in der **Wüste** 10% bei Angriff/Abwehr, verliert jedoch 10% am **Fluss/Sec**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Lange schon hat niemand mehr dein Reich auf den höchsten Gipfeln der Berge gestört, doch das Heulen des Windes bringt dir heute beunruhigende Nachrichten. Es treibt sich ganz in deiner Nähe eine Kreatur herum, die sich unaufhaltsam deinem Lager nähert und daher reckst du deine mächtige Gestalt noch einmal und machst dich zum Kampfe bereit...

Yeti

Beschreibung: Der Yeti ist ein riesenhaftes, annähernd menschenähnliches Wesen von gewaltiger Stärke und Widerstandskraft. Von Kopf bis Fuß von dichtem weißen Fell bedeckt, die Hände gewaltige Pranken und das Gebiß voller scharfer Zähne, so streift der Yeti als Herrscher über die hohen Berggipfel durch die Länder und wehe dem Geschöpf, das sich in sein Reich verirrt!

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 30%

Schaden: 7W10 **Essenz:** 160 **Initiative:** 4

Besonderheiten: Der Yeti kann noch vor Beginn des Kampfes eine riesige **Eislawine** auf seinen Gegner niedergehen lassen (Erfolgswert **35%**), die diesen **10W10** Essenzpunkte kostet (**keine Abwehr möglich**). Der Yeti kann einmalig versuchen, einen **Höhlenbären** zur Hilfe zu rufen (Erfolgswert **60%**) mit den Werten: **Angriff 45%**, **Abwehr 30%**, **Kritischer Treffer 4%**, **Schaden 5W10**, **Essenz 70**, **Initiative 6**). Der Yeti hat ein so **dickes Fell**, dass bei jedem Schaden durch einen normalen Angriff eine gewisse Chance besteht (Erfolgswert **35%**), dass davon **5W10** Punkte abgezogen werden.

Der Yeti gewinnt **10%** auf Angriff/Abwehr in den **Bergen** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Durch die kalten und nassen Katakomben
deines unterirdischen Reichs bist du
geecil, als du bemerkt hast, dass sich ein
Eindringling hierher verirrt hat. Und verirrt
muss sich diese Kreatur haben, denn niemand
würde es ansonsten wirklich wagen, sich dir
hier entgegenzustellen...

Gorgone

Beschreibung: Dieses Geschöpf der Finsternis wird von allen anderen Kreaturen gehaßt und gefürchtet und stellt eine Bedrohung für jegliches Leben dar! Mit lebendigen Schlangen anstelle von Haaren und dem Körper einer wunderschönen Frau, der in einen gewaltigen Schlangenleib übergeht, ist diese Kreatur sofort zu erkennen. Doch wer kann wirklich dem grauenhaften Blick der Gorgone entgehen, der sämtliche Feinde zu Stein erstarren lässt?

Angriff: 50% Kritischer Treffer: 5% Abwehr: 40%

Schaden: 4W10 Essenz: 70 Initiative: 6

Besonderheiten: Die Gorgone vermag es, mit ihrem **Blick** zu **versteinern**, so dass bei jedem ihrer Angriffe, bei dem ein Wert von **6-10%** (bis **5%** = **kritisch**) erreicht wird, der Gegner automatisch stirbt. Zudem kann die Gorgone einmal pro Sequenz zusätzlich einen **Giftangriff** mit ihren Schlangenhaaren versuchen, (**Angriff 35%**), wobei der Gegner **2W10** an Essenz verliert; gelingt später ein erneuter Giftangriff, so werden daraus **4W10** Punkte Essenzverlust, dann **6W10**, **8W10** usw. Der Körper der Gorgone ist teilweise mit harten **Schlangenschuppen** bedeckt, der sie teilweise vor Schaden von normalen Angriffen schützen kann (Erfolgswert **40%**, halber Schaden)!

Die Gorgone gewinnt in den **Höhlen** und **Ruinen** **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert am **Fluss/See** und im **Wald** **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du schreckst hoch, als du bemerkst, dass sich offenbar ein Eindringling deinem Nest nähert. Dir bleibt keine Wahl, denn wenn du deine Brut beschützen willst, musst du den unbekanntem Feind vertreiben oder im kommenden Zweikampf besiegen...

Greif

Beschreibung: Der Greif ist von anmutigem und edlem Wesen und seine Gestalt scheint sich aus mehreren Teilen, vor allem denen eines prächtigen Löwen und eines gigantischen Adlers, zusammensetzen. Greife leben normalerweise zurückgezogen auf den Gipfeln der hohen Berge, doch wenn Eindringlinge sie bedrohen, greifen sie so lange und unbarmherzig an, bis der Sieg ihnen sicher ist.

Angriff: 65%	Kritischer Treffer: 6%	Abwehr: 45%
Schaden: 7W10	Essenz: 150	Initiative: 8

Besonderheiten: Der Greif vermag durch seine guten Flugfähigkeiten auch auf den **Luftkampf** zurückzugreifen, dadurch kann er in jeder Sequenz bis zu **30%** entweder seines Angriffswertes auf den Abwehrwert, oder umgekehrt, verschieben. Setzt der Greif einen **Sturzflug** ein, so verringert sich zwar sein Angriffswert auf **30%**, dafür verdoppelt sich die Chance, einen **Kritischen Treffer** zu erzielen! Pro Sequenz besteht zudem eine **40%-Chance**, dass ein befreundeter **Adler** erscheint, um den Greif zu unterstützen, mit den Werten: **Angriff 25%, Abwehr 15%, Kritischer Treffer 2%, Schaden 2W10, Essenz 15, Initiative 9.**

Der Greif gewinnt **10%** in den **Bergen** und im **Wald** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** in den **Ruinen** und **Höhlen** bei den Werten von Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Ruhelos durchwanderst du die Lande, immer auf der Suche nach einem ebenbürtigen Gegner, den du herausfordern und besiegen kannst. Doch diese sind dünn gesät, denn wer kann schon von sich behaupten, einen leibhaftigen Riesen im Zweikampf besiegt zu haben..?

Riese

Beschreibung: Der Riese ist eine weithin gefürchtete Kreatur und jeder zittert und bangt, dass dieser Gigant in seine Nähe gelangen könnte. Zwar bewegt er sich langsam und schwerfällig, aber dennoch ist der Riese ein äußerst gefährlicher Gegner, denn trifft er mit seiner gewaltigen Keule, so ist den meisten Wesen der sofortige Tod gewiß. Und selbst wenn jemand den gewaltigen Riesen bezwingen kann, dann kann auch sein Ende für sie dennoch den Tod bedeuten...

Angriff: 25%	Kritischer Treffer: 2%	Abwehr: 15%
Schaden: 12W10	Essenz: 250	Initiative: 1

Besonderheiten: Der Riese hat beim Kampf mit einer **35%**-Chance seine mächtige **Baumstamm-Keule** dabei; in diesem Falle verursacht er **2W10** Punkte mehr Schaden und der Wert des **Kritischen Treffers** erhöht sich auf **4%**! Wird der Riese besiegt, dann besteht eine **30%**-Wahrscheinlichkeit, dass er beim **Sturz** seinen Gegner unter sich begräbt und noch einmal **10W10** Punkte an Schaden verursacht (**Abwehr möglich**); stirbt der Gegner dabei, so muss der gesamte Kampf wiederholt werden. Der Riese hat eine ungeheure **Widerstandskraft**, und selbst wenn er seine gesamte Essenz verloren hat, besteht pro Sequenz eine **25%**-Chance, dass er dies gar nicht bemerkt, weiterlebt und auch normal weiterkämpfen kann!

Der Riese gewinnt in den **Bergen 10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Höhlen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Eigentlich warst du dir sicher, dass niemand so tollkühn sein würde, dein Gelege zu bedrohen. Doch anscheinend hast du dich geirrt. Denn irgendeine närrische Kreatur hat sich offensichtlich aufgemacht, um dein Leben und das deiner Brut zu bedrohen und du wirst nicht eher ruhen, bis dieser Eindringling vertrieben ist...

Rok

Beschreibung: Der Rok ist der gigantische Vogel aus zahllosen Mythen und Legenden und in der Tat so groß, dass er fast alle anderen Kreaturen ohne Schwierigkeiten packen und davontragen kann. Nur wenige Wesen können es wagen, sich diesem riesigen Vogel entgegenzustellen und hoffen, aus dieser schicksalhaften Begegnung lebend hervorzugehen.

Angriff: 35% **Kritischer Treffer:** 3% **Abwehr:** 20%
Schaden: 9W10 **Essenz:** 220 **Initiative:** 3

Besonderheiten: Der Rok kann nach zwei erfolgreichen Angriffen (ohne Abwehrmöglichkeit seines Gegners) diesen packen, in die Luft heben und fallenlassen, was jeweils automatisch einen **Kritischen Treffer** hervorruft. Der **Luftwirbel** der Flügel des Rok ist so stark, dass alle Kreaturen davongewirbelt werden (**Angriff 30%**) und jede Sequenz **6W10** an Schaden nehmen; diesen Angriff kann der Rok zusätzlich ausführen. Die riesige Gestalt des Rok verursacht **Furcht** bei seinen Gegnern (25%-Chance), so dass diese in der nächsten Sequenz **10%** auf Angriff und Abwehr verlieren!

Der Rok erhält **10%** Zuschlag in den **Bergen** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Höhlen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du fliegst zusammen mit deinen Schwestern von dem verwesenden Kadaver auf, an dem ihr euch gerade gütlich getan habt. Ein Eindringling hat sich in euer Revier gewagt und die Aussicht auf frisches Fleisch treibt dich fast zur Raserei. Schnell steigst du höher, um dich gleich darauf mit einem triumphierenden Kreischen auf deinen Gegner zu stürzen...

Harpyie

Beschreibung: Die Harpyie ist eine abstoßende Gestalt mit dem Oberkörper eines häßlichen, uralten Weibes, während der Rest ihres Körpers der eines mächtigen Raubvogel ist. Diese Kreatur ernährt sich von Aas und verbreitet vielerlei Krankheiten, doch wirklich gefährlich wird die Harpyie, wenn sie erst einmal Blut geleckt hat!

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 50%
Schaden: 3W10 **Essenz:** 100 **Initiative:** 8

Besonderheiten: Die Harpyie verfällt bei ihrer ersten erfolgreichen Attacke (misslungene Abwehr des Gegners) in einen **Blutrausch**, so dass sie für **1W10** Sequenzen **doppelten Schaden** verursacht, aber **10%** bei der Abwehr verliert. Pro Sequenz besteht eine **50%**-Chance, dass ein befreundeter **Geier** erscheint, um die Harpyie zu unterstützen, mit den Werten: **Angriff 20%, Abwehr 10%, Kritischer Treffer 2%, Schaden 1W10, Essenz 20, Initiative 10**. In jeder Sequenz kann die Harpyie zusätzlich versuchen (Angriffswert sinkt dann auf 40%), eine ihrer jüngeren **Schwestern** herbeizurufen (Erfolgswert **30%**), die sie im Kampf unterstützt mit den Werten: **Angriff 40%, Abwehr 20%, Kritischer Treffer 4%, Schaden 2W10, Essenz 40, Initiative 8**.

Die Harpyie gewinnt **10%** in den **Bergen** auf Angriff/Abwehr und verliert **10%** in den **Höhlen** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Zischend erhebst du dich aus dem gewaltigen Knochenhaufen, der dein Lager bildet, und die unzähligen Gebeine bezeugen, dass du in diesem Gebiet der unumschränkte Herrscher bist. Wieder einmal naht eine Kreatur, die glaubt, sie könne dir deine Herrschaft streitig machen...

Hydra

Beschreibung: Die Hydra ist einer der fürchterlichsten Schrecken der Finsternis und Angst und Verderben begleiten sie auf ihrem Pfad der Verwüstung. Mit ihrem gewaltigen geschuppten Leib und den vier schlangartigen Köpfen bietet sie einen grauenhaften Anblick und nur wenige konnten sich im Zweikampf als ebenbürtige Gegner erweisen.

Angriff: 20%	Kritischer Treffer: 2%	Abwehr: 15%
Schaden: 7W10	Essenz: 180	Initiative: 2

Besonderheiten: Die Hydra kann aufgrund ihrer vier Köpfe auch vier Aktionen in jeder Sequenz ausführen; sie kann diese Aktionen nach Belieben auf Angriff oder Abwehr verteilen (allerdings kann sie pro Sequenz maximal einmal durch einen Pasch Essenz erhalten). Gelingen der Hydra mit ihren mächtigen Mäulern in einer Sequenz drei Angriffe oder mehr (egal, ob eine Abwehr erfolgt oder nicht), so verursacht dies automatisch einen **Kritischen Treffer** beim Gegner. Die Hydra hat die mystische Gabe der **Regeneration**: Sobald sie jeweils 40 Essenzpunkte verloren hat, besteht eine 30%-Chance, dass ein Kopf nachwächst und sie 4W10 Essenzpunkte zurückerhält. Das todbringende **Gift** der Hydra verursacht am Ende jeder Sequenz, in der sie mindestens einmal getroffen hat mit einer 25%-Chance einen zusätzlichen Schaden von 3W10 Punkten.

Die Hydra gewinnt in den **Bergen** und im **Sumpf** 10% bei Angriff/Abwehr, verliert aber 10% im **Wald** und in der **Wüste** bei den Werten von Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Plötzlich erahnen deine unirdischen Sinne eine Bewegung außerhalb der uralten Katakomben, die du zu deinem Lager erwählt hast! Du richtest deine geisterhafte, schreckliche Gestalt auf und schwebst zum Eingangsportal, um draußen auf dem Friedhof diesem ungebeten Eindringling eine grauenhafte Lektion zu erteilen...

Banshee

Beschreibung: Die Banshee ist ein mystischer Rachegeist, der oftmals an einen bestimmten Platz gebunden ist und als geisterhafte Erscheinung einer jungen oder uralten Frau erscheint. Doch der schaurige Ruf dieser untoten Kreatur hallt weit durch die Nacht und alle jene, die ihn vernehmen, werden niemals wieder ihres Lebens froh: wehe dem, der erst das gespenstischen Abbild dieses Spuks erblickt

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 40%

Schaden: 5W10 **Essenz:** 80 **Initiative:** 8

Besonderheiten: Die Banshee besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen ihre Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **70%** besitzen (die Banshee kann dennoch normal angreifen): **Totenruf:** es erscheinen **1W10** Geister, welche die Banshee unterstützen mit den Werten: **Angriff 25%**, **Abwehr 15%**, **Kritischer Treffer 2%**, **Schaden 3W10**, **Essenz 40**, **Initiative 8**; **Nebelruf:** der Gegner trifft für **1W10** Sequenzen nur mit halber Trefferchance (abrunden); **Ruf der Furcht:** der Gegner verliert die nächsten **1W10** Sequenzen automatisch **2W10** Punkte Essenz; **Ruf des Todes:** erlaubt der Banshee eine magische Attacke mit **8W10** Essenzpunkten Schaden.

Die Banshee erhält **10%** Zuschlag auf Angriff/Abwehr in den **Ruinen**, verliert jedoch **10%** auf Angriff/Abwehr im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

In den uralten Katakomben, die dein Heim darstellen, hat sich schon seit vielen Äonen niemand mehr eingefunden, um deine Macht herauszufordern. Doch du siehst die schwere Tür der Grabkammer aufschwingen und weißt, dass das lange Warten ein Ende hat, und deine Langeweile verfliegt...

Mumie

Beschreibung: Die Mumie ist ein untoter Schrecken und daher dem Vampir nicht unähnlich. Auch die Mumie herrscht über die Scharen der Untoten und ist ein strenger Meister; eine Mumie beherrscht zudem die Zauberei, so dass ihre Gegner es besonders schwer haben. Nur wenige haben bisher eine Begegnung mit dem Herrn der Finsternis überlebt.

Angriff: 50% **Kritischer Treffer:** 5% **Abwehr:** 35%

Schaden: 4W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 7

Besonderheiten: Die Mumie besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen ihre Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von 75% besitzen (die Mumie kann dennoch normal angreifen): **Fluch der Mumie:** verursacht beim Gegner 2W10 Punkte Verlust beim Angriffs- oder Abwehrwert; **Furcht:** pflanzt Furcht ins Herz eines Feindes, so dass er für eine Sequenz gelähmt ist und weder angreifen noch abwehren kann; **Klave der Mumie:** es erscheint ein loyaler Krieger der Mumie für den Kampf mit den Werten **Angriff 35%, Abwehr 25%, Kritischer Treffer 3%, Schaden 3W10, Essenz 70, Initiative 5**; **Hand des Todes:** verursacht für 2W10 Sequenzen doppelten Schaden; **Schutz der Äonen:** schützt die Mumie 1W10 Sequenzen mit jeweils 6W10 Punkten vor Schaden; **Macht der Mumie:** der Gegner erhält 8W10 Punkte Schaden.

Die Mumie erhält Zuschläge von 10% bei Angriff/Abwehr in der **Wüste** und den **Ruinen** und verliert 10% im **Wald** und in den **Bergen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Das Geräusch ließ dich aus deiner Reglosigkeit erwachen und sofort warst du bereit dazu, jene Kreatur zu empfangen, welche dir bald schon als Nahrung dienen sollte. Du fühlst den Blutausch in dir emporsteigen, als du dich auf deinen Gegner stürzt...

Katopeblas

Beschreibung: Das Katopeblas ist eine abscheuerregende Kreatur mit dem Körper eines gewaltigen, büffelähnlichen Wesens mit gefährlichen Hauern, der von oben bis unten mit glänzenden Schuppen bedeckt ist. Das wirklich gefährliche am Katopeblas ist aber sein unersättlicher Hunger, wegen dem es auch wesentlich größere Gegner angreift, und vor allem der Blick, der imstande ist, seine Opfer zu lähmen!

Angriff: 55% Kritischer Treffer: 5% Abwehr: 25%

Schaden: 6W10 Essenz: 110 Initiative: 5

Besonderheiten: Das Katopeblas kann durch seinen **Blick** einen Gegner **lähmen**; es hat pro Sequenz einen zusätzlichen Angriff (Erfolgswert **40%**), gelingt dieser (**keine Abwehr möglich**), so verliert sein Gegner **2W10** Punkte auf **Angriff** oder **Abwehr**. Das Katopeblas hat durch seine unzähligen **Schuppen** eine Chance von jeweils **30%**, dass der normale Angriff eines Gegners völlig wirkungslos davon abgelenkt. Gelingen dem Katopeblas zwei Angriffe hintereinander (auch wenn eine Abwehr erfolgte), so hat es seinen Gegner **zu Boden geworfen** und verursacht für die jeweils folgende Sequenzen **doppelten** Schaden. Wenn das Katopeblas einen erfolgreichen Angriff ausgeführt hat, so kann es das **Blut seines Gegners trinken** (**40%**-Chance), und erhält so **3W10** Essenzpunkte zurück (bis höchstens zum Anfangswert!)

Das Katopeblas gewinnt in der **Wüste** **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr im **Sumpf**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Eine Kreatur bedroht die Geschöpfe unter deinem Schutz und daher bist du unverzüglich aufgebrochen, um dieses dreiste Geschöpf zu stellen und zum Kampfe heraufzufordern! Niemand in deinem Reich wird in Zukunft mehr in Angst leben müssen, wenn du diesen Eindringling bezwungen hast...

Ki'Rin

Beschreibung: Das Ki'Rin ist eine durch und durch gute Kreatur, die ein farbenfrohes Fell besitzt – das durchsetzt ist mit ebenso farbenprächtigen Schuppen – und am ehesten eine Mischung aus Drache und Hund darstellt. Bunte Bänder aus Fell wachsen aus seiner schimmernden Mähne, seiner Schnauze und den Pferdehufen, die Unterseite seines Körpers ist segmentiert wie bei der einer großen Schlange.

Angriff: 70%	Kritischer Treffer: 7%	Abwehr: 50%
Schaden: 4W10	Essenz: 100	Initiative: 9

Besonderheiten: Das Ki'Rin kann in jeder Sequenz eine besondere **Schutzaura** anwenden (**50%-Chance**), die bewirkt, dass der Gegner bei seinen Schadenwürfeln nur die ungeraden Ziffern zählen darf! Das Ki'Rin ist nur **teilweise real**: Dies bedeutet, dass im Falle eines Treffers vor dem Schadenswurf extra mit dem **W10** gewürfelt wird, ob es überhaupt Schaden nimmt (**1-3 = kein Schaden, 4-6 = halber Schaden, 7-9 = normaler Schaden, 10 = doppelter Schaden**)! Das Ki'Rin kann seinem Gegner direkt die **Essenz entziehen** und es besteht in jeder Sequenz eine **30%-Chance**, dass dieser automatisch **3W10** Punkte verliert (**keine Abwehr möglich**), die sich das Ki'Rin zu seiner Essenz hinzu zählen darf (bis höchstens zum Anfangswert)!

Im **Fluss/See** und im **Wald** gewinnt das Ki'Rin **10%** bei den Werten Angriff/Abwehr, in den **Höhlen** und im **Sumpf** verliert es **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Die Oberfläche des Morasts kräuselt sich nur leicht, als das fremde Wesen sich vorsichtig seinen Weg durch das Moor bahnt, doch du hast selbst diese flüchtige Bewegung wahrgenommen und du steigst aus der Tiefe empor, um diesen Eindringling zu vernichten...

Kelpie

Beschreibung: Der Kelpie ist ein machtvoller und schrecklicher unterer Wassergeist, der als aufrecht gehendes, gigantisches Pferd erscheint, das aus seinen Nüstern Feuer ausstößt und welches über und über mit dem Morast des Sumpfes bedeckt ist. Hat eine Kreatur erst einmal dem Kelpie in die schlangengleichen Augen geblickt, so wird sie bald schon von Entsetzen ergriffen und in die Tiefe des Sumpfes gezerrt!

Angriff: 60%	Kritischer Treffer: 6%	Abwehr: 35%
Schaden: 6W10	Essenz: 120	Initiative: 9

Besonderheiten: Der Kelpie hat die Fähigkeit, seine Gegner zu **bezaubern**, so dass sie ihm hilflos ausgeliefert sind; er kann pro Sequenz einen zusätzlichen Bezauberungsversuch (Erfolgschance 35%) machen, der seinem Gegner bei Gelingen eine Sequenz keine Abwehr gestattet. Desweiteren kann der Kelpie sich in eine unirdische **Kampfeswut** steigern, die ihm **+10%** auf seinen Angriff und **-20%** auf seine Abwehr gibt und die für jeweils **5** eingesetzte eigene Essenzpunkte **+1W10** Punkte mehr Schaden verursacht (dies muss vor dem Angriff festgelegt werden). Der Kelpie verursacht eine schwächende **Krankheit**, sobald er zum ersten Male Schaden verursacht hat: Diese bewirkt in jeder kommenden Sequenz (**keine Abwehr möglich**) beim Gegner mit einer **25%-Chance 1W10x1W10** Punkte Schaden.

Der Kelpie gewinnt im **Sumpf 20%** und am **Fluss/See 10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **15%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste** und im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Eingehüllt in eine Feuerlohe kriechst du ans Tageslicht, um dem Feind gegenüber zu treten, der dich herausgefordert hat. Eine für alle anderen Geschöpfe unerträgliche Hitze geht von deinem Körper aus und diese Kreatur wird bald schon wissen, dass es sehr dumm war, ein Geschöpf des Feuers zu stören...

Pyrallis

Beschreibung: Der Pyrallis ist eine große Eidechse, deren Körper von rot-gelber Färbung und obendrein von unerträglich heißen Flammenlohen umgeben ist. Es ist eine Kreatur des Feuers und auch in diesem Element zu Hause – mehr noch, es kann über das Feuer gebieten und setzt dieses natürlich auch als Waffe gegen seine Feinde ein.

Angriff: 45%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 55%
Schaden: 4W10	Essenz: 110	Initiative: 6

Besonderheiten: Der Pyrallis strahlt eine so **ungeheure Hitze** aus, dass jedes Lebewesen in Nahkampf mit ihm automatisch pro Sequenz **2W10** Essenz verliert. Der Pyrallis kann als zusätzlichen Angriff eine **Feuerlohe** aussenden (**Angriff 45%**), der beim Gegner **6W10** Schaden verursacht (**Abwehr möglich**); dieses Feuer brennt dann allerdings weiter und verursacht mit einer **50%-Chance** in den kommenden beiden Sequenzen noch jeweils erst **4W10** bzw. danach **2W10** Punkte Schaden! Es ist durch die ihn umgebenden **Flammen** nahezu unmöglich, den Pyrallis an einer besonders ungeschützten Stelle zu treffen: Wird gegen den Pyrallis ein **Kritischer Treffer** erzielt, so gilt dieser nur bei einem Wurf von **1-5** auf dem **W10**, ansonsten erhält er nur den normalen Schaden!

Der Pyrallis erhält **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr im **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Schon so viele hast du mit deiner Schönheit und deinen Illusionen ins Verderben gelockt und du hast das Gefühl, dass sich heute noch ein weiteres Opfer hinzugesellen wird. Denn es naht eine Kreatur, die du zwar hier noch nie gesehen hast, von der du aber weißt, dass auch sie deinem Zauber nicht widerstehen wird...

Lamia

Beschreibung: Die Lamia ist eine merkwürdige Kreatur mit dem wunderschönen Oberkörper einer Frau und dem übrigen Körper eines drachenähnlichen Geschöpfes. Die Lamia erscheint durch ihre Zauberei ihren Opfern als bezaubernde Maid und lockt sie somit ins Verderben. Doch wirklich gefährlich machen sie ihre anderen Zaubersprüche, die sie einsetzt, um jene Gegner zu besiegen, die sie durch-

Angriff: 45% **Kritischer Treffer:** 4% **Abwehr:** 30%
Schaden: 3W10 **Essenz:** 100 **Initiative:** 7

Besonderheiten: Die Lamia erscheint ihren Gegnern als wunderschöne, **wehrlose Frau**, so dass sie zu Beginn des Kampfes zwei nicht abgewehrte Angriffe frei hat. Die Lamia besitzt die folgenden **Zaubersprüche**, die sie einmal pro Kampf mit einem Erfolgswert von **60%** einsetzen kann (die Lamia kann dennoch normal angreifen): **Lichterwirbel:** die Lamia erzeugt eine Illusion aus Licht, so dass ihr Gegner **geblendet** wird und für **1W10** Sequenzen **10%** bei Angriff und Abwehr verliert; **Lichtlanze:** verursacht beim Gegner **5W10** Punkte Essenzverlust; **Schildwall:** schützt die Lamia für **1W10** Sequenzen mit **3W10** Punkten vor Essenzverlust; **Doppelgänger:** erzeugt ein Ebenbild der Lamia mit den gleichen Kampfwerten (ohne Zauber), das ebenso angreift – der Gegner hat jeweils eine **50%**-Chance, die falsche Lamia zu treffen.

Die Lamia gewinnt in der **Wüste** und in den **Ruinen 10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Höhlen** und im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Zischend erhebst du dich von deinem Lager, und von deinen Fängen tropft tödliches Gift, als du dich über die Leichen deiner Opfer davonwindest. Denn du hast Hunger und es scheint, als wäre ein weiteres Opfer in deine Reichweite gekommen, das dich wieder für kurze Zeit sättigen kann...

Lindwurm

Beschreibung: Der Lindwurm ist eine der gefährlichsten Kreaturen, welche jemals auf dieser Welt anzutreffen war, und nur wenige andere Wesen wagen es, sich ihm in den Weg zu stellen. Er hat das Aussehen einer gewaltigen, geschuppten Schlange mit mächtigen Zähnen und verkümmerten Flügeln; die zischende Säure, die Teil seines Körpers ist und seine Gegner zerfrisst, macht ihn zu einem wirklich tödlichen Feind im Zweikampf.

Angriff: 30% **Kritischer Treffer:** 3% **Abwehr:** 20%

Schaden: 10W10 **Essenz:** 190 **Initiative:** 2

Besonderheiten: Der Lindwurm kann aus seinem Maul am Ende jeder Sequenz zusätzlich zum normalen Angriff einen **Säurestrahl** spielen (**Angriff 25%**), der nicht abgewehrt werden kann und **4W10** Punkte an Essenverlust verursacht; jede folgende Sequenz verliert das Opfer weitere **1W10** Punkte an Essen, wobei sich dieser Schaden bei mehreren Säuretreffern aufaddiert. Außerdem tritt in einem gewaltigen **Strahl** bei jedem Treffer eines Gegners diese Säure aus dem Körper des Lindwurms aus und falls dem Angreifer keine Abwehr gelingt, so verliert er automatisch **2W10** Punkte an Essen.

Der Lindwurm gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Bergen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Dein Magen schmit sich schon lange nach frischem Fleisch, denn nur selten wagt sich jemand hierher, hierher, in dein Reich des Schreckens und der Angst. Doch offensichtlich hast du Glück, denn du hörst nun jemanden näherkommen, der bald schon deinen Magen füllen und deinen Hunger stillen soll...

Troll

Beschreibung: Der Troll ist ein grünhäutiger, warzenübersäter Hüne, der meist doppelt so groß wird wie ein normaler Mensch. Dementsprechend stark und ausdauernd sind diese Kreaturen auch und sie sind gefährliche und nicht zu unterschätzende Gegner im Zweikampf. Vor allem ihre Fähigkeit zur Regeneration macht diese Geschöpfe wirklich völlig unberechenbar.

Angriff: 35%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 25%
Schaden: 7W10	Essenz: 130	Initiative: 3

Besonderheiten: Der Troll besitzt die Fähigkeit der **Regeneration**, das heißt, er erhält am Ende jeder Sequenz **3W10** Essenzpunkte zurück; sollte er damit in der ersten Sequenz nach seinem eigentlichen Tod wieder über **0** Essenzpunkte besitzen, kehrt er ins Leben zurück. Desweiteren besitzt der Troll eine natürliche **Panzerung** von **5W10** Punkten (jede Sequenz neu erwürfelt), die übertroffen werden muss, um Schaden an der Essenz zu erzielen; ist der Schaden höher, so wird er voll abgezogen, ansonsten bleibt der Troll unverletzt. Der Troll hat jede Sequenz eine **25%**-Chance, seinen Gegner zu **paralysieren** (zusätzlich zum normalen Angriff); gelingt dies (**keine Abwehr möglich**), so hat er in der nächsten Sequenz einen nicht abgewehrten Angriff frei.

Der Troll gewinnt in den **Höhlen** 10% bei Angriff/Abwehr und verliert 10% bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Dein Nest ist in Gefahr, als sich ein dir unbekannter Gegner nähert und du entscheidest dich, deine Flügel auszubreiten und in einem Feuersturm aufzusteigen. Diese Kreatur wird es bitterlich bereuen, dein Nest und dein Leben zu bedrohen...

Phönix

Beschreibung: Ein Phönix ist ein wunderbar anzuschauender gigantischer Vogel von großer Schönheit und Anmut; sein feuerrot gefärbtes und in Wahrheit tatsächlich dem Feuer verwandtes Federkleid schimmert in allen Farben des Regenbogens und blendet den Betrachter förmlich mit seinem Glanz. Die wahre Macht des Phönix ist seine Gabe, nach dem Tode in einem Flammenmeer wieder aufzuerstehen...

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 45%

Schaden: 4W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 9

Besonderheiten: Der Phönix besitzt die Gabe, nach seinem Tode neu zu erstehen und erhält somit ein **Leben zusätzlich**, das er mit den Werten **Angriff 70%, Kritischer Treffer 7%, Abwehr 55%, Schaden 5W10, Essenz 100 und Initiative 10** beginnt. Außerdem kann er im Kampf am Ende jeder Sequenz so schnell mit den Flügeln schlagen, dass ein **Feuersturm** entsteht (**Angriff 35%**), der seinen Gegner bei misslungener Abwehr einhüllt und **3W10** Punkte Essenzverlust verursacht; in der darauffolgenden Sequenz brennt das Feuer weiter und verursacht **2W10** Punkte an Essenzverlust, in der dritten Sequenz noch **1W10** Punkte an Schaden. Treffen in der Zwischenzeit weitere Angriffe dieser Art, so addieren sich diese Schadenswerte auf. Pro Sequenz besteht durch die **mystische Aura** des Phönix eine **25%-Chance**, dass alle beim Schaden erwürfelten Zahlen **8, 9, und 10** nicht gezählt werden dürfen.

Der Phönix gewinnt **10%** in den **Bergen** und in der **Wüste** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** am **Fluss/See** und in den **Höhlen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Schnaubend durchheilst du das tödliche Labyrinth, in dem du gefangen bist und wartest darauf, dass sich wieder ein unglückseliges Geschöpf hierher verirrt, hierher, an diesen Ort ohne Wiederkehr. Und du hast Glück, denn plötzlich steht vor dir eine Kreatur, deren Blut bald schon den sandigen Boden tränken soll...

Minotaur

Beschreibung: Der Minotaur ist eine abschreckende Kreatur und sieht aus wie eine grauenhafte Mischung von Mensch und Stier, wobei der Körper bis auf die Beine und den Kopf menschenähnlich ist, während der Schädel und die Beine jene eines gewaltigen Tieres sind. Der Minotaur verbringt unzählige Jahre seiner Existenz damit, sich im Kampfe zu schulen und Gegner aller Art herauszufordern, die er dann meist auch nach kurzem Kampfe besiegen kann.

Angriff: 80% **Kritischer Treffer:** 8% **Abwehr:** 55%

Schaden: 4W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 7

Besonderheiten: Der Minotaur kann vor Beginn des Kampfes seinen Gegner mit einem **Kopfstoß** attackieren (**Angriff 65%**, **Schaden 3W10**), was bei misslungener Abwehr einen **Kritischen Treffer** hervorruft. Der Minotaur wird zum **Berserker**, wenn drei seiner Angriffe hintereinander nicht abgewehrt werden konnten und verursacht dann doppelten Schaden, wobei seine Abwehr jedoch um **25%** sinkt und er automatisch pro Sequenz **1W10** Essenzpunkte verliert (Dauer **1W10** Sequenzen). Der Minotaur kann sich in einen **Blutrausch** steigern, wobei er auf seine Abwehr völlig verzichtet; allerdings werden dann alle geraden Zahlen bei seinem Schadenswurf noch einmal gewürfelt und zur vorherigen Zahl hinzuaddiert!

Der Minotaur erhält Zuschläge in den **Ruinen** in Höhe von **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Glücklich und zufrieden gleitest du durch den kühlen und tiefen Waldteich, denn du spürst, dass sich ein argloses Opfer deiner Heimstatt nähert. Bleiche Knochen und Schädel auf dem Grunde des Teiches bezeugen, dass du ein zwar liebreizendes Wesen von jedoch großer Gefährlichkeit und Heimtücke bist...

Nymphe

Beschreibung: Die Nymphe ist ein Geschöpf des Wassers und von großer Anmut und Schönheit. Dies kann jedoch nicht darüber hinweg täuschen, dass sie ahnungslose Kreaturen in die Tiefe ihres Weihers hin-abzerren kann, denn sie verfügt über eine unnatürliche Stärke und besondere Fähigkeiten, von denen sie gnadenlos Gebrauch macht.

Angriff: 55% **Kritischer Treffer:** 5% **Abwehr:** 45%

Schaden: 3W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 7

Besonderheiten: Vor dem ersten Angriff kann die Nymphe einen Überraschungsangriff versuchen (50%-Chance), der den Gegner 5W10 Essenzpunkte kostet (Abwehr möglich) und zudem einen Kritischen Treffer verursacht. Die Nymphe kann vor Beginn des Kampfes versuchen, ein Wasserelementar zu ihrer Unterstützung herbeizurufen (60%-Chance): Angriff 25%, Abwehr 25%, Kritischer Treffer 2%, Schaden 8W10, Essenz 150, Initiative 2! Die Nymphe kann in jeder Sequenz versuchen, ihren Gegner zu verzaubern, dies gilt als zusätzlicher Angriff (Angriffswert 35%): Gelingt dies (keine Abwehr möglich), so kann der Gegner in der folgenden Sequenz nicht angreifen! Die Nymphe kann sich auf wundersame Weise regenerieren und pro Sequenz versuchen, Essenz zurück zu erhalten (40%-Chance); gelingt dies, so bekommt sie 2W10 Essenzpunkte zurück!

Am Fluss/See gewinnt die Nymphe 10% bei den Werten Angriff/Abwehr, in der Wüste verliert sie 10% bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Lange schon lauerst du auf dieser einsamen Insel darauf, dass sich eine Kreatur hierher verirrt und du endlich wieder frisches Fleisch schmecken wirst. Und als du endlich eindeutig die Geräusche eines sich nähernden Wesens wahrnimmst, weißt du, dass dein Wunsch in Erfüllung gehen wird...

Zyklop

Beschreibung: Der Zyklop ist ein unförmiger, menschenähnlicher Gigant von massigem Äußeren, der auf seiner Stirn nur ein einziges, lidloses Auge trägt. Dieses Wesen ist von Natur aus gewalttätig und greift furchtlos fast alles und jeden an, der närrisch genug ist, in sein Gebiet einzudringen. Wenn tatsächlich eine andere Kreatur nahe genug an dieses Ungetüm herankommen sollte, so steht ihm ein wirklich entsetzlicher Zweikampf bevor.

Angriff: 35%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 35%
Schaden: 8W10	Essenz: 170	Initiative: 2

Besonderheiten: Der Zyklop kann noch vor Beginn des Kampfes gewaltige **Felsbrocken** auf seinen Gegner schleudern (mit den Angriffswerten 15%, 25% und 35%), von denen jeder (**keine Abwehr möglich**) 10W10 Essenzpunkte kostet. Falls dem Zyklopen zwei Angriffe in Folge gelingen (**Abwehr möglich**), so hat er seinen **Gegner gepackt** und verursacht damit doppelten Schaden; außerdem verliert sein Gegner danach permanent 10% bei seinem Angriffs- und Abwehrwert.

Der Zyklop gewinnt 10% bei Angriff/Abwehr in den **Bergen** und verliert 10% bei Angriff/Abwehr im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du hast deine sumpfige Heimat verlassen, um dich auf die Suche nach leichter Beute zu machen und bist nun endlich fündig geworden. Deine abscheulichen Gesichtszüge verzerren sich zur Karikatur eines Lächelns, als du der Kreatur ansichtig wirst, die dir zum Opfer fallen soll...

Fomorian

Beschreibung: Der grässliche Fomorian sieht aus wie eine ganz und gar grausige Mischung aus Mensch und Tier. Alle Fomorians sind verschieden und keiner gleicht dem anderen. Alle aber sind unbarmherzige, grausame und geschickte Kämpfer und obendrein überaus gefährliche Zauberkundige, was sie zu tödlichen Gegnern macht.

Angriff: 55% **Kritischer Treffer:** 5% **Abwehr:** 40%

Schaden: 4W10 **Essenz:** 80 **Initiative:** 7

Besonderheiten: Der Fomorian besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **70%** besitzen (der Fomorian kann dennoch normal angreifen): **Grauen:** erfüllt den Gegner so mit Furcht, dass er für **1W10** Sequenzen lang Abzüge auf Angriff/Abwehr von **10%** und auf Initiative von **1W10** Punkten erhält; **Kampfgeschick:** der Fomorian erhält für **2W10** Sequenzen **+10%** auf Angriff/Abwehr und verursacht **2W10** Punkte Schaden mehr; **Panzerhaut:** für **1W10** Sequenzen darf der Gegner alle erwürfelten Schadenszahlen über **7** nicht zählen; **Fluch der Fomorians:** der Gegner kann für **2W10** Sequenzen nicht durch einen Pasch Essenz zurück erhalten; **Bannstrahl:** der Fomorian setzt eine der besonderen Fähigkeiten des Gegners für **1W10** Sequenzen außer Kraft.

Der Fomorian erhält **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr im **Sumpf**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Grunzend und schnaubend trottest du durch den Wald, wie immer auf der Suche nach Nahrung. Ein Geräusch ganz in der Nähe läßt dich aufmerksam werden und du brichst durch das Unterholz, um deiner Beute habhaft zu werden. Doch als du der Kreatur gegenüberstehst, kannst du erkennen, dass dir noch ein Kampf bevorstehen wird...

Oger

Beschreibung: Der abscheuliche Oger ist ein entfernter Verwandter der schrecklichen Riesen und so sieht er auch aus. Ein massiger Schädel sitzt auf seinem plumpen, nichtsdestotrotz ungemein kräftigen Körper und in seinem Aussehen vereinen sich menschliche wie auch tierische Merkmale. Der Oger ist ein gefährlicher Gegner, dessen immense Stärke besser keiner seiner Gegner unterschätzen sollte!

Angriff: 45% **Kritischer Treffer:** 4% **Abwehr:** 25%

Schaden: 8W10 **Essenz:** 130 **Initiative:** 2

Besonderheiten: Der Oger besitzt die Fähigkeit der **Regeneration**, das heißt, er erhält am Ende jeder Sequenz **1W10** Essenzpunkte zurück. Der Oger kann in jeder Sequenz **zweimal angreifen**, wenn er dafür auf seine Abwehr verzichtet. Der Oger kann in jeder Sequenz einen **Schlachtruf** ausstoßen (Erfolgswert **35%**), der dem Gegner in der nächsten Sequenz keine Abwehr erlaubt. Der Oger kann für jede **5%** die er von seinem **Angriffswert** abzieht, **1W10 Punkte** an Schaden mehr verursachen (der Angriffswert darf nie unter **10%** fallen).

Der Oger gewinnt in **Wald** **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** auf Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du unterbrichst nur sehr ungern dein magisches Flötenspiel, aber es scheint dir, als hätte sich jemand in den verborgenen Hain gewagt. Du lächelst belustigt beim Gedanken an die dreiste Kreatur, die es tatsächlich geschafft hat, zu diesem mystischen Ort zu gelangen und die du nun vertreiben wirst...

Satyr

Beschreibung: Der Satyr ist ein Tiermensch mit dem muskulösen Oberkörper eines Mannes und dem Unterkörper und den Beinen eines riesigen Ziegenbocks. Diese Geschöpfe sind lustern und verdorben, allerdings schützt sie die mächtige Magie ihrer Musik, denn wenn ein Satyr auf seiner Flöte spielt, dann werden selbst die reißendsten Bestien zu sanftmütigen Wesen!

Angriff: 50%	Kritischer Treffer: 5%	Abwehr: 45%
Schaden: 3W10	Essenz: 80	Initiative: 6

Besonderheiten: Der Satyr kann verschiedene **Melodien** auf seiner Flöte spielen, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen haben; er kann jede Melodie einmal als zusätzlichen Angriff anwenden (Erfolgswert 75%). **Melodie des Todes:** der Gegner des Satyrs attackiert sich **1W10** Sequenzen lang selbst und verursacht sich mit seinem normalen Angriff Schaden (ohne Abwehr); **Lied der Pein:** der Satyr verursacht für **1W10** Sequenzen verdreifachten Schaden; **Melodie des Vergessens:** der Gegners kann für **1W10** Sequenzen entweder nur angreifen oder nur abwehren (nach seiner Wahl); **Melodie der Bruderschaft:** es erscheinen **1W10** Abbilder des Satyrs, die ihn mit allen seinen Werten (ohne besondere Fähigkeiten) im Kampf unterstützen (der Gegner kann dennoch den echten Satyr attackieren).

Der Satyr gewinnt im **Wald** 10% auf Angriff/Abwehr und verliert in den **Ruinen** 10% bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Eine leichte Veränderung im Wald um dich herum zeigt dir, dass eine fremde Kreatur in deinem Territorium aufgetaucht ist, die in dieser friedlichen Umgebung nichts zu suchen hat. Du verlässt deinen Baum, der dir als Heim dient, und bist sofort bereit, dieser Kreatur die Stirn zu bieten...

Dryade

Beschreibung: Die Dryade ist ein wunderschöner Geist des Waldes, der meist in weiblicher Form erscheint und extrem scheu ist. Im Normalfall lebt ein solches naturverbundenes Wesen zusammen mit den Geschöpfen des Waldes in vollendeter Harmonie, doch wenn ein Eindringling diese Idylle bedroht, wandelt sich dieses friedliche Geschöpf zu einem furchtbaren Racheengel!

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 40%

Schaden: 3W10 **Essenz:** 90 **Initiative:** 8

Besonderheiten: Die Dryade besitzt die folgenden **Zaubersprüche**, die sie einmal pro Kampf einsetzen kann und die einen Erfolgswert von **80%** besitzen (die Dryade kann dennoch normal angreifen): **Beschwörung von Waldkreaturen:** es erscheinen **1W10** Waldkreaturen der unterschiedlichsten Art, welche die Dryade unterstützen mit den Werten: **Angriff 25%, Abwehr 15%, Kritischer Treffer 2%, Schaden 2W10, Essenz 20, Initiative 10**; solange diese Kreaturen leben, kann der Gegner immer nur sie, nicht aber die Dryade angreifen; **Ruf des Waldgeistes:** die Dryade ruft den Geist des Waldes selbst herbei, der den Gegner attackiert, mit den Werten: **Angriff 30%, Abwehr 30%, Kritischer Treffer 3%, Schaden 6W10, Essenz 100, Initiative 5**; der Waldgeist kann zweimal pro Sequenz angreifen; **Quelle des Lebens:** die Dryade erhält **9W10** Essenzpunkte zurück.

Die Dryade gewinnt im **Wald** **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Anmutig eilt dein muskulöser Körper durch die Berge deiner Heimat, denn du weißt, dass ein schrecklicher Feind sich deiner Lagerstatt nähert! Und du willst nicht, dass diese Kreatur durch ihre Anwesenheit jene Berge entweiht, die schon deinen Vorfahren Schutz und Unterschlupf geboten haben...

Zentaur

Beschreibung: Der Zentaur ist eine anmutige Kreatur von großer Weisheit und Sanftmut. Doch wenn dieser Tiermensch mit dem Rumpf eines Pferdes und dem Oberkörper eines muskulösen Menschen gereizt wird oder er Gefahr für seine Sippe spürt, dann wird er zu einer tödlichen Bedrohung für alle Wesen, die es wagen sollten, sich ihm in den Weg zu stellen!

Angriff: 70%	Kritischer Treffer: 7%	Abwehr: 60%
Schaden: 5W10	Essenz: 100	Initiative: 6

Besonderheiten: Der Zentaur kann zu Beginn des Kampfes seinen Gegner dreimal mit einem **Bogen** attackieren (**Angriff 25%/45%/65%**, Schaden **5W10**); diese Angriffe können nicht abgewehrt werden und erfolgen vor allen anderen Aktionen des Gegners. Der Zentaur kann als speziellen Angriff eine **Trampelattacke** ausführen (**Angriff 45%**, Schaden **10W10**, normaler Angriff entfällt); misslingt dabei der Angriffswurf, so kann der Zentaur eine Sequenz weder angreifen noch abwehren. Der Zentaur kann pro Sequenz einen tödlichen **Hufstoß** zusätzlich zum normalen Angriff ausführen (**Angriff 20%**), der bei misslungener Abwehr des Gegners automatisch einen **Kritischen Treffer** hervorruft.

Der Zentaur erhält Zuschläge in den **Bergen** in Höhe von **10%** auf Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du dachtest, auf den Gipfeln der hohen Berge wäre dein Nest sicher vor Feinden, aber es scheint so, als hättest du dich getäuscht. Ein Geschöpf hat sich hierher vorgewagt, dass das Leben deiner Nachkommen bedroht. Mit dem Tosen des Sturmes breitest du deine Flügel aus und fliegst dem Eindringling entgegen...

Simurgh

Beschreibung: Ein Simurgh ist ein legendärer Riesenvogel, der sein Lager auf den Gipfeln der höchsten Berge hat. Das Gefieder dieses majestätischen Tiers schimmert in wunderschönen Farben und wenn das Sonnenlicht darauf fällt, dann glaubt man, einen lebendigen Regenbogen zu sehen... Aber es steckt auch magische Macht in diesem Gefieder, die diese Kreatur zu ihrer Verteidigung einsetzen kann!

Angriff: 75% **Kritischer Treffer:** 7% **Abwehr:** 50%
Schaden: 6W10 **Essenz:** 130 **Initiative:** 9

Besonderheiten: Der Simurgh kann durch seine schillernden Federn seinen Gegner **blenden** (Erfolgswert **40%**), so dass dieser in der nächsten Sequenz **10%** auf Angriff und Abwehr verliert. Der Simurgh kann als zusätzlichen Angriff stahlharte Rückenfedern wie **Pfeile abfeuern** (Erfolgswert **30%**), die **1W10x1W10** Punkte an Essenzverlust verursachen (**Abwehr möglich**). Der Simurgh kann eine Sequenz auf seinen Angriff und seine Abwehr verzichten und sich dann im **Sturzflug** auf seinen Gegner stürzen (Erfolgswert **50%**), was dreifachen Schaden verursacht (**keine Abwehr möglich**).

Der Simurgh gewinnt **10%** in den **Bergen** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** in den **Höhlen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Mühsam wälzt du deinen gewaltigen Leib herum, um jener Kreatur entgegen zu treten, die dich nun schon so lange Zeit verfolgt hat. Der Boden erbebt, als du mit deinen massigen Beinen aufstampfst und du senkst den Kopf mit dem spitzen Horn, um deinen Gegner damit aufzuspießen oder aber einfach durch deine schiere Masse zu zerquetschen...

Sirrush

Beschreibung: Der Sirrush ist eine kolossale Kreatur, die ihren gewaltigen, mit feinen Schuppen bedeckten Leib durch die Lande wälzt und dabei kaum einen Gegner fürchten muss. Der Sirrush besitzt eine fast unglaubliche Stärke und Ausdauer und wenn er etwaige Angreifer nicht einfach niederrennt und zertrampelt, so kann er diese mit dem spitzen Horn auf seinem Kopf tödlich verletzen oder aber durch einen Schwanzschlag einfach davonschleudern.

Angriff: 20%	Kritischer Treffer: 1%	Abwehr: 20%
Schaden: 13W10	Essenz: 250	Initiative: 2

Besonderheiten: Der Sirrush kann eine besonders gefährliche **Trampelattacke** durchführen, wozu er drei Sequenzen lang nicht angreifen darf, dann allerdings **25%** auf seinen Angriffswert addiert und doppelten Schaden verursacht! Ein Sirrush kann als zusätzliche Attacke einen wuchtigen **Schwanzhieb** ausführen (**Angriff 25%**, **Schaden 5W10**), der bei seinem Gelingen dem Gegner in der nächsten Sequenz automatisch die Initiative raubt! Der **Hornstoß** des Sirrush ist ein zusätzlicher Angriff (**Angriff 15%**, **Schaden 3W10**) und verursacht bei misslungener Abwehr des Gegners automatisch einen **Kritischen Treffer!**

Im **Wald** gewinnt der Sirrush **10%** bei den Werten Angriff/Abwehr, in der **Wüste** verliert er **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Irrendetwas hat dich aus deinem Schlummer geweckt und langsam öffnest du deine Augen, um die Welt mit ihren winzigen Lebewesen wieder einmal zu betrachten. Als du dich schwerfällig aus deiner Höhle bewegst, fällt dein Blick auf die Kreatur vor dir und du weißt, dass du dich soon bald wieder zu deinem unzählige Jahre währenden Schläfe niederlegen kannst...

Leviathan

Beschreibung: Der Leviathan ist kaum noch mehr als eine Legende, die Großmütter ihren Enkelkindern erzählen, wenn sie wieder einmal unartig waren... Sein Aussehen gleicht einer gigantischen Schlange mit mächtigen Klauen, aus deren Rücken unzählige riesige Dornen wachsen. Gegen diese Kreatur wirken selbst Riesen winzig und wenn sich ein Leviathan im Schläfe herumwälzt erbebt die Erde!

Angriff: 10% Kritischer Treffer: 1% Abwehr: 20%

Schaden: 15W10 Essenz: 300 Initiative: 1

Besonderheiten: Der Leviathan kann über mehrere Sequenzen hinweg seinen Gegner **beobachten** (Angriff entfällt); pro solcher Sequenz erhält er **10%** zu seinem Angriffswert hinzu (der Wert kann nie über **50%** steigen). Der Leviathan kann statt einem normalen Angriff ein **Erdbeben** erzeugen (Erfolgswert **25%**, **keine Abwehr möglich**); damit verursacht er **7W10** Punkte Essenzverlust. Der Leviathan kann als zusätzlichen Angriff pro Sequenz **1W10 Stacheln** aus seinem Rücken abfeuern (Angriff **30%**, Schaden **2W10**).

Der Leviathan gewinnt in den **Höhlen** **10%** auf Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Langsam kreist du durch die Luft, du hast dein Opfer schon lange erspäht und fliegst nun näher, um dich in eine gute Angriffsposition zu bringen. Dein herausfordernder Kampfschrei erschallt und schnell stößt du hinab, um die armselige Kreatur zu zerreißen, die sich in dein Gebiet gewagt hat...

Piasa

Beschreibung: Der Piasa ist eine abscheuliche Kreatur, sie ist bedeckt mit roten, schwarzen und grünen Federn und dennoch kann seine Gestalt die Verwandtschaft mit den Drachen nicht leugnen. Er besitzt zwei riesige, lederne Schwingen und an seinen vier Beinen befinden sich Klauenfüße mit langen und scharfen Krallen. Auf dem gräßlichen Schädel mit den karminroten Augen prangt ein riesiges, weit verzweigtes Geweih, mit dem er seine Beute aufspießen kann.

Angriff: 40% **Kritischer Treffer:** 4% **Abwehr:** 30%

Schaden: 7W10 **Essenz:** 140 **Initiative:** 6

Besonderheiten: Der Piasa kann statt seines normalen Angriffs auch einen **Sturzflug** anwenden (**Angriff 30%, Schaden 5W10**), bei dem der Gegner automatisch einen Abzug von **10%** sowohl auf Angriff wie auch auf Abwehr erhält. Gelingen dem Piasa zwei Angriffe in Folge (misslungene Abwehr des Gegners), so kann er diesen mit seinen **Kralen zerfleischen** (**Angriff 55%, Schaden 11W10, keine Abwehr möglich**); dies hinterlässt so schwere Verletzungen, dass sein Gegner in den kommenden **1W10** Sequenzen noch jeweils **3W10** Essenzpunkte verliert! Der Piasa kann als zusätzlichen Angriff einen kochend heißen **Dampfstrahl** speien (**Angriff 30%, Schaden 4W10, Abwehr möglich!**)

Der Piasa erhält **10%** Zuschlag bei Angriff/Abwehr in den **Bergen**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr im **Wald**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du weißt nicht mehr, wie lange du hier schon gewartet hast, nahezu reglos und den Launen der Winde ausgesetzt. Aber du weißt, dass dein Warten ein Ende hat, denn aus der Ferne naht eine Kreatur, die immer näher kommt und deine Einsamkeit stört – darum ist sie des Todes...

Sphinx

Beschreibung: Die Sphinx ist eine wunderschöne Kreatur, deren Gesicht und Oberkörper eine bezaubernde Maid darstellt, der Rest des Körpers ist jedoch der einer gewaltigen Raubkatze. Große, weißgefiederte Schwingen erlauben diesem Wesen den Flug, meist sitzt die Sphinx jedoch reglos und sinniert, und wehe dem, der ihre Gedankengänge dann dabei zu stören wagt!

Angriff: 60%	Kritischer Treffer: 6%	Abwehr: 40%
Schaden: 5W10	Essenz: 120	Initiative: 7

Besonderheiten: Die Sphinx besitzt die folgenden **Zaubersprüche**, die sie einmal pro Kampf einsetzen kann und die einen Erfolgswert von **65%** besitzen (die Sphinx kann dennoch normal angreifen): **Sandsturm:** die Sphinx ruft einen Sturm herbei, ihr Opfer kann **1W10** Sequenzen nur abwehren; **Sonnenstrahl:** verursacht beim Gegner **8W10** Punkte Essenzverlust; **Sphinxhaut:** schützt die Sphinx für **2W10** Sequenzen mit **3W10** Punkten vor Essenzverlust; **Sphinxklaue:** die Sphinx erhält für **1W10** Sequenzen **+5W10** auf Schaden; **Rätsel der Sphinx:** die Sphinx verwirrt ihren Gegner solchmaßen, dass diesem immer zwei Angriffe gelingen müssen, um sie zu treffen (Dauer **1W10** Sequenzen).

Die Sphinx gewinnt in der **Wüste** **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr im **Sumpf**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du schüttelst dein gewaltiges Haupt und aus deinem Maul strömt feuriger Atem, als du dich schwerfällig herumdrehst um den Eindringling in Augenschein zu nehmen. Du reißt dein Maul auf und läßt ein marker-schütterndes Gebrüll ertönen, bevor du dich in Bewegung setzt, um diese erbarmungswürdige Kreatur unter deinen Klauen zu zertreten...

Taraske

Beschreibung: Die Taraske ist eine Kreatur, die wenige andere Geschöpfe auf dieser Welt fürchten muss; größer als die meisten Lebewesen, mit riesigem bepelztem Schädel und gefährlich scharfen Zähnen, einem undurchdringlichen Rückenpanzer, aus dem spitze, vor Gift triefende Dornen ragen und einem drachenähnlichen Körper mit sechs Beinen, so wälzt sich dieses Wesen durch die Lande und wehe der Kreatur, der sich der Taraske in den Weg stellt!

Angriff: 25% Kritischer Treffer: 2% Abwehr: 15%
Schaden: 11W10 Essenz: 210 Initiative: 2

Besonderheiten: Die Taraske kann bei ihrem Angriff versuchen den Gegner zu **zertrampeln**; misslingt dies, so kann sie eine Sequenz lang nicht angreifen und abwehren; gelingt der Angriff (**keine Abwehr möglich**), so verursacht die Taraske doppelten Schaden. Die Taraske trägt auf ihrem Rückenpanzer **vergiftete Dornen** – falls ein Gegner sie trifft, so besteht eine 25%-Chance, dass er durch dieses Gift **3W10** Punkte Schaden nimmt. Die Taraske kat durch ihren **Körperpanzer** eine Chance von **20%**, dass hingenommener Schaden um **5W10** Punkte verringert wird.

Die Taraske gewinnt im **Wald 10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Bergen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Aus deinem Lager in der Mitte des Sumpfs wurdest du herbeigelockt durch die Anwesenheit eines fremden Wesens in deinem Reich. Bald schon sollen sich nach deinem unbeugsamen Willen die Knochen dieser armseligen Kreatur zu jenen am Grunde des Moores gesellen...

Nachtmahr

Beschreibung: Das Nachtmahr ist eine leider nur allzu reale Kreatur aus dem Reich der Sagen und Legenden und jeder, der sich diesem gewaltigen nachtschwarzen Pferd, mit seinen blutrot gefiederten Flügeln, seinen dornenbewehrten Hufen, dem gewaltigen Maul voller Reißzähne und der Mähne aus loderndem Feuer gegenüberüber, erwünschte den Tag, an dem dies geschehen ist!

Angriff: 35%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 30%
Schaden: 9W10	Essenz: 150	Initiative: 2

Besonderheiten: Das Nachtmahr erhält durch seine schreckliche Macht zur **Heilung** pro Sequenz **1W10** Essenzpunkte, wodurch seine Essenzzahl auch über den Anfangswert steigen kann. Das Nachtmahr kann zusätzlich zum normalen Angriff einen **giftigen Odem** ausstoßen (**Angriff 25%**), der seinen Gegner (**Abwehr erlaubt**) **3W10** Essenzpunkte kostet. Das Nachtmahr kann zusätzlich zum normalen Angriff **Flammen verströmen** (**Angriff 25%**), die seinem Gegner (**Abwehr erlaubt**) **4W10** Essenzpunkte entziehen. Das Nachtmahr verbreitet eine solche **Aura der Angst**, dass jede Kreatur im Kampf mit ihm pro Sequenz eine **20%-Chance** hat, automatisch **1W10** Essenzpunkte zu verlieren, ansonsten verliert dieses Wesen mit einer **40%-Chance 1W10** Punkte auf seinen Angriffswert.

Das Nachtmahr gewinnt im **Sumpf 10%** bei Angriff/Abwehr und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Langsam öffnen sich deine schlangengleichen Augen und erblicken das Geschöpf, das es gewagt hat, sich in deinen Einflussbereich zu bewegen. Ebenso langsam, mit trügerischer Gemächlichkeit, rollst du deinen riesigen Schlangeng Leib zur vollen Länge auseinander und kriechst auf dieses Wesen zu, das du jetzt schon als sichere Beute betrachtetest...

Guivre

Beschreibung: Der Guivre ist eine Kreatur aus der Sage und wird – zum Glück – nur selten erblickt. Auf den ersten Blick ähnelt er einem Bein- und flügellosen Drachen, aber die Verwandtschaft zur Schlange kann nicht geleugnet werden; dieses Wesen bewegt sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit und tödlicher Genauigkeit und schon viele haben aufgrund der Annahme, eine solche Kreatur könne sich nicht so schnell bewegen, ein erbarmungswürdiges Ende gefunden!

Angriff: 60% Kritischer Treffer: 6% Abwehr: 40%

Schaden: 5W10 Essenz: 110 Initiative: 9

Besonderheiten: Der Guivre kann durch seine **Schnelligkeit** bis zu sechsmal angreifen, wobei der Angriffswert sinkt (auf bis zu **10%** pro Angriff), ebenso die Chance eines **Kritischen Treffers**; der Guivre kann frei zwischen der Anzahl seiner Attacken wählen (diese Kreatur kann nur bei einem Pasch pro Sequenz Essenzpunkte zurückerhalten). Der Guivre kann bei zwei gelungenen und nicht abgewehrten Angriff versuchen, seinen Gegner zu **umklammern**; gelingt dann ein weiterer Angriffswurf (**keine Abwehr möglich**) so verursacht der Guivre in allen folgenden Sequenzen automatisch zusätzliche **3W10** Punkte an Schaden.

Der Guivre gewinnt im **Sumpf** 10% bei Angriff/Abwehr und verliert 10% bei Angriff/Abwehr in den **Bergen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Dein Jagdinstinkt leitet dich durch das Dickicht des Waldes. Dicht auf der Spur deiner Beute. Du kannst es gar nicht erwarten, dein Opfer zu stellen und mit deiner überlegenen Stärke zu zerreißen! Doch als du auf die Lichtung hinaus eilst, erwartest dich eine dir völlig unbekannte Kreatur und dies wird ein Kampf auf Leben und Tod...

Werwolf

Beschreibung: Der Werwolf ist eines der grausigsten Wesen dieser gefährlichen Welt, denn niemand kann ahnen, in wem eine solche Bestie schlummert. Wenn der volle Mond bleich am Himmel steht durchstreift dieses Werwesen, halb Wolf, halb Mensch, mit unnatürlicher Wildheit und Kraft die Wälder, immer auf der Suche nach Beute!

Angriff: 75%	Kritischer Treffer: 7%	Abwehr: 55%
Schaden: 5W10	Essenz: 100	Initiative: 8

Besonderheiten: Der Werwolf kann am Ende jeder Sequenz einen **Schreckenswolf** zu seiner Unterstützung herbeirufen (35%-Chance), der ihn dann wiederum mit einer 80%-Wahrscheinlichkeit unterstützt mit den Werten: **Angriff 25%, Abwehr 15%, Kritischer Treffer 2%, Schaden 3W10, Essenz 30, Initiative 8** – ansonsten greift dieser Schreckenswolf den Werwolf bis zum Tode an. Außerdem ist das **Geheul** des Werwolfs so markerschütternd, dass er pro Sequenz eine zusätzliche 35%-Wahrscheinlichkeit hat, dass sein Gegner vor Furcht gelähmt wird (Abzug für die nächste Sequenz bei Angriff und Abwehr je 10%). Der Werwolf kennt die **Schwachstellen** seiner Gegner, so dass er die Zahlen 1 und 2 bei seinen Schadenswürfen neu würfeln und dann den neuen Wert zählen darf.

Der Werwolf gewinnt im **Wald** 10% bei Angriff/Abwehr und verliert am **Fluss/See** 10% bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Mit einem Knurren bist du auf den Beinen und deine sechs Augen spähen unruhig ins Dunkel der gewaltigen Höhle. Da, ein fremder Geruch streift deine witternden Nasen. Du ziehst die Lippen hoch und trittst diesem unverfrorenen Eindringling entgegen...

Zerberus

Beschreibung: Der Zerberus ist eine sagenumwobene dreiköpfige und einem gewaltigen Wolf ähnelnde Bestie, die den Eingang zu unterirdischen Gefilden bewacht. Und diese Aufgabe geht oft damit einher, unerwünschte Eindringlinge anzugreifen und zu vertreiben und noch kaum ein Wesen hat es bisher geschafft, ungesehen und unbesiegt an den flammenden Augen des Zerberus vorbeizukommen um danach davon zu berichten!

Angriff: 55%	Kritischer Treffer: 5%	Abwehr: 35%
Schaden: 7W10	Essenz: 130	Initiative: 7

Besonderheiten: Der Zerberus kann aufgrund seiner drei Köpfe zweimal in jeder Sequenz angreifen (er kann aber nur einmal dadurch Essenz regenerieren). Gelingt dem Zerberus ein Angriff (misslungene Abwehr des Gegners), so besteht eine **30%**-Chance, dass er diesen mit seinem heißen Atem **verbrennt** (zusätzlicher Essenzverlust **6W10** Punkte). Durch das **Geheul** des Zerberus gibt es jeweils eine **35%**-Chance, dass sein Gegner in der nächsten Sequenz nicht angreifen kann. Gelingen einem Zerberus zwei Angriffe (misslungene Abwehr des Gegners), so **verbeißt** er sich und verursacht damit doppelten Schaden. Der unnatürlich **heiße Atem** des Zerberus irritiert seine Gegner (Erfolgswert **45%**), so dass sie in der kommenden Sequenz **10%** auf ihren Abwehrwert verlieren!

Der Zerberus gewinnt in den **Höhlen** **10%** bei Angriff/Abwehr und verliert im **Sumpf** **10%** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Langsam tauchst du aus dem tosenden Fluss auf, denn du weißt, dass sich jemand der Furt nähert und du weißt ebenso, dass diese Kreatur närrisch ist, ihren Fuß in dein Territorium zu setzen. Nun, du wirst ihr zeigen, wer hier in den kristallklaren Fluten herrscht und machst dich bereit, dieses Wesen gebührend zu empfangen...

Kappa

Beschreibung: Der Kappa hat das verschrumpelte Aussehen eines uralten Greises, dessen Augen in diabolischem Feuer leuchten und dessen Schädeldecke offen und mit einer klaren Flüssigkeit gefüllt ist; auf dem Rücken trägt er eine Art Panzer und er verfügt über große Klauen, aber seine Opfer vernichtet er mit Hilfe seiner Zauberei!

Angriff: 45%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 45%
Schaden: 4W10	Essenz: 90	Initiative: 5

Besonderheiten: Der Kappa besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **80%** besitzen (der Kappa kann dennoch normal angreifen): **Nasses Grab:** das Opfer ertrinkt und nimmt **10W10** Punkte Essenzverlust hin; **Haut aus Wasser:** schützt den Kappa **1W10** Sequenzen vor Schaden mit Abwehrwert **+30%**; **Mahlstrom:** verursacht beim Gegner für **1W10** Sequenzen einen Verlust von jeweils **1W10** Punkten bei Angriff/Abwehr; **Elementare Tentakel:** es erscheinen **1W10** Tentakel aus Wasser (**Angriff 20%, Abwehr 10%, Kritischer Treffer 2%, Schaden 3W10, Essenz 30**), die gleichzeitig mit dem Kappa angreifen, aber nur angreifen *oder* abwehren können.

Der Kappa erhält **10% Zuschlag** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**, verliert jedoch **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Schwerfällig kommst du auf die Beine und siehst dich dann langsam und bedächtig um. Deine magischen Sinne haben etwas wahrgenommen, etwas, das deine Ruhe empfindlich gestört hat. Und schon im nächsten Moment zeigt sich dir eine Kreatur, die du besiegen musst, willst du deine Ruhe wieder...

Golem

Beschreibung: Der Golem ist eine magisch animierte Kreatur, die einem plump geformten, gewaltigen Menschen ähnelt. Der unnachgiebigen Kraft der Elemente gleich bahnt sich der meist friedfertige Golem seinen Weg und aufgrund seiner großen Stärke und geringen Intelligenz ist es ihm völlig gleichgültig, welcher Gegner ihm gegenübersteht! Stumpfsinnig und unbeirrbar wird er ihn niederringen...

Angriff: 35%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 25%
Schaden: 9W10	Essenz: 150	Initiative: 2

Besonderheiten: Der Golem hat aufgrund seiner Körperbeschaffenheit eine natürliche **Resistenz** gegen Attacken aller Art, so dass er mit einer **25%-Chance** pro normalem Angriff gar keinen Schaden hinnimmt. Außerdem kann der Golem versuchen, zerstörte und abgetrennte Teile seines Körpers am Ende jeder Sequenz wieder in sich **aufzunehmen (30%-Chance)**, so dass er damit **4W10** Essenzpunkte zurückerhält (nicht über den Anfangswert). Wegen der speziellen Körperbeschaffenheit des Golems kann er sich **verformen** (für jeweils **5%**, die er von seinem Abwehrwert abzieht, verursacht er **1W10** Punkte mehr an Schaden!)

Der Golem gewinnt in den **Bergen** und **Ruinen** **10%** bei Angriff/Abwehr, verliert aber **10%** am **Fluss/See** und in der **Wüste** bei Angriff/Abwehr.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du blickst von der Zinne des zerstörten Turmes hinab über dein Reich und erspähest plötzlich eine Bewegung in der Ferne! Diese Kreatur spürt die Gefahr nicht, in der sie sich nun befindet. Du entfaltest deine ledernen Schwingen und fliegst hinab, um diesem Eindringling entgegenzutreten...

Gargoyle

Beschreibung: Der Gargoyle wurde in früheren Zeiten auch gerne als Wasserspeier bezeichnet und mit einem solchen kann ihn das ungeschulte Auge auch nur allzu leicht verwechseln. Diese verwachsenen, grauhaft aussehenden Wesen verharren die meiste Zeit ihres Lebens in einer Starre, bei der ihr Körper zu Stein wird. Doch wann immer es einem Gargoyle beliebt kann er sich zurückverwandeln und wird dann zu einem mächtigen und tödlichen Gegner!

Angriff: 45% **Kritischer Treffer:** 4% **Abwehr:** 30%

Schaden: 6W10 **Essenz:** 100 **Initiative:** 5

Besonderheiten: Der Gargoyle kann seine **Haut** steinhart werden lassen (Erfolgswert **40%**), so dass in jeder Sequenz **4W10** Punkte von einem Angriff des Gegners abgezogen werden. Durch seinen **Körperbau** hat der Gargoyle pro Sequenz automatisch einen Schadensschutz von **6W10** Punkten; falls die gegnerischen Schadenspunkte diesen Schutz übertreffen, so werden sie voll von der Essenz abgezogen, ansonsten erhält der Gargoyle gar keinen Schaden. Der Gargoyle kann einmalig zu seinem Schutz **Dienerkreaturen**, nämlich **2W10** Wasserspeier, herbeirufen (Erfolgswahrscheinlichkeit **65%**): **Angriff 25%**, **Abwehr 15%**, **Kritischer Treffer 2%**, **Schaden 2W10**, **Essenz 25**, **Initiative 10**.

Der Gargoyle gewinnt in den **Ruinen** **10%** bei Angriff/Abwehr, verliert jedoch **10%** am **Fluss/Sec**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Knurrend verlässt du deine Schlafhöhle und dein ewig leerer Magen treibt dich voran. Immer auf der Suche nach Nahrung. Bald schon hat dir deine Nase den Geruch einer Kreatur zugetragen und eilig folgst du dieser Fährte, um zu zerfleischen und zu fressen...

Kakardann

Beschreibung: Das Kakardann ist eine legendäre Kreatur die einem wirklich gewaltigen Hund ähnlich sieht, doch besitzt dieses Wesen mächtige Reisszähne, tödliche Pranken und ein einziges Horn, das ihm aus der Stirne wächst! Diese Bestie scheint für die Jagd und den Kampf wie geschaffen zu sein und es gibt wirklich nur wenige Gegner, die das Kakardann zu fürchten hat.

Angriff: 45%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 35%
Schaden: 4W10	Essenz: 130	Initiative: 6

Besonderheiten: Das Kakardann kann als zusätzlichen Angriff pro Sequenz einen gefährlichen **Hornstoß** ausführen (**Angriff 30%**, **Schaden 2W10**), der bei misslungener Abwehr des Gegners automatisch einen **Kritischen Treffer** hervorruft. Das Kakardann kann ein furchterregendes **Geheul** anstimmen (Erfolgswert **35%**), das dem Gegner in der nächsten Sequenz die Möglichkeit nimmt, den normalen Angriff des Kakardann abzuwehren. Gelingen dem Kakardann zwei Angriffe in Folge (misslungene Abwehr), dann hat es sich **verbissen** und verursacht in allen folgenden Sequenzen automatisch einen Schaden von **9W10** Punkten (es kann dann nichts anderes tun als abwehren); wenn dem Gegner ein Abwehrwurf am Ende einer der folgenden Sequenzen gelingt, so hat er sich befreit.

Das Kakardann erhält **10%** Zuschlag auf Angriff/Abwehr im **Wald** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
Spielerschmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Vom Gipfel des mächtigen Berges, wo seit jeher schon deine prächtige Heimstatt steht, blickst du weit über das Land, das allein von deiner eisernen Faus regiert wird. Doch plötzlich erblickst du eine Bewegung auf dem steilen Bergpfad! Wer wagt es, in dein Refugium der Einsamkeit einzudringen...?

Titan

Beschreibung: Der Titan ist ein Verwandter der Riesen und demzufolge auch von gewaltiger Gestalt. Er besitzt aber weit mehr Intelligenz und benutzt diese dazu, in magischen Schriftrollen und Büchern zu forschen. Daher ist der Titan nicht ganz so schrecklich im Kampfe, dafür macht ihn die Zauberei aber zu einem gefährlichen Kontrahenten!

Angriff: 35% **Kritischer Treffer:** 3% **Abwehr:** 25%

Schaden: 10W10 **Essenz:** 180 **Initiative:** 2

Besonderheiten: Der Titan beherrscht die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **55%** besitzen: **Sturmruf:** nach **1W10** Sequenzen zucken **1W10** Blitze hernieder (**W10: 1** = Kritischer Treffer beim Gegner, **2-7** = normaler Treffer beim Gegner, **8-9** = normaler Treffer beim Titan, **10** = Kritischer Treffer beim Titan), Schaden je **5W10**; **Nebelschleier:** Der Titan ruft Nebel herbei, der seinen Gegner für **2W10** Sequenzen **10%** des Angriffswertes kostet; **Wilde Jagd:** Der Titan ruft **1W10** Geisterhunde der Wilden Jagd, die ihn mit folgenden Werten im Kampf unterstützen: **Angriff 30%**, **Abwehr 15%**, **Kritischer Treffer 3%**, **Schaden 3W10%**, **Essenz 30**, **Initiative 7**; **Todesfrost:** Der Titan verliert **5W10** Punkte an Essenz und kann dann für **1W10** Sequenzen auch zusätzliche **5W10** Punkte an Schaden austeilen.

Der Titan gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Bergen** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Mit deinen mächtigen Flügeln gleitest du auf der Suche nach leichter Beute über den Wald. Dort unten glaubst du eine Bewegung wahrgenommen zu haben und du legst deine Flügel an und stürzt hinab, dein tödliches Geweih zum Angriff bereit...

Peryton

Beschreibung: Das Peryton ist eine auf den ersten Blick harmlos wirkende Kreatur, die bisweilen sogar mit einem riesigen Hirsch verwechselt werden kann. Jedoch besitzt ein Peryton zwei Flügel, ein spitzes und ungemein scharfes Geweih und das messerscharfe Gebiss eines typischen Fleischfressers. Jede Kreatur sollte sich vor dem plötzlichen und zumeist tödlichen Angriff dieses räuberischen und ewig hungrigen Geschöpfes versehen!

Angriff: 60%	Kritischer Treffer: 6%	Abwehr: 40%
Schaden: 5W10	Essenz: 120	Initiative: 7

Besonderheiten: Das Peryton kann als überraschenden ersten Angriff vor Beginn des Kampfes einen **Sturzflug** ausführen (Erfolgswert **50%**), so dass es vor allen weiteren Aktionen des Gegners drei nicht abwehrbare Angriffe erhält. Das Peryton hat durch sein **dolchähnliches Geweih** bei jedem erfolgreichen Angriff (misslungene Abwehr des Gegners) eine Möglichkeit, den Kontrahenten besonders schwer zu verletzen (Erfolgswert **20%**), so dass dieser sofort deshalb einen **Kritischen Treffer** erhält. Das Peryton besitzt ein ungemein **scharfes Gebiss** und bei zwei erfolgreichen Angriffen in Folge und jeweils misslungener Abwehr des Gegners fügt es diesem eine tiefe Fleischwunde zu, die ihn in allen folgenden Sequenzen automatisch **2W10** Essenzpunkte kostet.

Das Peryton gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr im **Wald** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Ruinen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Unruhig scharrst du mit den Hufen und dein scharfer Blick schweift durch die Ruine des zerstörten Tempels, der nun schon seit unendlich langer Zeit deine Heimstatt ist. Einst hast du den Auftrag erhalten, dieses Heiligtum zu bewachen und auch heute wird es die Kreatur bitter bereuen, hier eingedrungen zu sein...

Lamassu

Beschreibung: Ein Lamassu ist eine kolossale, wuchtige Kreatur mit dem Körper eines riesigen Stieres, aber dem Oberkörper und dem Gesicht eines bärtigen Mannes! Diese Geschöpfe wurden oft verehrt und Göttern gleichgestellt, daher findet man ihre Abbilder auch häufig als kunstvolle Statuen in verfallenen Tempelanlagen wieder. Trotz seiner immensen Stärke und teilweise magischen Fähigkeiten ist das Lamassu für gewöhnlich friedfertig und außerdem hochintelligent...

Angriff: 55%	Kritischer Treffer: 5%	Abwehr: 35%
Schaden: 6W10	Essenz: 130	Initiative: 7

Besonderheiten: Das Lamassu kann als ersten Angriff (vor allen anderen Aktionen des Gegners) eine **Trampelattacke** ausführen (Erfolgswert 55%), die den Gegner schwer verletzen kann (**Abwehr möglich**, ansonsten **Kritischer Treffer**). Das Lamassu kann einmalig den **Segen der Götter** erbiten (Erfolgswert 75%, mit 1W10 ermittelt): **1-5 = +10%** auf Angriff/Abwehr, **6-7 = +15%** auf Angriff/Abwehr, **8 = +10%** auf Angriff/Abwehr, **+2W10** Schaden, **9 = +20%** auf Angriff/Abwehr, **+3W10** Schaden, **+3W10** Essenz, **10 = +20%** auf Angriff/Abwehr, **+5W10** Schaden, **+6W10** Essenz (für 1W10 Sequenzen, Essenzgewinn verbleibt)! Durch seine **mystische Natur** ist das Lamassu gegen alle besonderen Angriffe anderer Kreaturen teilweise immun (**1W10**): **1-5 = Angriff hat Effekt**, **6-9 = halbiertes Schaden**, **10 = kein Effekt!**

Das Lamassu gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Ruinen** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr im **Sumpf**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Um dich herum wird deine Heimat – der Wald in den schroffen Bergregionen – immer unruhiger! Unzählige Tiere fliehen vor der Kreatur, die in dein Refugium der Einsamkeit eingedrungen ist und die du nun wieder gnadenlos vertreiben wirst...

Sasquatch

Beschreibung: Der Sasquatch ist eine kolossale, dicht mit rötlich-braunem Fell bedeckte Kreatur, die meist in den undurchdringlichen Wäldern der höheren Gebirgsregionen zu finden ist. Die langen, ungemein muskulösen Arme dieses eigentlich friedfertigen und scheuen Giganten hängen bis auf den Boden herab und der Sasquatch besitzt eine ungeheure Stärke, die allerdings nur dann zu Tage tritt, wenn sein Nachwuchs oder er selbst bedroht wird!

Angriff: 45%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 40%
Schaden: 9W10	Essenz: 150	Initiative: 4

Besonderheiten: Der Sasquatch kann noch vor Beginn des Kampfes gewaltige **Baumstämme** auf seinen Gegner schleudern (mit den Angriffswerten 25%, 35% und 55%), von denen jeder (*keine Abwehr möglich*) 5W10 Essenzpunkte kostet! Der Sasquatch kann ein fürchterliches **Gebüll** erschallen lassen (Erfolgchance 30%, *keine Abwehr möglich*), welches bei seinem Gegner einen Abzug beim Schaden des normalen Angriffs von 3W10 Punkten verursacht! Bei zwei gelungenen, aufeinander folgenden Angriffen des Sasquatch (*Abwehr möglich*), kann er einen starken **Würgegriff** ansetzen, der dann doppelten normalen Schaden verursacht! Der **Kampfesrausch** des Sasquatch verursacht pro von ihm eingesetzten 1W10 Essenzpunkten auch einen zusätzlichen Schaden beim Gegner von 1W10 Punkten!

Der Sasquatch gewinnt 10% bei Angriff/Abwehr im **Wald** und verliert 10% bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

In einem wahren Sturm aus schrecklicher Hitze und Feuer brichst du aus deinem Refugium hervor, um jenes Wesen zu zerschmettern, das es wagen konnte, sich dir zu nähern! Nichts kann deiner unirdischen Stärke und der Macht deiner Magie widerstehen...

Efreet

Beschreibung: Der Efreet ist ein Elementargeist des Feuers und als solcher dementsprechend zerstörerisch veranlagt! Er kann viele verschiedene Gestalten annehmen, unter anderem die eines gewaltigen Feuerwirbels oder einer Flammenwand, erscheint aber oft als rothäutiger und halbnackter, muskulöser Mensch, dessen Haut eine unglaubliche und unnatürliche Hitze abstrahlt. Neben seinem Kampfgeschick macht den Efreet vor allem seine zerstörerische Zauberei gefährlich...

Angriff: 60%	Kritischer Treffer: 7%	Abwehr: 35%
Schaden: 7W10	Essenz: 90	Initiative: 6

Besonderheiten: Der Efreet besitzt die folgenden **Zaubersprüche** als Waffe gegen seine Feinde, die alle nur einmal angewendet werden können und eine Erfolgchance von **60%** besitzen (der Efreet kann dennoch normal angreifen): **Macht des Lichtes:** der Gegner des Efrees wird geblendet und erhält **1W10** Sequenzen lang **15%** Abzug auf seinen Angriffs- oder Abwehrwert; **Feuersturm:** verursacht beim Gegner **8W10** Punkte Essenverlust; **Wand des Feuers:** verursacht beim Gegner für **1W10** Sequenzen mit einer **30%-Chance** einen automatischen Schaden von **5W10** Punkten; **Klaue des Feuers:** verleiht dem Efreet für **1W10** Sequenzen **+10%** auf seinen Angriffswert sowie **+3W10** Punkte auf seinen Schaden; **Feurige Lohe:** verleiht dem Efreet für **1W10** Sequenzen einen Schutz vor Schaden von **3W10** Punkten.

Der Efreet gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Ammütig neigst du das Haupt und wälzt deinen riesigen Schlangenleib herum, um das Geräusch besser zu hören, das dich aus deinem Schlummer gerissen hat. Leise gleitest du aus der Höhle ins Freie hinaus, um dich diesem dreisten Eindringling zu stellen...

Naga

Beschreibung: Die Naga ist eine Kreatur aus Mythen und Legenden, die oft als wunderschöne, langhaarige Frau mit dem Unterkörper einer kolossalen Schlange beschrieben wird! Obgleich dieses bizarre Geschöpf von großer Weisheit beseelt ist und den Kampf eigentlich verabscheut, kann eine Naga mit ihren vielen Verbündeten und den eigenen Fähigkeiten durchaus zu einem gefährlichen Gegner werden!

Angriff: 65% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 50%

Schaden: 4W10 **Essenz:** 110 **Initiative:** 8

Besonderheiten: Die Naga kann eine **Riesenschlange** herbeirufen (Erfolgswert 75%), die sie mit folgenden Werten im Kampf unterstützt: **Angriff 55%**, **Abwehr 20%**, **Kritischer Treffer 5%**, **Schaden 6W10**, **Essenz 90**, **Initiative 5**. Die Naga besitzt einen **hypnotischen Blick** (**keine Abwehr möglich**), den sie jederzeit einsetzen kann (Erfolgswert 65%) und der ihren Gegner in der nächsten Sequenz entweder 15% auf seinen Angriffs- oder Abwehrwert kostet; außerdem verliert er 2W10 Punkte seinen Schaden! Die Angriffe der Naga sind **giftig**, so dass sie bei jedem erfolgreichen Angriff eine zusätzliche Chance hat (Erfolgswert 40%), ihren Gegner damit zu vergiften (zusätzlicher Schaden 4W10 und 10%-Chance für **Kritischen Treffer**)! Die harte **Schuppenhaut** der Naga schützt sie vor normalen Angriffen (Erfolgswert 35%) mit einem Abzug von 3W10 Punkten an Schaden!

Die Naga gewinnt 10% bei Angriff/Abwehr in den **Höhlen** und verliert 10% bei Angriff/Abwehr im **Sumpf**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Laut rauscht der Wind durch dein farbenprächtiges Federkleid, als du von den Wipfeln der höchsten Baumgiganten hinabstößt! Anmutig windest du dich durch die Luft und schnellst dann nach vorn, um das Wesen zu attackieren, das in dein Reich eingedrungen ist...

Couatl

Beschreibung: Das Couatl sieht aus wie eine riesige Schlange mit stechendem Blick und mächtigen, spitzen Giftzähnen. Es besitzt zwei starke, klauenbewehrte Beine sowie zwei farbenprächtige, gefiederte Flügel, die es pfeilschnell durch die Lüfte tragen. Neben seinen grünen Schuppen hat das Couatl auch noch bunte Federn am gesamten, anmutigen Schlangenleib!

Angriff: 60% **Kritischer Treffer:** 6% **Abwehr:** 45%

Schaden: 8W10 **Essenz:** 100 **Initiative:** 9

Besonderheiten: Das Couatl besitzt sehr widerstandsfähige **Schlängenschuppen**, die ihm besonderen Schutz vor Schaden bieten; bei jedem normalen Angriff des Gegners können diese Schuppen es schützen (Erfolgswert 40%, Abzug an Schaden 4W10 Punkte)! Das bunte **Federkleid** des Couatl sorgt dafür, dass seine Gegner bei ihren Attacken verwirrt werden (Erfolgswert 30%), Abzug von 15% Angriffswert in der nächsten Sequenz. Das tödliche **Gift** des Couatl kann seinen Gegner zusätzlich schaden (nach erfolgreichem Angriff besteht ein Erfolgswert von 50%, dass in der folgenden Sequenz noch einmal automatisch 3W10 Punkte Schaden entstehen). Das Couatl kann eine **Schlängenbrut** (Erfolgswert 35%, 1W10 Schlangen) herbeirufen, die es im Kampf unterstützen: **Angriff 15%, Abwehr 15%, Kritischer Treffer 1%, Schaden 2W10, Essenz 20, Initiative 7!**

Das Couatl gewinnt 10% bei Angriff/Abwehr im **Wald** und verliert 10% bei Angriff/Abwehr in den **Bergen**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Unter dem Schutz des blendenden Sonnenlichts stößt du vom Himmel hinab, um dir diese Kreatur zu betrachten, die du alsbald schon packen und zerreißen wirst und die noch nichts von ihrem nahen Tode ahnt...

Kongamato

Beschreibung: Das Kongamato ist ein gewaltiges, fliegendes Reptil mit einem langgestreckten, mit scharfen Zähnen gespickten Maul und großen ledernen Schwingen mit scharfen Widerhaken! Diese schreckliche Bestie beherrscht die Lüfte und stößt oft völlig überraschend herab, was für ihr auserwähltes Opfer den sicheren Tod bedeutet. Die Schnelligkeit und immense Kraft des Kongamato machen es zu einem schrecklichen Gegner im Kampf.

Angriff: 35%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 25%
Schaden: 10W10	Essenz: 170	Initiative: 4

Besonderheiten: Das Kongamato kann nach zwei gelungenen Angriffen hintereinander (**keine Abwehr erfolgt**) seinen Gegner packen, **in die Lüfte heben** und dann hinabstürzen lassen (verdoppelter Schaden). Mit seinen mächtigen Flügeln kann das Kongamato einen **Sturm** erzeugen (Erfolgswahrscheinlichkeit 30%), so dass sein Gegner in der kommenden Sequenz **-10%** auf Angriff und Abwehr erhält! Die harte, **lederartige Haut** des Kongamato verringert den erhaltenen Schaden von normalen Angriffen (Erfolgswahrscheinlichkeit 25%) um **5W10** Punkte. Das Kongamato besitzt die Gabe der **Regeneration**, wenn es Blut zu sich nimmt; verursacht die Kreatur mit einem normalen Angriff Schaden, dann kann es **4W10** Punkte zurück erhalten (Erfolgswahrscheinlichkeit 30%)!

Das Kongamato gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Bergen** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Völlig lautlos gleitest du durch das Wasser, um dich nahezu unsichtbar deinem ahnungslosen Opfer zu nähern und es blitzartig anzugreifen. Egal, um welches Geschöpf es sich handelt, es wird deinen ewigen Hunger stillen. Du bist der Herrscher dieses Landstrichs...

Amemait

Beschreibung: Das Amemait sieht aus, als wäre es einem wirrem Alptraum entsprungen: Es besitzt eine langgezogene, geschuppte Schnauze mit unzähligen Reihen von nadelspitzen Zähnen, eine wirre Mähne auf seinem Kopf, einen langen und kräftigen Reptilienschwanz und mächtige Vorderbeine mit messerscharfen Klauen, während seine Hinterbeine lediglich kurze, grauhäutige Stummel sind. Es ist eine blutrünstige und grausame Bestie, die völlig überraschend zuschlägt!

Angriff: 40%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 25%
Schaden: 9W10	Essenz: 160	Initiative: 3

Besonderheiten: Das Amemait kann vor dem Beginn des Kampfes einen **Überraschungsangriff** ausführen (Erfolgswert **30%**, keine Abwehr möglich), mit dem es **6W10** Punkte Schaden verursacht. Die ungemein kräftigen **Kieler** des Amemait können nach einem erfolgreichen Angriff besonders schwere Wunden reißen (Erfolgswert **25%**), in diesem Fall entsteht durch den Blutverlust in den folgenden **1W10** Sequenzen ein automatischer Schaden von **2W10** Punkten; diese Wunden können mehrfach entstehen! Das Amemait kann zur Unterstützung gewaltige **Krokodile** herbeirufen, die ihm Kampf helfen (Erfolgswert **35%**, **1W10** Krokodile): **Angriff 20%**, **Abwehr 10%**, **Kritischer Treffer 2%**, **Schaden 4W10**, **Essenz 30**, **Initiative 3!**

Das Amemait gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr am **Fluss/See** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Du bewegst deinen massigen Körper aus deinem Versteck im Sumpfgebiet, um dich wieder auf die Suche nach neuer Nahrung zu machen. Und tatsächlich findest du bald schon eine Kreatur, die deinen Hunger wenigstens für kurze Zeit stillen wird...

Buru

Beschreibung: Das Buru ist eine durchaus seltsame Kreatur, die aussieht wie ein großes, blau-weiß gefärbtes Reptil mit einer langen Reihe von spitzen und harten Dornen entlang der Wirbelsäule! Auf seinen stämmigen vier Beinen kann es sich erstaunlich schnell bewegen und sein kräftiges Maul kann Knochen ohne Probleme innerhalb kürzester Zeit zermalmen. Dieses Monstrum ist in seiner sumpfigen Heimat nahezu unbesiegbar und ein furchterregender Gegner!

Angriff: 40%	Kritischer Treffer: 4%	Abwehr: 25%
Schaden: 8W10	Essenz: 140	Initiative: 3

Besonderheiten: Das Buru kann seine **Rückendornen** als zusätzlichen Angriff pro Sequenz verschleudern und damit seine Gegner attackieren (Erfolgchance **30%**, Schaden **6W10**, **keine Abwehr möglich**). Um das Buru herum befinden sich stets unzählige **Sumpfkreaturen**, die seine Gegner behindern und verwirren (Erfolgchance **25%**, Abzug von **-20%** auf Angriff/Abwehr in der folgenden Sequenz)! Gelingen dem Buru drei Angriffe hintereinander (auch wenn eine Abwehr erfolgt ist), dann hat es sich mit seinen **kräftigen Kiefern** verbissen und verursacht somit einen besonders schweren Treffer (der Gegner verliert in den folgenden **1W10** Sequenzen noch jeweils automatisch **3W10** Essenzpunkte)!

Das Buru gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr im **Sumpf** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Das Wasser schlägt gewaltige Wellen, als du aus der Tiefe des Sees auftauchst, der deine Heimat ist und du reckst deinen gewaltigen Hals, um dann mit einem lauten Brüllen auf das Wesen zuzuschwimmen, das deinen Schlummer gestört hat...

Manipogo

Beschreibung: Das Manipogo ist eine gewaltige Seeschlange, die meist in den tiefsten Abgründen von unergründlichen Seen haust. Nur sein ebenso gewaltiger Hunger treibt diese furchteinflößende Bestie an die Oberfläche und trotz ihrer Masse ist sie wie alle Schlangen erstaunlich schnell und weiß ihr Heimatelement zu ihrem Vorteil zu nutzen! Wehe der Kreatur, die sie in ihrem Heim tief unter der Wasseroberfläche stört und gegen sie kämpfen muss.

Angriff: 35%	Kritischer Treffer: 3%	Abwehr: 25%
Schaden: 9W10	Essenz: 160	Initiative: 3

Besonderheiten: Das Manipogo ist mit vielen **schlüpfrigen Seeplanzen** bewachsen, die bewirken, dass normale Angriffe oft von ihm abgleiten (35%-Chance, halber Schaden)! Wenn das Manipogo Schaden nimmt, gerät es in **Kampfeswut** und schlägt blitzartig zurück (70%-Chance, in der kommenden Sequenz **+1W10** auf Initiative, Maximum 10)! Das Manipogo kann als zusätzlichen Angriff pro Sequenz einen eiskalten **Wasserstrahl** ausstoßen (25%-Chance, Schaden **4W10**, **keine Abwehr möglich**)! Das Manipogo kann einmalig versuchen, unzählige **Wasserschlangen** zu seiner Unterstützung zu rufen, die den Gegner im Kampf behindern und verwirren (40%-Chance, Gegner verliert wahlweise **10%** auf Angriff oder Abwehr)!

Das Manipogo gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr im **Fluss/See** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr in der **Wüste**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Der Wind rauscht an dir vorbei, als du aus der Höhle hinab in Richtung des dichten Waldes fliegst, um dir dort deine Beute zu suchen. Du musst auch nicht lange warten und lässt dich auf dein argloses Opfer hinabfallen...

Athol

Beschreibung: Das Athol ist eine extrem seltene Kreatur, die meist des Nachts aus Höhlen oder tiefen Wäldern hervorkommt, um nach seiner Beute zu jagen! Und diese Bestie betrachtet wirklich jedes Lebewesen als seine Beute: Das Athol sieht annähernd menschenähnlich aus, wenn es auch riesenhaft gewachsen ist; sein Körper ist mit braunem Fell bedeckt und aus seinem Rücken wachsen gewaltige Fledermausschwinge. Auch sein Gesicht ist tierischer Natur und besitzt starke und scharfe Reißzähne, mit denen es seine Opfer zerfleischt.

Angriff: 65%	Kritischer Treffer: 6%	Abwehr: 45%
Schaden: 4W10	Essenz: 110	Initiative: 6

Besonderheiten: Das Athol kann als allerersten Angriff vor Beginn des Kampfes einen **Sturzflug** ausführen (Erfolgswert **60%**), so dass es vor allen weiteren Aktionen des Gegners drei nicht abwehrbare Angriffe erhält. Das Athol kann zum **Berserker** werden, wenn es will (Erfolgswert **40%**) und verursacht dann für **1W10** Sequenzen doppelten Schaden, verliert aber **25%** auf seine Abwehr! Das Athol ist so ungemein **schnell**, dass es nur schwer getroffen werden kann (Erfolgswert **35%**); wenn es ausweicht, nimmt es nur jeweils halben Schaden durch normale Angriffe hin. Das Athol kann wegen seiner Schnelligkeit eine freie **Konterattacke** ausführen, wenn es durch einen normalen Angriff getroffen wurde; dieser Angriff erfolgt sofort nach der erfolgreichen Attacke und der Schadensermittlung des Gegners (**Abwehr möglich!**)

Das Athol gewinnt **10%** bei Angriff/Abwehr in den **Bergen** und verliert **10%** bei Angriff/Abwehr im **Sumpf**.



Augsburger
SpieleSchmiede

Kampf der Giganten

Fantasy-Kampfsimulation

Beim **Kampf der Giganten** der Augsburgische SpieleSchmiede treten verschiedene Kreaturen aus dem Bereich der Mythen und Legenden aller Länder dieser Welt gegeneinander an und messen sich im Zweikampf. Jeder Spieler erhält eine Figur mit der er in den folgenden Begegnungen antreten kann; der Sieger der jeweils zufällig ermittelten Paarungen rückt dann in die nächste Runde vor.

Der Kampf ist in **SEQUENZEN** unterteilt, die jeweils aus **Angriff** und **Abwehr** jeder beteiligten Kreatur bestehen; zu Beginn jeder Sequenz wird um die **INITIATIVE** gewürfelt, das bedeutet, welche Kreatur zuerst angreifen darf. Dabei wird der Wurf eines **W10** zu ihrem **Initiativwert** addiert – der Spieler mit dem höheren Ergebnis darf zuerst angreifen; ergibt sich eine **Wertgleichheit**, so schlagen beide Gegner gleichzeitig zu, es ist also möglich, dass beide in einem Kampf sterben können (außerdem ist bei einer Wertgleichheit **keine Abwehr** möglich)! Der Angriff wird mit dem **W100** ausgeführt, wobei der jeweils angegebene Wert unterboten werden muss, um zu treffen; wenn der Angriff erfolgreich war, so darf der Gegner ebenfalls mit dem **W100** versuchen, diesen abzuwehren, Prinzipiell kann jeder **normale Angriff** auch abgewehrt werden und normale Angriffe kommen immer vor **besonderen Attackearten!** Nur wenn die Abwehr nicht gelingt, nimmt der Gegner den jeweils angegebenen **SCHADEN** in **W10** hin! Sinkt dadurch die **ESSENZ** auf den Wert Null oder darunter, so gilt diese Kreatur als getötet und scheidet aus dem Spiel aus. Der Sieger beginnt die nächste Herausforderung wieder mit seiner **vollen Essenzzahl**. Würfelt ein Spieler während des Kampfes einen **PASCH**, so gilt diese Aktion **automatisch** als erfolgreich (egal, ob Angriff oder Abwehr); das Geschehen erregt das Aufsehen der Götter und die Kreatur erhält **2W10** Essenzpunkte zurück (bis zu höchstens dem Anfangswert, dies gilt nur beim **normalen Angriff** oder der **Abwehr**)! Erwürfelt ein Spieler unter oder bis zu **10%** seines Angriffswertes, so hat seine Kreatur einen besonders **KRITISCHEN TREFFER** erzielt, das Resultat wird mit dem **W10** ermittelt (ein Kritischer

Treffer kann übrigens nur mit einem **Pasch** unter dem **Abwehrwert** des Verteidigers abgewehrt werden): **1**: normaler Schaden, **2-3**: normaler Schaden, eine Sequenz keine Abwehr, **4-5**: normaler Schaden, zwei Sequenzen keine Abwehr, **6-7**: doppelter Schaden, **8-9**: dreifacher Schaden, **10**: sofortiger Tod. Würfelt ein Spieler für seine Kreatur einen Wert von **96-100** auf dem **W100**, so hat dieses Wesen einen **PATZER** begangen (egal, ob bei Angriff oder Abwehr); dies bedeutet einen **Eigentreffer** mit Abzug des jeweiligen Schadens in **W10** (auch bei den Zahlen **00** und **99**). Sowohl **Patzer** wie auch **Kritische Treffer** sind nur bei **normalem Angriff/Abwehr** möglich! Vor dem Kampfbeginn wird jeweils ermittelt, in welchem **GELÄNDE** sich die Kontrahenten begegnen; dies geschieht mittels einem **W10**: **1-3**: Ebene, **4**: Berge, **5**: Wald, **6**: Wüste, **7**: Sumpf, **8**: Fluss/See, **9**: Ruinen, **10**: Höhlen. Einige Kreaturen erleiden Abzüge in bestimmten Gebieten, andere wiederum erhalten Zuschläge. Durch die beim Kampf erworbene **ERFAHRUNG** kann eine siegreiche Kreatur immer besser und stärker werden; der Spieler macht nach einem erfolgreichen Kampf einen ganz **normalen Angriffswurf**: **Misslingt** dieser, so kann er 5% wahlweise auf Angriffs- oder Abwehrwert verteilen. Beim **«Kampf der Giganten»** stehen dem Spieler Wesen mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten und Werten zur Verfügung, im Abschnitt **«Besonderheiten»** finden sich Hinweise zu den speziellen Fähigkeiten der Kreatur; jeder Spieler sollte sich diese Angaben genau durchlesen, bevor er den Kampf beginnt... Diese **besonderen Angriffe** finden im Normalfall immer erst am Ende der jeweiligen Sequenz statt!