



<b>Merkmal</b>	<b>Kurzbeschreibung (ausführlich siehe Regelwerk S. 183 ff.)</b>
Aquatisch	Bewegt sich im Wasser mit Laufbewegungsrate; hilflos an Land
Ätherisch	Angriffe ignorieren nicht-magische Rüstungen; können sich durch Objekte bewegen; können nicht niedergeschlagen werden
Elementar-resistenz	Immun gegen Schaden des jeweiligen Elements
Feige	Kampfmoral wird bereits bei normaler Verwundung getestet
Furchtlos	Kampfmoral bricht nie und Wesen ist immun gegen Furchteffekte
Gestaltwandler	Kann als Komplexaktion mind. eine zusätzliche Gestalt annehmen
Giftig	Angriffe können Opfer vergiften
Infektiös	Angriffe können Opfer mit Krankheiten infizieren
Klettermax I/II	Kann sich an Wänden (I) und ggf. sogar Decken (II) bewegen
Konstrukt	Immun gegen Lebenskrafräuber und Nekromantiezauber
Lastträger	Tragkraft verdoppelt
Lebenskrafräuber	Angriff kann Lebenskraft entziehen und auf das Wesen übertragen
Legendär	Wesen hat Karma-Punkte; jede Runde entweder: 1. Einen Angriff für Zauber mit Zeitaufwand „sofort“ opfern 2. Alle Angriffe für Zauber mit Zeitaufwand „Runde“ opfern 3. Zusätzlicher Angriff (kompatibel mit „Zusatzangriff“) 4. Zusätzliche Verteidigung (kompatibel mit „Verteidiger“)
Monsterreflexe	Hat einen zusätzlichen Gelegenheitsangriff pro Runde
Nachtsicht I/II	Kann im Halbdunkeln (I) und ggf. sogar im Dunkeln (II) sehen
Nebelform	Kann als Komplexaktion Nebelwolke der Größenklasse -2 mit Flugbewegung 6 und Passive Verteidigung 20 werden; kann Öffnungen von mind. 1 cm Größe durchqueren; kann nicht niedergeschlagen werden
Odemwaffe	Kann als Komplexaktion Flächenangriff mit Level/2 W Schaden und Elementeffekt durchführen; lädt jeden Zug mit einer WS von 30% auf
Regeneration	Erhält zu Beginn jedes Zuges 1W+ 2× Level Lebenskraft zurück
Rudeltaktik	Hilfe auf Angriffe, wenn aktiver Verbündeter mit Ziel im Nahkampf
Rüstungsaversion	Gefertigte Rüstungen behindern das Wesen stark
Schadensresistenz	Erleidet durch nicht-magische Angriffe nur halben Schaden
Schmerzresistenz	Ignoriert Effekt von Verwundung und wird nicht bewusstlos
Spezialzutaten	Liefert Spezialzutaten
Spürnase	Kann Geruchsspuren folgen
Übernatürliche Immunität	Immun gegen Gifte & Krankheiten
Unbeherrschbar	Immun gegen jegliche Art mentaler Beeinflussung
Unermüdlich	Immun gegen Erschöpfung; benötigt keinen Schlaf
Untot	Immun gegen Lebenskrafräuber und schädigende Nekromantiezauber; kann Lebenskraft nur durch Nekromantiezauber regenerieren
Verschlinger	Kann als Komplexaktion Spielfiguren bis Größenklasse 1 verschlucken
Verstärkter Angriff	Die natürlichen Waffen des Wesens ignorieren das Merkmal „Schadensresistenz“
Verteidiger	Hat eine zusätzliche aktive Verteidigung pro Runde
Wasserratte	Kann sich im Wasser schnell bewegen und ohne Nachteile kämpfen
Windangriff	Kann als Komplexaktion mit seinen Flügeln Winde erzeugen, die kleinere Spielfiguren zu Boden und ggf. auch wegschleudern können
Zusatzangriff x	Hat x zusätzliche Angriffe pro Zug