



Figur	Batracho Myomakia
	M5 AP *1,33
Spieler	Hendrik S. Timmermann



Tier	Knochenbestie
Art	Bär
	Grad 4
Aussehen	Skelett, Fellteile

>Szahntiger gleicht Bär, Bärenfell+Schädel

LP *									
AP									

4W6+12	
Abwehr	+13
Resistenz psy.	+15
Resistenz phs.	+15
EP 4	phk. +15
St	80
Gw	60
In	t40
B	24
RK	TR

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Biß	+8	1W6+3	
Raufen	+7	1W6-1	

Fertigkeit	EW
als Geist imun gegen Gift, Kälte, Feuer	+
	+
führt Aufträge selbstständig aus, ZAU	+
dabei max. 1 km weg.	+
	+

Besonderheiten:

Angst auf Wesen mit Int-m bis Gr. 3 (EW-4:Res)

AdB, BvF, BvZ zum vertreiben des Naturgeists (böartig, unintelligent)

Zauberamat mit akaner Energie aufgeladen bei O AP fällt Skelett zusammen



Tier	Flygie
Art	Berglöwe
Alter	s. rechts Grad 1
Aussehen	Braun, Grau 0,5+0,3

LP									
AP									

Abwehr	+
Resistenz psy.	+
Resistenz phs.	+
EP 1	phk. +
St	
Gw	
In	
B	
RK	

Angriff	EW	Schaden	Zusatz

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+

Besonderheiten:



Tier	Myo II
Art	Morph - EP 4 Gf 16
Alter	0 bei 40.1 Grad 4
Aussehen	Pfrd,Fik,Schlg,BgLw

15 KG! Verw. 10Sec mit EW:Abrichten

LP	20								
AP	40								

> 0 LP Schleim Allheilung in 3 Tagen

Abwehr	+16	In	t90				
G	K	U	St	Gw	B	RK	
Pfd	11	13	11	80	60	48	TR
Fal	10	12	12	20	90	3/130	OR
Shl	10	12	12	10	100	12	OR
BgL	11	13	12	70	90	36	TR

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
var Angriff	+12	1W6	
Raufen	+12	1W6	

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+

Besonderheiten:

Bei 0 LP oder darunter zu schleim, der braucht innnerhalb 3 Tagen Allheilung, dann überlebt der Morph (natürliches Tier einer anderen Welt)

Tricks: 1 \_\_\_\_\_, 2 \_\_\_\_\_, 3 \_\_\_\_\_



Tier	Makia II	Kutama
Art	Berglöwe, LBEST163	
Alter	0 bei 41.1 Grad	3
Aussehen	1,30+0,65m Schwanz	

3W6+1 LP 3W6+6

LP	14									13
AP	18									15

Abwehr	+14	St	70
Resistenz psy.	+11	Gw	90
Resistenz phs.	+13	In	t50
Resistenz phk.	+12	B	36
		RK	TR

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
>2m Anspring	+12	1W6	bei schwer
Tatze	+8	1W6	1m zurück &
im HG dazu			PW:Gw >HG
Biß	+8	1W6	
Hinterpfoten	+8	1W6-1	
Raufen	+8	1W6-1	

bei Hinterhalt-Sprung kein WW:Abw > HG!

Fertigkeit	EW
Schleichen	+ 18
Tarnen	+ 14
Springen	+ 18
Klettern	+ 18
spurtstark (sofort in Sprint B*3)	+

Besonderheiten: Trick dauert 10sec

Silbergraue Löwen, aber keine Löwenmähne, dunkler gefärbte Ohren, keine Schwanzquaste, jagd wie Leopard von Felsen auch über 4m..., reisst mehr als er frisst, trinkt Blut > Gier!

Tricks: 1 \_\_\_\_\_, 2 \_\_\_\_\_, 3 \_\_\_\_\_



Figur Batracho Myomakia

Spieler Hendrik S. Timmermann



Tier
Art
Grad
Aussehen



Tier
Art
Alter Grad
Aussehen



Tier	Myo		
Art	Kater		
Alter	6	Grad	0
Aussehen	Schwarz 0,3+0,2m		



Tier	Makia		
Art	Katze		
Alter	6	Grad	0
Aussehen	grau getigert		

LP									
AP									

LP									
AP									

LP	6								
AP	2								

LP	6								
AP	2								

Abwehr		St	
		Gw	
Resistenz	psy.	In	
	phs.	B	
	phk.	RK	

Abwehr		St	
		Gw	
Resistenz	psy.	In	
	phs.	B	
	phk.	RK	

-4 auf Angriff wegen Größe

Abwehr	+14	St	20
		Gw	100
Resistenz	psy. +10	In	t50
	phs. +12	B	24
	phk. +12	RK	KR

-4 auf Angriff wegen Größe

Abwehr	+14	St	20
		Gw	100
Resistenz	psy. +10	In	t50
	phs. +12	B	24
	phk. +12	RK	KR

Angriff	EW	Schaden	Zusatz

Angriff	EW	Schaden	Zusatz

Drachenhaut

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Biß	+8	1W6-2	
Raufen	+8	1W6-3	

Drachenhaut

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Biß	+8	1W6-2	
Raufen	+8	1W6-3	

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+
	+

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+
	+

spurtstark

Fertigkeit	EW
Schleichen	+ 18
Tarnen	+ 18
Akrobatik	+ 18
Gute Reflexe	+ 12
Nachtsicht	+ 10

spurtstark

Fertigkeit	EW
Schleichen	+ 18
Tarnen	+ 18
Akrobatik	+ 18
Gute Reflexe	+ 12
Nachtsicht	+ 10

Besonderheiten:

Besonderheiten:

Besonderheiten: nie Beschützen

Tricks: 1 Apportieren, 2 Begleiten, 3 \_\_\_\_\_  
Drachenphobie

Besonderheiten: Trick dauert 10sec

Tricks: 1 Beschützen, 2 Begleiten, 3 Apportieren  
Drachenphobie

## Wunsch

Wunsch!!!! Pfoten-Hände  
Körperveränderung Krallen ausfahren  
aus Elfenstahl. 200gr. & Kurzschwert aus Elfenstahl gebe ich  
auf Gedankenbefehl Augenblicklich hin und her. (bewusstlos > rein)  
(0/1) einfach nicht magisch Scharf  
\* waffenloser Kampf wie mit Gs100 und +2 auf Abw auf „Gedankenbefehl“

Dafür gebe ich

Gold (je nachdem, was ich habe)  
Fuchtel \*2/2 golPanzer permanent  
\*3/0 Nun Chaku  
Vogelmensch TR (wie KR)  
Spiegelamulett 15% für Agens EIS  
Und ein kleines Schild +1 Abw von Igda Terna Elf  
Nissen Tuxedo 5% (auch Geruch)

Dazu auch

3 GG            schamanistisch

-----

Wunsch 2    Ring            Zaubersprung Lade Ring bis 6 mal

Wunsch 3    Keule, die weiter fliegt

SChule

Pranke des grauen Panther

Rote, Harte Kampfschule

Abtrünnige und Wechsler nicht anerkannt.

10 S

AschiNeko Katzenpfoten

Normal 11-12

HaschiBami

HiaBatta

HiaPao – Sprung des Leoparden

?

KatteGuchi

MuhiKabe

NiuTsuke – Ochsentritt

SosaYaku

TuoKobe

YuehSchu

6 E

DaiUchi – Grossser Schlag

Normal 6-7

HirYou

HyoKobe – Hagel der Fäuste

KaguTobu – fliegende Möbel

NagaKusa

KaraBide – Käfer

UzuHaki – zerst Wirbel

2 M

HiaHu – Sprung des Tigers

Normal 2-3

LingHia – göttl Sprung

Später dann nach Gründung  
ruhiges neues Plätzchen  
Palabrigengebirge