D&D®

MONSTER MANUAL®

MONSTERHANDBUCH - DEUTSCHE AUSGABE

DUNGEONS & DRAGONS®

Eine Sammlung von tödlichen Monstern
für das größte Rollenspiel der Welt

MONSTER MANUAL®

MONSTERHANDBUCH - DEUTSCHE AUSGABE



Leitende Entwickler D&D: Mike Mearls, Jeremy Crawford
Leitung Monsterhandbuch: Christopher Perkins
Entwicklung der Spielwerte: Chris Sims, Rodney Thompson, Peter Lee
Geschichtsentwicklung: Robert J. Schwalb, Matt Sernett, Steve Townshend, James Wyatt
Leitender Redakteur: Jeremy Crawford
Redaktion: Scott Fitzgerald Gray
Produzent: Greg Bilsland

Künstlerische Leiter: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Grafikdesigner: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Titelbild: Raymond Swanland
Innenillustrationen: Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmet, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ceran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegenschuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars GrantWest, E.W. Hekaton, jD, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins und Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavelec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swanland, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory Trego-Erdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug

Zusätzliche Inhalte: Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore

Projektmanagement: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Produkationsdienstleistungen: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Matt Knannlein, Anita Williams

Brand und Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Beruhend auf dem ursprünglichen Spiel von
E. Gary Gygax und Dave Arneson,mit Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, und Don Kaye
Bezugnahme auf weitere Entwicklungen von
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Spieletests geleistet von
mehr als 175.000 Fans von D&D. Euch allen vielen Dank!
Zusätzliche Beratung von
Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharité, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David "Oak" Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Monster Manual
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Daniel Mayer
Lektorat: Simon Burandt, Sonja Jüschke
Korrektorat: Frauke Forster, Thomas Eppers
Layout: Nadine Hoffmann



ISBN: 978-1-9456-2534-3
Deutsche Erstausgabe, 2017

Gale Force Nine Produktionsteam:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Kev Brett, Adam Simunovich
Produzent: John-Paul Brisigotti

Auf dem Titelbild

Raymond Swanland illustriert, wie der Xanathar Abenteurern in den tiefsten Tiefen des Unterbergs auflauert, was beweist, dass die Interessen des Betrachter-Verbrecherfürsten noch tief unter der Stadt Tiefwasser wirken.

Disclaimer: Alle Ähnlichkeiten zwischen den Monstern in diesem Buch und Monstern, die wirklich existieren, sind rein zufällig. Das gilt doppelt für Gedankenschinder, die absolut, vollkommen und komplett nicht existieren und auch nicht insgeheim das D&D-Team kontrollieren. Brauchen wir dafür wirklich einen Disclaimer? Du solltest dein Gehirn nicht für derartig irrationale Gedanken verwenden. Sie verstopfen nur das Gehirn und machen es verwirrt und unerfreulich zäh. Ein gutes Gehirn ist schön, zart und kaum benutzt. Mach schon, leg das Buch weg und schau ein bisschen Reality-TV oder Katzenvideos im Internet. Die sind heutzutage richtig lustig. Du wirst es nicht bereuen. Wir sagen das, weil wir dich und dein saftiges, wohlschmeckendes Rollenspielergehirn lieben.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. **Deutsche Ausgabe:** Ulisses Spiele GmbH, 65529 Waldems, Industriestraße 11.
Deutsche Übersetzung © 2017 Wizards of the Coast LLC

©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.
Please retain company details for future reference.

INHALTSVERZEICHNIS

Wie man dieses Buch verwendet 4
Was ist ein Monster? 4
Spielwerte 6
Legendäre Kreaturen 11
Aarakocra 12
Aaskriecher 13
Aboleth 15
Ankheg 16
Atterkopp 17
Azer 18
Basilisk 19
Baumhirte 20
Behir 21
Belebte Gegenstände 22
Betrachter 22
Beobachter 28
Bullywug 29
Blutmücke 30
Cambion 31
Chimäre 32
Chuul 33
Couatl 34
Dämonen 35
Demilich 52
Dinosaurier 53
Doppelgänger 55
Drache, Schatten- 56
Drachen 56
Drachenschildkröte 90
Drakolich 91
Drinne 93
Dryade 94
Dschinnis 95
Duergar 101
Düstermantel 102
Echsenmensch 103
Einhorn 105
Elementare 107
Elfen: Drow 110
Empyrier 114
Engel 115
Erdkoloss 119
Ettin 120
Eulenbär 121
Falldorn 122
Feendrache 123
Feengeist 124
Flammenschädel 125
Flumph 126
Fomorianer 127
Galeb Duhr 128
Gargyl 129
Gedankenschinder 130
Geist 132
Ghule 133
Gith 134
Gnolle 138
Gnom, Tiefen- (Svirfneblin) 140
Goblins 141
Golems 143
Gorgone 147
Greif 148
Grell 149
Grick 150
Grimlock 151
Grottenschrat 152
Gruftschrecken 153
Hakenschrecken 154
Halbdrache 155
Harpyie 156
Helmschrecken 157
Hobgoblins 158
Höllenhund 161
Homunkulus 162
Hydra 163
Intellektverschlinger 164
Irrlicht 165
Kenku 166
Kobolde 167
Krabbelnde Klaue 168
Kraken 169
Kuo-toa 171
Lamia 174
Landhai 175
Lich 177
Lykanthropen 178
Magmin 184
Mantikor 185
Mantler 186
Medusa 187
Meervolk 188
Mephits 189
Mimik 192
Minotaurus 193
Modernder Schlurfer 194
Modrons 195
Mumien 198
Myconiden 201
Nachtmahr 204
Nagas 205
Nothic 207
Oger 208
Oni 210
Orks 211
Otyugh 215
Pegasus 216
Peryton 217
Pferdegreif 218
Pilze 219
Pixie 221
Plage 222
Plapperndes Hundertmaul 224
Pseudodrache 225
Purpurwurm 226
Quaggoth 227
Rakshasa 228
Remorhaz 229
Riesen 230
Roch 238
Rostmonster 239
Sahuagin 240
Salamander 242
Satyr 244
Schakalwer 245
Schatten 246
Schildwächter 247
Schlicke 248
Schreckhahn 252
Schreckgespenst 253
Seeoger 254
Seiler 255
Skelette 256
Slaadi 258
Sphingen 263
Sukkubus/Inkubus 266
Tarraske 268
Täuschungsbestie 270
Teufel 271
Thri-kreen 284
Todesalb 285
Todesfee 286
Todesritter 287
Troglodyt 288
Troll 289
Unsichtbarer Pirscher 290
Vampire 291
Vetteln 295
Vogelscheuche 299
Wassergeist 300
Wiedergänger 301
Wyvern 302
Xorn 303
Yeti 305
Yuan-ti 306
Yugoloths 310
Zentauren 314
Zombies 315
Zyklop 317

Anhang A: Verschiedene Kreaturen .. 318
Anhang B: Nichtspielercharaktere ... 342
Index der Spielwerte 351

Einführung

Dieses Bestiarium ist für Geschichtenerzähler und Weltenbauer. Wenn du jemals darüber nachgedacht hast, ein Spiel mit Dungeons & Dragons für deine Freunde zu leiten, entweder ein Abenteuer für einen Abend oder eine lang angelegte Kampagne, dann birgt dieses Buch Seite um Seite voller Inspiration. Hier findest du alle guten und bösen Kreaturen, die du brauchst.

Einige der Kreaturen, die die Welten von D&D bevölkern, haben ihre Wurzeln in der Mythologie der echten Welt und Fantasyliteratur. Die Monster in diesem Buch wurden aus vorherigen Editionen des Spiels zusammengetragen. Hier wirst du klassische Biester wie den Betrachter und die Täuschungsbestie finden, Seite an Seite mit neueren Schöpfungen wie den Chuul und den Zweigplagen.

Neben gewöhnlichen Tieren findest du seltsame, schreckliche und lächerliche Geschöpfe. Beim Sammeln der Monster aus der Vergangenheit haben wir versucht, die vielseitige Natur des Spiels abzubilden, auch mit seinen seltsamen Seiten. Monster in D&D kommen in allen Formen und Größen vor, und ihre Geschichten sind nicht nur spannend, sie bringen uns auch zum Lächeln.

Wenn du ein erfahrener Spielleiter (SL) bist, werden dich einige der Beschreibungen der Monster vielleicht überraschen. Wir haben uns die alten *Monster Manuals* angeschaut und einige lange vergessenen Informationen entdeckt. Wir haben auch ein paar neue Wendungen eingebaut. Natürlich kannst du mit diesen Monstern alles tun, was du möchtest.

Nichts was wir hier sagen, soll deine Kreativität beschneiden. Wenn die Minotauren in deiner Welt Schiffsbauer und Piraten sind, warum sollten wir widersprechen?

Es ist schließlich deine Welt.

Wie man dieses Buch verwendet

Das Beste daran, ein SL zu sein, ist es, dass du deine eigene Fantasy-Welt erfinden und sie zum Leben erwecken kannst. Nichts erweckt eine D&D-Welt mehr zum Leben als die Kreaturen, die sie bewohnen. Vielleicht liest du die Beschreibung eines Monsters und willst ein Abenteuer erschaffen, das sich um diese Kreatur dreht, oder du hast eine wunderbare Idee für ein Gewölbe und brauchst die richtigen Monster, um es zu bevölkern.

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* ist eines von drei Büchern, die das Fundament von Dungeons & Dragons darstellen. Die anderen beiden sind das *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* und der *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Das *Monster Manual* ist, wie das *Player's Handbook*, ein Leitfaden für Spielleiter. Du kannst es verwenden, um deine D&D-Abenteuer mit lästigen Goblins, stinkenden Troglodyten, mächtigen Drachen und einer eindrucksvollen Horde gruseliger Krabbelviecher zu bevölkern.

Richtlinien zur Erschaffung von Begegnungen mit Monstern findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Das Buch beinhaltet auch Tabellen für wandernde Monster und andere Tipps, mit denen du die Monster in diesem Buch auf interessante Weise verwenden kannst, sowie Ratschläge, wie du Monster anpassen und deine eigenen erschaffen kannst.

Wenn du noch niemals ein D&D-Abenteuer geleitet hast, raten wir dazu, dass du mit dem Dungeons & Dragons *Einsteigerset* startest, das dir zeigt, wie du eine Handvoll Monster nimmst und ein spannendes Abenteuer um sie herum aufbauen kannst.

Was ist ein Monster?

Ein Monster ist jede Art von Kreatur, mit der man interagieren kann und die man potentiell bekämpfen und töten kann. Selbst etwas, das so harmlos wie ein Frosch oder so gutherzig wie ein Einhorn ist, ist per Definition ein Monster. Der Begriff wird auch für Menschen, Elfen, Zwerge und andere zivilisierte Völker verwendet, die die Verbündeten und Rivalen der Spielercharaktere sein könnten. Die meisten Monster, die die Welt von D&D heimsuchen, sind allerdings Bedrohungen, die man aufhalten muss: marodierende Dämonen, verschlagene Teufel, seelensaugende Untote, beschworene Elementare — die Liste ließe sich endlos fortsetzen.

Dieses Buch enthält spielbereite, leicht zu verwendende Monster aller Stufen für so gut wie jedes vorstellbare Klima und Gelände. Egal, ob euer Abenteuer in einem Sumpf, einem Gewölbe oder den äußeren Ebenen der Existenz spielt, du wirst in diesem Buch passende Kreaturen finden, um die jeweilige Umgebung zu bevölkern.

Wo hausen Monster?

Wenn du mit D&D noch nicht so vertraut bist, dann kennst du vielleicht die eigenartigen und wundersamen Orte noch gar nicht, an denen man Monster finden und bekämpfen kann.

Gewölbe

Viele Leute, die an ein Gewölbe denken, stellen sich dunkle Zellen mit Eisenstäben und Handschellen vor. In D&D hat das Wort „Gewölbe" (Dungeons im englischen Original) eine weiter gefasste Bedeutung, die alle geschlossenen, von Monstern heimgesuchten Orte umfasst. Die meisten Gewölbe sind ausgedehnte unterirdische Komplexe.

Hier einige andere Beispiele:

- Ein zerstörter Turm eines Zauberers auf einem einsamen Hügel, der von goblinverseuchten Tunneln durchzogen ist
- Die Pyramide eines Pharaonen mit heimgesuchten Grüften und geheimen Schatzkammern
- Eine verschollene Stadt im Dschungel, überwuchert von Ranken und von Dämonen und den Kulten, die sie anbeten, überlaufen
- Die eisige Gruft eines Frostriesenkönigs
- Ein dreckiges, labyrinthartiges Kanalisationssystem, das von einer Bande von Werratten kontrolliert wird

Das Unterreich

Es gibt keinen größeren Gewölbe als das Unterreich, die Unterwelt unter der Oberfläche der Welt. Es handelt sich um ein gigantisches unterirdisches Reich, in dem Monster hausen, die an die Dunkelheit gewöhnt sind. Es ist ein Ort voller lichtloser Kavernen, die von Tunneln verbunden sind, die sich immer weiter nach unten winden. Man könnte ein Leben (egal wie lang!) damit verbringen, das Unterreich zu erkunden und solche Orte zu finden:

- Ein Gefängnis oder ein Irrenhaus der Gedankenschinder, voll mit geistlosen Knechten und schreienden Verrückten
- Eine vergessene zwergische Nekropole mit Reihe um Reihe von staubigen Grüften, die darauf warten, geplündert zu werden
- Ein befestigter Außenposten, der vor Waffen nur so starrt und den Weg zu einer prachtvollen Drow-Stadt bewacht
- Ein unterirdischer Spalt voller riesiger Pilze, der von einem größenwahnsinnigen Betrachter oder einem wahnsinnigen König der Formianer beherrscht wird

- Eine Kette felsiger Inseln auf einer riesigen, sonnenlosen See, auf denen Abolethen und wahnsinnige Kuo-Toa hausen

Die Wildnis

Nicht alle Monster hausen unter der Erde. Viele von ihnen bewohnen Wüsten, Gebirge, Sümpfe, Schluchten, Wälder und andere natürliche Umgebungen. Die Wildnis kann so gefährlich sein wie jedes Gewölbe, besonders wenn man sich nirgends verbergen kann! Einige Orte in der Wildnis sind nicht weniger einprägsam als jedes Gewölbe:

- Das Nest eines Rochs, bestehend aus zerschmetterten Schiffsrümpfen, errichtet auf einem einsamen Berg oder Felshügel
- Eine gewaltige arktische Tundra, die als Jagdgebiet für Berserker und Yetis dient
- Ein urtümlicher Wald, der von Baumhirten geschützt oder von dämonenanbetenden Gnollen korrumpiert wird
- Ein nebelverschleierter Sumpf, der von Echsenmenschen bewohnt wird, die einen verderbten schwarzen Drachen anbeten
- Eine Dschungelinsel, die von Dinosauriern und menschlichen Stammeskriegern bewohnt wird.

Siedlungen und Städte

Einige der besten Abenteuer entwickeln sich in den Wiegen der Zivilisation. Städtische Umgebungen geben Abenteurern die Chance, sich unter die Reichen und Mächtigen zu mischen, sich mit dem Abschaum der Gesellschaft abzugeben und den Mantel der Zivilisation wegzureißen, um das monströse Böse zu offenbaren, das darunter verborgen ist. In einer mittelalterlichen Stadt gibt es Orte, die so gefährlich sind wie jedes Gewölbe:

- Ein Uhrenturm, der als Stützpunkt für eine Gilde von Kenku-Schurken und Assassinen dient
- Ein Sklavenmarkt, verborgen in einem Waisenhaus, das von einem Rakshasa geleitet wird, der sich als der Leiter ausgibt
- Eine Magierakademie, die von Korruption geplagt ist und in der sich Anhänger der nekromantischen Künste herumtreiben
- Das Stadthaus eines Adeligen, in dem sich reiche, dämonenanbetende Kultisten versammeln, um Opferriten durchzuführen
- Ein Tempel, Gewölbe oder Museum, das Tag und Nacht von belebten Konstrukten bewacht wird

Unter Wasser

Nicht alle Abenteuer finden an Land statt. Dieses Buch beschreibt mehrere Kreaturen, die die Ozeane der Welt heimsuchen, von den teuflischen Sahuagin bis zu den friedlichen Wasserelfen, die sie verabscheuen. In diesen nassen Reichen findet man viele überraschende Orte für Abenteuer:

- Ein Friedhof von versunkenen Schiffen, der von Haien, im Wasser lebenden Ghulen und zornigen Gespenstern heimgesucht wird.
- Das Korallenschloss eines Sturmriesen, wunderschön, doch unheilvoll.
- Eine verlorene Stadt auf dem Meeresboden, umschlossen von einer magischen Blase aus Luft und von einer Medusa-Königin regiert.
- Die Höhle eines Kraken oder die Kavernen eines Bronzedrachen voller uralter Schätze
- Ein versunkener Tempel von Sekolah, dem bösen Gott der Sahuagin

Die Existenzebenen

Der Abgrund. Die Neun Höllen. Die Messingstadt. Solche weit entfernten Orte locken hochstufige Abenteurer an ihre Schwelle, trotzen den Tapferen und den Narren, die ihre bösen Meister stürzen und ihre verborgenen Geheimnisse aufdecken wollen . Viele mächtige, eigentümliche Wesen leben auf anderen Existenzebenen, von den ordnungsbesessenen Modrons



bis zu mörderischen Dämonen. Wenn es um interessante Schauplätze für Abenteuer geht, ist nicht einmal der Himmel die Grenze, wenn du die Schranken der Welt hinter dir lässt:

- Die Festung eines Höllenschlundteufels auf Avernus, der ersten Schicht der Neun Höllen
- Ein Spukschloss im Schattensaum, das als Unterschlupf eines Schattendrachens dient
- Die Gruft einer Elfenkönigin in der Feenwildnis
- Der Palast eines Dschinns auf der Elementarebene der Luft voll mit wundersamen gestohlenen Schätzen
- Die geheime Halbebene eines Lichs, wo der untote Erzmagier sein Seelengefäß und sein Zauberbuch verborgen hat

Im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* findest du mehr Informationen zu den Existenzebenen.

Welche Monster verwende ich?

Viele Monster bewohnen Kerker, während andere in Wüsten, Wäldern, Labyrinthen und anderen Umgebungen hausen.

Egal, in welcher Umgebung ein Monster traditionell lebt, kannst du es überall platzieren. Geschichten über „Fische auf dem Trockenen" sind einprägsam, und manchmal macht es Spaß, Spieler mit Geschichten über Gricks zu überraschen, die sich unter dem Wüstensand verstecken, oder über eine Dryade, die in einem Riesenpilz im Unterreich lebt.

Spielwerte

Die Spielwerte eines Monsters stellen die essentiellen Informationen dar, die du brauchst, um das Monster zu verwenden.

Grösse

Ein Monster kann winzig, klein, mittelgroß, groß, riesig oder gigantisch sein. Die Größenkategorien-Tabelle zeigt, wie viel Raum eine Kreatur einer bestimmten Größe im Kampf kontrolliert.

Im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* findest du mehr Informationen zur Kreaturengröße und ihrem Bereich.

Grössenkategorien

Größe	Bereich	Beispiele
Winzig	75 auf 75 Zentimeter	Feengeist, Teufelchen
Klein	1,5 auf 1,5 m	Goblin, Riesenratte
Mittelgroß	1,5 auf 1,5 m	Ork, Werwolf
Groß	3 auf 3 m	Pferdegreif, Oger
Riesig	4,5 auf 4,5 m	Feuerriese, Baumhirte
Gigantisch	6 auf 6 m	Kraken, Purpurwurm

Kreaturen anpassen

Trotz der vielseitigen Sammlung von Monstern in diesem Buch findest du vielleicht nicht die perfekte Kreatur für deinen Teil des Abenteuers. Habe keine Hemmungen, eine bestehende Kreatur anzupassen, damit sie dir nützlicher erscheint, vielleicht indem du ein oder zwei Merkmale von einem anderen Monster ausborgst oder indem du eine Variante oder eine Schablone verwendest, wie du sie in diesem Buch findest. Vergiss nicht, dass es den Herausforderungsgrad eines Monsters verändern könnte, wenn du es modifizierst, auch wenn du eine Schablone anwendest.

Hinweise dazu, wie du deine Kreaturen anpassen und ihre Herausforderungsgrade neu berechnen kannst, findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

Typ

Der Typ eines Monsters beschreibt seine grundlegende Natur. Bestimmte Zauber, magische Gegenstände, Klassenmerkmale und andere Effekte im Spiel interagieren auf bestimmte Weise mit Monstern eines bestimmten Typs. Beispielsweise fügt ein Todespfeil (Drachen) nicht nur Drachen, sondern auch anderen Kreaturen des Drachentyps, wie Drachenschildkröten und Wyvern, zusätzlichen Schaden zu.

Das Spiel verwendet die folgenden Monstertypen, die keine eigenständigen Regeln verwenden.

Aberrationen sind vollkommen fremdartige Wesen. Viele von ihnen haben angeborene magische Fähigkeiten, die aus dem fremdartigen Geist der Kreatur entspringen, nicht aus den mystischen Kräften der Welt. Die bekanntesten Aberrationen sind Abolethen, Betrachter, Gedankenschinder und Slaadi.

Tiere sind nicht humanoide Kreaturen, die ein natürlicher Teil der Fantasy-Ökologie sind. Einige von ihnen haben magische Kräfte, aber die meisten sind nicht intelligent und haben keine Gesellschaft oder Sprache. Tiere umfassen alle Arten natürlicher Tiere, Dinosaurier und Riesenversionen von Tieren.

Himmlische stammen aus den Oberen Ebenen. Viele von ihnen sind die Boten und Diener von Gottheiten in der sterblichen Welt und überall auf den Ebenen. Himmlische sind von Natur aus gut, und somit sind die seltenen Himmlischen, die von der guten Gesinnung abweichen, eine schreckliche Ausnahme. Himmlische umfassen Engel, Couatls und Pegasi.

Konstrukte werden erschaffen, nicht geboren. Einige wurden von ihren Schöpfern programmiert, um einfachen Anweisungen zu folgen, während andere mit Bewusstsein erfüllt und zu unabhängigen Gedanken imstande sind. Golems sind die ikonischsten Konstrukte. Viele Kreaturen, die auf der Äußeren Ebene Mechanus heimisch sind, wie Modrons, sind Konstrukte, die durch den Willen mächtigerer Wesen aus den Rohmaterialien der Ebene geformt wurden.

Drachen sind große Echsenwesen uralter Abstammung und gewaltiger Macht. Wahre Drachen, darunter die guten Metalldrachen und die bösen chromatischen Drachen, sind hochintelligent und verfügen über angeborene Magie. In diese Kategorie fallen auch Wesen, die entfernt mit Drachen verwandt sind, aber weniger mächtig, weniger intelligent und weniger magisch, wie beispielsweise Wyverns und Pseudodrachen.

Elementare sind Kreaturen, die auf den Elementarebenen heimisch sind. Einige Kreaturen dieses Typs sind wenig mehr als eine belebte Masse ihres jeweiligen Elements, darunter auch die Wesen, die einfach nur Elementare genannt werden. Andere haben biologische Formen, die mit elementarer Energie erfüllt sind. Die Völker der Genies, zu denen die Dschinn und die Ifrit gehören, stellen die wichtigsten Zivilisationen auf den Elementarebenen dar. Andere Elementarwesen sind die Azer, Unsichtbaren Pirscher und Wassergeister.

Feen sind magische Kreaturen, die eng mit den Mächten der Natur verbunden sind. Sie leben in schattigen Hainen und nebligen Wäldern. In einigen Welten sind sie eng mit der Feenwildnis verbunden, die auch die Ebene der Feen genannt wird. Einige findet man auch in den Äußeren Ebenen, besonders auf der Ebene Arborea und den Biestlanden. Zu den Feen gehören Dryaden, Pixies und Satyrn.

Unholde sind Kreaturen des Bösen, die in den Unteren Ebenen heimisch sind. Einige wenige sind die Diener von Gottheiten, aber viele weitere schuften unter der Führung von Erzteufeln und Dämonenprinzen. Böse Priester und Magier beschwören manchmal Unholde auf die Materielle Ebene, wo sie ihren Willen tun. Wo ein böser Himmlischer selten ist, da ist ein guter Unhold fast unvorstellbar. Zu den Unholden gehören Dämonen, Teufel, Höllenhunde, Rakshasas und Yugoloths.

Riesen ragen über Menschen und ihresgleichen auf. Sie sind in ihrer Gestalt menschenartig, doch manche haben mehrere Köpfe (Ettins) oder Deformierungen (Fomorianer). Die sechs Varianten von wahren Riesen sind Hügelriesen, Steinriesen, Frostriesen, Feuerriesen, Wolkenriesen und Sturmriesen. Neben diesen fallen auch Kreaturen wie Oger und Trolle in diese Kategorie.

Humanoide sind die Hauptvölker der Welt von D&D, sowohl die zivilisierten als auch die wilden.

Dazu gehören Menschen und eine Vielzahl anderer Spezies. Sie haben eine Sprache und Kultur, wenige oder gar keine angeborenen magischen Fähigkeiten (auch wenn die meisten Humanoiden lernen können, Zauber zu wirken) und eine zweibeinige Gestalt. Die häufigsten humanoiden Völker sind die, die als Spielercharaktere geeignet sind: Menschen, Zwerge, Elfen und Halblinge. Fast so zahlreich, aber weitaus wilder und brutaler und fast allesamt böse sind die Völker der Goblinoiden (Goblins, Hobgoblins und Grottenschrate), Orks, Gnolle, Echsenmenschen und Kobolde. Du findest eine Vielzahl von Humanoiden in diesem Buch, aber die Völker aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* — mit Ausnahme der Drow — sind in Anhang B abgehandelt. Der Anhang gibt dir eine Auswahl von Spielwerten, die du für verschiedene Vertreter dieser Völker verwenden kannst.

Monstrositäten sind Monster im eigentlichen Sinne – furchterregende Kreaturen, die nicht gewöhnlich, nicht wirklich natürlich und fast nie wohlwollend sind. Einige sind die Folge von misslungenen magischen Experimenten (wie Eulenbären), andere das Ergebnis schrecklicher Flüche (wie Minotauren und Yuan-Ti). Sie sind schwer einzuordnen, und sind in gewisser Hinsicht ein Sammelbecken für Kreaturen, die nicht in die anderen Kategorien passen.

Schlicke sind gallertartige Kreaturen, die selten eine feste Form verfügen. Sie leben vor allem unterirdisch, in Höhlen und Kerkern, und ernähren sich von Abfällen, Aas oder Kreaturen, die das Pech haben, ihren Weg zu kreuzen. Schwarze Blobs oder Gallertwürfel gehören zu den bekanntesten Schlicken.

Pflanzen sind in diesem Zusammenhang alle pflanzlichen Kreaturen, keine gewöhnliche Flora. Die meisten von ihnen können sich vom Fleck bewegen, und einige fressen Fleisch. Die bekanntesten Pflanzen sind der Modernde Schlurfer und der Baumhirte. Pilzkreaturen wie die Gasspore und Myconiden fallen auch in diese Kategorie.

Untote sind einstmals lebende Kreaturen, die durch die nekromantische Magie oder einen unheiligen Fluch zu einem grauenhaften Unleben erweckt worden sind. Zu Untoten gehören wandelnde Leichen wie Vampire und Zombies sowie körperlose Geister wie Geister und Schreckgespenster.

Schlagwörter

Ein Monster könnte ein oder mehrere Schlagwörter in Klammern an seinen Typ angehängt haben. Beispielsweise hat ein Ork den Typ Humanoider (Ork). Die Schlagwörter in Klammern stellen eine zusätzliche Einordnung für bestimmte Kreaturen dar. Die Schlagwörter haben keine eigenen Regeln, aber manche Dinge im Spiel, wie magische Gegenstände, könnten sich auf sie beziehen. Beispielsweise würde ein Speer, der im Kampf gegen Dämonen besonders effektiv ist, gegen alle Monster funktionieren, die das Schlagwort Dämon besitzen.

Gesinnung

Die Gesinnung eines Monsters gibt Hinweise auf seine Einstellung und darauf, wie es sich in Rollenspiel- und Kampfsituationen benimmt. Es könnte beispielsweise schwer sein, mit einem chaotisch bösen Monster zu verhandeln, weil es die Charaktere sofort angreift, wenn es sie sieht, während ein neutrales Monster vielleicht bereit ist zu verhandeln. Beschreibungen der verschiedenen Gesinnungen findest du im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Die Gesinnung, die bei den Werten des Monsters angegeben ist, ist der Standard. Du kannst natürlich davon abweichen und die Gesinnung eines Monsters ändern, wenn das den Anforderungen deiner Kampagne entspricht. Wenn du einen guten grünen Drachen oder einen bösen Sturmriesen haben willst, dann sollte dich nichts aufhalten.

Einige Kreaturen können jegliche Gesinnung haben. Mit anderen Worten, du wählst die Gesinnung des Monsters aus. Die Gesinnung mancher Monster gibt eine Neigung oder Abneigung in Richtung rechtschaffen, chaotisch, gut oder böse an. Beispielsweise kann ein Berserker jede chaotische Gesinnung haben (chaotisch gut, chaotisch neutral oder chaotisch böse), was seinem wilden Wesen entspricht.

Viele Kreaturen mit niedriger Intelligenz haben keine Vorstellung von Recht und Chaos, Gut und Böse. Sie treffen keine moralischen oder ethischen Entscheidungen und werden vom Instinkt getrieben. Diese Kreaturen sind gesinnungslos, was bedeutet, dass sie keine Gesinnung haben.

Rüstungsklasse

Ein Monster, das Rüstung trägt oder einen Schild mit sich führt, hat eine Rüstungsklasse (RK), die seine Rüstung, den Schild und seine Geschicklichkeit in Betracht zieht. Ansonsten basiert die RK eines Monsters nur auf seinem Geschicklichkeitsmodifikator und natürlicher Rüstung, soweit vorhanden. Wenn ein Monster natürliche Rüstung hat, Rüstung trägt oder einen Schild verwendet, ist dies in Klammern hinter dem RK-Wert angegeben.

Trefferpunkte

Normalerweise stirbt ein Monster oder wird zerstört, wenn es auf 0 Trefferpunkte fällt. Mehr Informationen zu Trefferpunkten findest du im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Die Trefferpunkte eines Monsters werden sowohl als Würfelwurf als auch als Durchschnittswert angegeben. Beispielsweise hat ein Monster mit 2W8 Trefferpunkten im Schnitt 9 Trefferpunkte (2 x 4½).

Die Größe eines Monsters bestimmt den Würfel, der zur Berechnung der Trefferpunkte verwendet wird, entsprechend der Tabelle Trefferwürfel nach Größe.

Trefferwürfel nach Grösse

Monstergröße	Trefferwürfel	Durchschnittliche TP pro Würfel
Winzig	W4	2½
Klein	W6	3½
Mittelgroß	W8	4½
Groß	W10	5½
Riesig	W12	6½
Gigantisch	W20	10½

Der Konstitutionsmodifikator eines Monsters beeinflusst auch, wie viele Trefferpunkte es hat. Sein Konstitutionsmodifikator wird mit der Anzahl seiner Trefferwürfel multipliziert und auf die Trefferpunkte addiert. Wenn ein Monster beispielsweise Konstitution 12 (Modifikator +1) und 2W8 Trefferpunkte besitzt, hat es 2W8 + 2 Trefferpunkte (Durchschnittswert 11).

Bewegungsrate

Die Bewegungsrate eines Monsters zeigt dir, wie weit es sich in seinem Zug bewegen kann. Mehr Informationen zur Bewegungsrate findest du im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Alle Kreaturen haben eine Boden-Bewegungsrate, die wir einfach die Bewegungsrate des Monsters nennen. Kreaturen, die sich auf keine Weise auf dem Boden fortbewegen können, haben eine Boden-Bewegungsrate von 0 m. Einige Kreaturen haben eine oder mehrere der folgenden zusätzlichen Bewegungsraten.

Graben

Ein Monster, das eine Graben-Bewegungsrate besitzt, kann diese Bewegungsrate verwenden, um sich durch Sand, Erde, Schlamm oder Eis zu bewegen. Ein Monster kann sich nicht durch Felsen graben, wenn es kein besonderes Merkmal hat, das ihm dies erlaubt.

Klettern

Ein Monster, das eine Klettern-Bewegungsrate hat, kann die gesamte oder einen Teil der Bewegungsrate verwenden, um sich entlang vertikaler Flächen zu bewegen. Das Monster muss keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu klettern.

Fliegen

Ein Monster, das eine Fliegen-Bewegungsrate hat, kann die gesamte oder einen Teil der Bewegungsrate verwenden, um zu fliegen. Einige Monster haben die Fähigkeit zu schweben, was es schwer macht, sie aus der Luft zu schlagen (dies ist bei den Regeln zum Fliegen im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* erläutert). Solche Monster hören auf zu schweben, wenn sie sterben.

Schwimmen

Ein Monster mit einer Schwimmen-Bewegungsrate muss keine zusätzliche Bewegungsrate aufwenden, um zu schwimmen.

Attributswerte

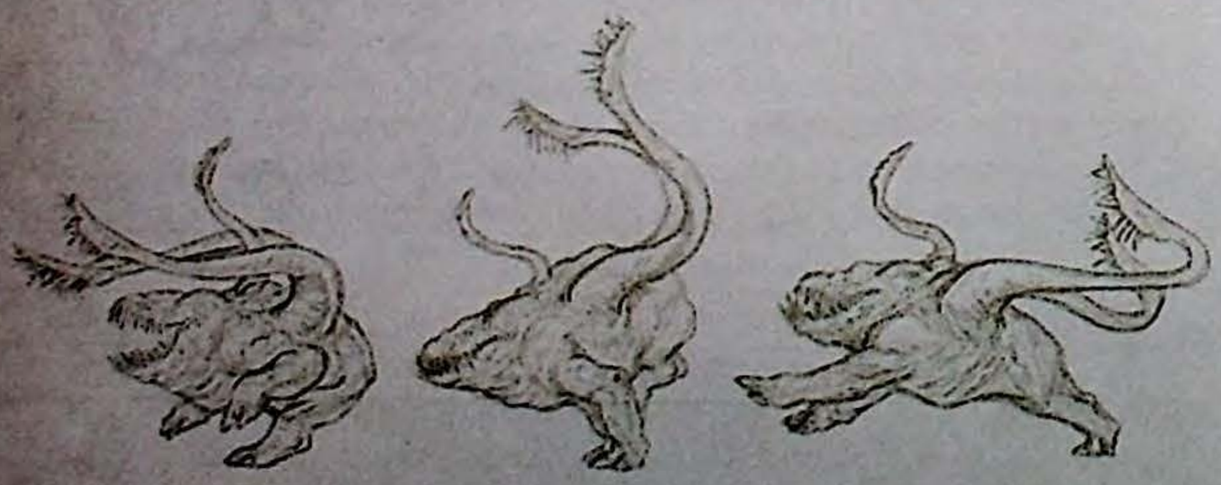
Alle Monster haben sechs Attributswerte (Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma) und entsprechende Modifikatoren. Mehr Informationen zu den Attributswerten und wie sie verwendet werden findest du im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Rettungswürfe

Den Rettungswürfe-Abschnitt findest du nur bei Kreaturen, die besonders gut darin sind, bestimmten Arten von Effekten zu widerstehen.

Beispielsweise könnte eine Kreatur, die nicht leicht zu bezaubern oder zu verängstigen ist, einen Bonus auf Weisheitsrettungswürfe erhalten. Die meisten Kreaturen haben keine besonderen Boni auf Rettungswürfe, und in diesem Fall fehlt auch dieser Abschnitt.

Ein Rettungswurfbonus ist die Summe des entsprechenden Attributsmodifikators des Monsters und seines Übungsbonus, der entsprechend dem Herausforderungsgrads des Monsters ermittelt wird (siehe dazu die Tabelle Übungsbonus nach Herausforderungsgrad).



Übungsbonus nach Herausforderungsgrad

Herausforderungsgrad	Übungsbonus	Herausforderungsgrad	Übungsbonus
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Fertigkeiten

Der Fertigkeiten-Abschnitt ist für Monster reserviert, die in einer oder mehreren Fertigkeiten geübt sind. Beispielsweise könnte ein Monster, das sehr scharfsinnig und heimlich ist, einen Bonus auf Weisheit (Wahrnehmung) und Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erhalten.

Ein Fertigkeitsbonus ist die Summe des entsprechenden Attributsmodifikators des Monsters und seines Übungsbonus, der entsprechend dem Herausforderungsgrads des Monsters ermittelt wird (siehe dazu die Tabelle Übungsbonus nach Herausforderungsgrad). Andere Modifikatoren könnten ebenfalls zum Tragen kommen. Beispielsweise könnte ein Monster einen unerwartet hohen Bonus erhalten (zum Beispiel den doppelten Übungsbonus), um seine große Erfahrung zu zeigen.

Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten

Einige Kreaturen haben Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten gegen bestimmte Arten von Schaden. Bestimmte Kreaturen sind sogar resistent oder immun gegen Schaden durch nicht-magische Angriffe (ein magischer Angriff ist ein Angriff, der von einem Zauber, einem magischen Gegenstand oder einer anderen magischen Quelle verursacht wird). Außerdem sind manche Kreaturen immun gegen bestimmte Zustände.

Sinne

Der Eintrag Sinne gibt die passive Weisheit (Wahrnehmung) des Monsters an, sowie alle besonderen Sinne, die das Monster besitzen könnte. Spezielle Sinne sind unten beschrieben.

Blindsicht

Ein Monster mit Blindsicht kann seine Umgebung innerhalb eines bestimmten Radius wahrnehmen, ohne sehen zu müssen. Kreaturen ohne Augen wie Grimlocks und Grauschlicke haben normalerweise diesen besonderen Sinn, sowie Kreaturen mit Echolot oder geschärften Sinnen wie Fledermäuse oder wahre Drachen.

Wenn ein Monster von Natur aus blind ist, hat es in Klammern eine Anmerkung angegeben, die bestimmt, dass der Radius seiner Blindsicht die Grenzen seiner Wahrnehmung darstellt.

Übung mit Rüstung, Waffen und Werkzeugen

Gehe davon aus, dass die Kreatur mit ihrer Rüstung, ihren Waffen und Werkzeugen geübt ist. Wenn du sie ersetzt, bestimmst du, ob die Kreatur mit ihrer neuen Ausrüstung geübt ist.

Beispielsweise trägt ein Hügelriese normalerweise Fellrüstung und führt eine Zweihandkeule. Du könntest einen Hügelriesen stattdessen mit einem Kettenhemd und einer Zweihandaxt ausrüsten, und davon ausgehen, dass der Riese mit beiden, mit einem davon oder mit keinem davon geübt ist.

Im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* findest du die Regeln zum ungeübten Einsatz von Waffen und Rüstungen.

Dunkelsicht

Ein Monster mit Dunkelsicht kann innerhalb eines bestimmten Radius im Dunklen sehen. Das Monster kann innerhalb dieses Radius in schwachem Licht sehen als wäre es helles Licht, und in Dunkelheit als wäre es schwaches Licht. Das Monster kann in der Dunkelheit aber keine Farben erkennen, nur Graustufen. Viele Kreaturen, die unter der Erde leben, haben diesen besonderen Sinn.

Erschütterungssinn

Ein Monster mit Erschütterungssinn kann die Quelle von Vibrationen in einem bestimmten Radius wahrnehmen und aufspüren, vorausgesetzt das Monster und die Vibrationsquelle sind in Kontakt mit dem gleichen Boden oder der gleichen Substanz. Erschütterungssinn kann nicht verwendet werden, um fliegende oder körperlose Wesen aufzuspüren. Viele grabende Kreaturen wie Ankhegs und Erdkolosse haben diesen besonderen Sinn.

Wahre Sicht

Ein Monster mit Wahrer Sicht kann innerhalb einer bestimmten Reichweite in normaler und magischer Dunkelheit sehen, unsichtbare Kreaturen und Gegenstände wahrnehmen, automatisch visuelle Illusionen durchschauen und bei Rettungswürfen gegen sie erfolgreich sein, und die wahre Gestalt von Gestaltwandlern oder Kreaturen sehen, die von Magie verwandelt worden sind. Des Weiteren kann das Monster in der gleichen Reichweite auf die Ätherebene blicken.

Sprachen

Die Sprachen, die das Monster sprechen kann, sind in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet. Manchmal kann ein Monster eine Sprache verstehen, die es nicht sprechen kann, und das ist in der Beschreibung angegeben. Ein „—" gibt an, dass die Kreatur Sprachen weder verstehen noch sprechen kann.

Telepathie

Telepathie ist die magische Fähigkeit, die es dem Monster erlaubt, geistig mit anderen Kreaturen innerhalb einer bestimmten Reichweite zu kommunizieren. Die kontaktierte Kreatur muss keine Sprache mit dem Monster teilen, um auf diese Weise kommunizieren zu können, doch muss es mindestens eine Sprache sprechen können. Eine Kreatur ohne Telepathie kann telepathische Nachrichten erhalten und beantworten, kann die telepathische Konversation aber weder beginnen noch beenden.

Ein telepathisches Monster muss die kontaktierte Kreatur nicht sehen können und kann den telepathischen Kontakt jederzeit abbrechen. Der Kontakt wird gebrochen, wenn sich die beiden Kreaturen nicht mehr in Reichweite zueinander befinden oder wenn das telepathische Monster eine andere Kreatur in Reichweite kontaktiert. Ein telepathisches Monster kann die telepathische Konversation ohne eine Aktion beginnen oder beenden, aber solange das Monster kampfunfähig ist, kann es keinen telepathischen Kontakt beginnen, und jeder aktuelle telepathische Kontakt wird beendet.

Eine Kreatur im Bereich eines Antimagischen Felds oder an einem anderen Ort, an dem Magie nicht funktioniert, kann keine telepathischen Nachrichten schicken oder empfangen.

Herausforderungsgrad

Der Herausforderungsgrad eines Monsters sagt dir, wie groß die Bedrohung durch das Monster ist. Eine angemessen ausgerüstete und ausgeruhte Gruppe von vier Abenteurern sollte ein Monster, dessen Herausforderungsgrad ihrer Stufe entspricht, bezwingen können, ohne Verluste zu erleiden. Beispielsweise könnte eine Gruppe von vier Abenteurern der 3. Stufe ein Monster mit einem Herausforderungsgrad von 3 als würdige Herausforderung empfinden, aber nicht als allzu tödlich.

Monster, die deutlich schwächer als ein Charakter der 1. Stufe sind, haben einen Herausforderungsgrad von unter 1.

Monster mit einem Herausforderungsgrad von 0 sind unbedeutend, wenn sie nicht in großer Zahl auftreten; wenn sie keine nennenswerten Angriffe haben, sind sie keine Erfahrungspunkte wert, wenn sie Angriffe haben, sind sie 10 EP wert.

Einige Monster stellen eine Herausforderung dar, die zu groß für eine typische Gruppe der 20. Stufe ist. Diese Monster haben einen Herausforderungsgrad von 21 oder höher und sind darauf ausgelegt, das Können der Spieler zu testen.

Erfahrungspunkte

Die Anzahl von Erfahrungspunkten (EP), die ein Monster wert ist, hängt von seinem Herausforderungsgrad ab. Normalerweise werden die EP für das Besiegen des Monsters verliehen, doch kann der SL die EP auch dafür verleihen, wenn die Gruppe das Monster auf andere Weise unschädlich macht.

Wenn es nicht anders angegeben ist, ist ein Monster, das von einem Zauber oder einer anderen magischen Fähigkeit beschworen wird, die EP wert, die in seinem Werteblock angegeben sind.

Das *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* erklärt dir, wie du Begegnungen erschaffst, mit einem EP-Budget umgehst und wie du die Schwierigkeit einer Begegnung anpassen kannst.

Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad

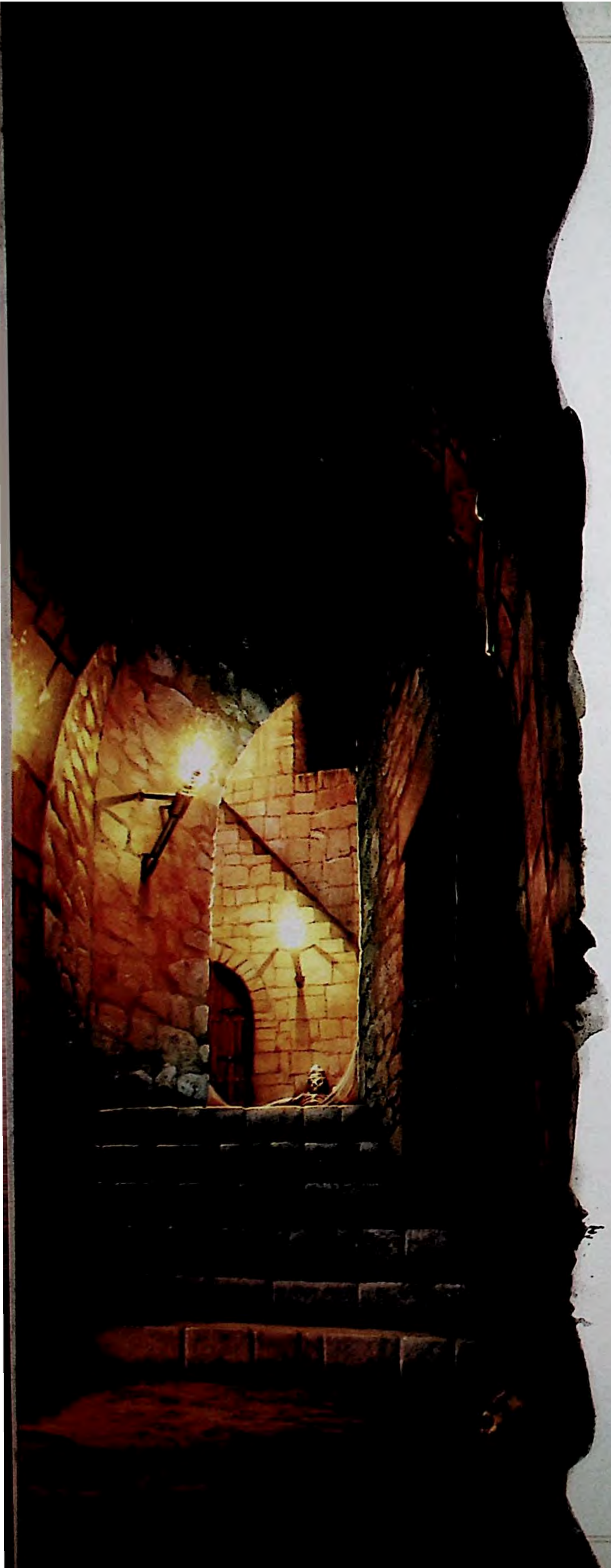
Herausforderung	EP	Herausforderung	EP
0	0 oder 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Besondere Merkmale

Besondere Merkmale (die nach dem Herausforderungsgrad eines Monsters, aber vor seinen Aktionen oder Reaktionen aufgelistet sind) sind Eigenschaften, die in einem Kampf wahrscheinlich relevant sein könnten und die eine gewisse Erklärung benötigen.

Angeborenes Zauberwirken

Ein Monster mit der angeborenen Fähigkeit, Zauber zu wirken, hat das besondere Merkmal Angeborenes Zauberwirken. Wenn es nicht anders angegeben ist, wird ein angeborener



Zauber des 1. Grades oder höher immer auf dem niedrigst möglichen Grad gewirkt und kann nicht auf höherem Grad gewirkt werden. Wenn das Monster einen Zaubertrick hat, bei dem die Stufe wichtig ist, und keine Stufe angegeben ist, verwende den Herausforderungsgrad des Monsters.

Ein angeborener Zauber kann besondere Regeln oder Einschränkungen haben. Ein Drow-Magus kann zum Beispiel den angeborenen Zauber Schweben wirken, aber der Zauber hat die Einschränkung „nur selbst", was bedeutet, dass der Zauber ausschließlich den Drow-Magus beeinflusst.

Die angeborenen Zauber eines Monsters können nicht gegen andere Zauber ausgetauscht werden. Wenn die angeborenen Zauber eines Monsters keinen Angriffswurf erfordern, ist kein Angriffsbonus angegeben.

Zauberwirken

Ein Monster mit dem besonderen Merkmal Zauberwirken hat eine Zauberwirker-Stufe und Zauberplätze, die es verwendet, um Zauber des 1. Grades und höher zu wirken (wie es im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben ist). Die Zauberwirker-Stufe wird auch für alle Zaubertricks verwendet, die bei dem Merkmal angegeben sind. Das Monster hat eine Liste von bekannten oder vorbereiteten Zaubern aus einer bestimmten Klasse. Die Liste könnte auch Zauber aus einem Merkmal der Klasse beinhalten, wie der Göttlichen Domäne des Klerikers oder des Druidenkreises des Druiden. Das Monster gilt als Mitglied der Klasse, wenn es sich auf magische Gegenstände einstimmt oder sie verwenden möchte, wenn diese Mitgliedschaft in einer bestimmten Klasse oder Zugriff auf eine Zauberliste erfordern.

Ein Monster kann Zauber von der Liste auf höherem Grad wirken, wenn es den erforderlichen Zauberplatz besitzt. Beispielsweise könnte ein Drow-Magus den Zauber Blitz des 3. Grades wirken und ihn mit einem seiner Zauberplätze des 5. Grades als Zauber des 5. Grades wirken.

Du kannst die Zauber wechseln, die das Monster kennt oder vorbereitet hat, wobei du alle Zauber auf der Zauberliste durch Zauber des gleichen Grades und von derselben Klassenliste ersetzt. Wenn du dies tust, könnte das bedeuten, dass das Monster eine größere oder kleinere Gefahr darstellt als der Herausforderungsgrad andeutet.

Psionik

Ein Monster, das Zauber wirkt, indem es nur seinen Verstand nutzt, hat das Schlagwort Psionik an das besondere Merkmal Angeborenes Zauberwirken oder Zauberwirken angehängt. Dieses Schlagwort hat keine eigenen Sonderregeln, aber andere Teile des Spiels könnten sich darauf beziehen. Ein Monster mit diesem Schlagwort braucht üblicherweise keine Komponenten, um seine Zauber zu wirken.

Aktionen

Wenn ein Monster seine Aktion ausführt, kann es aus den Optionen im Aktionen-Abschnitt des Werteblocks wählen oder eine Aktion nutzen, die allen Kreaturen zur Verfügung steht, wie Spurt und Verstecken, wie es im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben ist.

Nahkampf- und Fernkampfangriffe

Die üblichsten Aktionen, die Monster im Kampf ausführen werden, sind Nahkampf- und Fernkampfangriffe. Es kann sich um Zauberangriffe oder Waffenangriffe handeln, wobei die „Waffe" entweder ein hergestellter Gegenstand oder eine natürliche Waffe ist, wie eine Klaue oder ein Schwanzstachel. Mehr Informationen zu verschiedenen Arten von Angriffen findest du im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Kreatur gegen Ziel. Das Ziel eines Nahkampf- oder Fernkampfangriffs ist entweder eine Kreatur oder ein Ziel. Der Unterschied ist, dass ein „Ziel" eine Kreatur oder ein Gegenstand sein kann.

Treffer. Jeglicher Schaden, der verursacht wird, und andere Effekte, die ausgelöst werden, wenn du das Ziel triffst, werden nach dem Wort „Treffer" beschrieben. Du hast die Option, einen durchschnittlichen Schadenswurf zu akzeptieren oder den Schaden auszuwürfeln; aus diesem Grund ist sowohl der durchschnittliche Schaden als auch ein Wert in Würfeln ausgegeben.

Fehlschlag. Wenn ein Angriff einen Effekt hat, der bei einem Fehlschlag eintritt, dann wird diese Information nach dem Wort „Fehlschlag" beschrieben.

Mehrfachangriff

Eine Kreatur, die in ihrem Zug mehrere Angriffe durchführen kann, hat die Aktion Mehrfachangriff. Eine Kreatur kann Mehrfachangriff nicht bei einem Gelegenheitsangriff verwenden, da dieser ein einzelner Nahkampfangriff sein muss.

Munition

Ein Monster trägt genug Munition bei sich, um seine Fernkampfangriffe auszuführen. Du kannst davon ausgehen, dass ein Monster 2W4 Stück Munition für eine Wurfwaffe und 2W10 Stück Munition für eine Projektilwaffe, wie einen Bogen oder eine Armbrust, bei sich führt.

Reaktionen

Wenn ein Monster etwas Besonderes mit seiner Reaktion tun kann, dann findest du diese Information hier. Wenn eine Kreatur keine besonderen Reaktionen hat, dann fehlt dieser Abschnitt.

Eingeschränkter Einsatz

Einige Spezialfähigkeiten haben Einschränkungen, wie oft sie eingesetzt werden können.

X/Tag. Die Anmerkung „X/Tag" bedeutet, dass die Spezialfähigkeit x-mal eingesetzt werden kann und dass das Monster eine lange Rast abschließen muss, um die Aktion wieder verwenden zu können. Beispielsweise bedeutet „1/Tag", dass die Spezialfähigkeit einmal verwendet werden kann und das Monster dann eine lange Rast verwenden muss, um sie wieder nutzen zu dürfen.

Aufladung X-Y. Die Anmerkung „Aufladung X-Y" bedeutet, dass ein Monster eine Spezialfähigkeit einmal verwenden kann und sie dann in jeder späteren Kampfrunde eine zufällige Chance hat, wieder aufgeladen zu werden. Zu Beginn eines jeden Zugs des Monsters wirfst du einen W6. Wenn der Wurf eine der Zahlen zeigt, die unter Aufladung angegeben sind, dann erhält das Monster den Einsatz der Spezialfähigkeit zurück. Diese Fähigkeit wird auch wieder aufgeladen, wenn das Monster eine kurze oder lange Rast abschließt.

Beispielsweise bedeutet „Aufladung 5-6", dass das Monster die Spezialfähigkeit einmal verwenden kann. Dann, zu Beginn des Zuges des Monsters, erhält es den Einsatz der Spezialfähigkeit zurück, wenn es eine 5 oder 6 auf einem W6 würfelt.

Aufladung nach einer Kurzen oder Langen Rast. Diese Anmerkung bedeutet, dass ein Monster die Fähigkeit einmal verwenden kann und dann eine kurze oder lange Rast abschließen muss, um sie wieder verwenden zu können.

Ringkampfregeln für Monster

Viele Monster haben Spezialangriffe, die es ihnen erlauben, schnell ihre Beute zu packen. Wenn ein Monster mit einem solchen Angriff trifft, muss es keine zusätzlichen Attributswürfe machen, um zu bestimmen, ob der Haltegriff erfolgreich ist, es sei denn, der Angriff sagt anderes.

Eine Kreatur, die von einem Monster gepackt wird, kann ihre Aktion verwenden, um den Versuch zu starten, zu entkommen. Dazu muss es einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) ablegen, gegen einen SG, der im Werteblock des Monsters angegeben ist. Wenn kein SG zum Entkommen angegeben ist, kannst du davon ausgehen, dass er 10 + den Modifikator des Monsters auf Stärke (Athletik) beträgt.

Ausrüstung

Ein Werteblock spricht selten von Ausrüstung, mit Ausnahme von Rüstung oder Waffen, die das Monster vielleicht verwendet. Bei einer Kreatur, die gewohnheitsmäßig Kleidung trägt, wie ein Humanoider, wird davon ausgegangen, dass sie angemessen gekleidet ist.

Du kannst ein Monster allerdings wie du möchtest mit zusätzlicher Ausrüstung und Tand ausstatten, wobei du das Ausrüstungskapitel im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* als Inspiration verwenden kannst. Du entscheidest, wie viel von der Ausrüstung des Monsters geborgen werden kann, nachdem die Kreatur erschlagen worden ist, und ob sie überhaupt noch verwendet werden kann. Eine zerbeulte Rüstung, die für ein Monster erschaffen worden ist, ist beispielsweise nur selten von jemand anderem nutzbar.

Wenn ein zauberndes Monster Materialkomponenten braucht, um seine Zauber zu wirken, gehe davon aus, dass es die Materialkomponenten besitzt, die notwendig sind, um die Zauber in seinem Werteblock zu wirken.

Legendäre Kreaturen

Eine legendäre Kreatur kann Dinge tun, die gewöhnliche Kreaturen nicht tun können. Sie kann spezielle Aktionen außerhalb ihres Zuges ausführen, und könnte über Meilen hinweg magischen Einfluss auf die Umgebung ausüben. Wenn eine Kreatur die Gestalt einer legendären Kreatur annimmt, wie beispielsweise durch einen Zauber, dann erhält sie nicht die legendären Aktionen, Hortaktionen oder regionalen Effekte der Gestalt.

Legendäre Aktionen

Eine legendäre Kreatur kann eine bestimmte Anzahl von Spezialaktionen — legendäre Aktionen genannt — außerhalb ihres Zugs ausführen. Nur eine legendäre Option kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Eine Kreatur erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück. Sie kann darauf verzichten, sie zu nutzen, und sie kann sie nicht verwenden, solange sie kampfunfähig ist oder anderweitig keine Aktionen ausführen kann.

Wenn sie überrascht wird, kann sie sie erst ab der zweiten Kampfrunde verwenden.

Der Hort einer Legendären Kreatur

In einem Abschnitt der legendären Kreatur könnte ihr Hort beschrieben sein, sowie die Effekte, die sie dort erschaffen kann, entweder durch einen Akt des Willens oder einfach, indem sie dort ist. Dieser Abschnitt ist nur für legendäre Kreaturen relevant, die viel Zeit in ihrem Hort verbringen.

Hortaktionen

Wenn eine legendäre Kreatur Hortaktionen hat, kann sie sie verwenden, um die Umgebungsmagie in ihrem Hort zu nutzen. Bei Initiative 20 (wobei sie alle Initiative-Gleichstände verliert) kann sie eine ihrer Hortaktionen nutzen. Dies kann sie nicht tun, wenn sie kampfunfähig ist oder aus anderem Grund keine Aktionen durchführen kann. Wenn sie überrascht wird, kann sie sie erst ab der zweiten Kampfrunde verwenden.

Regionale Effekte

Die bloße Anwesenheit einer legendären Kreatur kann seltsame und wundersame Effekte auf ihre Umgebung haben, wie es in diesem Abschnitt beschrieben ist. Regionale Effekte enden sofort oder schwinden langsam, wenn die legendäre Kreatur stirbt.



Aarakocra

Aarakocra durchstreifen den Heulenden Wirbel, einen endlosen Sturm aus mächtigen Winden und peitschendem Regen, der das beschauliche Reich Aaqa auf der Elementarebene der Luft umgibt. Diese vogelartigen Humanoiden fliegen auf Patrouillen aus und bewachen die stürmischen Grenzen ihrer Heimat gegen Eindringlinge aus der Elementarebene der Erde, wie ihre Erzfeinde, die Gargylen.

Feinde des Elementaren Bösen. Im Dienste der Windherzöge von Aaqa erkunden die Aarakocra die Ebenen auf der Suche nach Tempeln des Elementaren Bösen. Sie spionieren bösartige elementare Kreaturen aus und bekämpfen sie dann entweder oder erstatten den Windherzögen Bericht.

Auf der Materiellen Ebene errichten die Aarakocra Horste auf den höchsten Bergen, besonders den Gipfeln in der Nähe zu Portalen zur Elementarebene der Luft. Aus dieser Höhe halten die Aarakocra Ausschau nach Zeichen elementarer Eindringlinge sowie nach entstehenden Gefahren für ihre Heimatebene. Aarakocra ziehen es vor, wie der Wind zu leben — unbeladen und immer in Bewegung — doch bewachen sie Regionen jahrelang, wenn es erforderlich ist, um das Eindringen des Elementaren Bösen zu verhindern.

Aarakocra haben keine Vorstellung von politischen Grenzen oder Landbesitz, und der Wert von Edelsteinen, Gold und anderen kostbaren Materialien bedeutet einem Aarakocra wenig. In ihren Augen sollte ein Wesen nutzen, was notwendig ist, und das, was übrig ist dem Wind überlassen, sodass andere es nutzen können.

Suche nach den Sieben Bruchstücken. Die Windherzöge von Aaqa stammen aus einem Volk elementarer Wesen, die die Vaati genannt werden und die einst viele Welten regierten. Eine Kreatur, die als die Königin des Chaos bekannt ist, erhob sich und begann einen Krieg gegen die Herrschaft der Vaati, der sich über die Ebenen erstreckte. Um die Bedrohung zu bekämpfen, verbanden sieben Vaati-Helden ihre Macht, um das mächtige *Zepter des Gesetzes* zu erschaffen. In der Schlacht gegen den größten General der Königin, Miska, die Wolfsspinne, tötete ein Vaati Miska, indem er ihr das Zepter wie einen Speer in den Leib rammte. Das Zepter zerbrach in sieben Bruchstücke, die über das Multiversum zerstreut wurden.

Aarakocra suchen nun nach den Ruhestätten der sieben Bruchstücke, um das wieder zu vereinen, was heute als das *Zepter der Sieben Teile* bekannt ist.

Aarakocra

Mittelgroßer Humanoid (Aarakocra), neutral gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Aarakocra, Aural
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturzflugangriff. Wenn der Aarakocra fliegt, sich in gerader Linie mindestens 9 m auf ein Ziel zubewegt und es mit einem Nahkampf-Waffenangriff trifft, dann fügt der Angriff dem Ziel zusätzliche 3 (1W6) Schaden zu.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 2) Stichschaden.

Luftelementare beschwören

Fünf Aarakocra innerhalb von 9 m zueinander können auf magische Weise einen Luftelementar beschwören. Alle fünf müssen ihre Aktion und Bewegung in drei aufeinanderfolgenden Zügen aufgeben, um einen Tanz in der Luft auszuführen, und müssen ihre Konzentration behalten, während sie dies tun (als würden sie sich auf einen Zauber konzentrieren). Wenn alle fünf ihren dritten Zug des Tanzes abgeschlossen haben, erscheint der Elementar in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um sie. Er ist ihnen freundlich gesonnen und gehorcht ihren gesprochenen Befehlen. Er bleibt für eine Stunde, bis alle Beschwörer getötet worden sind oder bis einer der Beschwörer ihn als Bonusaktion fortschickt. Ein Beschwörer kann den Tanz nicht wieder durchführen, bis er eine kurze Rast abschließt.

Wenn der Elementar zur Elementarebene der Luft zurückkehrt, können alle Aarakocra innerhalb von 1,5 m um ihn mit ihm zurückkehren.



Aaskriecher

Aaskriecher schälen verwesendes Fleisch von Kadavern und schlingen die schleimigen Knochen, die übrig bleiben, herunter. Sie greifen aggressiv jede Kreatur an, die in ihr Revier eindringt oder ihr Festmahl unterbricht.

Aasfresser. Ein Aaskriecher folgt dem Geruch des Todes zu seinem Fressen, doch zieht er es vor, sich nicht mit anderen Aasfressern messen zu müssen. Diese verdorbenen Kreaturen lassen sich daher in Gebieten nieder, in denen es zahlreiche Todesfälle gibt und andere Aasfresser in ihrer Bewegung eingeschränkt sind. Höhlen, Kanäle, Gewölbe und bewaldete Sümpfe sind ihre bevorzugten Gebiete, doch Aaskriecher werden auch von Schlachtfeldern und Friedhöfen angezogen.

Ein Aaskriecher streift auf der Jagd umher. Seine Tentakel sondieren die Luft, ob sie Blut oder Verwesung riechen können. In Tunneln oder Ruinen huschen Aaskriecher über die Decke, während sie sich auf diese Weise ihrer Nahrung nähern. Sie meiden den Kontakt mit Schlicken und Otyughs und anderen gefährlichen Bewohnern der Dunkelheit, während sie potentielle Mahlzeiten überraschen, die nicht nach oben geschaut haben.

Geduldige Raubtiere. Egal, ob sie in der unterirdischen Dunkelheit oder bei Nacht jagen, Licht weist immer auf eine potentielle Mahlzeit hin. Ein Aaskriecher könnte einer Lichtquelle in einiger Entfernung folgen, in der Hoffnung, den Geruch von Blut wahrzunehmen. Trotz ihrer Größe können Aaskriecher leicht Hinterhalte legen, indem sie hinter einer schwer einsehbaren Kurve auf Beute warten.

Wenn sie es mit potentieller Beute oder einem Eindringling zu tun haben, lassen Aaskriecher ihr Gift die Arbeit machen. Sobald ein Opfer so sehr gelähmt ist, dass es erstarrt, umschlingt der Aaskriecher es mit seinen Tentakeln und zieht es zu einem höher gelegenen Sims oder abgelegenem Tunnel, wo er es sicher töten kann. Das Monster streift dann weiter durch sein Revier, während es wartet, dass die Mahlzeit den nötigen Reifegrad erreicht.

Aaskriecher

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 51 (6W10 + 18)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	12 (+1)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Aaskriecher hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Spinnenklettern. Der Aaskriecher kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Aaskriecher führt zwei Angriffe aus: einen mit seinen Tentakeln und einen mit seinem Biss.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Giftschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Solange das Ziel vergiftet ist, ist es außerdem gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Gifteffekt bei einem Erfolg beenden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Stichschaden.



Aboleth

Große Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 135 (18W10 + 36)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (–1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe KON +6, INT +8, WEI +6
Fertigkeiten Geschichte +12, Wahrnehmung +10
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 20
Sprachen Tiefensprache, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 10 (5900 EP)

Amphibisch. Der Aboleth kann Luft und Wasser atmen.

Schleimwolke. Solange sich ein Aboleth unter Wasser befindet, ist er von einer Wolke aus verwandelndem Schleim umgeben. Eine Kreatur, die den Aboleth berührt oder ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, solange sie sich innerhalb von 1,5 m um ihn befindet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Fehlschlag ist die Kreatur für 1W4 Stunden krank. Die kranke Kreatur kann nur unter Wasser atmen.

Sondierende Telepathie. Wenn eine Kreatur telepathisch mit dem Aboleth kommuniziert, erfährt der Aboleth, was die größte Begierde der Kreatur ist, wenn er die Kreatur sehen kann.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Aboleth führt drei Tentakel-Angriffe aus.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, sonst erleidet sie den Zustand krank. Die Krankheit hat für 1 Minute keinen Effekt und kann von jeder Magie entfernt werden, die Krankheiten heilt. Nach 1 Minute wird die Haut der kranken Kreatur durchsichtig und schleimig, die Kreatur kann keine Trefferpunkte zurückerlangen, wenn sie nicht unter Wasser ist, und die Krankheit kann nur von Heilung oder anderen Zaubern, die Krankheiten heilen und den 6. Grad oder höher haben, entfernt werden. Wenn die Kreatur sich außerhalb des Wassers befindet, erleidet sie alle 10 Minuten 6 (1W12) Säureschaden, wenn vor dem Verstreichen der 10 Minuten keine Feuchtigkeit auf die Haut aufgetragen wird.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6 + 5) Wuchtschaden.

Versklaven (3/Tag). Der Aboleth wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht magisch vom Abolethen bezaubert zu werden, bis der Aboleth stirbt oder sich auf einer anderen Existenzebene als das Ziel befindet. Das bezauberte Ziel steht unter der Kontrolle des Aboleths und kann keine Reaktionen ausführen, und der Aboleth und das Ziel können über eine beliebige Entfernung telepathisch miteinander kommunizieren.

Wenn das bezauberte Ziel Schaden erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Nicht mehr als einmal alle 24 Stunden kann das Ziel den Rettungswurf auch wiederholen, wenn es sich mindestens 1,5 km vom Aboleth entfernt befindet.

Legendäre Aktionen Der Aboleth kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Aboleth erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Aboleth macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzfeger. Der Aboleth macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Psychisches Aussaugen (kostet 2 Aktionen). Eine Kreatur, die vom Aboleth bezaubert worden ist, erleidet 10 (3W6) psychischen Schaden, und der Aboleth erhält Trefferpunkte gleich dem Schaden zurück, den die Kreatur erlitten hat.

Aboleth

Ehe die Götter kamen, hausten die Abolethen in den urtümlichen Ozeanen und unterirdischen Seen. Sie streckten ihren Geist aus und übernahmen die Kontrolle über die aufkeimenden Lebensformen der sterblichen Welt, um die Kreaturen zu ihren Sklaven zu machen. Ihre Vorherrschaft ließ sie wie Götter erscheinen. Dann kamen die wahren Götter, zerschmetterten das Imperium der Abolethen und befreiten ihre Sklaven.

Die Abolethen haben das niemals vergessen.

Ewige Erinnerung. Abolethen haben ein makelloses Gedächtnis. Sie geben ihr Wissen und ihre Erfahrungen von Generation zu Generation weiter. Somit bleibt die Schmach ihrer Niederlage gegen die Götter in ihrem Geist perfekt konserviert.

Die Gedanken der Abolethen sind eine Schatzkammer uralten Wissens, und sie erinnern sich mit perfekter Klarheit an Augenblicke aus der Zeit vor Anbeginn der Geschichte. Ihre geduldigen Intrigen dauern Äonen an. Wenige Kreaturen können die Pläne eines Abolethen auch nur überblicken.

Götter im See. Abolethen leben im Wasser, zum Beispiel in Schluchten im Meer, tiefen Seen und auf der Elementarebene des Wassers. In diesen Domänen und den Ländern, die an sie angrenzen, sind die Abolethn wie Götter. Sie verlangen Anbetung und Gehorsam von ihren Untertanen. Wenn sie andere Kreaturen verschlingen, fügen Abolethen das Wissen und die Erfahrungen ihrer Beute ihrem ewigen Gedächtnis hinzu.

Abolethen nutzen ihre telepathischen Fähigkeiten, um die Gedanken von Kreaturen zu lesen und ihre Begierden zu erfahren. Ein Aboleth nutzt dieses Wissen, um die Loyalität einer Kreatur zu verlangen, indem er anbietet, die Bedürfnisse zu erfüllen, wenn sie gehorsam ist. Innerhalb seines Horts kann ein Aboleth seine Macht noch weiter verwenden, um Sinne zu überschreiben, um Kreaturen, wie seinen Anhängern, die Illusion von vielversprechenden Belohnungen zu geben.

Feinde der Götter. Der Sturz der Abolethen ist in absoluter Klarheit in ihr perfektes Gedächtnis geschrieben, denn Abolethen sterben niemals wirklich. Wenn der Körper eines Abolethen zerstört wird, kehrt sein Geist zur Elementarebene des Wassers zurück, wo sich über Tage oder Monate ein neuer Körper formt.

Letztlich träumen Abolethen davon, die Götter zu stürzen und die Kontrolle über die Welt zurückzuerlangen. Sie hatten unzählige Äonen Zeit, um zu intrigieren und ihre Pläne für eine perfekte Hinrichtung vorzubereiten.

Der Hort eines Abolethen

Abolethen hausen in unterirdischen Seen oder den felsigen Tiefen des Ozeans, oft umgeben von den Ruinen einer uralten, gefallenen Abolethen-Stadt. Ein Aboleth verbringt den Großteil seiner Existenz unter Wasser und kommt nur gelegentlich an die Oberfläche, um mit Besuchern oder wahnsinnigen Anhängern zu verhandeln.

Hortaktionen

Wenn ein Aboleth in seinem Hort kämpft, kann er die Umgebungsmagie nutzen, um Hortaktionen durchzuführen. Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Aboleth eine Hortaktion aus, um eine der folgenden Effekte zu verursachen:

- Der Aboleth kann *Macht der Vorstellungskraft* (keine Komponenten notwendig) auf eine beliebige Anzahl von Kreaturen innerhalb von 18 m, die er sehen kann, wirken. Solange sich der Aboleth auf diesen Effekt konzentriert, kann er keine anderen Hortaktionen ausführen. Wenn das Ziel den Rettungswurf schafft oder der Effekt für es endet, ist das Ziel für die nächsten 24 Stunden gegen diese Hortaktion des Abolethen immun, doch kann die Kreatur sich absichtlich dem Effekt hingeben.
- Alle Wasserflächen innerhalb von 27 m um den Aboleth branden in einer zupackenden Flut nach draußen. Alle Kreaturen auf dem Boden innerhalb von 6 m um eine solche Wasserfläche müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis 6 m in Richtung des Wassers gezogen zu werden und den Zustand liegend zu erleiden. Der Aboleth kann seine Hortaktion erst wieder verwenden, wenn er vorher eine andere benutzt hat.
- Das Wasser in der Behausung des Abolethn wird auf magische Weise zu einem Kanal für den Zorn der Kreatur. Der Aboleth kann eine beliebige Anzahl von Kreaturen in solchem Wasser und innerhalb von 27 m als Ziel bestimmen. Ziele müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, sonst erleiden sie 7 (2W6) psychischen Schaden. Der Aboleth kann seine Hortaktion erst wieder verwenden, wenn er vorher eine andere benutzt hat.

„Kann es sein, dass die Abolethen älter als die Götter sind ... Dass vor der Ankunft des Göttlichen solche Gräuel das Multiversum formten? Das ist ein verstörender Gedanke."

—Vaqir Zekh'r, Githzerai-Philosoph und Autor von Das ferne Reich: Real und doch irreal.

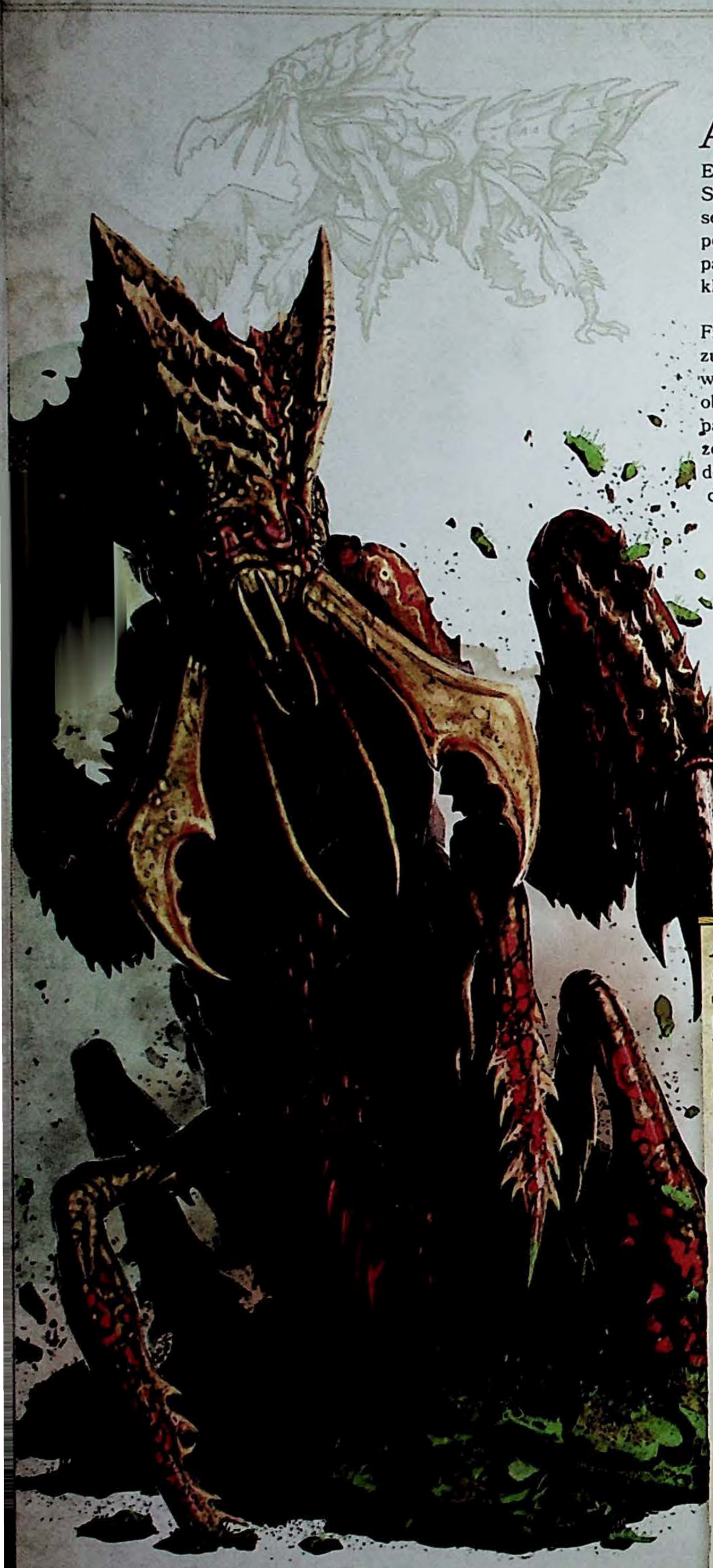


Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines Abolethen befindet, wird von der Anwesenheit der Kreatur verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Unterirdische Oberflächen innerhalb von 1,5 km um die Behausung des Abolethen sind schleimig und nass und zählen als schwieriges Gelände.
- Wasserquellen innerhalb von 1,5 km um die Behausung sind auf magische Weise verdorben. Feinde des Abolethen, die solches Wasser trinken, übergeben sich nach wenigen Minuten.
- Als Aktion kann der Aboleth ein illusionäres Bildnis von sich selbst innerhalb von 1,5 km um die Behausung erschaffen. Die Kopie kann an jedem Ort erscheinen, den der Aboleth schon einmal gesehen hat oder an jedem Ort, den eine Kreatur, die der Aboleth bezaubert hat, aktuell sehen kann. Sobald das Bild erschaffen ist, hält es so lange an, wie der Aboleth sich darauf konzentriert, als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren. Auch wenn das Bild nicht greifbar ist, sieht es genauso aus wie der Aboleth, klingt und bewegt sich wie er. Der Aboleth kann von der Position des Bildes aus wahrnehmen, sprechen und Telepathie verwenden, als wäre er selbst dort anwesend. Wenn das Bildnis Schaden erleidet, verschwindet es.

Wenn der Aboleth stirbt, schwinden die ersten beiden Effekte innerhalb von 3W10 Tagen.



Ankheg

Ein Ankheg erinnert an ein gewaltiges, vielbeiniges Insekt. Seine langen Fühler zucken in Reaktion auf Bewegungen in seiner Umgebung. Seine Beine enden in scharfen Haken, die perfekt dafür geeignet sind, zu graben und seine Beute zu packen, und seine mächtigen Fresswerkzeuge können einen kleinen Baum zerteilen.

Lauerer in der Erde. Der Ankheg nutzt seine mächtigen Fresswerkzeuge, um verschlungene Tunnel tief unter die Erde zu graben. Wenn er jagt, gräbt sich ein Ankheg nach oben und wartet unter der Oberfläche, bis seine Fühler Bewegungen von oben wahrnehmen. Dann bricht er aus der Erde hervor und packt seine Beute mit seinen Fresswerkzeugen, zermalmt und zerreißt sie, während er ätzende Verdauungsenzyme absondert. Diese Enzyme helfen dabei, ein Opfer schnell aufzulösen, damit es verschlungen werden kann, doch kann der Ankheg auch Säure spritzen, um seine Feinde auszuschalten.

Der Fluch von Feldern und Wäldern. Auch wenn Ankhegs einen Teil ihrer Nährstoffe aus der Erde ziehen, durch die sie sich graben, müssen sie ihre Ernährung doch mit frischem Fleisch ergänzen. Weiden voller grasendem Vieh und Wälder voller Jagdwild sind die wichtigsten Jagdgebiete der Ankhegs. Ankhegs sind somit eine Plage für Bauern und Waldläufer überall.

Erdtunnel. Wenn sich der Ankheg durch die Erde gräbt, hinterlässt er einen schmalen, zum Teil eingestürzten Tunnel hinter sich. In diesen Tunneln könnte man die Überreste von abgeworfenem Ankheg-Chitin, geschlüpfte Ankheg-Eier oder die grausigen Überreste der Opfer der Ankhegs finden, darunter auch Münzen und Schätze, die durch die Angriffe der Kreatur verstreut worden sind.

Ankheg

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung), 11 wenn liegend
Trefferpunkte 39 (6W10 + 6)
Bewegungsrate 9 m, graben 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	13 (+1)	6 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden plus 3 (1W6) Säureschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 13). Bis der Haltegriff endet, kann der Ankheg nur die gepackte Kreatur beißen und hat einen Vorteil bei seinen Angriffswürfen, wenn er es tut.

Sprühende Säure (Aufladung 6). Der Ankheg spuckt Säure in einer Linie, die 9 m lang und 1,5 m breit ist, vorausgesetzt, dass er keine Kreatur gepackt hat. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Atterkopp

Atterkopps sind humanoide Spinnen, die sich um andere Spinnen kümmern, sie füttern und im Auge behalten, so wie ein Hirte seine Schafe bewacht. Sie hausen tief in abgelegenen Wäldern. Feine Seidenfäden schießen aus Drüsen im Unterleib des Atterkopps, sodass er klebrige Netzstränge abfeuern kann, um seine Opfer zu fesseln, zu fangen oder zu erwürgen. Sie verwenden ihre Netze auch, um komplexe Schlingen und Fallen zu erschaffen, mit denen sie ihre Behausung schützen.

Lautlose Mörder. Wenn Reisende und Entdecker in das Territorium von Atterkopps gelangen, pirschen die Atterkopps hinter ihnen her. Einige sterben, wenn sie blind in Fallen oder Bereiche des Waldes laufen, die von Netzen abgeschnitten sind. Andere strangulieren die Atterkopps mit Strängen aus Netz oder töten sie mit ihrem giftigen Biss.

Zerstörer der Wälder. Auch wenn sie in der Wildnis hausen, haben Atterkopps doch kein Bedürfnis danach, im Einklang mit der Natur zu leben. Ein Wald, der mit Atterkopps verseucht ist, verwandelt sich in einen düsteren Ort, erstickt mit Netzen und ist voll von Riesenspinnen, Rieseninsekten und anderen finsteren Raubtieren. Kreaturen, die zu weit in solche Wälder vordringen, verirren sich schnell in einem Irrgarten aus Netzen, in denen die Knochen und verlorenen Schätze der Opfer der Atterkopps baumeln.

Gegner der Feen. Atterkopps sind die natürlichen Feinde von Feenwesen. Die verderbten Geschöpfe legen Netze aus, um Feengeister und Pixies zu fangen, die sie dann gierig verschlingen. Sie umschließen auch die Bäume von Dryaden mit Netzen, im erfolglosen Versuch, die Dryade zu fangen. Sonst eher scheue Feen suchen manchmal die Unterstützung von Fremden, wenn sie sich mit einer Atterkopp-Plage herumschlagen, da sie selbst kaum in der Lage sind, mit diesen bösartigen Wesen fertig zu werden.

Variante: Netzgarrotte

Einige Atterkopps mögen es, ihre Beute mit Garrotten zu strangulieren, die sie aus Netzen herstellen. Ein derartig bewaffneter Atterkopp erhält die folgende Angriffsoption, die er anstelle seiner Klauen verwendet.

Netzgarrotte. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine mittelgroße oder kleine Kreatur, gegen die der Atterkopp einen Vorteil beim Angriffswurf hat. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet, kann das Ziel nicht atmen, und der Atterkopp hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel.

Atterkopp

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überleben +3, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Spinnenklettern. Der Atterkopp kann an schwierigen Oberflächen klettern und kopfüber von der Decke hängen, ohne dass er einen Attributswurf machen muss.

Netzsinn. Solange der Atterkopp in Kontakt mit einem Netz ist, kennt er die genaue Position aller anderen Kreaturen, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler. Der Atterkopp ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Atterkopp führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden Zuges wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden.

Netz (Aufladung 5–6). *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/18 m, eine große oder kleinere Kreatur. *Treffer:* Die Kreatur wird von den Netzen festgesetzt. Als Aktion kann die festgesetzte Kreatur einen Stärkewurf gegen SG 11 ablegen und entkommt bei einem Erfolg aus dem Netz. Der Effekt endet auch, wenn das Netz zerstört wird. Das Netz hat RK 10, 5 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuerschaden, und Immunität gegen Wucht- und Giftschaden sowie psychischen Schaden.



Azer

Azer sind in der Elementarebene des Feuers heimisch. Sie sind meisterliche Handwerker, Bergarbeiter und Erzfeinde der Ifrit. Dem Aussehen nach ähnelt ein Azer einem männlichen Zwerg, doch ist dies nur eine Fassade. Unter seiner metallisch aussehenden Haut ist ein Azer ein Wesen aus Feuer, das sich nach außen in seinem feurigen Haar und Bart manifestiert.

Erschaffen, nicht geboren. Azer pflanzen sich nicht fort. Sie werden von einem anderen Azer aus Bronze erschaffen und mit einem Teil der inneren Flamme des Erschaffers erfüllt. Jeder Azer wird mit einzigartigen Gesichtszügen geformt. Dieser Herstellungsprozess schränkt das Wachstum der Azer-Bevölkerung ein und ist der Hauptgrund, dass diese Wesen selten bleiben.

Bewohner von Vulkanen. Azer leben in einem Königreich an der Grenze zwischen der Elementarebene der Erde und der Elementarebene des Feuers — ein Gebirgs- und Vulkanzug, dessen Gipfel sich als eine Reihe von Festungen erheben. Unter den Berggipfeln, unter den Vulkankratern und zwischen Flüssen aus Magma bauen die Azer in der Erde glänzende Metalle und glitzernde Juwelen ab. Trupps der Azer patrouillieren die Pässe und Tunnel ihres Reichs und wehren die Salamander-Plünderer ab, deren Ifrit-Meister Überfälle gegen das Azer-Königreich anordnen.

Feinde der Ifrit. Vor langer Zeit waren die Ifrit und die Azer Verbündete. Azer halfen dabei, die Stadt aus Messing zu bauen und die Heimat der Ifrit zu einem der wundervollsten Orte in der Schöpfung zu machen. Als die Azer ihre Arbeit abgeschlossen hatten, verrieten die Ifrit sie, indem sie erfolglos versuchten, die Azer zu versklaven und so die Geheimnisse ihrer Stadt zu beschützen. Trotz gelegentlicher Überfälle und Scharmützel haben die beiden Seiten bislang von offenen Konflikten abgesehen. Die Azer glauben, dass nur die Drohung, dass sie die verborgenen Wege in die Stadt aus Messing offenbaren könnten, die Ifrit im Zaum hält.

Meister von Metall und Juwelen. Azer sind meisterliche Handwerker und erschaffen wunderbare Werke aus Juwelen und Edelmetallen, die sie in ihrer vulkanischen Heimat finden. Diese Schätze sind ihnen mehr wert als alle anderen Dinge, und manchmal schicken sie Gruppen durch die Ebenen, um seltene Metalle und Edelsteine zu suchen.

Wenn Azer mit Magie zur Materiellen Ebene gerufen werden, dann normalerweise, um dabei zu helfen, einen ausgefeilten magischen Gegenstand oder ein Kunstwerk zu erschaffen, denn es heißt, dass ihr Können bei solchen Aufgaben nicht seinesgleichen kennt.

Lebendes Feuer. Ein Azer braucht weder Nahrung noch Wasser oder Schlaf.

Azer

Mittelgroßer Elementar, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung, Schild)
Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe KON +4
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprache Ignal
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Azer berührt oder ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, solange sie sich innerhalb von 1,5 m um ihn befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden.

Erhitzte Waffen. Wenn der Azer mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 3 (1W6) Feuerschaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Beleuchtung. Der Azer gibt in einem Radius von 3 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 3 m schwaches Licht ab.

Aktionen

Kriegshammer. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden, oder 8 (1W10 + 3) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

„Gib mir einhundert Azer-Sklaven, und ich kann ein Imperium erschaffen, das die Götter zum Erzittern bringt."
—Arakses al-Saqar, Pascha der Ifrit





„Niemand erschafft Statuen von verängstigten Kriegern. Wenn du eine solche siehst, mach die Augen zu und sperre die Ohren auf."
—Die 4. Regel des Überlebens im Gewölbe von X dem Mystiker

Basilisk

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	7 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Versteinernder Blick. Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 9 m um den Basilisken beginnt und die beiden einander sehen können, kann der Basilisk die Kreatur zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 abzulegen, wenn er nicht kampfunfähig ist. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sich die Kreatur magisch in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur versteinert bis sie mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder anderer Magie befreit wird.

Eine Kreatur, die nicht überrascht ist, kann die Augen abwenden, um zu Beginn des nächsten Zuges den Rettungswurf zu vermeiden. Wenn sie dies tut, kann sie den Basilisken bis zum Beginn ihres nächsten Zuges nicht sehen, und kann dann wieder die Augen abwenden. Wenn sie in der Zwischenzeit den Basilisken anblickt, muss sie den Rettungswurf sofort ablegen.

Wenn der Basilisk in hellem Licht eine Spiegelung von sich selbst innerhalb von 9 m sieht, hält er sich für einen Rivalen und greift sich selbst mit dem Blick an.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Basilisk

Reisende finden manchmal Objekte, die wie bemerkenswert lebensechte Steinstatuen von wilden Tieren aussehen. Fehlende Teile scheinen abgebissen worden zu sein. Erfahrene Entdecker sehen solche Exemplare als Warnung, da sie wissen, dass der Basilisk, der sie erschaffen hat, wahrscheinlich in der Nähe ist.

Anpassungsfähige Raubtiere. Basilisken gedeihen in trockenen, gemäßigten oder tropischen Umgebungen. Sie hausen in Höhlen oder anderen geschützten Orten. Meistens trifft man Basilisken unter der Erde an.

Ein Basilisk, der in Gefangenschaft geboren und aufgezogen wird, kann gezähmt und ausgebildet werden. Solche zahmen Basilisken wissen, wie sie den Blick jener meiden, die ihr Meister vor ihren Augen schützen möchte, doch ist er ein bedrohliches Wachtier. Aus diesem Grund sind Basiliskeneier hoch geschätzt.

Steinerner Blick. Basilisken sind schwerfällig für Raubtiere, doch sie müssen ihre Beute gar nicht hetzen. Den übernatürlichen Blick eines Basilisken zu sehen, kann ausreichen, um eine schnelle Verwandlung auszulösen, bei der das Opfer zu porösem Stein wird. Basilisken können dann mit ihren starken Kiefern den Stein verzehren. Der Stein kehrt im Bauch des Basilisken wieder zu seiner organischen Form zurück.

Einige Alchimisten sollen wissen, wie sie den Magen des Basilisken und die darin verarbeiteten Säfte verarbeiten können. Wenn er richtig behandelt wird, erzeugt der Magen ein Öl, das versteinerte Kreaturen wieder in Fleisch verwandelt und zum Leben erweckt. Unglücklicherweise kehren alle Teile, die solche Opfer in der Steingestalt verloren haben, nicht zurück. Die Wiederbelebung mit dem Öl ist nicht möglich, wenn ein lebenswichtiger Teil der versteinerten Kreatur, wie der Kopf, entfernt worden ist.

Baumhirte

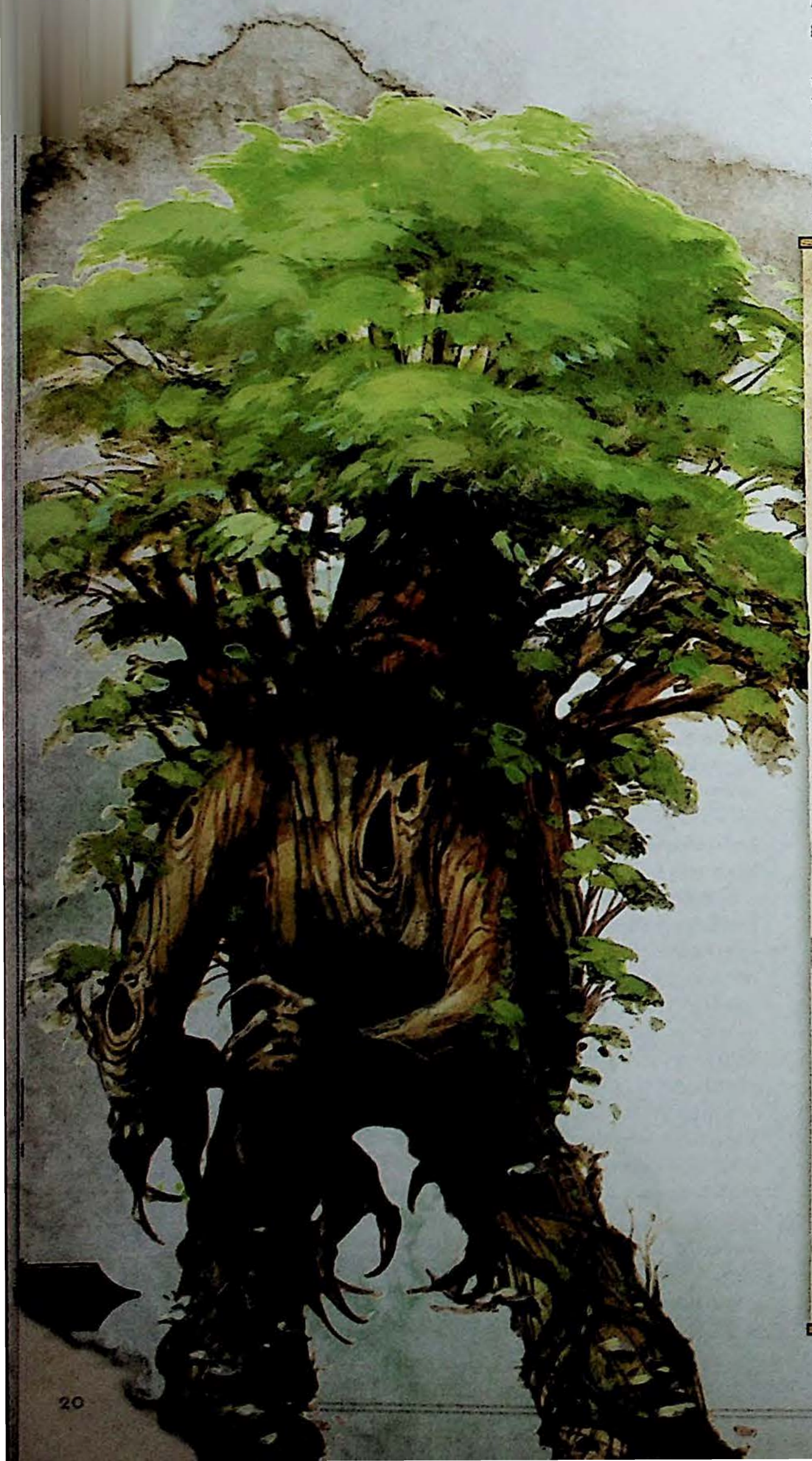
Baumhirten sind erwachte Bäume, die in uralten Wäldern leben. Auch wenn Baumhirten es vorziehen, ihre Tage, Monate und Jahre in stiller Kontemplation zu verbringen, beschützen sie ihre Walddomänen brutal vor Bedrohungen von außen.

Der schlafende Baum erwacht. Ein Baum, dessen Schicksal es ist, ein Baumhirte zu werden, meditiert durch einen langen Zyklus von Jahreszeiten und lebt normalerweise für Jahrzehnte oder Jahrhunderte, ehe er sein Potential erkennt. Bäume, die erwachen, tun dies unter besonderen Umständen und an Orten, die von Magie erfüllt sind. Baumhirten und mächtige Druiden können spüren, wenn ein Baum den Funken dieses Potenzials in sich trägt, und sie schützen solche Bäume in geheimen Hainen, wenn sie sich dem Augenblick des Erwachens nähern. Während dieses langen Prozesses des Erwachens entwickelt der Baum gesichtsartige Merkmale auf seiner Rinde, der untere Stamm teilt sich zu Beinen, und lange Zweige beugen sich herab, um zu Armen zu werden. Wenn der Baum bereit ist, zieht er seine Beine aus der greifenden Erde und schließt sich seinesgleichen an, um den Wald zu schützen.

Legendäre Wächter. Nachdem ein Baumhirte erwacht ist, wächst er genauso weiter, als sei er ein Baum. Baumhirten, die aus den mächtigsten Bäumen erschaffen werden, können sehr groß werden, während sie eine angeborene magische Macht über Pflanzen und Tiere erlangen. Solche Baumhirten können Pflanzen beleben und sie nutzen, um Eindringlinge zu umschlingen und zu fangen. Sie können wilde Kreaturen zur Unterstützung rufen oder Botschaften über große Entfernungen überbringen.

Bewahrer der Wildnis. Selbst nach dem Erwachen verbringt ein Baumhirte den Großteil seines Lebens als Baum. Solange er verwurzelt ist, ist sich ein Baumhirte seiner Umgebung bewusst, und er kann die Auswirkungen von Ereignissen, die Kilometer entfernt stattfinden, anhand von subtilen Veränderungen in seiner Nähe spüren.

Holzfäller, die es meiden, gesunde Bäume zu schlagen, und Jäger, die nur das, was sie brauchen, vom Reichtum des Waldes nehmen, werden vermutlich nicht den Zorn eines Baumhirten erwecken. Kreaturen, die sorglos mit Feuer umgehen, die den Wald vergiften und die große Bäume zerstören, besonders Bäume, die kurz vor dem Erwachen stehen, müssen sich dem Zorn des Baumhirten stellen.



Baumhirte

Riesige Pflanze, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 138 (12W12 + 60)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	8 (–1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensresistenzen Stich, Wucht
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Druidisch, Elfisch, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Baumhirte bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Baum zu unterscheiden.

Belagerungsmonster. Der Baumhirte fügt Gegenständen und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Baumhirte führt zwei Hieb-Angriffe durch.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (3W6 + 6) Wuchtschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 18/54 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden.

Bäume beleben (1/Tag). Der Baumhirte belebt magisch einen oder zwei Bäume innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Diese Bäume haben die gleichen Spielwerte wie ein Baumhirte, allerdings mit Intelligenz und Charisma 1, sie können nicht sprechen und haben nur die Aktionsoption Hieb verfügbar. Ein belebter Baum ist ein Verbündeter des Baumhirten. Der Baum bleibt für 1 Tag aktiv, oder bis er stirbt, bis der Baumhirte stirbt oder sich mehr als 36 m vom Baum entfernt, oder bis der Baumhirte eine Bonusaktion verwendet, um ihn in einen unbelebten Baum zurückzuverwandeln. Der Baum wurzelt dann, wenn es möglich ist.



Behir

Riesige Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 168 (16W12 + 64)
Bewegungsrate 15 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (–2)	14 (+2)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Dunkelsicht 27 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Behir führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen Umschlingungs-Angriff

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Stichschaden.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine große oder kleinere Kreatur. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Wuchtschaden plus 17 (2W10 + 6) Hiebschaden. Das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 16), wenn der Behir nicht bereits eine Kreatur umschlingt, und das Ziel wird festgesetzt, bis der Haltegriff endet.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Der Behir atmet eine Linie aus Blitzen aus, die 6 m lang und 1,5 m breit ist. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 66 (12W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verschlucken. Der Behir führt einen Biss-Angriff gegen ein mittelgroßes oder kleineres Ziel aus, das er gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, dann wird das Ziel verschluckt und der Haltegriff endet. Solange ein Ziel verschluckt ist, ist es blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Behirs, und er erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Behirs. Ein Behir kann nur eine Kreatur auf einmal verschlucken.

Wenn ein Behir durch eine verschluckte Kreatur 30 Schaden oder mehr in einem einzelnen Zug erleidet, muss er am Ende des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen oder die Kreatur wieder hochwürgen. Sie landet liegend innerhalb von 3 m um den Behir. Wenn der Behir stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann dem Leichnam entkommen, indem sie 4,5 m Bewegung verwendet. Sie verlässt die Kreatur liegend.

„Ich habe heute bereits drei Riesenfledermäuse, sechs Troglodyten und einen Gedankenschinder gefressen, aber das ist in Ordnung. In meinem Bauch ist noch genug Platz für dich und deine Freunde."
—Lludd, der Behir, der Abenteurer in der Verlorenen Kaverne von Tsojcanth konfrontiert.

Behir

Der schlangenartige Behir kriecht an Böden entlang und erklimmt Wände, um seine Beute zu erreichen. Sein Blitzodem kann die meisten Kreaturen in Asche verwandeln, während mächtigere Feinde in seinen Windungen zerquetscht und lebendig verschlungen werden.

Die monströse Gestalt des Behirs erinnert an eine Kombination aus Tausendfüßler und Krokodil. Seine Schuppenhaut reicht von ultramarin bis dunkelblau und ist an der Unterseite blasser.

Raubtiere der Kavernen. Behirs hausen an Orten, die für andere Kreaturen nicht zugänglich sind. Sie ziehen Orte vor, an denen Eindringlinge eine gefährliche Kletterpartie wagen müssen, um zu ihnen zu gelangen. Tiefe Gruben, Höhlen hoch in Klippen und Kavernen, die man nur durch enge, verschlungene Tunnel erreicht, sind ideale Orte für einen Behir-Angriff. Die zwölf Beine des Behirs erlauben es ihm, ohne Schwierigkeiten durch seinen Unterschlupf zu klettern. Wenn er nicht klettert, bewegt er sich sogar noch schneller, indem er die Beine an den Körper anlegt und wie eine Schlange über den Boden schlittert.

Behirs verschlucken ihre Beute am Stück, worauf eine Phase der Ruhe folgt, in der sie verdauen. Solange sie ruhen, wählen Behirs ein Versteck, wo Eindringlinge in ihren Unterschlupf sie übersehen könnten.

Feinde der Drachen. In lange vergessener Zeit trugen die Riesen und die Drachen einen scheinbar endlosen Krieg aus. Die Sturmriesen erschufen die ersten Behirs als Waffe gegen die Drachen, und die Behirs haben sich einen natürlichen Hass auf die Drachenheit bewahrt.

Ein Behir schlägt niemals sein Lager in einer Region auf, in der ein Drache lebt. Wenn ein Drache versucht, einen Hort innerhalb einiger Dutzend Kilometer um den Unterschlupf eines Behirs zu errichten, verspürt der Behir den Drang, den Drachen zu töten oder zu vertreiben. Nur wenn der Drache sich als zu mächtig erweist, um ihn zu bekämpfen, weicht der Behir zurück und sucht sich einen neuen Unterschlupf in größerer Entfernung.

Belebte Gegenstände

Belebte Gegenstände werden mit mächtiger Magie erschaffen, damit sie den Befehlen ihres Erschaffers folgen können. Wenn sie keine Befehle erhalten, folgen sie dem letzten, den sie erhalten haben, nach besten Möglichkeiten, und können selbstständig agieren, um einfache Anweisungen zu erfüllen. Einige belebte Gegenstände (darunter viele, die in der Feenwildnis erschaffen wurden) könnten sich fließend unterhalten oder sich eine Persönlichkeit zulegen, die meisten sind aber einfache Automaten.

Konstruktnatur. Ein belebter Gegenstand braucht weder Nahrung noch Wasser oder Schlaf. Die Magie, die einen Gegenstand belebt, wird gebannt, wenn das Konstrukt auf 0 Trefferpunkte fällt. Ein belebter Gegenstand, der auf 0 Trefferpunkte fällt, wird unbelebt und ist zu schwer beschädigt, um noch von großem Nutzen zu sein.

Belebte Rüstung

Diese leere stählerne Hülle scheppert, wenn sie sich bewegt. Die schweren Platten krachen und reiben sich aneinander, wie der rachsüchtige Geist eines gefallenen Ritters. Dieser magische Wächter ist langsam, aber hartnäckig, und wird fast immer aus einer Plattenrüstung erschaffen.

Um sie noch bedrohlicher zu machen, wird die belebte Rüstung oft mit vorformulierter Sprache verzaubert, sodass sie Warnungen aussprechen, Passwörter verlangen oder Rätsel stellen kann. Seltene belebte Rüstungen sind sogar dazu in der Lage, eine echte Konversation zu führen.

Fliegendes Schwert

Ein fliegendes Schwert tanzt durch die Luft und kämpft mit der Zuversicht eines Kriegers, der nicht verwundet werden kann. Schwerter sind die Waffen, die am häufigsten mit Magie verzaubert werden. Äxte, Keulen, Dolche, Streitkolben, Speere und sogar selbstladende Armbrüste existieren ebenfalls in belebter Form.

Teppich des Erstickens

Möchtegern-Diebe und arglose Helden treffen an der Schwelle des Reiches eines Feindes ein, halten die Augen und Ohren nach Fallen offen, doch ihre Queste endet vorzeitig, wenn der Teppich unter ihren Füßen zum Leben erwacht und sie zu Tode würgt. Ein Teppich des Erstickens kann in vielen verschiedenen Gestalten erschaffen werden, von einem fein gewebten Läufer einer Königin bis zur rauen Matte in der Hütte eines Bauern. Kreaturen mit der Fähigkeit, Magie wahrzunehmen, können die falsche magische Aura des Teppichs erkennen.

In einigen Fällen wird ein Teppich des Erstickens als fliegender Teppich oder anderer wohlwollender magischer Gegenstand getarnt. Ein Charakter allerdings, der sich auf den Teppich stellt oder setzt oder der versucht, ein Kommandowort auszusprechen, wird schnell gefangen, wenn sich der Teppich eng um das Opfer aufrollt.



Belebte Rüstung

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Gift, Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpfung, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Die Rüstung wird kampfunfähig, wenn sie sich im Bereich eines Antimagischen Feldes aufhält. Wenn die Rüstung Ziel von *Magie bannen* wird, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen Zauberrettungswurf-SG des Zauberwirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Rüstung bewegungslos bleibt, kann man sie nicht von einer normalen Rüstung unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Rüstung führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.



„Neben der Truhe lagen die Knochen des alten Kapitän Hohnklinge selbst und umklammerten noch immer sein rostiges Schwert. Stelle dir meine Überraschung vor, als die Klinge aus seinen knochigen Fingern geflogen kam! Die Narbe habe ich immer noch."

—Levitia Schnellstich, Halbling-Schurkin

Fliegendes Schwert

Kleines Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 17 (5W6)
Bewegungsrate 0 m, fliegend 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	5 (–3)	1 (–5)

Rettungswürfe GES +4.
Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 7
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Das Schwert wird kampfunfähig, wenn es sich im Bereich eines Antimagischen Feldes aufhält. Wenn das Schwert Ziel von *Magie bannen* wird, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen Zauberrettungswurf-SG des Zauberwirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Solange das Schwert bewegungslos bleibt und nicht fliegt, ist es nicht von einem normalen Schwert zu unterscheiden.

Aktionen

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Hiebschaden.

Teppich des Erstickens

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 33 (6W10)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Gift, psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Antimagische Empfindlichkeit. Der Teppich wird kampfunfähig, wenn er sich im Bereich eines Antimagischen Feldes aufhält. Wenn der Teppich Ziel von *Magie bannen* wird, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen Zauberrettungswurf-SG des Zauberwirkers ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden.

Schadensübertragung. Solange der Teppich eine Kreatur gepackt hat, erleidet er selbst nur die Hälfte des Schadens, der ihm zugefügt wird, und die gepackte Kreatur erleidet die andere Hälfte.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Teppich bewegungslos bleibt, kann man ihn nicht von einen normalen Teppich unterscheiden.

Aktionen

Ersticken. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur. *Treffer:* Die Kreatur wird gepackt (SG zum Entkommen 13). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, blind und in Gefahr zu ersticken, und der Teppich kann kein weiteres Ziel umschlingen. Außerdem erleidet das Ziel zu Beginn eines jeden seiner Züge 10 (2W6+3) Wuchtschaden.



Betrachter

Ein Blick auf einen Betrachter ist genug, um sein verdorbenes, unweltliches Wesen zu erkennen. Diese Aberrationen sind aggressiv, hasserfüllt und gierig und behandeln alle anderen Kreaturen wie niedere Geschöpfe. Sie spielen mit ihnen oder zerstören sie, wie es ihnen gefällt.

Der kugelförmige Körper des Betrachters schwebt zu jedem Zeitpunkt, und sein großes, glotzendes Auge sitzt über einem breiten, zahnigen Schlund, während die kleineren Augenstiele, die seinen Körper krönen, sich drehen und winden, um Feinde zu beobachten. Wenn ein Betrachter schläft, schließt er das zentrale Auge, doch die kleineren Augen bleiben offen und wachsam.

Xenophobe Isolationisten. Jeder Betrachter glaubt, dass überall Feinde zu finden sind. Betrachter sind überzeugt, dass andere Wesen sie für ihre Genialität und magische Macht verabscheuen, selbst während sie diese niederen Kreaturen als krude und abstoßend abtun. Betrachter vermuten immer, dass andere gegen sie intrigieren, selbst wenn keine anderen Kreaturen in der Nähe sind. Die Abscheu, die ein Betrachter für andere Kreaturen empfindet, bezieht sich auch auf andere Betrachter. Jeder Betrachter glaubt, dass seine Gestalt ideal ist, und dass jede Abweichung von dieser Gestalt ein Makel in der Reinheit seiner Rasse darstellt. Betrachter unterscheiden sich stark in ihrer körperlichen Gestalt, was Konflikte zwischen ihnen unvermeidbar macht. Einige Betrachter werden von überlappenden Platten aus Chitin geschützt. Einige haben glatte Haut. Einige haben Augenstiele, die sich wie Tentakel winden, andere haben Augenstiele, die krustentierartige Gelenke nutzen. Selbst leichte farbliche Unterschiede der Haut können zwei Betrachter in Feinde fürs Leben verwandeln.

Augentyrann. Einige Betrachter schaffen es, ihre xenophoben Tendenzen in schrecklichen Despotismus zu verwandeln. Anstatt in Isolation zu leben, versklaven die passend benannten Augentyrannen andere Kreaturen, um gewaltige Imperien zu gründen und zu beherrschen. Ein Augentyrann errichtet manchmal eine Domäne in oder unter einer großen Stadt. Sie befehligen Netzwerke von Agenten, die auf das Geheiß ihres Meisters agieren.

Fremdartige Behausungen. Weil sie sich weigern, ihr Territorium mit anderen zu teilen, ziehen sich die meisten Betrachter in eisige Hügel, verlassene Ruinen und tiefe Kavernen zurück, um von dort aus ihre Komplotte zu planen. Der Hort eines Betrachters wird mit seinem Augenstrahl der Auflösung gegraben, mit einem Schwerpunkt auf senkrechte Durchgänge, die Kammern verbinden, die übereinander gestapelt sind. Eine solche Umgebung erlaubt es einem Betrachter, sich frei zu bewegen und hindert Eindringlinge daran, zu leicht herumzuschleichen. Wenn Eindringlinge einbrechen, erlaubt es die Höhe der offenen Dächer dem Betrachter, nach oben zu schweben und Feinde auf dem Boden zu verheeren.

Diese Räume sind so fremdartig wie ihre Erschaffer und spiegeln die Arroganz des Betrachters wider. Er schmückt seine Kammern mit Trophäen aus den Schlachten, die er gewonnen hat, darunter versteinerte Abenteurer, die in ihren letzten, entsetzen Augenblicken erstarrt sind, Stücke von anderen Betrachtern und magische Gegenstände, die er mächtigen Feinden entrissen hat. Ein Betrachter schätzt seinen eigenen Wert nach seinen Errungenschaften ein, und er trennt sich niemals freiwillig von seinen Schätzen.

Der Hort eines Betrachters

Die zentrale Behausung eines Betrachters ist normalerweise eine große, geräumige Kaverne mit hoher Decke, wo er angreifen kann, ohne Gefahr zu laufen, in Nahkampfreichweite zu kommen. Ein Betrachter, dem man in seinem Hort begegnet, hat einen Herausforderungsgrad von 14 (11500 EP).

Hortaktionen

Wenn ein Betrachter in seiner Behausung kämpft, kann er die Umgebungsmagie nutzen, um Hortaktionen durchzuführen. Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Betrachter eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu verursachen:

- Ein Quadrat mit 15 m Seitenlänge innerhalb von 36 m um den Betrachter wird schleimig; dieser Bereich gilt bis Initiative 20 in der nächsten Runde als schwieriges Gelände.
- An Mauern innerhalb von 36 m um den Betrachter wuchern Gliedmaßen, die bis Initiative 20 in der übernächsten Runde bestehen bleiben. Alle Kreaturen nach Wahl des Betrachters, die ihren Zug innerhalb von 3 m um eine solche Mauer beginnen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht gepackt zu werden. Um zu entkommen, muss die Kreatur einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 15 schaffen.
- Ein Auge öffnet sich auf einer festen Oberfläche im Umkreis von 18 m um den Betrachter. Ein zufälliger Augenstrahl des Betrachters schießt auf einen Gegner nach Wahl des Betrachters, den er sehen kann, aus dem Auge. Dann schließt sich das Auge und verschwindet.

Der Betrachter kann einen Effekt erst dann wiederholen, wenn sie alle verwendet worden sind, und kann nicht zweimal hintereinander den gleichen Effekt verwenden.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines Betrachters befindet, wird von der Anwesenheit der Kreatur verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Kreaturen innerhalb von 1,5 km um die Behausung des Betrachters fühlen sich manchmal, als ob sie beobachtet werden, auch wenn dies nicht der Fall ist.
- Wenn der Betrachter schläft, kommt es innerhalb von 1,5 km um die Behausung des Betrachters zu kleinen Verzerrungen der Realität, die 24 Stunden später wieder verschwinden. Zeichen auf Wänden könnten sich auf subtile Weise verändern, ein unheimlicher kleiner Gegenstand erscheint, wo es zuvor keinen gegeben hat, harmloser Schleim könnte eine Statue überziehen und so weiter. Diese Effekte erscheinen nur auf natürlichen Oberflächen und nicht-magischen Gegenständen, die nicht im Besitz einer Person sind.

Wenn der Betrachter stirbt, schwinden diese Effekte innerhalb von 1W10 Tagen.

Todestyrann

Es kommt selten vor, aber manchmal driftet der schlafende Geist eines Betrachters jenseits seines normalen Wahnsinns und stellt sich eine Realität vor, in der er jenseits des Todes existiert. Wenn sich solche Träume festsetzen, kann sich der Betrachter verwandeln. Sein Fleisch schält sich ab, und es bleibt nur ein Todestyrann übrig. Das Monster besitzt die Gerissenheit und einen guten Teil der Magie, die es in seinem Leben hatte, wird aber von der Macht des Untodes angetrieben.

Ein Todestyrann erscheint als gewaltiger, nackter Schädel, in dessen leerer Augenhöhle ein roter Lichtpunkt brennt. Da seine Augenstiele verfault sind, schweben zehn gespenstische Augen um die Kreatur und stieren in alle Richtungen.

Tödlicher Despot. Wie schon als Betrachter lieben es Todestyrannen, anderen Kreaturen ihren Willen aufzuzwingen. Außerdem ist die Macht des Betrachters, magische Energie mit dem zentralen Auge zu unterdrücken, beim Todestyrannen einer weitaus finsteren Macht gewichen: Er kann ehemalige Sklaven und Feinde in untote Diener verwandeln.

Zombies, die vom Todestyrannen erschaffen werden, werden benutzt und weggeworfen, wenn sie nicht mehr gebraucht werden. Sie bewachen die Eingänge zur Behausung des Todestyrannen oder schützen seine Schatzkammern.

Die Zombies dienen als Köder oder Kanonenfutter und können mächtige Feinde ablenken, während sich der Todestyrann in Position begibt und sich darauf vorbereitet, sie zu zerstören.

Armeen der Toten. Ein Todestyrann, der sich dem Tode hingibt, wird zu einer Maschine der Zerstörung. Er wird von der Gier nach Macht und Sicherheit angetrieben und rückt gegen humanoide Siedlungen vor. Er verwendet seine Augenstrahlen, um alle Kreaturen zu zerstören, denen er begegnet, um dann eine Armee der Untoten zu erschaffen. Wenn der Todestyrann nicht bezwungen wird, könnte er die Bevölkerung einer Stadt innerhalb von Wochen auslöschen und dann sein untotes Auge auf größere Eroberungen richten. Während Siedlung um Siedlung fällt, wachsen die Zombie-Streitkräfte des Todestyrannen zu unglaublicher Größe heran.

Untote Natur. Ein Todestyrann braucht weder Nahrung noch Wasser oder Schlaf.

Die Behausung des Todestyrannen

Die Behausung eines Todestyrannen ist normalerweise identisch zu der eines Betrachters, doch mit mehr Zeichen des Todes und Verfalls. Ein Todestyrann, dem man in seiner Behausung begegnet, hat einen Herausforderungsgrad von 15 (13000 EP).

Hortaktionen

Wenn ein Todestyrann in seiner Behausung kämpft, kann er die Umgebungsmagie nutzen, um Hortaktionen durchzuführen. Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Todestyrann eine Hortaktion aus, um eine der folgenden Effekte zu verursachen:

- Ein Bereich, der ein Quadrat mit 15 m Seitenlänge innerhalb von 36 m um den Tyrannen ist, wird mit gespenstischen Augen und Tentakeln gefüllt. Für Kreaturen mit Ausnahme des Todestyrannen ist dieser Bereich bis Initiative 20 in der nächsten Runde leicht verschleiert.
- An Mauern wuchern Gliedmaßen, die bis Initiative 20 in der übernächsten Runde bestehen bleiben. Alle Kreaturen, auch auf der Ätherebene, die dem Tyrannen feindlich gesonnen sind und die ihren Zug innerhalb von 3 m um eine solche Mauer beginnen, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht gepackt zu werden. Um zu entkommen, muss die Kreatur einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 17 schaffen.
- Ein gespenstisches Auge öffnet sich an einem Punkt innerhalb von 15 m um den Tyrannen in der Luft. Ein zufälliger Augenstrahl des Tyrannen schießt aus dem Auge, der als Quelle im Äther gilt, auf ein Ziel nach Wahl des Tyrannen. Dann schließt sich das Auge und verschwindet.

Der Todestyrann kann einen Effekt erst dann wiederholen, wenn sie alle verwendet worden sind, und kann nicht zweimal hintereinander den gleichen Effekt verwenden.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines Todestyrannen befindet, wird von der Anwesenheit der Kreatur verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Kreaturen innerhalb von 1,5 km um die Behausung des Tyrannen haben manchmal das Gefühl, dass sie beobachtet werden, auch wenn es nicht der Fall ist.
- Wenn eine Kreatur, die dem Tyrannen feindlich gesonnen und sich seiner Existenz bewusst ist, innerhalb von 1,5 km um seine Behausung eine lange Rast abschließt, wirf einen W20 für die Kreatur. Bei einem Ergebnis von 10 oder weniger erleidet die Kreatur den Effekt eines zufälligen Augenstrahls des Tyrannen.

Wenn der Todestyrann stirbt, schwinden diese Effekte innerhalb von 1W10 Tagen.



„Jeder Betrachter glaubt, dass er der Inbegriff aller Betrachter ist, und das einzige, was er fürchtet, ist, dass er sich irren könnte."
—Valkara Eisenbalg, Zwergengelehrter

Betrachter

Große Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 180 (19W10 + 76)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 6 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe INT +8, WEI +7, CHA +8
Fertigkeiten Wahrnehmung +12
Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Antimagie-Kegel. Das zentrale Auge des Betrachters erschafft einen Bereich der Antimagie, wie beim Zauber Antimagisches Feld in einem Kegel von 45 m. Zu Beginn eines jeden seiner Züge entscheidet der Betrachter, in welche Richtung der Kegel zeigt und ob er aktiv ist. Der Bereich funktioniert auch gegen die Augenstrahlen des Betrachters.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (4W6) Stichschaden.

Augenstrahlen. Der Betrachter feuert zufällig drei der folgenden magischen Augenstrahlen ab (würfle doppelte Ergebnisse neu) und wählt ein bis drei Ziele, die er sehen kann und die sich innerhalb von 36 m um ihn befinden:

1. Bezauberungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 anlegen, um nicht für 1 Stunde vom Betrachter bezaubert zu werden. Der Effekt endet, wenn der Betrachter die Kreatur verletzt.

2. Lähmender Strahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

3. Furchtstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

4. Verlangsamender Strahl. Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Bewegungsrate des Ziels für 1 Minute halbiert. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen ausführen und kann in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

5. Zermürbungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 36 (8W8) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

6. Telekinetischer Strahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 schaffen, sonst bewegt der Betrachter sie bis zu 9 m in eine beliebige Richtung. Sie ist durch den telekinetischen Griff des Strahls Festgesetzt, bis zum Beginn des nächsten Zugs des Betrachters oder bis der Betrachter kampfunfähig ist.

Wenn das Ziel ein Gegenstand ist, der 300 Pfund oder weniger wiegt und der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, wird er 9 m in eine beliebige Richtung bewegt. Der Betrachter kann mit diesem Strahl auch Feinkontrolle auf Gegenstände ausüben, beispielsweise also einfache Werkzeuge benutzen oder eine Tür oder einen Behälter öffnen.

7. Schlafstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht für 1 Minute einzuschlafen und bewusstlos zu werden. Das Ziel wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es zu wecken. Dieser Strahl hat keine Auswirkung auf Konstrukte und Untote.

8. Versteinerungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sich die Kreatur in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur versteinert, bis sie mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder anderer Magie befreit wird.

9. Auflösungsstrahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, sonst erleidet sie 45 (10W8) Energieschaden. Wenn dieser Schaden die Kreatur auf 0 TP reduziert, wird ihr Körper ein Haufen feiner, grauer Staub. Wenn das Ziel ein großer oder kleinerer nicht-magischer Gegenstand oder eine Schöpfung aus magischer Energie ist, wird es ohne Rettungswurf aufgelöst. Ist das Ziel ein riesiger oder größerer Gegenstand oder eine Schöpfung aus magischer Energie, dann löst der Strahl einen Würfel mit 3 m Kantenlänge auf.

10. Todesstrahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, sonst erleidet sie 55 (10W10) nekrotischen Schaden. Das Ziel stirbt, wenn der Strahl es auf 0 TP bringt.

Legendäre Aktionen

Der Betrachter kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er die unten beschriebene Option Augenstrahl verwendet. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Betrachter erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Augenstrahl. Der Betrachter verwendet einen zufälligen Augenstrahl.



„Eine Gruppe winziger Lichter senkte sich von einem dunklen Spalt in der Decke herab. Diese Lichtpunkte warfen ein unheimliches Leuchten auf den großen, fremdartigen Schädel, der ihnen schwebte."
—Aus dem Tagebuch von Jastus Hohlfeder, Erforscher des Unterbergs

Todestyrann

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 187 (25W10 + 50)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 6 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe STR+5, KON +7, INT +9, WEI +7, CHA +9
Fertigkeiten Wahrnehmung +12
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, liegend, vergiftet, versteinert.
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Negativer Energiekegel. Das zentrale Auge des Todestyrannen gibt einen unsichtbaren Kegel negativer Energie über 45 m ab. Zu Beginn eines jeden seiner Züge entscheidet der Todestyrann, in welche Richtung der Kegel zeigt und ob er aktiv ist.

Keine Kreatur in diesem Bereich kann Trefferpunkte zurückerhalten. Alle Humanoiden, die in dem Bereich sterben, werden zu einem Zombie unter dem Befehl des Todestyrannen. Der tote Humanoide behält seinen Platz in der Initiativereihenfolge und wird zu Beginn seines nächsten Zuges zum Leben erweckt, vorausgesetzt, dass der Körper nicht vollständig zerstört worden ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (4W6) Stichschaden.

Augenstrahlen. Der Todestyrann feuert zufällig drei der folgenden magischen Augenstrahlen ab (würfle doppelte Ergebnisse neu) und wählt ein bis drei Ziele, die er sehen kann und die sich innerhalb von 36 m um ihn befinden:

1. Bezauberungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 anlegen, um nicht für 1 Stunde vom Todestyrannen bezaubert zu werden. Der Effekt endet, wenn der Betrachter die Kreatur verletzt.

2. Lähmender Strahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

3. Furchtstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

4. Verlangsamender Strahl. Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Bewegungsrate des Ziels für 1 Minute halbiert. Außerdem kann die Kreatur keine Reaktionen ausführen und kann in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

5. Zermürbungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 36 (8W8) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

6. Telekinetischer Strahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 schaffen, sonst bewegt der Todestyrann sie bis zu 9 m in eine beliebige Richtung. Das Ziel ist durch den telekinetischen Griff des Strahls festgesetzt, bis zum Beginn des nächsten Zugs des Tyrannen oder bis der Tyrann kampfunfähig ist.

Wenn das Ziel ein Gegenstand ist, der 300 Pfund oder weniger wiegt und der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, wird er 9 m in eine beliebige Richtung bewegt. Der Tyrann kann mit diesem Strahl auch Feinkontrolle auf Gegenstände ausüben, beispielsweise also einfache Werkzeuge benutzen oder eine Tür oder einen Behälter öffnen.

7. Schlafstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht für 1 Minute einzuschlafen und bewusstlos zu werden. Das Ziel wacht auf, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es zu wecken. Dieser Strahl hat keine Auswirkung auf Konstrukte und Untote.

8. Versteinerungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sich die Kreatur in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Fehlschlag wird die Kreatur versteinert, bis sie mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder anderer Magie befreit wird.

9. Auflösungsstrahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, sonst erleidet sie 45 (10W8) Energieschaden. Wenn dieser Schaden die Kreatur auf 0 TP reduziert, wird ihr Körper ein Haufen feiner, grauer Staub. Wenn das Ziel ein großer oder kleinerer nicht magischer Gegenstand oder eine Schöpfung aus magischer Energie ist, wird es ohne Rettungswurf aufgelöst. Ist das Ziel ein riesiger oder größerer Gegenstand oder eine Schöpfung aus magischer Energie, dann löst der Strahl einen Würfel mit 3 m Kantenlänge auf.

10. Todesstrahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, sonst erleidet sie 55 (10W10) nekrotischen Schaden. Das Ziel stirbt, wenn der Strahl es auf 0 TP bringt.

Legendäre Aktionen

Der Todestyrann kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er die unten beschriebene Option Augenstrahl verwendet. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Tyrann erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Augenstrahl. Der Todestyrann verwendet einen zufälligen Augenstrahl.



Beobachter

Ein Beobachter ist ein geringerer Betrachter, der mit einem magischen Ritual von einer anderen Existenzebene beschworen wird. Zu den Komponenten des Rituals gehören vier Betrachter-Augenstiele, die von der Magie des Rituals verbraucht werden. Entsprechend hat ein Beobachter vier Augenstiele, zwei an jeder Seite des breiten Auges in der Mitte eines Körpers mit 1,2 m Durchmesser.

Magische Wächter. Ein beschworener Beobachter bewacht für 101 Jahre einen Ort oder Schatz nach Wahl des Beschwörers. Er erlaubt es keiner Kreatur außer dem Beschwörer, den Ort zu betreten oder Zugang zum Gegenstand zu erhalten, es sei denn, der Beschwörer gibt anderweitige Anweisungen. Wenn der Gegenstand gestolten oder zerstört wird, ehe alle Jahre verstrichen sind, verschwindet der Beobachter. Ansonsten verlässt er niemals seinen Posten.

Durchblitzender Wahnsinn. Auch wenn er sprechen kann, kommuniziert ein Beobachter vor allem durch Telepathie. Er ist höflich, solange er Wache hält, und diskutiert offen seine Anweisungen und seinen Beschwörer. Allerdings reicht eine kurze Unterhaltung mit einem Beobachter aus, um die Macken in seiner Persönlichkeit zu offenbaren, die den Jahren der Isolation entspringen. Er könnte imaginäre Feinde erfinden, über sich selbst in der dritten Person sprechen oder versuchen, die Stimme seines Beschwörers nachzuahmen.

Wie jeder Betrachter sieht sich der Beobachter als Inbegriff seiner Art und hat einen intensiven Hass auf andere Beobachter. Wenn sich zwei Beobachter begegnen, kämpfen sie fast immer bis zum Tod.

Vom Dienst befreit. Wenn ein Beobachter seinen Dienst erfüllt hat, kann er tun, was er möchte. Viele lassen sich an dem Ort nieder, den sie zuvor bewacht haben, besonders, wenn ihr Beschwörer gestorben ist. Da der Beobachter nun keinen Daseinszweck mehr hat, kann der Wahnsinn, den er schon während seiner Knechtschaft zeigte, noch weiter gedeihen.

Beobachter

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Stichschaden.

Augenstrahlen. Der Beobachter schießt bis zu zwei der folgenden magischen Augenstrahlen auf eine oder zwei Kreaturen innerhalb von 27 m, die er sehen kann. Er kann jeden Augenstrahl nur einmal pro Zug verwenden.

1. Verwirrungsstrahl. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, sonst kann es bis zum Ende seines nächsten Zugs keine Reaktionen verwenden. In seinem Zug kann sich das Ziel nicht bewegen und verwendet seine Aktion, um einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur in Reichweite auszuführen. Wenn das Ziel nicht angreifen kann, tut es in seinem Zug nichts.

2. Lähmender Strahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

3. Furchtstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn der Beobachter für das Ziel noch sichtbar ist.

4. Verwundender Strahl. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 16 (3W10) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Nahrung und Wasser erschaffen. Der Beobachter erschafft auf magische Weise genug Nahrung und Wasser, um sich selbst für 24 Stunden zu ernähren.

Reaktionen

Zauberspiegelung. Wenn der Beobachter einen erfolgreichen Rettungswurf gegen einen Zauber ausführt oder wenn ein Zauberangriff ihn verfehlt, kann der Beobachter eine Kreatur innerhalb von 9 m auswählen, die er sehen kann (auch den Zauberwirker). Der Zauber trifft die ausgewählte Kreatur anstelle des Beobachters. Wenn der Zauber einen Rettungswurf erzwungen hat, legt die Kreatur ihren eigenen Rettungswurf ab. Wenn der Zauber ein Angriff war, wird der Angriffswurf gegen die gewählte Kreatur wiederholt.

Blutmücke

Diese grässlichen Kreaturen sehen aus wie eine Mischung aus einer großen Fledermaus und einem übergroßen Moskito. Ihre Beine enden in scharfen Zangen, und ihr langer, nadelartiger Saugrüssel zischt durch die Luft, wenn sie ihre nächste Mahlzeit sucht.

Blutmücken ernähren sich vom Blut lebender Kreaturen, indem sie sich an ihnen anheften und sie langsam aussaugen. Auch wenn sie kleiner Zahl nicht besonders gefährlich sind, können große Rudel von Blutmücken eine beträchtliche Bedrohung darstellen, da sie sich so schnell anhaften, wie ihre schwächer werdende Beute sie abreißen kann.

Blut aussaugen. Eine Blutmücke greift an, indem sie auf dem Opfer landet, einen verwundbaren Punkt findet und den Saugrüssel ins Fleisch versenkt, während sie ihre scherenartigen Beine nutzt, um sich am Opfer festzukrallen. Sobald die Blutmücke satt ist, löst sie sich und fliegt davon, um ihre Mahlzeit zu verdauen.

Blutmücke

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	8 (–1)	6 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Blut aussaugen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Solange die Blutmücke angeheftet ist, greift sie nicht an. Stattdessen verliert das Ziel zu Beginn eines jeden Zugs der Blutmücke 5 (1W4 +3) Trefferpunkte aufgrund des Blutverlusts.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,5 m ihrer Bewegung verwendet. Das tut sie, nachdem sie 10 Trefferpunkte an Blut ausgesaugt hat oder wenn das Ziel stirbt. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann eine Aktion verwenden, um die Blutmücke zu lösen.

Bullywug

Das Leben als Bullywug ist fies, brutal und nass. Diese froschköpfigen, amphibischen Humanoiden müssen immer feucht bleiben und leben daher in Regenwäldern, Sümpfen und klammen Höhlen. Bullywugs sind immer hungrig und durch und durch böse. Sie überwältigen ihre Gegner in Überzahl, wenn sie können, doch flüchten sie vor ernsthaften Bedrohungen, um leichtere Beute zu finden.

Bullywugs haben grüne, graue oder fleckig gelbe Haut, die zwischen Schattierungen von Grau, Grün und Braun wechselt, sodass sie sich an ihre Umgebung anpassen können. Sie tragen grobschlächtige Rüstung und führen einfache Waffen. Außerdem können sie böse zubeißen, wenn ein Feind zu nahe kommt.

Widerliche Aristokratie. Bullywugs sehen sich selbst als die rechtmäßigen Herrscher des Sumpfes. Sie folgen einer Art Etikette, wenn sie mit Außenstehenden und einander umgehen, doch diese unterliegt den Launen und Vorlieben ihres Anführers – einem selbsternannten Fürsten des Schlamms. Bullywugs stellen einander mit grandios klingenden Titeln vor, machen eine regelrechte Darbietung daraus, wie sie sich vor ihren Vorgesetzten verbeugen und erniedrigen, und versuchen die ganze Zeit, die Gunst ihrer Vorgesetzten zu erlangen.

Ein Bullywug hat zwei Möglichkeiten, unter seiner Art aufzusteigen. Er kann entweder seine Rivalen ermorden, doch muss er darauf achten, dieses Verbrechen geheim zu halten, oder er kann einen Schatz oder magischen Gegenstand finden und ihn als Tribut oder Zeichen des Gehorsams seinem Lehnsherren schenken. Ein Bullywug, der seine Rivalen tötet, ohne dabei gerissen vorzugehen, wird wahrscheinlich hingerichtet, und somit kommt es viel häufiger vor, dass Bullywugs Überfälle auf Karawanen und Siedlungen durchführen, mit dem Ziel, wertvolle Gegenstände zu erbeuten, die sie ihrem Fürsten präsentieren können, um so in seiner Gunst aufzusteigen. Solche edlen Gegenstände werden durch Missbrauch und Nachlässigkeit so gut wie immer in dreckige Fetzen verwandelt. Sobald ein Geschenk seinen Glanz verliert, verlangt ein Bullywug-Fürst eigentlich immer, dass seine Untertanen ihm neue Schätze als Tribut bringen.

Ungebärdige Diplomatie. Bullywugs lieben nichts mehr, als sich als Gebieter gegenüber jenen aufzuspielen, die in ihr Revier eindringen. Ihre Krieger versuchen, Eindringlinge gefangenzunehmen anstatt sie einfach nur zu erschlagen.

Gefangene werden vor den König oder die Königin geschleppt — dabei handelt es sich um einen Bullywug von ungewöhnlicher Größe — und gezwungen, um Gnade zu flehen. Bestechungen, Schätze und Schmeicheleien können einen Bullywug-Herrscher davon überzeugen, seine Gefangenen gehen zu lassen, aber nicht, bevor er seine „Gäste" mit der Pracht seiner Schätze und seines Reiches beeindrucken konnte. Bullywug-Fürsten leiden unter einem ausgeprägten Minderwertigkeitskomplex und spielen sich als Könige und Königinnen auf, doch sehnen sie sich verzweifelt danach, von Außenstehenden gefürchtet und respektiert zu werden.

Amphibische Verbündete. Bullywugs sprechen eine Sprache, die es ihnen erlaubt, über große Entfernungen zu kommunizieren, indem sie quaken wie ein Frosch. Neuigkeiten über Eindringlinge oder andere Ereignisse verbreiten sich durch dieses grobschlächtige Kommunikationssystem innerhalb von Minuten.

Einfache Konzepte in der Sprache sind auch für Frösche und Kröten verständlich. Bullywugs nutzen diese Fähigkeit, um starke Bindungen zu Riesenfröschen aufzubauen, die sie als Wach- und Jagdtiere ausbilden. Größere Exemplare werden manchmal sogar als Reittiere verwendet. Die Fähigkeit des Frosches, Kreaturen am Stück zu verschlingen, bietet Jagdtrupps der Bullywugs eine einfache Möglichkeit, Beute zurück in ihr Dorf zu bringen.



Bullywug

Mittelgroßer Humanoider (Bullywug), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung, Schild)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Bullywug
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Amphibisch. Der Bullywug kann Luft und Wasser atmen.

Mit Fröschen und Kröten sprechen. Der Bullywug kann Fröschen und Kröten einfache Konzepte vermitteln, wenn er die Bullywug-Sprache spricht.

Sumpftarnung. Der Bullywug hat einen Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), die er ablegt, um sich in Sumpfgelände zu verstecken.

Stehender Sprung. Der Weitsprung des Bullywugs reicht bis zu 6 m und sein Hochsprung bis zu 3 m, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Bullywug führt zwei Nahkampfangriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Speer.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Speer. Nahkampf- oder *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

„Sie kriechen aus dem Schoß ihrer Mutter, um Verderbnis im ganzen Multiversum zu verbreiten. Was könnte man daran nicht lieben?"



Cambion

Ein Cambion ist der Nachkomme eines Unholds (normalerweise eines Sukkubus oder Inkubus) und eines Humanoiden (üblicherweise ein Mensch). Cambions erben Aspekte beider Elternteile, doch ihre Hörner, ledrigen Schwingen und sehnigen Schwänze sind Zeichen ihrer anderweltlichen Abstammung.

Geboren, um böse zu sein. Cambions wachsen zu ruchlosen Erwachsenen heran, deren Bösartigkeit und Perversion selbst die hingebungsvollsten sterblichen Eltern mit Schrecken erfüllt. Selbst als Kinder erkennen Cambions ihren rechtmäßigen Platz als Gebieter der Sterblichen. Sie könnten Aufstände in Siedlungen und Städten organisieren, und Banden von Humanoiden und schwachen Teufeln um sich scharen, die ihnen dienen.

Schergen der Mächtigen. Ein Cambion, der gezwungen ist, seinem teuflischen Elternteil zu dienen, tut dies aus Bewunderung oder Grauen, aber in der Erwartung, dass er sich eines Tages erheben wird, um zu einer angesehen Position aufzusteigen. Cambions, die in den Neun Höllen aufgezogen werden, dienen als Soldaten, Botschafter und persönliche Assistenten von mächtigeren Teufeln. Im Abgrund hat ein Cambion nur so viel Autorität, wie er aus eigener Stärke und Willenskraft erlangen kann.

Die Brut von Graz'zt. Der Dämonenfürst Graz'zt pflanzt sich gerne mit Humanoiden fort, die Pakte mit Unholden geschlossen haben, und er hat viele Cambions gezeugt, die ihn dabei unterstützen, im ganzen Multiversum Unheil zu stiften. Diese Cambions zeichnen sich durch kohlrabenschwarze Haut, gespaltene Hufe, sechsfingrige Hände und unirdische Schönheit aus.

Cambion

Mittelgroßer Unhold, jegliche böse Gesinnung

Rüstungsklasse 19 (Schuppenrüstung)
Trefferpunkte 82 (11W8 + 33)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Rettungswürfe STR +7, KON +6, INT +5, CHA +6
Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +7, Täuschen +6, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprache Abyssisch, Infernalisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Unheiliger Segen. In die RK des Cambions wird auch sein Charismabonus eingerechnet.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Cambion ist Charisma (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 14). Der Cambion kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Jeweils 3/Tag: *Befehl*, *Gestalt verändern*, *Magie entdecken*
1/Tag: *Ebenenwechsel* (nur selbst)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Cambion führt zwei Nahkampfangriffe aus oder verwendet einmal seinen Feuerstrahl.

Speer. Nahkampf- oder *Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 8 (1W7 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerstrahl. *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden.

Teuflischer Charme. Ein Humanoid innerhalb von 9 m, den der Cambion sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für einen Tag magisch bezaubert zu werden. Das bezauberte Ziel gehorcht den gesprochenen Befehlen des Cambions. Wenn das Ziel Schaden durch den Cambion oder eine andere Kreatur erleidet oder einen selbstmörderischen Befehl vom Cambion erhält, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen, was den Effekt bei einem Erfolg beendet. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen den Teuflischen Charme des Cambions immun.



Chimäre

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 114 (12W10 + 48)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (–4)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +8
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen versteht Drakonisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Chimäre führt drei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss, einen mit ihren Hörnern und einen mit ihren Klauen. Wenn ihr Feuerodem verfügbar ist, kann sie den Atem anstelle des Bisses oder der Hörner nutzen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Hörner. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12 + 4) Wuchtschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Drachenkopf atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 31 (7W8) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Chimäre

Chimären wurden erschaffen, nachdem die Sterblichen Demogorgon in die Welt riefen. Der Prinz der Dämonen, der von den Kreaturen, die ihn umgaben, nicht beeindruckt war, verwandelte sie in grauenvolle, mehrköpfige Monstrositäten. Dabei entstanden die ersten Chimären.

Chimären sind mit dämonischer Grausamkeit gesegnet und stellen eine finstere Erinnerung daran dar, was passiert, wenn Dämonenprinzen einen Weg auf die Materielle Ebene finden. Ein typisches Exemplar hat die Hinterbeine einer riesigen Ziege, die Vorderpfoten eines Löwen und die ledrigen Schwingen eines Drachen, sowie die Köpfe aller drei dieser Kreaturen. Das Monster zieht es vor, seine Beute zu überraschen, indem es vom Himmel herabstößt und seine Beute mit seinem Feuerodem erwischt, ehe es landet.

Kreaturen im Widerstreit. Eine Chimäre verbindet die schlimmsten Aspekte ihrer drei Anteile. Der Drachenkopf treibt sie an, zu rauben, zu plündern und einen großen Hort anzuhäufen. Ihre löwenhafte Natur drängt sie, mächtige Kreaturen zu jagen und zu töten, die ihr Revier bedrohen. Der Ziegenkopf gewährt ihr eine brutale, sture Ader, die dazu führt, dass sie bis zum Tode kämpfen wird.

Diese drei Aspekte bringen eine Chimäre dazu, ein Revier abzustecken, das bis zu 15 km umfasst. Sie jagt Wildtiere und sieht mächtigere Kreaturen als Rivalen, die erniedrigt und bezwungen werden müssen. Ihre größten Rivalen sind Drachen, Greifen, Mantikore, Perytons und Wyverns.

Wenn die Chimäre jagt, sucht sie nach einfachen Möglichkeiten, sich zu amüsieren. Sie genießt die Angst und das Leid schwächerer Kreaturen. Das Monster spielt oft mit seiner Beute. Es bricht einen Angriff vorzeitig ab und lässt eine Kreatur verwundet und verängstigt zurück, nur um später wiederzukommen und ihr den Rest zu geben.

Diener des Bösen. Auch wenn Chimären alles andere als gerissen sind, macht ihr Drachenego sie doch anfällig für Schmeicheleien und Geschenke. Wenn ihnen Nahrung oder Schätze angeboten werden, könnten Chimären einen Reisenden durchaus verschonen. Ein Bösewicht kann eine Chimäre in seine Dienste locken, indem er sie gut ernährt und ihre Schatzkammer füllt.



Chuul

Chuul sind Überlebende des uralten Aboleth-Imperiums. Sie sind Krustentiere, die die Abolethen modifiziert und mit Bewusstsein erfüllt haben. Sie folgen den implantierten Anweisungen ihrer Erschaffer, wie sie es seit Anbeginn der Zeit tun.

Urtümliche Relikte. In der urtümlichen Zeit herrschten die Abolethen über ein gewaltiges Imperium, das die Ozeane der Welt umspannte. In dieser Zeit nutzten die Abolethen mächtige Magie und brachen den Verstand vieler gerade entstehender Kreaturen des sterblichen Reichs.

Sie waren allerdings ans Wasser gebunden und konnten ihren Willen nicht darüber hinaus erstrecken. Aus diesem Grund erschufen sie die Chuul.

Die Chuul waren extrem gehorsam und sammelten auf den Befehl der Abolethen hin denkende Kreaturen und Magie. Chuul sind darauf ausgelegt, die Zeitalter der Welt zu überstehen und werden im Laufe von Äonen nur größer und stärker. Als das Imperium der Abolethen zerbrach, als die Götter sich erhoben, waren die Chuul ohne Richtung. Allerdings tun diese Kreaturen nach wie vor das, was sie für die Abolethen getan haben. Langsam sammeln sie weitere Humanoide, häufen Schätze an, horten Magie und gewinnen an Macht.

Unermüdliche Wächter. Chuul bewachen noch immer die Ruinen des uralten Aboleth-Imperiums. Sie halten sich noch immer schweigend an Befehle, die Äonen alt sind. Gerüchte und uralte Karten locken manchmal Schatzsucher zu diesen Ruinen, doch der Lohn für ihre Dreistigkeit ist immer der Tod.

Die Reichtümer, die die Entdecker mit sich gebracht haben, werden zu dem Hort hinzugefügt, den die Chuul bewachen. Chuul können Magie auf Entfernung spüren. Dieser Sinn geht einher mit dem angeborenen Antrieb, der sie dazu bringt, Entdecker zu erschlagen, ihre Ausrüstung zu nehmen und an geheimen Orten zu vergraben, wie es ihnen die Abolethen vor Äonen aufgetragen haben.

Wartende Diener. Auch wenn das Imperium der Abolethen vor langer Zeit gefallen ist, sind die geistigen Bande zwischen ihnen und ihren erschaffenen Dienern doch immer noch intakt. Chuul, die mit Abolethen in Verbindung kommen, nehmen sofort wieder ihre alte Rolle an. Solche Chuul verschieben ihr zwanghaftes Verhalten darauf, den finsteren Plänen der Abolethen zu dienen.

Chuul

Große Aberration, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	11 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 14 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen versteht Tiefensprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amphibisch. Der Chuul kann Luft und Wasser atmen.

Magie spüren. Der Chuul kann willentlich Magie in einer Umgebung von 36 m um sich spüren. Diese Eigenschaft funktioniert identisch zum Zauber *Magie entdecken*, ist aber selbst nicht magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Chuul führt zwei Angriffe mit seinen Zangen durch. Wenn der Chuul eine Kreatur gepackt hat, kann er auch einmal seine Tentakel verwenden.

Zangen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden. Das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 14), wenn es sich um eine große oder kleinere Kreatur handelt und der Chuul nicht zwei andere Kreaturen im Haltegriff hat.

Tentakel. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Solange das Ziel vergiftet ist, ist es außerdem gelähmt. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



Couatl

Mittelgroßer Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 97 (13W8 + 39)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Rettungswürfe KON +5, WEI +7, CHA +6
Schadensresistenzen Gleißend
Schadensimmunitäten Psychisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Couatl ist Charisma (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 14). Er kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei nur die verbale Komponente erforderlich ist.

Willentlich: *Gedanken entdecken, Gutes und Böses entdecken, Magie entdecken*
Jeweils 3/Tag: *Heiligtum, Nahrung und Wasser erschaffen, Schutz vor Gift, Schwache Genesung, Schild, Segnen, Wunden heilen*
Jeweils 1/Tag: *Ausspähung, Traum, Vollständige Genesung*

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Couatls sind magisch.

Abgeschirmter Geist. Der Couatl ist immun gegen Ausspähung und alle Effekte, die seine Emotionen spüren, seine Gedanken lesen oder seinen Standort bestimmen sollen.

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (1W6 + 5) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 24 Stunden vergiftet zu werden. Solange das Ziel vergiftet ist, ist es außerdem bewusstlos. Eine andere Kreatur kann eine Aktion verwenden, um das Ziel wachzurütteln.

Umschlingen. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine mittelgroße oder kleinere Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 15). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und der Couatl kann kein weiteres Ziel umschlingen.

Form ändern. Der Couatl verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Couatl entscheidet). In der neuen Gestalt behält der Couatl seine Spielwerte und Fähigkeit zu sprechen, doch seine RK, Bewegungsarten, Stärke, Geschicklichkeit und besonderen Sinne werden durch die der neuen Gestalt ersetzt. Er erhält außerdem alle Spielwerte und Eigenschaften (mit Ausnehme von Klassenmerkmalen, legendären Aktionen und Hortaktionen), die die neue Gestalt besitzt, er aber nicht hat. Wenn die neue Gestalt einen Bissangriff besitzt, kann der Couatl seinen Biss in dieser Gestalt verwenden.

Couatl

Couatls sind wohlwollende, schlangenartige Wesen von großem Verstand und großem Einfühlungsvermögen. Ihre strahlend bunten Schwingen und sanftes Wesen weisen auf ihre himmlische Herkunft hin.

Göttliche Aufpasser. Couatls wurden als Wächter und Aufpasser von einer guten Gottheit erschaffen, die seit dem Anbeginn der Zeit nicht mehr angebetet wird, und die heute von allen außer den Couatls selbst vergessen ist. Die meisten der göttlichen Aufgaben, die diesen Wesen auferlegt worden sind, sind schon lange erfüllt oder gescheitert. Allerdings wachen einige Couatls noch immer über eine uralte Macht, erwarten die Erfüllung einer Prophezeiung oder beschützen die Erben von Kreaturen, die sie einst angeleitet und bewacht haben. Egal, wie die Aufgabe eines Couatls aussah, zieht er es vor, verborgen zu bleiben und offenbart sich nur als letztes Mittel.

Sprecher der Wahrheit. Ein Couatl kann nicht lügen, kann aber Informationen zurückhalten, Fragen unklar beantworten oder anderen erlauben, zu falschen Schlüssen zu gelangen, wenn dies notwendig sein sollte, um etwas zu beschützen, ein Versprechen zu halten oder das Geheimnis seiner Existenz zu wahren.

Uralt und selten. Ein Couatl kann für Zeitalter ohne Nahrung auskommen, sogar ohne Luft überleben, doch können diese Wesen an Krankheiten oder Altersschwäche sterben. Ein Couatl kann sein Ende bis zu ein Jahrhundert im Voraus erahnen, doch hat er keine Ahnung, wie er sterben wird.

Wenn ein Couatl seine Aufgabe bereits erfüllt hat, dann nimmt er sein Schicksal hin. Wenn sein bevorstehender Tod allerdings die Erfüllung seiner Ziele gefährdet, sucht er aktiv nach einem anderen Couatl, mit dem er Nachkommen zeugen kann.

Das Paarungsritual von Couatls ist ein wunderschöner, eleganter Tanz aus Magie und Licht und erschafft ein juwelenartiges Ei, aus dem ein neuer Couatl schlüpft. Das Elternteil, das einen Partner gesucht hat, zieht den neugeborenen Couatl groß und weist ihn in seine Pflichten ein, sodass dieser die Aufgabe erfüllen kann, die sein Elternteil unerledigt zurücklassen musste.

Dämonen

Dämonen, die in den Unendlichen Schichten des Abyss erschaffen werden, sind eine Verkörperung des Chaos und des Bösen – Maschinen der Zerstörung, die kaum von einer monströsen Gestalt im Zaum gehalten werden. Sie verfügen über kein Mitleid, kein Einfühlungsvermögen, keine Gnade und existieren nur, um zu zerstören.

Brut des Chaos. Der Abyss erschafft Dämonen als Erweiterung seiner selbst und formt die Unholde spontan aus Schmutz und Gewalt. Einige sind einzigartige Monstren, andere stellen einheitliche Arten dar, die untereinander fast identisch sind. Andere Dämonen (wie Manen) werden aus sterblichen Seelen erschaffen, die von den Göttern abgelehnt oder verflucht wurden oder die aus anderen Gründen im Abyss gefangen worden sind.

Launenhafter Aufstieg. Dämonen respektieren einzig und allein Macht. Ein mächtiger Dämon befehligt deshalb kreischende Meuten schwächerer Dämonen, weil er schwächere Dämonen, die seinen Befehlen nicht folgen wollen, einfach zerstören kann. Der Status eines Dämons wächst mit dem Blut, das er vergießt; je mehr Feinde ihm zum Opfer fallen, umso machtvoller wird er.

Ein Dämon könnte als Mane in die Welt gebracht werden, dann zu einem Dretch werden und sich schließlich in einen Vrock verwandeln, nachdem er unendlich lange im Abyss gekämpft und überlebt hat. Solche Erhebungen sind allerdings selten, da die meisten Dämonen zerstört werden, ehe sie nennenswerte Macht erlangen können. Die Mächtigsten unter jenen, die überleben, sind die Dämonenfürsten, die drohen, den Abyss mit ihren endlosen Kriegen zu zerfetzen.

Indem sie beträchtliche magische Macht aufwenden, können Dämonenfürsten schwächere Dämonen zu mächtigeren machen, doch sind solche Beförderungen niemals die Folge der Taten oder Leistungen des Dämons. Vielmehr verwandelt ein Dämonenfürst vielleicht einen Mane in einen Quasit, wenn er einen unsichtbaren Spion braucht, oder er verwandelt eine Armee von Dretchs in Hezrous, wenn er gegen einen feindlichen Fürsten in die Schlacht zieht. Dämonenfürsten erheben Dämonen nur selten in den höchsten Rang, da sie fürchten, Rivalen um ihre eigene Macht zu erschaffen.

Invasion aus dem Abyss. Wo auch immer sie durch den Abyss wandern suchen Dämonen nach Portalen auf andere Ebenen. Sie sehnen sich nach der Gelegenheit, ihrem Heimatreich zu entkommen und ihren dunklen Einfluss im ganzen Multiversum zu verbreiten. Sie wollen die Werke der Götter zunichte machen, Zivilisationen niederreißen und den Kosmos in Verzweiflung und Unheil stürzen. Einige der finstersten Legenden der sterblichen Welt drehen sich um die Zerstörung, die von Dämonen verursacht wird, die in die Welt losgelassen wurden. Und so werden selbst Nationen, die in bittere Auseinandersetzungen verwickelt sind, ihre Meinungsverschiedenheiten beiseite legen, um zu helfen, einen Dämonenausbruch einzudämmen oder Durchbrüche aus dem Abyss zu versiegeln, ehe diese Unholde ausbrechen können.

Zeichen der Korruption. Dämonen tragen den Makel der Korruption des Abyss in sich. Ihre bloße Anwesenheit macht die Welt zu einem schlechteren Ort. Pflanzen verdorren und sterben in Gegenden, in denen es zu Durchbrüchen aus dem Abyss kommt und wo Dämonen auftauchen. Tiere meiden Orte, an denen Dämonen getötet haben. Die Stätte einer dämonischen Heimsuchung könnte von einem Gestank verdorben sein, der niemals schwindet, von Gegenden bitterer Kälte oder sengender Hitze oder von dauerhaften Schatten, die die Orte kennzeichnen, wo sich die Unholde aufgehalten haben.

Ewiges Böse. Außerhalb des Abyss ist der Tod nur ein unbedeutendes Ärgernis, das kein Dämon fürchtet. Gewöhnliche Waffen können diese Unholde nicht aufhalten, und viele Dämonen sind resistent gegen die Energie der mächtigsten Zauber. Wenn ein glücklicher Held es schafft, einen Dämon im Kampf niederzustrecken, dann löst sich dieser in faulig stinkendes Blut auf. Er formt sich dann augenblicklich im Abyss neu. Sein Geist und seine Essenz sind intakt und sein Hass entflammt.

Die einzige Art, einen Dämon wirklich zu töten, ist es, ihn im Abyss ausfindig zu machen und dort zu töten.

Geschützte Essenz. Ein mächtiger Dämon kann Schritte einleiten, um seine Lebensessenz zu schützen. Dabei verwendet er geheime Methoden und Metalle aus dem Abyss, um ein Amulett zu erschaffen, in das ein Teil dieser Essenz eingearbeitet wird. Wenn die Gestalt des Dämons im Abyss jemals zerstört wird, erlaubt es ihm das Amulett, sich an einem Ort und einer Zeit seiner Wahl neu zu formen.

Ein Dämonenamulett zu erlangen ist ein gefährliches Unterfangen, und es nur zu suchen bringt schon das Risiko, die Aufmerksamkeit des Dämons auf sich zu ziehen, der es erschaffen hat. Eine Kreatur, die ein Dämonenamulett in ihrem Besitz hat, kann dem Dämon, dessen Lebensessenz das Amulett birgt, Gefallen abtrotzen – oder große Schmerzen verursachen, wenn sich der Unhold widersetzt. Wenn das Amulett zerstört wird, ist der Dämon, der es erschaffen hat, für ein Jahr und einen Tag im Abyss gefangen.

Dämonenkulte. Trotz der dunklen Risiken, die jeder Umgang mit Unholden birgt, ist das sterbliche Reich voller Kreaturen, die sich nach dämonischer Macht sehnen. Dämonenfürsten manipulieren diese sterblichen Diener, sodass sie immer verderbtere Taten ausführen und so die Pläne des Dämonenfürsten vorantreiben. Im Austausch erhalten sie Magie und andere Gaben.

Allerdings betrachtet ein Dämon alle Sterblichen, die ihm dienen, als bloße Werkzeuge, die er verwenden und dann auf eine Laune hin wegwerfen kann, was ihre sterbliche Seele dem Abyss übereignet.

Dämonenbeschwörung. Wenige Taten sind so gefährlich wie die Beschwörung eines Dämons. Selbst Magier, die unverhohlen mit Teufeln verhandeln, fürchten die Unholde des Abyss. Auch wenn Dämonen sich danach sehnen, Chaos auf der Materiellen Ebene zu verbreiten, zeigen sie keine Dankbarkeit, wenn sie dorthin gebracht werden. Sie zürnen gegen ihren Kerker und verlangen, freigelassen zu werden.

Wer das Risiko eingeht, einen Dämonen zu beschwören, könnte dies tun, um Informationen von ihm zu erhalten, ihn in seinen Dienst zu zwingen oder ihn auf eine Mission auszuschicken, die nur eine Kreatur des absoluten Bösen vollenden kann. Vorbereitung ist der Schlüssel. Erfahrene Beschwörer wissen, welche Zauber und magischen Gegenstände sie nutzen können, um einen Dämon dazu zu zwingen, sich dem Willen eines anderen zu beugen. Wenn nur ein einzelner Fehler gemacht wird, zeigt ein Dämon, der sich losreißt, keine Gnade und macht seinen Beschwörer zum ersten Opfer seines Zorns.

Gebundene Dämonen. Das Buch der niederträchtigen Dunkelheit, die Schwarzen Schriftrollen von Ahm und das Demonomicon von Iggwilv sind die wichtigsten Werke zu allen dämonischen Fragen. Diese uralten Schriften beschreiben



Techniken, die die Essenz eines Dämons auf der Materiellen Ebene einsperren kann, um ihn in eine Waffe, ein Götzenbild oder ein Schmuckstück zu sperren und so seine Rückkehr in den Abyss zu verhindern.

Ein Gegenstand, der einen Dämon binden soll, muss speziell mit unheiligen Anrufungen und unschuldigem Blut vorbereitet werden. Er strahlt greifbares Böse aus und lässt die Luft in der Umgebung kühl und übelriechend werden. Eine Kreatur, die einen solchen Gegenstand verwendet, durchlebt verstörende Träume und bösartige Impulse, kann aber den Dämon, dessen Essenz in dem Gegenstand gefangen ist, kontrollieren. Den Gegenstand zu zerstören befreit den Dämon, der sofort Rache gegen den anstrebt, der ihn gebunden hat.

Dämonische Besessenheit. Egal, wie sicher er gebunden ist, ein mächtiger Dämon findet oft eine Möglichkeit, einem Gegenstand zu entkommen, der ihn birgt. Wenn eine dämonische Essenz ihrem Behältnis entkommt, kann sie einen sterblichen Wirt in Besitz nehmen. Manchmal kann ein solcher Unhold heimlich genug sein, um diese Inbesitznahme zu verbergen. Zu anderen Zeiten entfesselt er die volle Wucht seiner unheiligen Triebe durch seine neue Gestalt.

Solange der Dämon seinen Wirt in Besitz hat, ist die Seele des Wirts in Gefahr, mit dem Dämon in den Abyss gerissen zu werden, wenn dieser aus dem Fleisch ausgetrieben wird oder wenn der Wirtskörper stirbt. Wenn ein Dämon eine Kreatur in Besitz nimmt und der Gegenstand, der den Dämon bindet, zerstört wird, dann hält die Besessenheit an, bis mächtige Magie verwendet wird, um den dämonischen Geist aus seinem Wirt zu vertreiben.

Dämonenfürsten

Die chaotische Macht des Abyss belohnt Dämonen von besonderer Skrupellosigkeit und Einfallsreichtum mit einem dunklen Segen. Sie verwandelt sie in einzigartige Unholde, deren Macht den Göttern gleichkommen kann. Diese Dämonenfürsten herrschen durch Gerissenheit oder rohe Gewalt und hoffen, eines Tages die absolute Kontrolle über den gesamten Abyss an sich reißen zu können.

Belohnung für Außenstehende. Auch wenn sich die meisten Dämonenfürsten aus den gigantischen und unzählbaren Dämonenhorden erheben, die durch den Abyss wüten, belohnt die Ebene auch Fremde, die es schaffen, eine ihrer unzähligen Schichten zu erobern. Die elfische Göttin Lolth wurde zu einer Dämonenfürstin, nachdem Corellon Larethian sie in den Abyss schleuderte, weil sie die Elfenheit verraten hatte. Gelehrte behaupten, dass der Dunkle Prinz Graz'zt irgendwo auf einer anderen Ebene entstanden ist und sich seinen Titel im Abyss von einem lange vergessenen Dämonenfürsten raubte.

Macht und Kontrolle. Das größte Zeichen der Macht eines Dämonenfürsten ist seine Fähigkeit, ein Reich im Abyss umzuformen. Eine Schicht des Abyss, die von einem Dämonenfürsten beherrscht wird, wird zu einer verdrehten Spiegelung der bösartigen Persönlichkeit des Unholdes. Selten verlassen Dämonenfürsten ihr Reich, da sie Angst haben, eine andere Kreatur könnte es erobern und umformen.

Wie bei anderen Dämonen kehrt die Essenz eines Dämonenfürsten, der auf einer anderen Ebene stirbt, in den Abyss zurück, wo sie einen neuen Körper bildet. Gleichermaßen wird ein Dämonenfürst, der im Abyss stirbt, dauerhaft zerstört. Die meisten Dämonenfürsten bewahren einen Teil ihrer Essenz an einem sicheren Ort auf, um ein solches Schicksal zu meiden.

Baphomet

Der Dämonenfürst Baphomet, auch bekannt als der Gehörnte König und der Prinz der Bestien, herrscht über Minotauren und andere wilde Kreaturen. Wenn er seinen Willen durchsetzen könnte, würden alle Zivilisationen zusammenbrechen und die Völker würden sich ihrer tierischen Wildheit hingeben.

Der Prinz der Bestien erscheint als riesiger, schwarzpelziger Minotaurus mit eisernen Hörnern, roten Augen und einem blutbeschmierten Mund. Seine eiserne Krone ist mit den verfaulenden Köpfen seiner Feinde verziert, während seine dunkle Rüstung von Stacheln und schädelartigen Verzahnungen bedeckt ist. Er führt eine gewaltige Glefe, die den Namen Herzteiler trägt, doch oft schleudert er sie in die Schlacht, um seine Feinde mit Hörnern und Hufen zu stellen.

Demogorgon

Demogorgon, die Zischende Bestie, der selbsternannte Prinz der Dämonen, begehrt nicht weniger, als die Ordnung des Multiversums zunichte zu machen. Der Prinz der Dämonen ist eine wahnsinnige Ansammlung von Merkmalen und Trieben. Er erfüllt selbst andere Dämonen und Dämonenfürsten mit Angst und Hass.

Demogorgon ist dreimal so groß wie ein Mensch. Sein Körper ist geschmeidig wie der einer Schlange und kraftvoll wie der eines großen Affen. Anstelle von Armen hat er Tentakel mit Saugnäpfen. Sein echsenartiger Unterleib endet in Füßen mit Schwimmhäuten und Klauen und einem gegabelten Schwanz, dessen peitschenartige Spitzen in grausamen Klingen enden. Der Prinz der Dämonen hat zwei hasserfüllte Pavianköpfe, die beide wahnsinnig sind. Es ist nur der Konflikt der beiden Hälften seines doppelten Wesens, der den Ehrgeiz des Dämonenfürsten im Zaum hält.

Graz'zt

Der Dämonenfürst Graz'zt erscheint als fast drei Meter große, finstere, gut aussehende Gestalt. Wer den Dunklen Prinzen als den humanoidesten der Dämonenfürsten ansieht, unterschätzt drastisch, wie viel Böses in seinem intriganten Herzen lauert.

Graz'zt ist körperlich sehr eindrucksvoll, und sein dämonisches Wesen zeigt sich in seiner ebenholzschwarzen Haut, seinen spitzen Ohren, den gelben Reißzähnen, der Krone aus Hörnern und seinen sechsfingrigen Händen. Er ergötzt sich an Prunk, Gepränge und an der Erfüllung seiner dekadenten Begierden mit gleichermaßen Untertanen wie Gefährten. Die Inkubi und Sukkubi sind ihm oft die liebsten Diener.

Jubilex

Jubilex, der Dämonenfürst der Schleime und Schlicke, ist eine Brühe aus ekelhaften Flüssigkeiten, die in den Tiefen des Abgrunds lauert. Der ekelhafte Gesichtslose Fürst schert sich nicht um Kultisten und sterbliche Diener. Sein einziger Wunsch ist es, alle Kreaturen in formlose Kopien seines grässlichen Selbst zu verwandeln.

Im Ruhezustand breitet sich Jubilex in eine abscheuliche Masse aus, die blubbert und die Luft mit einem grauenvollen Gestank erfüllt. In den seltenen Situationen, in denen sich Kreaturen mit dem Dämonenfürsten anlegen, zieht sich Jubilex zu einem bebenden Kegel aus Schleim zusammen, der von schwarzen und grünen Adern durchzogen ist.

Hasserfüllte rote Augen schwimmen in dem gallertartigen Körper, während tropfende Scheinfüße hungrig nach jeder Kreatur schlagen, die sie erreichen können.

Lolth

Die Dämonenkönigin der Spinnen ist die böse Matrone der Drow. Jeder ihrer Gedanken ist von Bosheit erfüllt, und das Ausmaß ihrer Grausamkeit kann selbst ihre gläubigsten Priester noch überraschen. Sie leitet ihre Gläubigen an, während sie Intrigen webt, die die Welten der Materiellen Ebene umspannen. Sie freut sich auf eine Zeit, wenn ihre Drow-Anhänger die Welt unter ihre Kontrolle gebracht haben werden.

Lolth erscheint als geschmeidige, herrschaftliche Drow-Matriarchin, wenn sie sich für ihre Anhänger in der sterblichen Welt materialisiert, was sie mit ungewöhnlich hoher Regelmäßigkeit tut. Wenn es zu einem Kampf kommt – oder sie einen Grund hat, ihre Anhänger daran zu erinnern, sie zu fürchten – dann verwandelt sich Lolths Körper in den einer riesigen, dämonischen Spinne, deren in Stacheln mündenden Beine und Fresswerkzeuge ihre Feinde in Stücke reißen können.

Orcus

Der Dämonenfürst Orcus ist als der Dämonenprinz des Untodes und als Blutfürst bekannt. Er wird von Untoten und von lebenden Kreaturen verehrt, die die Macht des Untodes kanalisieren. Orcus ist eine brütende und nihilistische Wesenheit. Er sehnt sich danach, das Multiversum zu einem Ort des Todes und der Dunkelheit zu machen, der sich nie verändert, es sei denn, er will es.

Der Dämonenprinz des Untodes ist eine verderbte, korpulente Kreatur mit einem humanoiden Torso, mächtigen Ziegenbeinen und dem verwesten Schädel eines Widders. Sein von Geschwüren bedeckter Körper stinkt nach Krankheit, doch sein verfaulter Kopf und seine leuchtend roten Augen sind die einer bereits verstorbenen Kreatur. Große schwarze Fledermausschwingen breiten sich von seinen Schultern aus und wirbeln stinkende Luft auf, wenn er sich bewegt.

Orcus führt ein böses Artefakt, das als der Stab des Orcus bekannt ist, ein streitkolbenartiger Stab aus Obsidian, der von einem menschlichen Schädel gekrönt wird. Er umgibt sich mit Untoten; lebende Kreaturen, die nicht unter seiner Kontrolle stehen, sind ihm zuwider.

Yeenoghu

Der Dämonenfürst Yeenoghu ist als der Gnollfürst und die Bestie des Gemetzels bekannt. Er giert nach Blutvergießen und sinnloser Zerstörung. Gnolle sind seine sterblichen Werkzeuge, und er treibt sie zu immer schrecklicheren Gräueltaten in seinem Namen an. Der Gnollfürst erfreut sich an Leid und Hoffnungslosigkeit und sehnt sich danach, die Welt in ein Ödland zu verwandeln, in dem sich die letzten überlebenden Gnolle für das Recht, sich an den Toten zu laben, gegenseitig in Stücke reißen.

Yeenoghu erscheint als riesiger, vernarbter Gnoll mit einem stachligen Kamm aus schwarzen Dornen und Augen, in denen ein smaragdgrünes Feuer brennt. Seine Rüstung ist ein Flickwerk aus Schilden und Harnischen, die er gefallenen Feinden abgenommen hat und ist mit der abgezogenen Haut jener Feinde verziert. Yeenoghu kann einen dreifachen Flegel beschwören, den er den Schlächter nennt. Er führt ihn mit tödlichem Geschick oder lässt ihn unabhängig in die Schlacht fliegen, während er seine Feinde mit Zähnen und Klauen zerfetzt.

Andere Dämonenfürsten

Niemand kennt die genaue Zahl von Dämonenfürsten, die durch den Abyss wüten. Aufgrund der unendlichen Tiefe dieser Ebene erheben sich ständig machtvolle Dämonen, um Dämonenfürsten zu werden. Allerdings fallen sie ebenso schnell. Zu den Dämonenfürsten, deren Macht lange genug gewährt hat, auf dass die Dämonologen ihnen einen Namen gegeben haben, gehören Fraz-Urb'luu, der Prinz der Täuschung; Kostchtchie, der Prinz des Zorns; Pazuzu, Prinz der Unteren Königreiche der Luft; und Zuggtmoy, Fürstin der Fungi.

Typen von Dämonen

Dämonologen organisieren die chaotische Ansammlung von Dämonen in weit gefasste Machtkategorien, die als Typen bekannt sind. Die meisten Dämonen passen in die sechs Hauptarten, wobei die schwächsten Dämonen Typ 1 und die stärksten Typ 6 sind. Dämonen außerhalb der sechs Haupttypen werden als mindere Dämonen und Dämonenfürsten kategorisiert.

Typen von Dämonen

Typ	Beispiele
1	Barlgura, Schattendämon, Vrock
2	Chasme, Hezrou
3	Glabrezu, Yochlol
4	Nalfeshnee
5	Marilith
6	Balor, Goristro

Balor

Balors sind Wesen des uralten und schrecklichen Bösen. Sie befehligen als Generäle die Armeen der Dämonen und gieren nach Macht, während sie alle Kreaturen zerstören, die sich ihnen in den Weg stellen. Balors führen eine flammende Peitsche und ein Langschwert, das die Macht des Sturms kanalisiert. Ihre Kampfkraft wird von Hass und Wut angetrieben. Sie kanalisieren in ihren Todeszuckungen diesen dämonischen Zorn und fallen in einer Explosion aus Feuer, die selbst die härtesten Feinde niederstrecken kann.

Barlgura

Der Barlgura verkörpert die Wildheit und Brutalität des Abyss. Barlguras versammeln sich in Rudeln, um zähere Feinde zu Fall zu bringen, behalten grausige Trophäen ihrer Siege und dekorieren ihr Revier mit solchen Gegenständen. Ein Barlgura sieht aus wie ein massiger Orang-Utan mit einem grässlichen, schlaffen Gesicht und Hauern, die aus seinem Kiefer ragen. Er ist fast 2,5 m groß, hat breite Schultern und wiegt 650 Pfund. Er bewegt sich affenartig über den Bogen, klettert aber sehr schnell und geschickt.

Chasme

Dieser ekelhafte Dämon erinnert an eine unaussprechliche Kreuzung von Humanoidem und Fliege. Eine Chasme huscht auf vier dürren Beinen umher, die sich auch an Wänden und Decken festhalten können. Ein Summen kündigt die Annäherung einer Chasme an und erfüllt Feinde mit einer grauenvollen Lethargie, die sie anfällig für Angriffe macht.

Die niederen Chasmen dienen mächtigeren Meistern als Verhörspezialisten oder Zuchtmeister. Eine Chasme lebt, um andere als Bestrafung zu foltern und hat eine Begabung dafür, Dämonen ausfindig zu machen, die ihren Meister verlassen haben. Einen solchen Verräter zu fangen und zurückzubringen gibt der Chasme die Gelegenheit, das Opfer zu foltern, ohne Vergeltung fürchten zu müssen.

Dretch

Dretchs gehören zu den schwächsten Dämonen — sie sind abscheuliche Kreaturen voller Selbsthass, dazu verdammt, die Ewigkeit in einem Zustand anhaltender Unzufriedenheit zu verbringen. Ihre geringe Intelligenz bedeutet, dass Dretchs nur für die einfachsten Aufgaben geeignet sind. Was ihnen aber an Potenzial fehlt, machen sie mit schierer Bösartigkeit wett. Dretchs ziehen in Meuten umher und geben ihre Unzufriedenheit mit Johlen, Knurren und Grunzen zu erkennen.

Glabrezu

Ein Glabrezu hat großes Vergnügen dabei, Sterbliche durch Versuchung zu zerstören, und diese Kreaturen gehören zu den wenigen Dämonen, die ihre Dienste Kreaturen anbieten, die närrisch genug sind, sie zu beschwören.

Auch wenn Glabrezus im Kampf extrem gefährlich sind, ziehen sie es vor, ihre Opfer zu verführen und in den Untergang zu leiten. Dabei verwenden sie Macht oder Wohlstand als Köder. Durch List, Tricks und böse Abmachungen häuft ein Glabrezu Reichtümer an, die er nutzt, um die Versprechungen zu erfüllen, die sie kurzsichtigen Beschwörern und willensschwachen Sterblichen gemacht haben. Wenn aber seine Versuche, das Opfer zu verführen oder zu täuschen misslingen, dann hat der Glabrezu die Stärke, um zu kämpfen und zu gewinnen.

Goristro

Der Goristro erinnert an einen teuflischen Minotaurus, der mehr als sieben Meter groß ist. Wenn er von einem Dämonenfürsten kontrolliert wird, ist der Goristro eine eindrucksvolle lebende Belagerungsmaschine und ein geschätztes Haustier. Goristros verfügen über übernatürliche Gerissenheit, wenn sie sich in labyrinthartigen Tunneln und wechselhaften Korridoren orientieren wollen, sodass sie ihre Feinde in einer grauenvollen Jagd hetzen können.

Manchmal trägt ein riesiger Goristro eine Sänfte und trägt so kleinere Dämonen auf seinen breiten Schultern, so wie ein Elefant seinen Reiter auf seinem Rücken trägt.

Hezrou

Hezrous dienen als Fußsoldaten in den Dämonenhorden des Abyss. Auch wenn sie körperlich mächtig sind, ist ihr Verstand schwach, und Hezrous können leicht von mächtigeren Dämonen dazu gebracht werden, sich zu opfern. Während sie nach vorne in das Herz der gegnerischen Truppen vorstoßen, kann ihr übler Gestank sogar die stärksten Gegner mit Übelkeit erfüllen.

Manen

Seelen von bösen Kreaturen, die in die unteren Ebenen absteigen, werden in Manen verwandelt — die niederste Form von Dämon. Diese elenden Unholde greifen jeden Nicht-Dämon an, den sie sehen, und sie werden von jenen auf die Materielle Ebene gerufen, die Tod und Chaos säen wollen.

Orcus, der Prinz des Untodes, hat die Macht, Manen in untote Monster zu verwandeln, vor allem in Ghule und Schatten. Andere Dämonenfürsten ernähren sich von Manen, wobei sie sie vollständig auslöschen. Ansonsten löst sich eine Mane, die getötet wird, in eine Wolke stinkender Dämpfe auf, die sich innerhalb eines Tages zu einer neuen Mane formt.

Marilith

Eine Marilith ist schrecklich anzusehen. Sie hat den Unterleib einer großen Schlange und den Oberkörper einer weiblichen Humanoiden mit sechs Armen. Die Marilith führt in jeder ihrer sechs Hände eine bösartige Klinge und ist ein vernichtender Gegner, mit dem sich wenige im Kampf messen können.

Wahre Namen von Dämonen

Auch wenn alle Dämonen allgemein bekannte Namen haben, hat jeder Dämonenfürst und jeder Dämon des Typs 1 bis 6 einen wahren Namen, den er geheim hält. Ein Dämon kann gezwungen werden, seinen wahren Namen zu verraten, wenn er bezaubert wird, und es soll uralte Schriftrollen geben, auf denen die wahren Namen der mächtigsten Dämonen verzeichnet sind.

Ein Sterblicher, der den wahren Namen eines Dämons in Erfahrung bringt, kann mächtige Beschwörungsmagie nutzen, um den Dämon aus dem Abyss zu rufen und eine gewisse Kontrolle über ihn auszuüben. Allerdings tun die meisten Dämonen, die auf diese Weise auf die Materielle Ebene gebracht werden, alles, was in ihrer Macht steht, um Chaos zu säen oder für Zwietracht und Streit zu sorgen.

Diese Dämonen haben einen scharfen Verstand und sind taktisch sehr geschickt. Sie können andere Dämonen anführen und unter einem Banner vereinen. Mariliths trifft man oft als die Hauptleute an der Spitze einer gewaltigen Dämonenhorde an, wo sie jede Gelegenheit nutzen, selbst in die Schlacht zu stürmen.

Nalfeshnee

Der Nalfeshnee gehört zu den groteskesten Dämonen — eine korpulente Parodie von Affe und Wildschwein, doppelt so groß wie ein Mensch, mit gefiederten Schwingen, die zu klein für seinen aufgedunsenen Körper zu sein scheinen. Dieses grobschlächtige Äußere verbirgt einen bemerkenswerten Intellekt und große List. Nalfeshnees sind im Kampf vernichtend und nutzen ihre Schwingen, um über die Frontlinien zu fliegen und verwundbare Gegner in den hinteren Reihen zu erreichen, die ohne große Schwierigkeiten unschädlich gemacht werden können. Aus der Hitze des Gefechts heraus brüllen sie telepathische Befehle an geringere Dämonen, während sie ein Gefühl des Grauens verbreiten, das andere Dämonen in die Flucht treibt.

Nalfeshnees ernähren sich von Hass und Verzweiflung, doch sehnen sie sich mehr als alles andere nach dem Fleisch von Humanoiden. Ihre Speisekammern sind stets voll mit entführten Humanoiden von der Materiellen Ebene. Diese Kreaturen werden während raffinierter Festmähler lebendig gefressen. Nalfeshnees halten sich selbst für gebildet und kultiviert und nutzen besudeltes und rostiges Besteck, wenn sie speisen.

Quasit

Quasits suchen die Unteren Ebenen heim. Sie sind körperlich schwach und bleiben in den Schatten, um Unheil und Chaos zu stiften. Mächtigere Dämonen nutzen Quasits als Spione und Botschafter, wenn sie sie nicht verschlingen oder in Stücke reißen, um sich die Zeit zu vertreiben.

Ein Quasit kann Tiergestalten annehmen, doch in seiner wahren Gestalt sieht er wie ein 60 Zentimeter großer, grüner Humanoider mit einem stachligen Schwanz und Hörnern aus. Quasiten haben Krallen an den Fingern und Zehen, und sie übertragen ein irritierendes Gift. Sie ziehen es vor, unsichtbar zu sein, wenn sie angreifen.

Schattendämon

Wenn der Körper eines Dämons zerstört wird, der Unhold sich aber nicht im Abyss neu formen kann, nimmt seine Essenz manchmal eine vage körperliche Gestalt an. Diese schattenhaften Dämonen existieren außerhalb der normalen Hierarchie des Abyss, da ihre Erschaffung meistens die Folge sterblicher Magie, nicht einer Verwandlung oder Beförderung ist. Schattendämonen verschwinden in der Dunkelheit fast vollständig, und sie können umher kriechen, ohne ein Geräusch zu machen. Schattendämonen nutzen ihre körperlosen Klauen, um sich von den Ängsten der Opfer zu ernähren, ihre Erinnerungen zu kosten und ihre Zweifel zu verzehren. Helles Licht schmerzt diesen Unhold und zeigt ihn als klare Gestalt. Er ist dann nicht mehr nur ein Fleck in der Dunkelheit, sondern eine geflügelte humanoide Gestalt, deren Unterkörper im Nichts verschwindet und deren Klauen den Verstand eines Opfers zerreißen können.

Schattennatur. Ein Schattendämon braucht weder Luft noch Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Vrock

Vrocks sind einfältige, launenhafte Unholde, die nur leben, um Schmerz und Tod zu verbreiten. Ein Vrock erinnert an eine riesenhafte Mischung aus Humanoidem und Geier. Sein ausgedörrter, tierhafter Körper und seine breiten Schwingen stinken nach Fäulnis.

Vrocks verschlingen humanoides Fleisch, wenn sie die Gelegenheit haben. Sie betäuben potentielle Opfer mit einem ohrenbetäubenden Schrei und tauchen dann auf sie herab, um sie mit Schnabel und Klauen anzugreifen. Vrocks können ihre Schwingen schütteln, was eine Wolke giftiger Sporen aufsteigen lässt. Sie gieren nach schönen Dingen und fallen auch übereinander her, um die Chance zu bekommen, billigen Schmuck oder Ziersteine in die Finger zu bekommen. Trotz ihrer Liebe für Schätze ist es schwer, Vrocks zu bestechen, da sie keinen Grund für eine Verhandlung sehen, wenn sie das, was sie haben wollen, einfach der Leiche des Möchtegern-Verhandelnden abnehmen können.

Yochlol

Die Yochlols sind die Mägde der Lolth – Erweiterungen des Willens der Spinnenkönigin, die sich der Aufgabe verschrieben haben, ihr als Spione, Zuchtmeister und Agenten des Bösen zu dienen. Sie bedienen ihre Göttin in den Dämonennetzgruben, doch manchmal schickt Lolth Yochlols auf die Materielle Ebene, um ihre Tempel zu bewachen und ihre loyalsten Priesterinnen zu unterstützen. Yochlols bilden sich nicht außerhalb von Lolths Reich des Dämonennetzes, und sie dienen keinem Dämonenfürsten außer ihrer Königin.

Außerhalb des Abyss kann eine Yochlol die Gestalt einer weiblichen Drow oder einer monströsen Spinne annehmen, um ihre dämonische Gestalt zu verbergen. In ihrer wahren Gestalt erscheint die Unholdin als Säule aus gelbem Schleim mit einem einzigen bösartigen Auge. In der Drow-Gestalt und der wahren Gestalt hat die Berührung der Yochlol den gleichen giftigen Effekt wie der Biss der Spinnengestalt.

Variante: Dämonenbeschwörung

Einige Dämonen haben eine Aktionsoption, die es ihnen erlaubt, andere Dämonen zu beschwören.

Beschwöre Dämon (1/Tag). Der Dämon entscheidet, was er beschwören will und führt eine magische Beschwörung durch.

- Ein **Balor** hat eine Chance von 50 %, 1W8 Vrocks, 1W6 Hezrous, 1W4 Glabrezus, 1W3 Nalfeshnees, 1W2 Mariliths oder einen Goristro zu beschwören.
- Ein **Barlgura** hat eine Chance von 30 %, einen Barlgura zu beschwören.
- Eine **Chasme** hat eine Chance von 30 %, eine Chasme zu beschwören.
- Ein **Glabrezu** hat eine Chance von 30 %, 1W3 Vrocks, 1W2 Hezrous oder einen Glabrezu zu beschwören.
- Ein **Hezrou** hat eine Chance von 30 %, 2W6 Dretchs oder einen Hezrou zu beschwören.
- Eine **Marilith** hat eine Chance von 50 %, 1W6 Vrocks, 1W4 Hezrous, 1W3 Glabrezus, 1W2 Nalfeshnees oder eine Marilith zu beschwören.
- Ein **Nalfeshnee** hat eine Chance von 50 %, 1W4 Vrocks, 1W3 Hezrous, 1W2 Glabrezus oder einen Nalfeshnees zu beschwören.
- Ein **Vrock** hat eine Chance von 30 %, 2W4 Dretchs oder einen Vrock zu beschwören.
- Ein **Yochlol** hat eine Chance von 50 %, einen Yochlol zu beschwören.

Ein beschworener Dämon erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um seinen Beschwörer, dient als Verbündeter des Beschwörers und kann selbst keine anderen Dämonen beschwören. Er bleibt für 1 Minute, bis sein Beschwörer getötet worden ist oder bis der Beschwörer ihn als Bonusaktion fortschickt.



Dämonen zu beschwören und zu kontrollieren ist quälend schwierig. Es ist keine Bürde für jene, die schwachen Herzens oder schwacher Seele sind.
—Aus dem Demonomicon von Iggwilv.

Balor

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 262 (21W12 + 126)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Rettungswürfe STR +14, KON +12, WEI +9, CHA +12
Schadensresistenzen Blitz, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 19 (22.000 EP)

Todeszuckungen. Wenn ein Balor stirbt, explodiert er, und alle Kreaturen innerhalb von 9 m um ihn müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 70 (20W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die Explosion entzündet brennbare Gegenstände in diesem Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, und zerstört die Waffen des Balors.

Feueraura. Zu Beginn eines jeden Zuges des Balors erleiden alle Kreaturen innerhalb von 1,5 m um ihn 10 (3W6) Feuerschaden. Brennbare Gegenstände in der Aura, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, gehen in Flammen auf. Eine Kreatur, die den Balor berührt oder ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, solange sie sich innerhalb von 1,5 m um ihn befindet, erleidet 10 (1W10) Feuerschaden.

Magieresistenz. Der Balor hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Balors sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Balor führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Langschwert und einen mit seiner Peitsche.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Hiebschaden plus 13 (3W8) Blitzschaden. Wenn der Balor einen kritischen Treffer erzielt, würfelt er die Schadenswürfel dreimal, nicht nur zweimal.

Peitsche. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6 + 8) Stichschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht bis zu 7,5 m in Richtung des Balors gezogen zu werden.

Teleportieren. Der Balor teleportiert sich magisch zusammen mit der Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



Barlgura

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W10 + 24)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (–2)	14 (+2)	9 (–1)

Rettungswürfe GES +5, KON +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 mr
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Barlgura ist Weisheit (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 13). Der Barlgura kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Jeweils 1/Tag: *Macht der Vorstellungskraft, Verstricken*
Jeweils 2/Tag: *Selbstverkleidung, Unsichtbarkeit* (nur selbst).

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann der Barlgura einen Vorteil auf alle *Nahkampf-Waffenangriffe* erhalten, die er während dieses Zuges ausführt, doch Angriffswürfe gegen ihn haben dann bis zum Beginn seines nächsten Zuges ebenfalls einen Vorteil.

Laufender Sprung. Der Weitsprung des Barlguras reicht bis zu 12 m und sein Hochsprung bis zu 6 m, wenn er Anlauf nehmen kann.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Barlgura führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Fäusten.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Wuchtschaden.



Chasme

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 84 (13W10 + 13)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe GES +5, WEI +5
Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Summen. Die Chasme gibt ein schreckliches Summen ab, gegen das Dämonen immun sind. Alle anderen Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 9 m um die Chasme beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 machen, um nicht für 10 Minuten das Bewusstsein zu verlieren. Kreaturen, die das Summen nicht hören können, schaffen den Rettungswurf automatisch. Der Effekt auf die Kreatur endet, wenn sie Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion nutzt, um sie mit Weihwasser zu bespritzen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen das Summen immun.

Magieresistenz. Die Chasme hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Spinnenklettern. Die Chasme kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Aktionen

Saugrüssel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 16 (4W6 + 2) Stichschaden plus 24 (7W6) nekrotischer Schaden, und die maximalen Trefferpunkte des Ziels sinken um einen Betrag gleich des erlittenen nekrotischen Schadens. Wenn dieser Effekt die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 senkt, dann stirbt die Kreatur. Diese Verringerung der Trefferpunkte hält an, bis die Kreatur eine lange Rast abschließt oder bis sie Ziel eines Zaubers wie *Vollständige Genesung* wird.



Dretch

Kleiner Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 18 (4W6 + 4)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Abyssisch, Telepathie 18 m (funktioniert nur bei Kreaturen, die Abyssisch verstehen)
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Dretch führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (2W4) Hiebschaden.

Stinkende Wolke (1/Tag). Eine Wolke aus ekelhaftem grünen Gas mit 3 m Radius breitet sich um den Dretch aus. Das Gas breitet sich um Ecken aus, und der Bereich ist leicht verschleiert. Es hält für 1 Minute an oder bis ein starker Wind es zerstreut. Alle Kreaturen, die ihren Zug in diesem Bereich beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, kann es in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen, nicht beides, und kann keine Reaktionen ausführen.



Glabrezu

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 157 (15W10 + 75)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe STR +9, KON +9, WEI +7, CHA +7
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
SinneWahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Glabrezu ist Intelligenz (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 16). Der Glabrezu kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Dunkelheit, Magie bannen, Magie entdecken*
Jeweils 1/Tag: *Fliegen, Verwirrung, Wort der Macht – Betäubung*

Magieresistenz. Der Glabrezu hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Glabrezu führt vier Angriffe aus: zwei mit seinem Zangen und zwei mit seinen Fäusten. Alternativ kann er zwei Angriffe mit seinen Zangen machen und einen Zauber wirken.

Zangen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 15). Der Glabrezu hat zwei Zangen, und mit jeder kann er ein Ziel packen.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Wuchtschaden.



Goristro

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 310 (23W12 + 161)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (–2)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe STR +13, GES +6, KON +13, WEI +7
Fertigkeiten Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprache Abyssisch
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Sturmangriff. Wenn sich der Goristro mindestens 4,5 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit seinem Aufspießen angreift, dann erleidet das Ziel zusätzlich 38 (7W10) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 schaffen, sonst wird sie bis zu 6 m weggestoßen und erleidet den Zustand liegend.

Erinnerung des Labyrinths. Der Goristro kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, den er zurückgelegt hat.

Magieresistenz. Der Goristro hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Belagerungsmonster. Der Goristro verursacht doppelten Schaden gegen Gegenstände und Bauwerke.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Goristro führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Fäusten und einen mit seinen Hufen.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff*: +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8 + 7) Wuchtschaden.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +13 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W10 + 7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 schaffen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 45 (7W10 + 7) Stichschaden.



„Hab kein Mitleid mit dieser verdammten, elenden Kreatur. Das verfluchte Ding könnte eines Tages ein Dämonenfürst werden."



Hezrou

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (13W10 + 65)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (–3)	12 (+1)	13 (+1)

Rettungswürfe STR +7, KON +8, WEI +4
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Magieresistenz. Der Hezrou hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Gestank. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 6 m um den Hezrou beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 24 Stunden immun gegen den Gestank des Hezrous.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hezrou führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Manen

Kleiner Unhold (Dämon), chaotisch böse

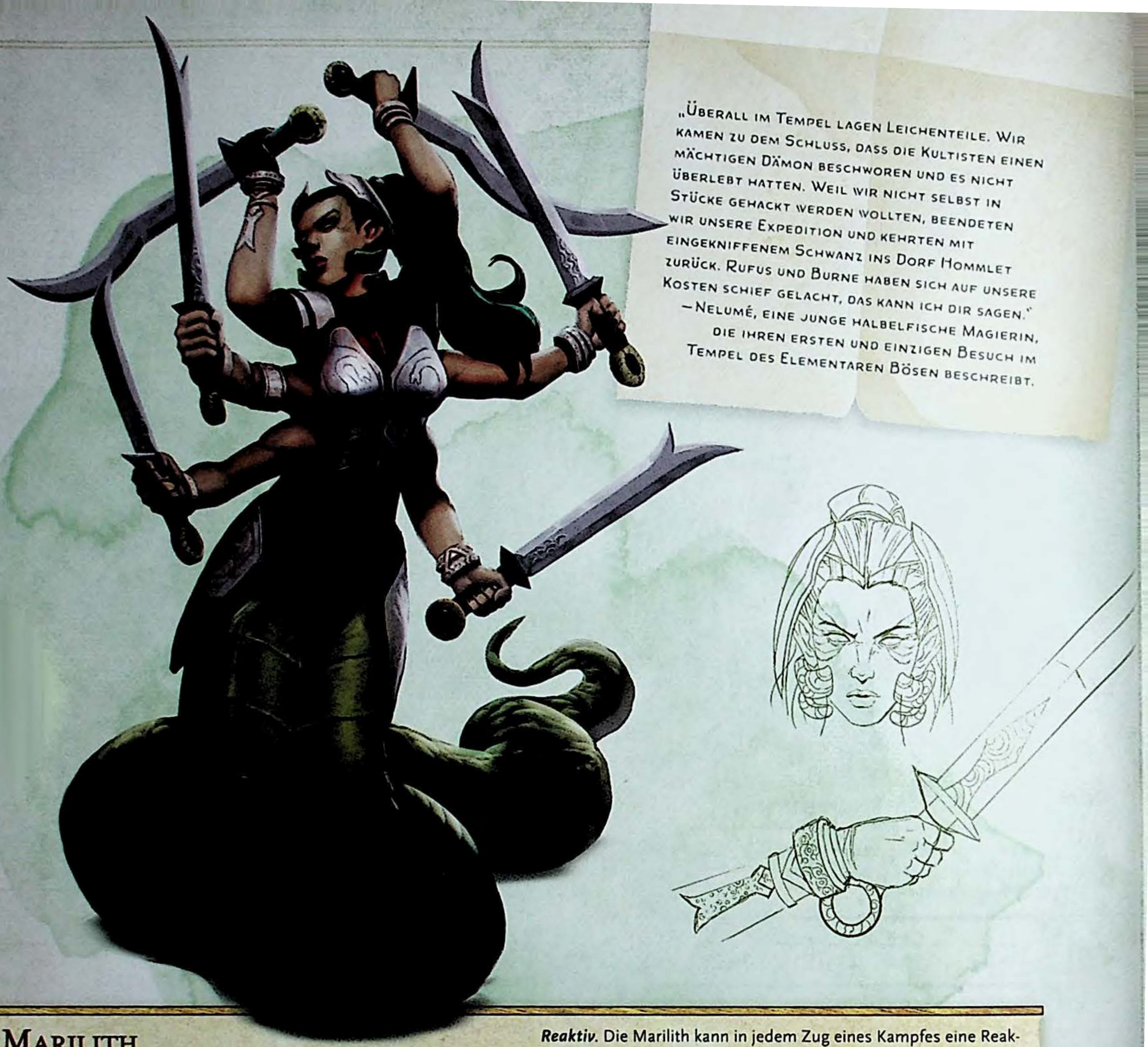
Rüstungsklasse 9
Trefferpunkte 9 (2W6 + 2)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	9 (–1)	13 (+1)	3 (–4)	8 (–1)	4 (–3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachenversteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (2W4) Hiebschaden.



„Überall im Tempel lagen Leichenteile. Wir kamen zu dem Schluss, dass die Kultisten einen mächtigen Dämon beschworen und es nicht überlebt hatten. Weil wir nicht selbst in Stücke gehackt werden wollten, beendeten wir unsere Expedition und kehrten mit eingekniffenem Schwanz ins Dorf Hommlet zurück. Rufus und Burne haben sich auf unsere Kosten schief gelacht, das kann ich dir sagen."
—Nelumé, eine junge halbelfische Magierin, die ihren ersten und einzigen Besuch im Tempel des Elementaren Bösen beschreibt.

Marilith

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 189 (18W10 + 90)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe STR +9, KON +10, WEI +8, CHA +10
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Magieresistenz. Die Marilith hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe der Marilith sind magisch.

Reaktiv. Die Marilith kann in jedem Zug eines Kampfes eine Reaktion durchführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Marilith führt sieben Angriffe aus: sechs mit ihren Langschwertern und einen mit ihrem Schwanz.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 19). Bis der Haltegriff endet ist das Ziel festgesetzt, die Marilith kann das Ziel automatisch mit ihrem Schwanz treffen, und die Marilith kann keine Schwanzangriffe gegen andere Ziele machen.

Teleportieren. Die Marilith teleportiert sich magisch zusammen mit der Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m in einen nicht besetzten Bereich, den sie sehen kann.

Reaktionen

Parade. Die Marilith addiert +5 auf ihre RK gegen einen Nahkampfangriff, der sie treffen würde. Dazu muss die Marilith den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



Nalfeshnee

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 184 (16W10 + 96)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe KON +11, INT +9, WEI +6, CHA +7
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Magieresistenz. Der Nalfeshnee hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Nalfeshnee verwendet Grauensnimbus, wenn er kann. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (5W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (3W6 + 5) Hiebschaden.

Grauensnimbus (Aufladung 5–6). Der Nalfeshnee gibt auf magische Weise ein flimmerndes, vielfarbiges Licht ab. Alle nicht untoten Kreaturen innerhalb von 4,5 m um den Nalfeshnee, die ihn sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen den Grauensnimbus des Nalfeshnee immun.

Teleportieren. Der Nalfeshnee teleportiert sich magisch zusammen mit der Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m in einen nicht besetzten Bereich, den sie sehen kann.



Variante: Quasit-Vertrauter

Sterbliche Zauberwirker, die an Vertrauten aus den Ebenen interessiert sind, stellen oft fest, dass Quasits leicht zu beschwören sind und gerne dienen. Der Quasit spielt die Rolle des unterwürfigen Dieners. Er dient seinem Meister gut, doch treibt er den Sterblichen zu größeren und größeren Akten des Bösen und des Chaos an. Solche Quasits haben das folgende Merkmal.

Vertrauter. Der Quasit kann einer anderen Kreatur als Vertrauter dienen, wobei er ein telepathisches Band mit dem bereitwilligen Monster bildet. Solange die beiden aneinander gebunden sind, kann der Meister wahrnehmen, was der Quasit wahrnimmt, solange sie sich innerhalb von 1,5 km zueinander befinden. Solange sich der Quasit innerhalb von 3 m um seinen Meister befindet, teilt der Meister das Merkmal Magieresistenz des Quasits. Der Quasit kann zu jedem Zeitpunkt und aus jedem beliebigen Grund seinen Dienst als Vertrauter aufkündigen, was das telepathische Band beendet.

Quasit

Winziger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 7 (3W4)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprache Abyssisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Gestaltwandler. Der Quasit kann seine Aktion verwenden, um den Zauber *Verwandlung* zu nutzen und die Gestalt einer Fledermaus (Geschwindigkeit 3 m, fliegen 12 m), eines Tausendfüßlers (Geschwindigkeit 12 m, klettern 12 m) oder einer Kröte (Geschwindigkeit 12 m, schwimmen 12 m) anzunehmen oder wieder zu seiner Dämonengestalt zurückzukehren. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich, bis auf die oben angegeben Unterschiede in der Bewegungsrate. Jede Ausrüstung, die der Quasit tragen oder in der Hand halten sollte, wird mit verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Magieresistenz. Der Quasit hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Klauen (Biss in Tierform). *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 5 (2W4) Giftschaden zu erleiden und für 1 Minute vergiftet zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Verängstigen (1/Tag). Eine Kreatur nach Wahl des Quasits innerhalb von 6 m muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zuges wiederholen, mit Nachteil, wenn der Quasit noch immer in Sichtweite ist, und den Effekt bei einem Erfolg vorzeitig beenden.

Unsichtbarkeit. Der Quasit kann sich magisch unsichtbar machen, bis er angreift, bis er *Verängstigen* verwendet oder bis seine Konzentration endet (dies wird behandelt, als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Quasit trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar



Schattendämon

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe GES +5, CHA +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +7
Schadensempfindlichkeiten Gleißend
Schadensresistenzen Feuer, nekrotisch, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.
Schadensimmunitäten Blitz, Gift, Kälte
Zustandsimmunitäten Erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Körperlose Bewegung. Der Dämon kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Lichtempfindlich. Solange sich der Dämon im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Heimlicher Schatten. Solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit bewegt, kann der Dämon die Aktion Verstecken als Bonusaktion nutzen.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) psychischer Schaden, oder, wenn der Dämon einen Vorteil beim Angriffswurf hat, 17 (4W6 + 3) psychischer Schaden.

Vrock

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 104 (11W10 + 44)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (–1)	13 (+1)	8 (–1)

Rettungswürfe GES +5, WEI +4, CHA +2
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Magieresistenz. Der Vrock hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Vrock führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10 + 3) Hiebschaden.

Sporen (Aufladung 6). Eine Wolke aus giftigen Sporen mit einem Radius von 4,5 m breitet sich um den Vrock aus. Die Sporen breiten sich um Ecken aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht vergiftet zu werden. Solange sie auf diese Weise vergiftet sind, erleiden Ziele zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Giftschaden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Man kann den Effekt auch beenden, indem man eine Phiole Weihwasser über dem Ziel ausleert.

Betäubendes Kreischen (1/Tag). Der Vrock stößt ein grauenvolles Kreischen aus. Alle Kreaturen im Umkreis von 6 m um den Vrock, die ihn hören können und keine Dämonen sind, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Vrocks verängstigt zu werden.



Yochlol

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (16W8 + 64)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +6, INT +5, WEI +6, CHA +6
Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +10
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Gestaltwandler. Die Yochlol kann ihre Aktion verwenden, um sich in eine Gestalt zu verwandeln, die einer weiblichen Drow oder einer Riesenspinne ähnelt, oder seine wahre Gestalt anzunehmen. Ihre Spielwerte sind gleich, egal welche Form sie gerade hat. Jede Ausrüstung, die sie tragen oder in der Hand halten sollte, wird mit verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Magieresistenz. Die Yochlol hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Spinnenklettern. Die Yochlol kann an schwierigen Oberflächen klettern, sogar kopfüber an der Decke, ohne einen Attributswurf ablegen zu müssen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Yochlol ist Charisma (ihr Zauberrettungswurf-SG beträgt 14). Die Yochlol kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Willentlich: *Gedanken entdecken*, *Spinnennetz*
1/Tag: *Person beherrschen*

Netzwandler. Die Yochlol ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Yochlol führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Hieb (Biss in Spinnenform). *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m (3 m in Dämonengestalt), ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden (Stichschaden in Spinnenform) plus 21 (6W6) Giftschaden.

Nebelgestalt. Die Yochlol verwandelt sich in toxischen Nebel oder nimmt wieder ihre wahre Gestalt an. Jede Ausrüstung, die sie tragen oder in der Hand halten sollte, wird mit verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Solange sie die Nebelgestalt angenommen hat, ist die Yochlol kampfunfähig und kann nicht sprechen. Sie hat eine Flug-Bewegungsrate von 9 m, kann schweben und durch alle Bereiche dringen, die nicht luftdicht versiegelt sind. Sie hat einen Vorteil bei Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsrettungswürfen und ist immun gegen nicht magischen Schaden.

Solange sie die Nebelgestalt angenommen hat, kann die Yochlol den Bereich jeder Kreatur betreten und dort anhalten. Immer wenn eine Kreatur ihren Zug beginnt, während sich die Yochlol in ihrem Bereich befindet, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise Vergiftet ist, ist es kampfunfähig.

Demilich

Die Unsterblichkeit, die einem Lich gewährt wird, hält nur so lange an, wie er sein Seelengefäß mit Seelen füttert. Wenn er in dieser Aufgabe nachlässig wird oder versagt, zerfallen seine Knochen zu Staub, bis nur noch der Schädel übrig ist. Dieser „Demilich" beinhaltet nur ein Bruchstück der bösartigen Lebenskraft des Lichs – gerade genug, um die Überreste aufsteigen und eine geisterhafte Gestalt annehmen zu lassen, wenn er gestört wird. Der Schädel stößt dann ein markerschütterndes Heulen aus, das die, die schwachen Herzens sind, sofort tötet und andere vor Furcht beben lässt. Wenn er in Frieden gelassen wird, sinkt er wieder zu Boden und kehrt zum leeren Frieden seiner Existenz zurück.

Wenige Lichs wollen Demilichs werden, denn dies bedeutet das Ende einer Existenz, die sie zu bewahren hofften, indem sie Untote wurden. Allerdings kann die Zeit die Vernunft und Erinnerungen eines Lichs zersetzen, sodass er sich in seine uralte Gruft zurückzieht und vergisst, sich von Seelen zu ernähren. Die Zauber, die er einst kannte, schwinden aus seinem Geist, und er kann nicht mehr die arkanen Energien lenken, die ihm als Lich zur Verfügung standen. Doch auch als bloßer Schädel ist er noch ein tödlicher und irritierender Gegner.

Anhaltende Existenz. Selbst nachdem ein Lich nur noch ein Demilich ist, überlebt sein Seelengefäß. Solange das Seelengefäß noch intakt ist, kann der Demilich nicht dauerhaft zerstört werden. Der Schädel bildet sich innerhalb von 1W10 Tagen neu, sodass die Kreatur zu ihrem elenden Zustand zurückkehrt. Wenn sein Verstand noch klar genug dazu ist, kann ein Demilich seine ehemalige Macht wiedererlangen, indem er nur eine Seele in sein Seelengefäß speist. Dies macht den Demilich wieder zu einem Lich und stellt seinen untoten Körper wieder her.

Untote Natur. Ein Demilich braucht weder Nahrung noch Wasser oder Schlaf. Der Überlebenswille eines Demilichs ist so groß, dass er immer die maximale Anzahl von Trefferpunkten für jeden Trefferwürfel erhält, keinen Durchschnittswert.

Die Behausung eines Demilichs

Der Demilich verbirgt seine sterblichen Überreste und Schätze in einer labyrinthartigen Gruft, die von Monstern und Fallen bewacht wird. Im Herzen dieses Labyrinths ruht der Schädel des Demilichs und der Staub seiner übrigen Knochen.

In seiner Gruft hat der Demilich Zugriff auf seine Hortaktionen und zusätzliche Anwendungsmöglichkeiten für seine legendären Aktionen Seine ganze Behausung hat auch einzigartige Merkmale. Ein Demilich, dem man in seiner Behausung begegnet, hat einen Herausforderungsgrad von 20 (24.500 EP).

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) würfelt der Demilich mit einem W20. Bei einer 11 oder höher führt er eine Hortaktion aus, um eine der folgenden Effekte zu verursachen. Er kann nicht den gleichen Effekt in zwei aufeinanderfolgenden Runden verwenden.

- Die Gruft bebt für einen Augenblick heftig. Alle Kreaturen auf dem Boden der Gruft müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, sonst erleiden sie den Zustand liegend.
- Der Demilich wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Ein antimagisches Feld füllt den Bereich des Ziels und bewegt sich bis Initiative 20 der nächsten Runde mit ihm.
- Der Demilich wählt eine beliebige Anzahl von Kreaturen innerhalb von 9 m, die er sehen kann. Kein Ziel kann bis Initiative 20 der nächsten Runde Trefferpunkte zurückerhalten.

Hortmerkmale

Die Gruft eines Demilichs könnte einen oder mehrere der folgenden Effekte haben:

- Das erste Mal, dass eine nicht böse Kreatur den Bereich der Gruft betritt, erleidet sie 16 (3W10) nekrotischen Schaden.
- Monster in der Gruft haben einen Vorteil auf Rettungswürfe, wenn sie bezaubert oder verängstigt werden sollen, sowie gegen Merkmale, die Untote vertreiben.
- Die Gruft ist vor den magischen Reisen von Kreaturen geschützt, denen es der Demilich nicht erlaubt hat. Solche Kreaturen können sich nicht in den Bereich der Gruft oder heraus teleportieren und können keine Reisen über die Ebenen nutzen, um einzudringen oder zu verschwinden. Effekte, die Teleportation oder Ebenenreisen erlauben, funktionieren im Bereich der Gruft durchaus, wenn sie nicht verwendet werden, um in den Bereich der Gruft zu gelangen oder ihn zu verlassen.

Wenn der Demilich stirbt, schwinden diese Effekte innerhalb von 1W10 Tagen.

Acererak und seine Jünger

Die Verwandlung in einen Demilich ist nicht für alle Lichs, die sie durchleben, ein bitteres Ende. Wenn er als bewusste Entscheidung getroffen wird, ist der Weg des Demilichs der nächste Schritt einer dunklen Evolution. Der Lich Acererak – ein mächtiger Magier und Dämonologe und der berüchtigte Meister der Gruft der Schrecken – sah seine eigene Verwandlung voraus und bereitete sich vor, indem er verzauberte Juwelen in die Augenhöhlen und Zähne seines Schädels einsetzte. All diese Juwelen hatten die Macht, Seelen zu fangen, von denen sich sein Seelengefäß ernähren würde.

Acererak gab seinen physischen Körper auf und akzeptierte, dass er verfaulen und zu Staub zerfallen würde, während er als körperloses Bewusstsein durch die Ebenen reiste. Wenn der Schädel, der sein letzter Überrest war, jemals gestört wurde, beanspruchten die Juwelen die Seelen der unverschämten Eindringlinge in die Gruft und übertrugen sie magisch in sein Seelengefäß.

Lichs, die Acereraks Weg folgen, glauben, dass sie ihre Suche nach Macht jenseits der sterblichen Welt fortsetzen können, indem sie sich ihres Körpers entledigen. Wie es ihr Vorbild tat, sichern sie ihre Überreste in gut geschützten Gruften und nutzen Seelenjuwelen, um ihre Seelengefäße zu erhalten und die Abenteurer zu töten, die ihren Frieden stören.

Acererak oder ein anderer Demilich wie er hat einen Herausforderungsgrad von 20 (33.000 EP) oder 23 (50.000 EP) in seiner Behausung und erhält folgende zusätzliche Aktionsoption.

Seele fangen. Der Demilich wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Die Zielkreatur muss einen Charismarettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Seele magisch in einem der Juwelen des Demilichs gefangen. Solange die Seele gefangen ist, hören der Körper des Ziels und all seine Ausrüstung auf zu existieren. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel 24 (7W6) nekrotischen Schaden, und wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 TP bringt, wird seine Seele wie bei einem misslungenen Rettungswurf gefangen. Eine Seele, die für 24 Stunden in einem Juwel gefangen ist, wird verschlungen und hört auf zu existieren.

Wenn der Demilich auf 0 Trefferpunkte fällt, wird er zerstört und zerfällt zu Staub. Seine Juwelen bleiben zurück. Einen Juwel zu zermalmen befreit die Seele, die darin gefangen ist. Der Körper des Ziels bildet sich in einem nicht besetzten Bereich neben dem Juwel neu und ist im gleichen Zustand wie zu dem Zeitpunkt, als er gefangen wurde.



„Ich, Acererak, der Ewige, rufe euch zu eurem Untergang. Kommt, oh Narren, plündert meine Schätze, wenn ihr es wagt.' Andere haben es versucht. Keiner hat es überlebt.' Aus eurer Haut werden Wandteppiche gewebt werden, eure Knochen sollen den Boden meiner Gruft bedecken. Nur ich bin außerhalb der Reichweite des Todes. Nur ich kenne das Geheimnis wahrer Unsterblichkeit.'

—Grabinschrift eines Demilichs

Demilich

Winziger Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 80 (20W4)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe KON +6, INT +11, WEI +9, CHA +11
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch magische Angriffe.
Schadensimmunitäten Gift, Nekrotisch, Psychisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, gelähmt, liegend, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert.
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Meiden. Wenn der Demilich Ziel eines Effekts wird, der es ihm erlaubt, einen Rettungswurf zu abzulegen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet er stattdessen bei einem gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden und nur halben Schaden, wenn er misslingt.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Demilich einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Immun gegen Vertreibung. Der Demilich ist immun gegen die Auswirkung von *Untote vertreiben.*

Aktionen

Heulen (Aufladung 5–6). Der Demilich stößt ein Heulen aus, das das Blut gefrieren lässt. Alle Kreaturen im Umkreis von 9 m um den Demilich, die ihn hören können, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht auf 0 Trefferpunkte zu fallen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Ende ihres nächsten Zugs verängstigt.

Lebensentzug. Der Demilich wählt bis zu drei Kreaturen innerhalb von 3 m um sich aus, die er sehen kann. Alle Ziele müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 21 (6W6) nekrotischen Schaden zu erleiden, und der Demilich erhält Trefferpunkte gleich dem Gesamtschaden, den er den Zielen zugefügt hat, zurück.

Legendäre Aktionen

Der Demilich kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Demilich erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Energieentzug (kostet 2 Aktionen). Alle Kreaturen im Umkreis von 9 m um den Demilich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die maximalen Trefferpunkte der Kreatur magisch um 10 (3W6) verringert. Wenn dieser Effekt die maximalen Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 senkt, dann stirbt die Kreatur.

Die maximalen Trefferpunkte einer Kreatur können mit dem Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlichen Effekten wieder angehoben werden.

Fliegen. Der Demlich fliegt bis zu seine halbe Flug-Bewegungsweite weit.

Staubwolke. Der Demilich wirbelt auf magische Weise seine zu Staub zerfallenen Überreste auf. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Demilich, auch wenn sie sich um eine Ecke befinden, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Demilichs blind zu werden. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Demilichs immun gegen diesen Effekt.

Verderbter Fluch (kostet 3 Aktionen). Der Demilich wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht magisch verflucht zu werden. Bis der Fluch endet hat das Ziel einen Nachteil bei allen Angriffswürfen und Rettungswürfen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Fluch bei einem Erfolg beenden.

Dinosaurier

Dinosaurier oder Behemoths gehören zu den ältesten Reptilien auf der Welt. Raubsaurier sind wilde, territoriale Jäger. Pflanzenfressende Dinosaurier sind weniger aggressiv, aber könnten angreifen, um ihre Jungen zu verteidigen oder wenn sie erschreckt oder belästigt werden.

Dinosaurier gibt es in vielen Größen und Formen. Größere Varianten haben oft eine einfache Färbung, während kleinere Dinosaurier farbenfroh gezeichnet wie Vögel sind. Dinosaurier streifen durch raue und isolierte Gegenden, die selten von Humanoiden besucht werden, wie abgelegene Gebirgstäler, unerreichbare Plateaus, tropische Inseln und tiefe Sümpfe.

Allosaurus

Der Allosaurus ist ein sehr großes, starkes und schnelles Raubtier. Er kann im freien Gelände fast jede Beute verfolgen und springt, um Kreaturen mit seinen bösartigen Kiefern zu Boden zu reißen.

Ankylosaurus

Dicke Panzerplatten bedecken den Körper des pflanzenfressenden Ankylosaurus, der sich gegen Raubtiere mit einem knubbeligen Schwanz verteidigt, mit dem er vernichtende Schläge austeilen kann. Einige Varianten von Ankylosauriern haben Stachelschwänze, die Stichschaden anstelle von Wuchtschaden verursachen.

Plesiosaurus

Ein Plesiosaurus ist ein Wasserdinosaurier, dessen kompakter Körper von mächtigen Flossen bewegt wird. Sie sind aggressive Räuber und greifen jede Kreatur an, auf die sie treffen. Ihr flexibler Hals macht ein Drittel ihrer Gesamtlänge aus, sodass sie sich in jede Richtung drehen können, um kräftig zuzubeißen.

Pteranodon

Diese fliegenden Reptilien haben eine Flügelspannweite von 4,5 bis 6 m und machen normalerweise Sturzflugangriffe auf kleinere Beute, doch sind sie Opportunisten, die jede Kreatur angreifen, die essbar erscheint. Ein Pteranodon hat keine Zähne. Vielmehr nutzt er seinen scharfen Schnabel, um Beute aufzuspießen, die zu groß ist, um sie auf einmal zu verschlucken.

Triceratops

Der Triceratops gehört zu den aggressivsten Pflanzenfressern. Er hat einen Schädel, der eine schützende Knochenplatte formt. Mit seinen großen Hörnern und seiner beträchtlichen Geschwindigkeit kann der Triceratops Möchtegern-Raubtiere aufspießen und niedertrampeln.

Tyrannosaurus Rex

Dieses gewaltige Raubtier terrorisiert alle anderen Kreaturen in seiner Umgebung. Trotz seiner Größe und seines Gewichts ist der Tyrannosaurus ein schneller Läufer. Er jagt alles, was er glaubt, fressen zu können, und es gibt wenige Wesen, bei denen er nicht versuchen wird, sie ganz zu schlucken. Während er nach richtiger Beute sucht, ernährt sich ein Tyrannosaurus von Aas und von kleineren Kreaturen, die versuchen, ihm seine Mahlzeit streitig zu machen.



Allosaurus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 51 (6W10 + 18)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Anspringen. Wenn sich der Allosaurus mindestens 9 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit seinen Klauen angreift, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann der Allosaurus gegen das Ziel einen Biss-Angriff als Bonusaktion durchführen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden.

Ankylosaurus

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W12 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (4W6 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, sonst erleidet sie den Zustand liegend.



Plesiosaurus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W10 + 24)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Atem anhalten. Der Plesiosaurus kann für 1 Stunde den Atem anhalten.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (3W6 + 4) Stichschaden.

Triceratops

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 95 (10W12 + 30)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	11 (+0)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Trampelnder Sturmangriff. Wenn sich der Triceratops mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit seinem Aufspießen trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann der Triceratops gegen das Ziel einen Stampfen-Angriff als Bonusaktion durchführen.

Aktionen

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (4W8 + 6) Stichschaden.

Stampfen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Wuchtschaden.

Pteranodon

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Vorbeifliegen. Das Pteranodon provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn es aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Stichschaden.

Tyrannosaurus Rex

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (13W12 + 52)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Tyrannosaurus führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanz. Er kann nicht beide Angriffe gegen dasselbe Ziel richten.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 33 (4W12 + 7) Stichschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 17). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und der Tyrannosaurus kann kein weiteres Ziel beißen.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8 + 7) Wuchtschaden.



Doppelgänger

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Täuschen +6
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler. Der Doppelgänger kann seine Aktion verwenden, um sich in die Gestalt eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind gleich, egal, welche Form er gerade hat. Jede Ausrüstung, die er tragen oder in der Hand halten sollte, wird mit verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Lauerjäger. In der ersten Kampfrunde hat der Doppelgänger einen Vorteil auf seine Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die er überrascht hat.

Überraschungsangriff. Wenn der Doppelgänger eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Schaden durch den Angriff.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Doppelgänger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden.

Gedanken lesen. Der Doppelgänger liest die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur innerhalb von 18 m um sich. Der Effekt kann Hindernisse durchdringen, aber 90 cm Holz oder Erde, 60 cm Stein, 5 cm Metall oder eine dünne Schicht Blei blockieren ihn. Solange das Ziel in Reichweite ist, kann der Doppelgänger weiter seine Gedanken lesen, solange die Konzentration des Doppelgängers nicht gebrochen wird (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Solange der Doppelgänger die Gedanken eines Ziels liest, hat er einen Vorteil auf Würfe mit Weisheit (Motiv erkennen) und Charisma (Täuschen, Einschüchtern und Überzeugen) gegen das Ziel.

Doppelgänger

Doppelgänger sind verschlagene Gestaltwandler, die das Aussehen anderer Humanoider annehmen können, um Verfolger abzuschütteln oder Opfer mit Täuschung und Verkleidung in ihren Untergang zu locken. Wenige Kreaturen sind besser darin, Furcht, Misstrauen und Verrat zu säen als Doppelgänger. Man findet sie in allen Ländern und Kulturen, und sie können das Aussehen von Personen aller Völker annehmen.

Geheimnisraub. Die angenommene Form eines Doppelgängers erlaubt es ihm, sich in fast jede Gruppe oder Gemeinschaft zu mischen, doch verleiht sie ihm keine Sprachen, Manierismen, Erinnerungen oder Persönlichkeit der Person. Doppelgänger folgen oft Kreaturen, die sie nachahmen wollen, oder fangen sie, um sie zu studieren und ihren Verstand nach Geheimnissen abzusuchen. Doppelgänger können die oberflächlichen Gedanken von Kreaturen lesen, sodass sie den Namen, die Begierden und Ängste der Kreatur in Erfahrung bringen können, zusammen mit einigen zufälligen Erinnerungen.

Ein Doppelgänger, der als Teil einer langfristigen Intrige eine bestimmte Kreatur nachahmt, hält manchmal sein Double für Wochen am Leben und in seiner Nähe, um täglich seine Gedanken zu sondieren und zu lernen, wie er sich authentisch benehmen und sprechen muss.

Genusssüchtige Schwindler. Doppelgänger arbeiten alleine oder in kleinen Gruppen, wobei sich die Rollen in der Gruppe von Komplott zu Komplott ändern können. Während ein Doppelgänger den Platz eines ermordeten Kaufmanns oder Adeligen einnimmt, übernehmen die anderen Rollen, die die Umstände erfordern. Sie spielen die Rolle von Familienmitgliedern und Dienern, während sie von den Reichtümern des Opfers leben.

Wechselbälger. Doppelgänger sind zu faul und selbstsüchtig, um ihre Kinder großzuziehen. Sie nehmen attraktive männliche Gestalten an und verführen Frauen, die sie zurücklassen, um ihre Nachkommenschaft großzuziehen. Ein Doppelgängerkind scheint ein normales Mitglied der Spezies der Mutter zu sein, bis er in die Pubertät kommt; dann erkennt er sein wahres Wesen und verspürt den Drang, andere seiner Art zu finden und sich ihnen anzuschließen.

Drache, Schatten-

Schattendrachen sind wahre Drachen, die entweder im Schattensaum geboren worden sind oder verwandelt wurden, weil sie Jahre in ihm zugebracht haben. Einige Schattendrachen genießen die trostlosen Landschaften und die Einöden des Schattensaums. Andere wollen auf die Materielle Ebene zurückkehren, um die Dunkelheit und das Böse von der Ebene der Schatten zu verbreiten.

Dunkle Portale. Portale in den Schattensaum materialisieren sich an abgelegenen Orten und in der tiefen Düsternis unterirdischer Höhlen. Die Drachen, die an solchen Orten hausen, entdecken oft diese Portale und werden in ein neues Reich transportiert. Uralte Drachen, die monate- oder jahrelang in ihren Behausungen schlafen, werden oft davongetragen, ohne es zu bemerken, da ihnen gar nicht aufgefallen ist, dass sich ohne ihr Wissen ein Portal geformt hat, als sie noch träumten.

Im Schatten neu erschaffen. Die Verwandlung in einen Schattendrachen dauert Jahre. In dieser Zeit verlieren die Schuppen des Drachens seinen Glanz und nehmen die Farbe von Kohle an. Seine ledrigen Schwingen werden durchscheinend, seine Augen verblassen zu Tümpeln aus schillerndem Grau. Schattendrachen finden das Sonnenlicht abscheulich und sind im hellen Licht schwächer als in der Dunkelheit. Die Dunkelheit lässt den Drachen zu einem gespenstischen Schatten seines früheren Selbst schrumpfen. Das magische Wesen der Drachen scheint eine große Anziehungskraft auf den Schattensaum zu haben, und das Reich scheint sich irgendwie nach der Macht und Majestät dieser großen Echsen zu sehnen. Der Schattensaum hat auch einen entmutigenden Effekt auf seine Bewohner, und je länger eine Kreatur auf dieser Ebene verweilt, umso mehr akzeptiert diese das Elend der Ebene. Während Monate und Jahre für einen Drachen im Schattensaum vergehen, wird er sich der Verwandlung bewusst, die mit ihm geschieht, doch kann er nichts tun, um sie zu verhindern.

Zurück in der Welt. Ein Schattendrache ist so von der Macht des Schattensaums erfüllt, dass selbst eine Rückkehr auf die Materielle Ebene seine Verwandlung nicht aufheben kann. Einige Schattendrachen versuchen, andere Kreaturen aus der Welt der Sterblichen in den Schattensaum zu locken, damit sie Gesellschaft haben, zumindest bis sie der Gäste überdrüssig werden und sie verschlingen. Andere sind froh, den Schattensaum für immer hinter sich zu lassen, da sie verstehen, dass Schätze und Macht auf der Materiellen Ebene leichter erlangt werden können.

Schablone für Schattendrachen

Nur ein wahrer Drache kann sich in einen Schattendrachen verwandeln, und nur, wenn er im Schattensaum geboren wird oder dort mehrere Jahre verbringt. Ein Drakolich kann nicht in einen Schattendrachen verwandelt werden, da er sein Drachenwesen verliert, wenn er zu einem Untoten wird.

Wenn Drachen zu Schattendrachen werden, behalten sie ihre Spielwerte mit den folgenden Anpassungen. Der Schattendrache könnte seine Hortaktionen verlieren, behalten oder neue dazu bekommen – nach Entscheidung des SLs.

Schadensresistenzen. Der Schattendrache ist resistent gegen nekrotischen Schaden.

Übung in der Fertigkeit Heimlichkeit. Der Übungsbonus des Drachens wird für Proben mit Geschicklichkeit (Heimlichkeit) verdoppelt.

Lebender Schatten. Solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit aufhält, ist der Drache resistent gegen Schaden, der nicht Energieschaden, gleißender oder psychischer Schaden ist.

Heimlicher Schatten. Solange er sich in schwachem Licht oder in Dunkelheit bewegt, kann der Drache die Aktion Verstecken als Bonusaktion nutzen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drache im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Neue Aktion: Biss. Wenn der Drache mit seinem Biss Blitz-, Feuer-, Gift-, Kälte- oder Säureschaden verursacht, wechselt die Schadensart zu nekrotischem Schaden.

Neue Aktion: Schattenodem. Alle Odemwaffen des Drachen, die Schaden verursachen, verursachen nekrotischen Schaden anstelle der ursprünglichen Schadensart. Ein Humanoider dessen Trefferpunkte von diesem Schaden auf 0 reduziert werden, stirbt, und ein untoter Schatten steigt aus seiner Leiche und handelt unmittelbar nach dem Drachen in der Initiativereihenfolge. Der Schatten steht unter der Kontrolle des Drachen.

Drachen

Wahre Drachen sind geflügelte Echsen mit uraltem Stammbaum und schrecklicher Macht. Sie sind für ihre raubtierhafte Gerissenheit und Gier bekannt, wobei die ältesten Drachen zu den mächtigsten Kreaturen in der Welt gehören. Drachen sind außerdem magische Kreaturen, deren angeborene Macht ihre gefürchteten Odemwaffen und andere übernatürlichen Fähigkeiten ermöglicht.

Viele Kreaturen, darunter Wyverns und Drachenschildkröten, haben Drachenblut. Wahre Drachen allerdings fallen in zwei weit gefasste Kategorien von chromatischen und metallischen Drachen. Die schwarzen, blauen, grünen, roten und weißen Drachen sind selbstsüchtig, böse und werden von allen gefürchtet. Die Messing-, Bronze-, Kupfer-, Gold- und Silberdrachen sind edel, gutherzig und werden von den Weisen hoch geschätzt.

Auch wenn ihre Ziele und Ideale sich stark unterscheiden, sehnen sich alle wahren Drachen nach Reichtümern. Sie horten Haufen von Münzen und sammeln Juwelen, Edelsteine und magische Gegenstände. Drachen mit einem großen Hort verlassen ihn nur ungern für längere Zeit und verlassen ihre Behausung nur, um zu patrouillieren und zu fressen.

Wahre Drachen durchlaufen vier verschiedenen Lebensphasen, von den niederen Nestlingen bis hin zu den uralten Drachen, die über tausend Jahre alt werden können. In dieser Zeit kann ihre Macht unvergleichbar werden und ihr Hort die Grenzen der Vorstellungskraft sprengen.

Drachenalter-Kategorien

Kategorie	Größe	Altersspanne
Nestling	Mittelgroß	5 Jahre oder weniger
Jung	Groß	6–100 Jahre
Ausgewachsen	Riesig	101–800 Jahre
Uralt	Gigantisch	801 Jahre und mehr

Chromatische Drachen

Die schwarzen, blauen, grünen, roten und weißen Drachen verkörpern die böse Seite der Drachenheit. Chromatische Drachen sind aggressiv, gefräßig und eitel. Sie sind dunkle Gelehrte und mächtige Tyrannen, die von allen Kreaturen gefürchtet werden — auch voneinander.

Getrieben von Gier. Chromatische Drachen gieren nach Schätzen, und diese Gier beeinflusst all ihre Pläne. Sie glauben, dass der Wohlstand der Welt rechtmäßig ihnen gehört, und chromatische Drachen reißen diesen Wohlstand an sich, ohne sich um die Humanoiden und andere Kreaturen zu scheren, die ihn „gestohlen" haben. Mit seinen Haufen aus Münzen, funkelnden Juwelen und magischen Gegenständen ist der Hort eines Drachens wirklich der Stoff, aus dem Legenden gemacht sind. Allerdings haben



chromatische Drachen kein Interesse daran, mit ihren Schätzen zu handeln; sie häufen die Schätze nur an, um sie zu besitzen.

Kreaturen aus purem Ego. Chromatische Drachen werden von ihrem Überlegenheitsgefühl vereint, da sie glauben, dass sie selbst die mächtigsten und würdigsten aller sterblichen Kreaturen sind. Wenn sie mit anderen Kreaturen interagieren, dann nur, um ihre eigenen Interessen voranzubringen. Sie glauben an ihr angeborenes Recht zu herrschen, und dieser Glaube ist der Mittelpunkt der Persönlichkeit und Weltsicht eines jeden chromatischen Drachen. Zu versuchen, einen chromatischen Drachen Demut zu lehren, ist, als würde man den Wind überzeugen wollen, nicht mehr zu wehen. Für diese Kreaturen sind Humanoide nur Tiere, die als Beute oder Lasttiere dienen können, und verdienen keinerlei Respekt.

Gefährliche Behausungen. Die Behausung eines Drachens ist der Sitz seiner Macht und ein Tresor für seine Schätze. Aufgrund seiner angeborenen Zähigkeit und Toleranz für schwerwiegende Umgebungseffekte wählt ein Drache Behausungen nicht nach dem Aspekt aus, dass sie ihm als Zuflucht dienen, sondern danach, dass er sie gut verteidigen kann. Er zieht ein Heim mit mehreren Eingängen und Ausgängen vor, in dem sein Schatz in Sicherheit ist.

Die meisten chromatischen Drachen verbergen sich an gefährlichen abgelegenen Orten, damit nur die waghalsigsten Sterblichen es wagen, zu ihnen zu gelangen. Ein schwarzer Drache könnte inmitten eines gewaltigen Sumpfes hausen, während ein roter Drache den Krater eines aktiven Vulkans für sich beanspruchen könnte. Neben des natürlichen Schutzes

Junger Roter Schattendrache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 178 (17W10 + 85)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4).

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Nekrotisch
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Lebender Schatten. Solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit aufhält, ist der Drache resistent gegen Schaden, der nicht Energieschaden, gleißender oder psychischer Schaden ist.

Heimlicher Schatten. Solange er sich in schwachem Licht oder Dunkelheit bewegt, kann der Drache die Aktion Verstecken als Bonusaktion nutzen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drache im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischer Schaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Schattenodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge schattengleiches Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 56 (16W6) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Ein Humanoider dessen Trefferpunkte von diesem Schaden auf 0 reduziert werden, stirbt, und ein untoter Schatten steigt aus seiner Leiche und handelt unmittelbar nach dem Drachen in der Initiativereihenfolge. Der Schatten steht unter der Kontrolle des Drachen.

ihrer Behausungen verwenden mächtige chromatische Drachen magische Wächter, Fallen und gehorsame Kreaturen, um ihre Schätze zu bewachen.

Königin der Bösen Drachen. Tiamat, die Drachenkönigin, ist die Hauptgottheit der bösen Drachen. Sie haust auf Avernus, der ersten Schicht der Neun Höllen. Als niedere Göttin hat Tiamat die Macht, ihren Anhängern Zauber zu gewähren, doch teilt sie nur ungern ihre Macht. Sie verkörpert die Habgier der bösen Drachen und glaubt, dass das Multiversum und all seine Schätze eines Tages ihr und ihr allein gehören werden.

Tiamat ist ein gigantischer Drache, deren fünf Köpfe die Gestalten der chromatischen Drachen reflektieren, die sie verehren — schwarz, blau, grün, rot und weiß. Sie ist ein Schrecken auf dem Schlachtfeld und kann ganze Armeen mit ihren fünf Odemwaffen, ihren mächtigen Zaubern und ihren furchterregenden Klauen auslöschen.

Tiamats verhasstester Feind ist Bahamut, der Platindrache, mit dem sie die Kontrolle über den Glauben der Drachenheit teilt. Sie empfindet auch eine besondere Feindschaft für Asmodeus, der ihr vor langer Zeit die Herrschaft über Avernus entrissen hat und die Macht der Drachenkönigin noch weiter beschneidet.

Schwarzer Drache

Schwarze Drachen sind die bösesten und verderbtesten der chromatischen Drachen. Sie sammeln die Überreste und Schätze gefallener Völker. Diese Drachen hassen es, wenn sie mitansehen müssen, wie es den Schwachen gut geht und sie ergötzen sich am Zusammenbruch von humanoiden Königreichen. Sie lassen sich in den stinkenden Sümpfen und verfallenden Ruinen nieder, wo einst Königreiche standen. Mit seinen tief in den Höhlen liegenden Augen und breiten Nasenöffnungen erinnert das Gesicht eines schwarzen Drachen an einen Schädel. Seine gekrümmten, segmentierten Hörner sind an der Basis knochenfarben und werden dunkler, bis sie an der Spitze kohlrabenschwarz sind. Wenn ein schwarzer Drache altert, verfällt das Fleisch um seine Hörner und Wangenknochen, als würde es von Säure zerfressen werden. Es bleiben nur dünne Schichten aus Haut, die sein skelettartiges Äußeres nur noch verstärken. Der Kopf eines schwarzen Drachen ist von Stacheln und Hörnern gekrönt. Seine Zunge ist flach und hat eine gespaltene Spitze, von der Schleim tropft, dessen säurehaltiger Geruch den Gestank des Drachens nach verfaulenden Pflanzen und verdorbenem Wasser nur noch verstärkt.

Wenn ein schwarzer Drache schlüpft, hat er glänzend schwarze Schuppen. Im Alter werden die Schuppen dicker und matter, sodass er sich in den Sümpfen und zerstörten Ruinen verbergen kann, die er Heimat nennt.

Brutal und grausam. Alle chromatischen Drachen sind böse, doch schwarze Drachen zeichnen sich durch ihr sadistisches Wesen aus. Ein schwarzer Drache lebt, um seine Beute um Gnade betteln zu hören, und wird seinen Feinden oft die Illusion der Ruhe oder des Entkommens geben, ehe er ihnen den Rest gibt.

Ein schwarzer Drache greift zuerst die schwächsten Gegner an, um einen schnellen und brutalen Sieg zu garantieren, was sein Ego stärkt und die verbleibenden Feinde einschüchtert. Wenn ein schwarzer Drache kurz vor der Niederlage steht, wird er alles tun, um sich zu retten, doch wird er eher sterben, ehe er einer anderen Kreatur erlaubt, sich zu seinem Meister zu machen.

Feinde und Diener. Schwarze Drachen hassen und fürchten andere Drachen. Sie spionieren ihre Drachenrivalen aus der Entfernung aus und suchen nach Gelegenheiten, schwächere Drachen zu erschlagen und stärkeren aus dem Weg zu gehen. Wenn ein stärkerer Drache einen schwarzen Drachen bedroht, dann verlässt er seine Behausung und sucht sich ein neues Revier.

Böse Echsenmenschen verehren und dienen schwarzen Drachen. Sie plündern Siedlungen von Humanoiden, um Schätze und Nahrung zu finden, die sie als Tribut überreichen, und sie bauen grobschlächtige Götzenbilder von Drachen an den Grenzen der Domäne ihres Drachenmeisters.

Der böse Einfluss eines schwarzen Drachens könnte auch zur spontanen Entstehung von bösen Modernden Schlurfern führen, die gute Kreaturen, die sich der Behausung des Drachens nähern, aufsuchen und töten.

Kobolde suchen die Behausungen vieler schwarzer Drachen wie Ungeziefer heim. Sie werden so grausam wie ihre dunklen Meister, und oft foltern und schwächen sie Gefangene mit Tausenfüßlergift und Skorpionstichen, ehe sie sie dem Drachen überbringen, der seinen Hunger an ihnen stillen kann.

Reichtum der Uralten. Schwarze Drachen häufen Schätze und magische Gegenstände von gefallenen Imperien und eroberten Königreichen an, um sich an ihre eigene Größe zu erinnern. Je mehr Zivilisationen ein Drache überdauert, umso berechtigter fühlt er sich, den Wohlstand dieser Zivilisationen für sich zu beanspruchen.

Die Behausung eines schwarzen Drachen

Schwarze Drachen leben in Sümpfen an den Rändern der Zivilisation. Die Behausung eines schwarzen Drachen ist eine elende Höhle, Grotte oder Ruine, die mindestens zum Teil überflutet ist, sodass es Tümpel gibt, in denen der Drache ruht und wo seine Opfer fermentieren können. Die Behausung ist mit säuredurchlöcherten Knochen früherer Opfer und den von Fliegen bedeckten Kadavern frischer Beute übersät, über die bröckelnde Statuen wachen. Tausendfüßler, Skorpione und Schlangen suchen die Behausung heim, und sie ist stets vom Gestank des Todes und der Verwesung erfüllt.

Hortaktionen

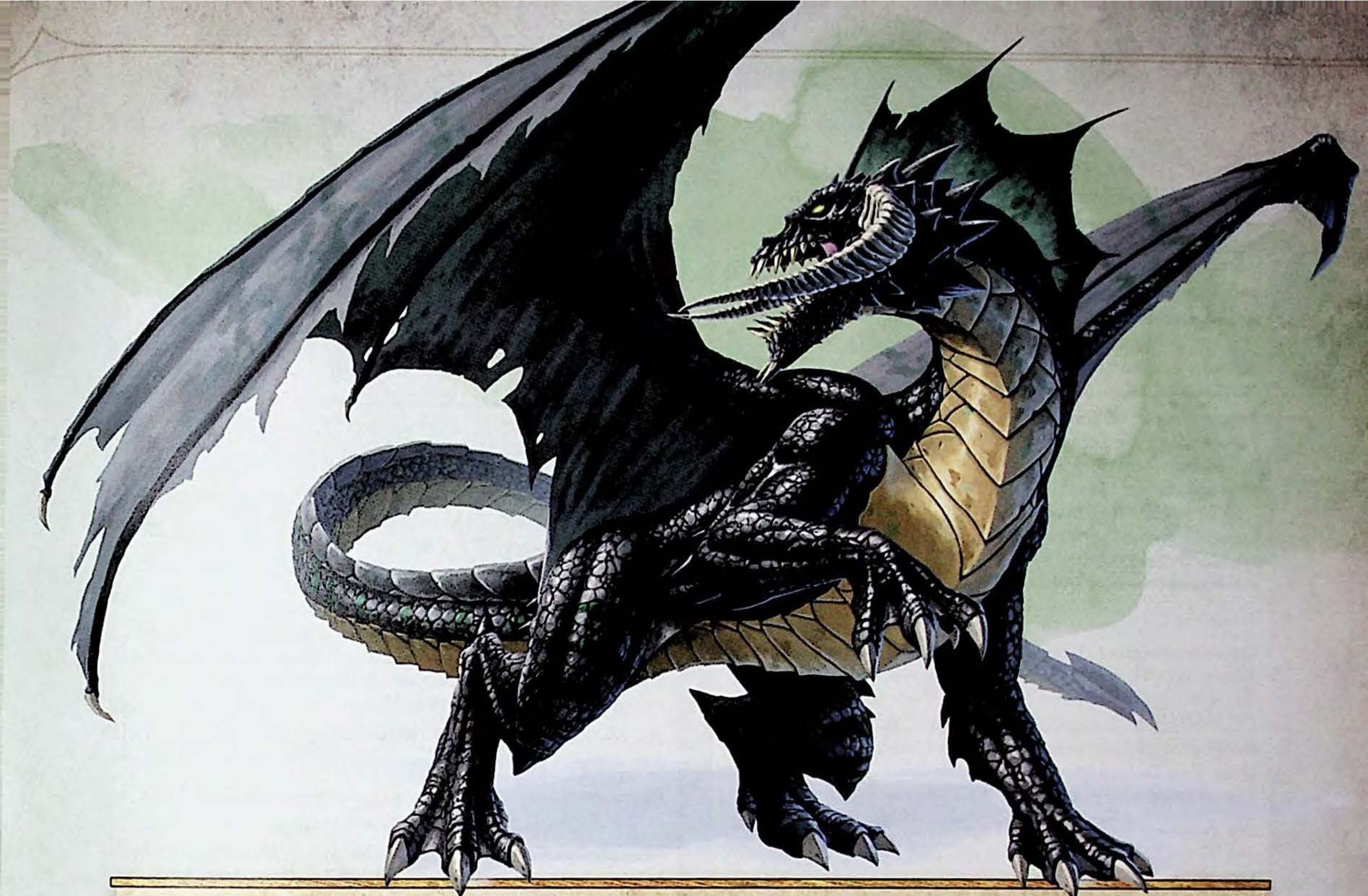
Bei Initiative 20 (er verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden

Variante: Drachen als angeborene Zauberwirker

Drachen sind von sich aus magische Kreaturen, die, wenn du diese Variante nutzt, im Alter einige Zauber meistern können.

Ein junger oder älterer Drache kann eine Anzahl von Zaubern gleich seinem Charismamodifikator wirken. Jeder Zauber kann einmal pro Tag gewirkt werden und erfordert keine Materialkomponenten. Der Grad des Zaubers kann nicht höher sein als ein Drittel des Herausforderungsgrades des Drachen (abgerundet). Der Trefferbonus für die Zauberangriffe des Drachen entspricht seinem Übungsbonus + seinem Charismabonus. Der Zauberrettungswurf-SG des Zaubers ist 8 + sein Übungsbonus + sein Charismamodifikator.





Uralter Schwarzer Drache

Gigantischer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 367 (21W20 + 147)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +9, KON +14, WEI +9, CHA +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +16
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 26
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich dreimal pro Tag dazu entscheiden, ihn dennoch zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +15 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +15 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +15 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Säureodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 3 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 67 (15W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Ausgewachsener Schwarzer Drache

Riesiger Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 195 (17W12 + 85)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +7, KON +10, WEI +6, CHA +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +11
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Säureodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 18 m Länge und 1,5 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 54 (12W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Schwarzer Drache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (15W10 + 45)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +5, KON +6, WEI +3, CHA +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 9 m Länge und 1,5 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 49 (11W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwarzer Drachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe GES +4, KON +3, WEI +2, CHA +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden plus 2 (1W4) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 4,5 m Länge und 1,5 m Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (5W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Effekte zu erzielen; der Drache kann den gleichen Effekt nicht zweimal hintereinander nutzen:

- Alle Wasserflächen innerhalb von 36 m um den Drachen, die er sehen kann, branden in einer zupackenden Flut nach draußen. Alle Kreaturen auf dem Boden innerhalb von 6 m um eine solche Wasserfläche müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht bis 6 m in Richtung des Wassers gezogen zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.
- Eine Wolke schwärmender Insekten füllt eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um ihn. Die Wolke breitet sich um Ecken aus und bleibt, bis der Drache sie als Aktion fortschickt, diese Hortaktion noch einmal verwendet oder stirbt. Die Wolke ist leicht verschleiert. Alle Kreaturen, die sich in der Wolke befinden, wenn sie erscheint, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Stichschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die ihren Zug in der Wolke beendet, erleidet 10 (3W6) Stichschaden.
- Magische Dunkelheit breitet sich um einen Punkt nach Wahl des Drachens innerhalb von 18 m um ihn aus. Sie füllt eine Sphäre mit 4,5 m Radius, bis der Drache sie als Aktion aufhebt, diese Hortaktion noch einmal verwendet oder stirbt. Die Dunkelheit breitet sich um Ecken aus. Kreaturen mit Dunkelsicht können durch diese Dunkelheit nicht sehen, und nicht-magisches Licht kann sie nicht erhellen. Wenn sich die Dunkelheit mit einem Bereich aus Licht überschneidet, der mit einem Zauber des 2. Grades oder darunter erschaffen wird, wird der Zauber, der Licht erschaffen hat, gebannt.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären schwarzen Drachen befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Das Reisen im Land im Umkreis von 9 km um die Behausung dauert doppelt so lange wie normal, da die Pflanzen dick und verwachsen wuchern und die Sümpfe mit stinkendem Schlamm gefüllt sind.
- Wasserquellen innerhalb von 1,5 km um die Behausung sind auf magische Weise verdorben. Feinde des Drachen, die solches Wasser trinken, übergeben sich nach wenigen Minuten.
- Nebel macht das Land im Umkreis von 9 km um die Behausung leicht verschleiert.

Wenn der Drache stirbt, bleiben die Pflanzen so, wie sie gewachsen sind, aber andere Effekte schwinden innerhalb von 1W10 Tagen.

Blauer Drache

Blaue Drachen sind eitel und territorial. Sie fliegen über Wüsten durch den Himmel, greifen Karawanen an und plündern Herden und Siedlungen in den saftigen Ländern jenseits der Wüste. Diese Drachen findet man auch in trockenen Steppen, verbranntem Ödland und an felsigen Küsten. Sie beschützen ihre Territorien gegen alle potentiellen Konkurrenten, besonders Messingdrachen.

Blaue Drachen kann man an ihren dramatisch gekräuselten Ohren und dem massiven Hornkamm oben auf ihrem flachen Kopf erkennen. Reihen von Stacheln ziehen sich von den Nasenlöchern bis zur Stirnlinie und sammeln sich besonders auf dem vorstehenden Unterkiefer.

Die Schuppen eines blauen Drachen reichen farblich von einem schillernden Azurblau bis hin zu einem tiefen Indigo und sind vom Wüstensand hochglänzend poliert. Wenn der Drache altert, werden seine Schuppen dicker und härter, und seine Haut summt und knistert vor statischer Elektrizität. Diese Effekte werden stärker, wenn der Drache wütend wird oder gleich angreift, was einen Geruch von Ozon und staubiger Luft erzeugt.

Eitel und tödlich. Ein blauer Drache wird keine Kommentare oder Andeutungen dulden, die besagen, dass er schwach oder minderwertig wäre. Er erfreut sich besonders daran, seine Macht gegenüber Humanoiden und anderen schwächeren Kreaturen auszuspielen.

Blaue Drachen sind geduldige und methodische Kämpfer. Wenn sie unter ihren Bedingungen kämpfen, wird der Kampf zu einer langfristigen Angelegenheit, die Stunden oder sogar Tage in Anspruch nehmen kann. Sie greifen aus der Entfernung mit Salven aus Blitzen an,fliegen dann außerhalb der Reichweite des Gegners und warten, bis sich wieder eine Chance zum Angriff bietet.

Wüstenraubtiere. Auch wenn sie manchmal Kakteen und andere Wüstenpflanzen fressen, um ihren großen Hunger zu stillen, sind blaue Drachen doch Fleischfresser. Sie ziehen es vor, Herdentiere zu verzehren. Sie kochen diese Kreaturen mit ihrem Blitzatem, ehe sie sich an ihnen laben. Ihre Fressgewohnheiten machen blaue Drachen zu einer großen Gefahr für Wüstenkarawanen und nomadische Stämme, die in den Augen des Drachen zu praktischen Sammlungen von Nahrung und Schätzen werden.

Wenn ein blauer Drache jagt, gräbt er sich im Wüstenstand ein, sodass nur das Horn auf seiner Nase hervorragt, das eine Steinnadel zu sein scheint. Wenn sich Beute nähert, steigt der Drache auf. Sand fließt wie eine Lawine von seinen Schwingen, während er angreift.

Gebieter und Schergen. Blaue Drachen begehren die kostbarsten und begabtesten Kreaturen, deren Dienste ihr Überlegenheitsgefühl bekräftigen. Barden, Weise, Künstler, Magier und Meuchelmörder können kostbare Agenten für einen blauen Drachen werden, der loyale Dienste großzügig belohnt.

Ein blauer Drache hält seine Behausung geheim und gut geschützt, und sogar seine treusten Diener werden nur selten hineingelassen. Er ermutigt Ankhegs, Riesenskorpione und andere Kreaturen der Wüste, als zusätzliche Sicherheit in der Nähe seiner Behausungen zu leben. Ältere blaue Drachen ziehen manchmal Luftelementare und andere Kreaturen an, die ihnen dienen.

Sammler von Edelsteinen. Auch wenn blaue Drachen alles sammeln, das kostbar aussieht, schätzen sie Juwelen besonders. Sie betrachten blau als die edelste und schönste aller Farben und schätzen deshalb Saphire besonders. Sie lieben Schmuck und magische Gegenstände, die mit diesen Juwelen verziert sind.

Ein blauer Drache vergräbt seine kostbarsten Schätze tief im Sand, während er einige weniger wertvolle Kleinigkeiten offen sichtbar über verborgenen Sandlöchern auslegt, um Möchtegerndiebe zu bestrafen und auszuschalten.

Die Behausung eines blauen Drachen

Blaue Drachen suchen eine Behausung an unfruchtbaren Orten und nutzen ihren Blitzatem und ihre Fähigkeit zu graben, um kristallisierte Kavernen und Tunnel unter dem Sand zu erschaffen.

Gewitter toben um die Behausung eines legendären blauen Drachen, und dünne Rohre, die mit verglastem Sand ausgekleidet sind, sorgen für Belüftung, während sie die tödlichen Sandlöcher meiden, die die erste Verteidigungslinie des Drachens sind.

Ein blauer Drache lässt die Kavernen, die seine Behausung darstellen, einstürzen, wenn andere in sie eindringen. Der Drache gräbt sich dann nach draußen und lässt die Angreifer zurück, die zerquetscht und erstickt werden. Wenn er später



Uralter Blauer Drache

Gigantischer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 481 (26W20 + 208)
Bewegungsrate 12 m, graben 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Rettungswürfe GES +7, KON +15, WEI +10, CHA +12
Fertigkeiten Heimlichkeit +17, Wahrnehmung +7
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 27
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W10 + 9) Stichschaden plus 11 (2W10) Blitzschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (1W6 + 9) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W8 + 9) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 36 m Länge und 3 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 88 (16W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 schaffen, um nicht 16 (2W6 + 9) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.



Ausgewachsener Blauer Drache

Riesiger Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 225 (18W12 + 108)
Bewegungsrate 12 m, graben 9 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +5, KON +11, WEI +7, CHA +9
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10 + 7) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (1W6 + 7) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8 + 7) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 1,5 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 66 (12W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht 14 (2W6 + 7) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Blauer Drache

Großer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 152 (16W10 + 64)
Bewegungsrate 12 m, graben 6 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +4, KON +8, WEI +5, CHA +7
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (1W6 + 5) Hiebschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 18 m Länge und 1,5 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 55 (10W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Blauer Drachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m, graben 4,5 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +2, KON +4, WEI +2, CHA +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einer Linie mit 9 m Länge und 1,5 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (4W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

zurückkehrt, sammelt er seine Besitztümer wieder zusammen – mit dem Wohlstand der toten Eindringlinge.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu erzielen; der Drache kann den gleichen Effekt nicht zweimal hintereinander nutzen:

- Ein Teil der Decke stürzt über einer Kreatur innerhalb von 36 m ein, die der Drache sehen kann. Die Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 10 (3W6) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Die begrabene Kreatur ist festgesetzt und kann weder atmen noch aufstehen. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 10 abzulegen und den begrabenen Zustand bei einem Erfolg zu beenden.
- Eine Wolke aus Sand füllt eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um ihn, den er sehen kann. Die Wolke breitet sich um Ecken aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für 1 Minute blind zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.
- Blitze springen aus den Wänden und bilden eine 1,5 m breite Linie zwischen zwei festen Oberflächen der Behausung, die der Drache sehen kann. Sie müssen sich innerhalb von 36 m zum Drachen befinden und dürfen nicht weiter als 36 m voneinander entfernt sein. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 10 (3W6) Blitzschaden zu erleiden.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären blauen Drachen befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Gewitter toben in einer Umgebung von 9 km um die Behausung.
- Staubteufel ziehen durch das Land im Umkreis von 9 km um die Behausung. Ein Staubteufel hat die Spielwerte eines Luftelementars, aber er kann nicht fliegen, hat eine Bewegungsrate von 15 m und eine Intelligenz und Charisma von 1 (–5)
- Verborgene Sandlöcher bilden sich in und um die Behausung des Drachen. Ein Sandloch kann auf Entfernung mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 entdeckt werden. Ansonsten muss die erste Kreatur, die auf die dünne Kruste tritt, die das Sandloch bedeckt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 1W6 x 3 m tief in das Loch zu fallen.

Wenn der Drache stirbt, verschwinden die Staubteufel sofort, und die Gewitter lassen innerhalb von 1W10 Tagen nach. Die Sandlöcher bleiben, wo sie sind.

Grüne Drachen

Grüne Drachen sind die verschlagensten und tückischsten der wahren Drachen. Sie nutzen Irreführung und List, um die Oberhand gegen ihre Feinde zu erlangen. Sie sind übellaunig und durchweg böse und erfreuen sich besonders daran, die Gutherzigen zu unterwandern und zu korrumpieren. In den uralten Wäldern, durch die sie streifen, zeigen grüne Drachen eine Aggressivität, die sich oft weniger um ihr Territorium dreht als darum, mit so wenig Mühe wie möglich Macht und Einfluss zu erlangen.

Man erkennt einen grünen Drachen an der geschwungenen Kieferpartie und dem Kamm, der in der Nähe seiner Augen beginnt und das Rückgrat entlang läuft, wobei er kurz hinter dem Schädel seinen höchsten Punkt erreicht. Ein grüner Drache hat keine äußeren Ohren, aber ledrige, stachlige Platten, die die Seite seines Halses entlang laufen.

Die dünnen Schuppen eines grünen Drachennestlings sind so dunkelgrün, dass sie fast schwarz erscheinen. Wenn ein grüner Drache altert, werden seine Schuppen größer und heller und nehmen Schattierungen von Waldgrün, Smaragdgrün und Olivgrün an, damit er in bewaldeten Umgebungen besser untertauchen kann. Seine Schwingen haben ein geflecktes Muster. Sie werden an den Rändern dunkler und an den Hinterkanten heller.

Die Beine eines grünen Drachen sind im Verhältnis zu seinem Körper länger als die von anderen Drachen, sodass sie beim Laufen ohne Schwierigkeiten durch Unterholz und Geröll laufen können. Mit seinem gleichermaßen langen Hals kann ein älterer grüner Drache über die Baumwipfel blicken, ohne sich auf die Hinterbeine zu stellen.

Launische Jäger. Ein grüner Drache jagt, indem er sein bewaldetes Territorium aus der Luft und am Boden patrouilliert. Er frisst jede Kreatur, die er sehen kann, und verspeist Büsche und kleinere Bäume, wenn er hungrig genug ist. Seine liebste Beute sind Elfen.

Grüne Drachen sind geschickte Lügner und Meister der zweideutigen Rede. Sie ziehe es vor, schwächere Kreaturen einzuschüchtern, aber greifen zu subtileren Formen der Beeinflussung, wenn sie es mit anderen Drachen zu tun haben. Ein grüner Drache greift Tiere und Monster an, ohne provoziert worden zu sein, besonders, wenn er es mit potentiellen Bedrohungen für sein Revier zu tun hat. Wenn grüne Drachen es mit denkenden Kreaturen zu tun haben, zeigen sie eine Machtgier, die ihrer drakonischen Begierde nach Schätzen gleichkommt, und sie sind immer auf der Suche nach Kreaturen, die ihnen helfen können, ihren Ehrgeiz voranzubringen.

Ein grüner Drache verfolgt seine Beute, während er seinen Angriff plant. Manchmal beschattet er die Kreaturen tagelang. Wenn das Ziel schwach ist, dann genießt der Drache den Schrecken, den sein Auftauchen auslöst, ehe er angreift. Er tötet niemals all seine Feinde und zieht es vor, Einschüchterung zu nutzen, um die Kontrolle über die Überlebenden zu erhalten. Er bringt dann alles über die Aktivitäten anderer Kreaturen in der Umgebung seines Reviers in Erfahrung, und alles über die Schätze, die in der Nähe zu finden sind. Manchmal lassen grüne Drachen Gefangene frei, wenn sie ein Lösegeld verlangen können. Ansonsten muss eine Kreatur dem Drachen jeden Tag seinen Wert beweisen, wenn sie nicht sterben möchte.

Manipulative Ränkeschmiede. Grüne Drachen sind verschlagene und subtile Kreaturen und unterwerfen Andere ihrem Willen, indem sie ihre tiefsten Begierden ausnutzen. Alle Kreaturen, die närrisch genug sind, den Versuch zu unternehmen, einen grünen Drachen zu unterwerfen, müssen irgendwann feststellen, dass die Kreatur nur zu dienen vorgibt, während sie ihren Gebieter abschätzt.

Wenn grüne Drachen andere Kreaturen beeinflussen, sind sie redegewandt, schmeichlerisch und kultiviert. Unter ihresgleichen sind sie laut, ungehobelt und grobschlächtig, besonders, wenn sie es mit Drachen des gleichen Alters oder Ansehen zu tun haben.

Konflikt und Korruption. Grüne Drachen geraten manchmal mit anderen Drachen wegen territorialer Fragen aneinander, wenn in ihrem Gebiet ein Wald in eine andere Art von Gelände übergeht. Grüne Drachen geben normalerweise vor, nachzugeben, nur um zu warten und zu beobachten – manchmal jahrzehntelang – bis sie die Gelegenheit erhalten, den anderen Drachen zu erschlagen und dann seine Behausung und seinen Hort zu beanspruchen.

Grüne Drachen akzeptieren die Dienste von denkenden Kreaturen wie Goblinoiden, Atterkopps, Ettins, Kobolden, Orks und Yuan-Ti. Sie ergötzen sich auch daran, Elfen zu korrumpieren und ihrem Willen zu unterwerfen. Grüne Drachen erfüllen ihre Schergen manchmal so mit Furcht, dass sie fast wahnsinnig werden. Der Nebel, der sich durch ihre Wälder ausbreitet, spiegelt die gequälten Träume dieser Diener wider.

Lebende Schätze. Die Lieblingsschätze eines grünen Drachen sind die denkenden Kreaturen, die er seinem Willen unterwirft, darunter auch einflussreiche Gestalten wie beliebte Helden, bekannte Gelehrte und berühmte Barden. Als materielle Schätze mögen grüne Drachen Smaragde, Holzschnitzereien, Musikinstrumente und Skulpturen ihrer humanoiden Untergebenen.

Die Behausung eines grünen Drachen

Die grünen Drachen lieben Wälder und messen sich manchmal mit schwarzen Drachen in sumpfigen Wäldern und weißen Drachen in der subarktischen Taiga um ihre Reviere. Allerdings ist ein Wald, der von einem grünen Drachen kontrolliert wird, leicht zu erkennen. Ein beständiger Nebel hängt im Wald eines legendären grünen Drachens in der Luft. Der Nebel hat den beißenden Geruch des giftigen Atems der Kreatur. Die moosbedeckten Bäume wachsen nahe zusammen, außer, wo verschlungene Pfade sich wie ein Irrgarten ins Herz des Waldes ausbreiten. Das Licht, das den Waldboden erreicht, hat eine smaragdgrüne Färbung, und alle Geräusche scheinen gedämpft zu sein.

In der Mitte des Waldes wählt ein grüner Drache eine Höhle in einer schroffen Klippe oder an einem Hügel als Behausung. Sie ziehen es vor, wenn der Eingang vor neugierigen Augen verborgen ist. Einige suchen Höhlenöffnungen, die hinter Wasserfällen verborgen sind oder zum Teil versunkene Kavernen, die durch Seen oder Flüsse erreicht werden können. Andere verbergen den Eingang in ihre Behausung mit Pflanzen.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu erzielen; der Drache kann den gleichen Effekt nicht zweimal hintereinander nutzen:

- Schlingranken und Lianen wuchern in einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt auf dem Boden innerhalb von 36 m, die der Drache sehen kann. Der Bereich wird schwieriges Gelände, und alle Kreaturen dort müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht von den Wurzeln und Ranken festgesetzt zu werden. Kreaturen können befreit werden, wenn sie oder eine andere Kreatur eine Aktion durchführen, um einen Stärkewurf gegen SG 15 abzulegen. Die Wurzeln und Ranken verdorren, wenn der Drache diese Hortaktion noch einmal verwendet oder wenn der Drache stirbt.
- Eine Mauer aus verworrenem Gebüsch, das von zahlreichen Dornen bedeckt ist, wächst auf einer festen Oberfläche innerhalb von 36 m um den Drachen. Die Mauer ist bis zu 18 m lang, 3 m hoch und 1,5 m dick und blockiert Sichtlinien. Wenn die Mauer erscheint, müssen alle Kreaturen in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Eine Kreatur, die den Rettungswurf nicht schafft, erleidet 18 (4W8) Stichschaden und wird 1,5 m aus dem Bereich der Mauer geschoben. Sie endet auf der Seite der Mauer, die sie möchte. Kreaturen können sich durch die Mauer bewegen, auch wenn es langsam und schmerzhaft ist. Für jeweils 30 cm, die sich eine Kreatur durch die Mauer bewegt, muss sie 1,20 m Bewegung aufwenden. Außerdem müssen alle Kreaturen im Bereich der Mauer einmal pro Runde, die sie in Kontakt mit der Mauer sind, einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 18 (4W8) Stichschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Jeder Mauerabschnitt von 3 m hat RK 5, 15 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuer, Resistenz gegen Wucht- und Stichschaden und Immunität gegen psychischen Schaden. Die Mauer sinkt in den Boden zurück, wenn der Drache diese Hortaktion noch einmal verwendet oder wenn der Drache stirbt.
- Magischer Nebel wabert um eine Kreatur innerhalb von 36 m auf, die der Drache sehen kann. Die Kreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 anlegen, um nicht bis Initiative 20 der nächsten Runde vom grünen Drachen bezaubert zu werden.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären grünen Drachen befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Dickichte formen labyrinthartige Durchgänge im Umkreis von 1,5 km um die Behausung des Drachens. Die Dickichte sind 3 m hohe, 3 m dicke Mauern, die die Sichtlinie blockieren. Kreaturen können sich durch die Dickichte bewegen, wobei jeweils 30 cm Bewegung die Kreatur 1,2 m Bewegungsrate kosten. Kreaturen im Dickicht müssen einmal pro Runde in Kontakt mit dem Dickicht einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht durch die Dornen 3 (1W6) Stichschaden zu erleiden.
- Jeder Würfel von 3 m Kantenlänge des Dickichts hat RK 5, 30 Trefferpunkte, Resistenz gegen Wucht- und Stichschaden, Empfindlichkeit gegen Feuer sowie Immunität gegen psychischen Schaden und Schallschaden.
- Innerhalb von 1,5 km um die Behausung hinterlässt der Drache keine physischen Spuren seiner Anwesenheit, wenn er es nicht möchte. Seine Fährte zu verfolgen ist nur mit magischen Mitteln möglich. Außerdem ignoriert der Drache

Grüner Drachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)
Bewegungsrate 9 m, fFliegen 18 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe GES +3, KON +3, WEI +2, CHA +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 21 (6W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Uralter Grüner Drache

Gigantischer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 385 (22W20 + 154)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +8, KON +14, WEI +10, CHA +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +10, Täuschen +10, Überzeugen +11, Wahrnehmung +17
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 27
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +15 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Giftodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 77 (22W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.



Ausgewachsener Grüner Drache

Riesiger Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 207 (18W12 + 90)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +6, KON +10, WEI +7, CHA +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +7, Täuschen +8, Überzeugen +8, Wahrnehmung +12
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +11 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Giftodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 56 (16W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Grüner Drache

Großer Drache, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (16W10 + 48)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +4, KON +6, WEI +4, CHA +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +4, Wahrnehmung +7
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge giftiges Gas aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Bewegungseinschränkungen und Schaden durch Pflanzen in diesem Bereich, wenn diese Effekte weder magisch noch Kreaturen sind. Dazu gehören auch die oben beschriebenen Dickichte. Die Pflanzen entfernen sich selbst aus dem Weg des Drachen.

- Nagetiere und Vögel innerhalb von 1,5 km um die Behausung das Drachen dienen als seine Augen und Ohren. Rehe und andere große Wildtiere sind seltsam abwesend, was auf die Anwesenheit eines unnatürlich hungrigen Raubtieres schließen lässt.

Wenn der Drache stirbt, verlieren die Nagetiere und Vögel ihre übernatürliche Verbindung zu ihm. Das Dickicht bleibt, doch wird es innerhalb von 1W10 Tagen zu gewöhnlichen Pflanzen und normalen Schwierigen Gelände. Die Dornen haben keinen Effekt mehr.

Roter Drache

Rote Drachen sind die habgierigsten der wahren Drachen. Sie sind unermüdlich darauf bestrebt, ihren Schatzhort zu vergrößern. Sie sind außergewöhnlich eitel, selbst für Drachen, und ihre Arroganz spiegelt sich in ihrem stolzen Gebaren und ihrer Verachtung gegenüber anderen Kreaturen wider.

Der Gestank von Schwefel und Bimsstein umgibt einen roten Drachen, dessen Umriss von seinen nach hinten zeigenden Hörnern und charakteristischen Rückenkamm definiert wird. Seine schnabelartige Schnauze gibt ununterbrochen Rauch ab, und in seinen Augen tanzen Flammen, wenn er zornig wird. Seine Schwingen sind die längsten aller chromatischen Drachen und haben an der Hinterkante eine blauschwarze Färbung, die an Metall erinnert, das von Feuer blau verbrannt worden ist.

Die Schuppen eines roten Nestlings sind glänzend und hell scharlachrot. Im Alter werden sie stumpfer, dunkelroter und so dick und stark wie Metall. Seine Pupillen schwinden auch, wenn der Drache älter wird, und die ältesten roten Drachen haben Augen, die an geschmolzene Kugeln aus Lava erinnern.

Meister der Berge. Rote Drachen ziehen gebirgiges Gelände, Ödland und andere Orte vor, an denen sie hoch sitzen und ihre Domäne überblicken können. Ihre Vorliebe für Gebirge bringt sie gelegentlich in Konflikt mit den in Hügeln lebenden Kupferdrachen.

Arrogante Tyrannen. Rote Drachen verfallen in einen zerstörerischen Zorn und agieren impulsgesteuert, wenn man sie reizt. Sie sind so wild und rachsüchtig, dass sie von vielen Kulturen als die archetypischen bösen Drachen betrachtet werden.

Kein anderer Drache kommt an die Arroganz von roten Drachen heran. Diese Kreaturen betrachten sich selbst als Könige und Kaiser, und sehen den Rest der Drachenheit als minderwertig. Rote Drachen glauben, von Tiamat auserkoren zu sein, in ihrem Namen zu herrschen. Sie sehen die ganze Welt und jede Kreatur auf ihr als ihre Untertanen.

Status und Sklaven. Rote Drachen sind extrem territorial und einzelgängerisch. Sie wollen allerdings auch von der weiten Welt erfahren, und sie nutzen schwächere Kreaturen als Informanten, Botschafter und Spione. Sie sind am meisten an Neuigkeiten über andere rote Drachen interessiert, mit denen sie um Status ringen.

Wenn sie Diener benötigen, dann fordern rote Drachen Lehnstreue von chaotisch bösen Humanoiden. Wenn diese Treue nicht geleistet wird, dann schlachten sie die Anführer eines Stammes ab und beanspruchen die Herrschaft über die Überlebenden. Kreaturen, die einem roten Drachen dienen, leben in der beständigen Furcht, geröstet und gegessen zu werden, weil sie ihn verärgern. Sie verbringen den Großteil ihrer Zeit damit, sich bei der Kreatur einzuschmeicheln, um am Leben zu bleiben.

Zwanghafte Sammler. Rote Drachen schätzen Wohlstand mehr als alles andere, und ihre Schatzkammern sind legendär. Sie gieren nach allem, was einen monetären Wert besitzt, und können oft den Wert eines Schmuckstücks mit nur einem Blick auf das Kupferstück genau bestimmen. Ein roter Drache hat eine besondere Vorliebe für Schätze, die er mächtigen Gegnern abgenommen hat, und stellt diese Schätze gerne aus, um seine Überlegenheit zu zeigen.

Ein roter Drache kennt den Wert und die Herkunft jedes Gegenstands in seinem Hort, zusammen mit seiner genauen Position. Er könnte die Abwesenheit einer einzelnen Münze bemerken, was seinen Zorn erweckt und ihn dazu bringt, den Dieb aufzuspüren und ohne Gnade zu erschlagen. Wenn der Dieb nicht ausfindig zu machen ist, läuft der Drache Amok und verwüstet ganze Dörfer und Städte, um seinen Zorn zu stillen.

Die Behausung eines roten Drachen

Rote Drachen hausen in hohen Gebirgen oder Hügeln, leben in Kavernen unter schneebedeckten Gipfeln oder in den tiefen Hallen verlassener Minen und zwergischer Festungen. Höhlen mit vulkanischer oder geothermaler Aktivität sind die beliebtesten Behausungen eines roten Drachen, weil sie Gefahren bergen, die Eindringlinge abhalten, und sengende Hitze und vulkanische Gase über den Drachen spülen, während er schläft.

Wenn sein Hort gut geschützt in seiner Behausung verborgen ist, verbringt ein roter Drache so viel Zeit außerhalb des Berges wie darin. Für einen roten Drachen sind die hohen Orte der Welt der Thron, vom dem sie alles überblicken können, das sie unter ihrer Kontrolle haben – und die weite Welt, die sie beherrschen wollen.

In ihrem ganzen Behausungskomplex errichten Diener Monumente der Macht des Drachens. Diese erzählen die grimmige Geschichte seines Lebens, der Feinde, die er erschlagen hat und der Nationen, die er unterworfen hat.

Uralter Roter Drache

Gigantischer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 546 (28W20 + 252)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Rettungswürfe GES +7, KON +16, WEI +9, CHA +13
Fertigkeiten Heimlichkeit +16, Wahrnehmung +7
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 26
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10 + 10) Stichschaden plus 14 (2W6) Feuerschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (1W6 + 10) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8 + 10) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 91 (26W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 25 schaffen, um nicht 17 (2W6 + 10) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.



Ausgewachsener Roter Drache

Riesiger Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 256 (19W12 + 133)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Rettungswürfe GES +6, KON +13, WEI +7, CHA +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 23
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 1,5 m ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 63 (18W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Roter Drache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 178 (17W10 + 85)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 9, Dunkelsicht 36, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 56 (16W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Roter Drachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W8 + 30)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +2, KON +5, WEI +2, CHA +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 24 (7W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu erzielen; der Drache kann den gleichen Effekt nicht zweimal hintereinander nutzen:

- Magma bricht aus einem Punkt auf dem Boden innerhalb von 36 m um den Drachen, den er sehen kann, was einen Geysir mit 6 m Höhe und 1,5 m Radius erschafft. Alle Kreaturen im Bereich des Geysirs müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 21 (6W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.
- Ein Beben erschüttert den Boden in einem Radius von 18 m um den Drachen. Alle Kreaturen mit Ausnahme des Drachens, die sich in dem Bereich auf dem Boden befinden, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.
- Vulkanische Gase bilden eine Wolke in einer Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um ihn, den er sehen kann. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus, und ihr Bereich ist leicht verschleiert. Sie hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an. Alle Kreaturen, die ihren Zug in der Wolke beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Solange eine Kreatur auf diese Weise vergiftet ist, ist es kampfunfähig.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären roten Drachen befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Kleinere Erdbeben sind im Umkreis von 9 km um die Behausung des Drachens verbreitet.
- Wasserquellen innerhalb von 1,5 km um die Behausung sind übernatürlich warm und mit Schwefel verseucht.
- Steinspalten innerhalb von 1,5 km um die Behausung des Drachens stellen Portale auf die Elementarebene des Feuers dar, was es Kreaturen des elementaren Feuers erlaubt, in die Welt zu treten und in der Nähe zu hausen. Wenn der Drache stirbt, schwinden diese Effekte innerhalb von 1W10 Tagen.

Weisser Drache

Weiße Drachen sind die kleinsten, am wenigsten intelligentesten und tierhaftesten der chromatischen Drachen. Sie leben in frostigen Umgebungen und ziehen arktische Gebiete oder eisige Berge vor. Sie sind brutale, grausame Echsen, die von Hunger und Gier motiviert sind. Ein weißer Drache hat wilde Augen, ein schlankes Profil und einen stachligen Rückenkamm. Die Schuppen eines weißen Nestlings glänzen rein weiß. Wenn der Drache älter wird, dann verschwindet der Glanz und einige seiner Schuppen werden dunkler. Wenn er ein hohes Alter erreicht, ist er mit Flecken in blassem Blau und hellem Grau gezeichnet. Diese Musterung hilft dem Drachen dabei, mit dem Reich aus Eis und Stein zu verschmelzen, in dem er jagt, und schwer sichtbar zu werden, wenn er über einen bewölkten Himmel fliegt.

Urtümlich und rachsüchtig. Weiße Drachen haben nicht die Gerissenheit und das taktische Vermögen der meisten anderen Drachen. Allerdings macht ihr tierhaftes Wesen sie zu den besten Jägern der Drachenheit, da sie nur darauf konzentriert sind, zu überleben und ihre Feinde abzuschlachten. Ein weißer Drache verschlingt nur Nahrung, die eingefroren worden ist. Er verschlingt Kreaturen, die von seiner Odemwaffe getötet werden, solange sie noch steif und eiskalt sind. Andere Beute umschließt er mit Eis oder begräbt sie in der Nähe seiner Behausung im Schnee. Wenn man eine solche Speisekammer findet, ist das ein guter Hinweis darauf, dass ein weißer Drache in der Nähe haust.

Ein weißer Drache behält auch die Leichen seiner größten Feinde als Trophäen. Er friert die Leichen dort ein, wo er sie ansehen und sich an ihnen weiden kann. Die Überreste von Riesen, Remhorazes und anderen Drachen werden oft deutlich sichtbar in den Behausungen eines weißen Drachens platziert, um Eindringlinge zu warnen.

Auch wenn weiße Drachen nur mäßig intelligent sind, haben sie doch ein bemerkenswertes Gedächtnis. Sie erinnern sich an jede Beleidigung und Niederlage, und sind dafür bekannt, bösartige Vendettas gegen Kreaturen zu beginnen, die sie beleidigt haben. Dazu gehören oft Silberdrachen, die in den gleichen Regionen hausen wie weiße Drachen. Weiße Drachen können sprechen wie alle Drachen, aber sie reden selten, wenn es keinen wirklichen Grund gibt.

Einsame Gebieter. Weiße Drachen meiden alle anderen Drachen, mit Ausnahme anderer weißer Drachen des anderen Geschlechts. Doch selbst wenn weiße Drachen andere suchen, um sich zu paaren, bleiben sie nur so lange zusammen, bis die Nachkommen gezeugt sind, und fliehen dann wieder in die Isolation.

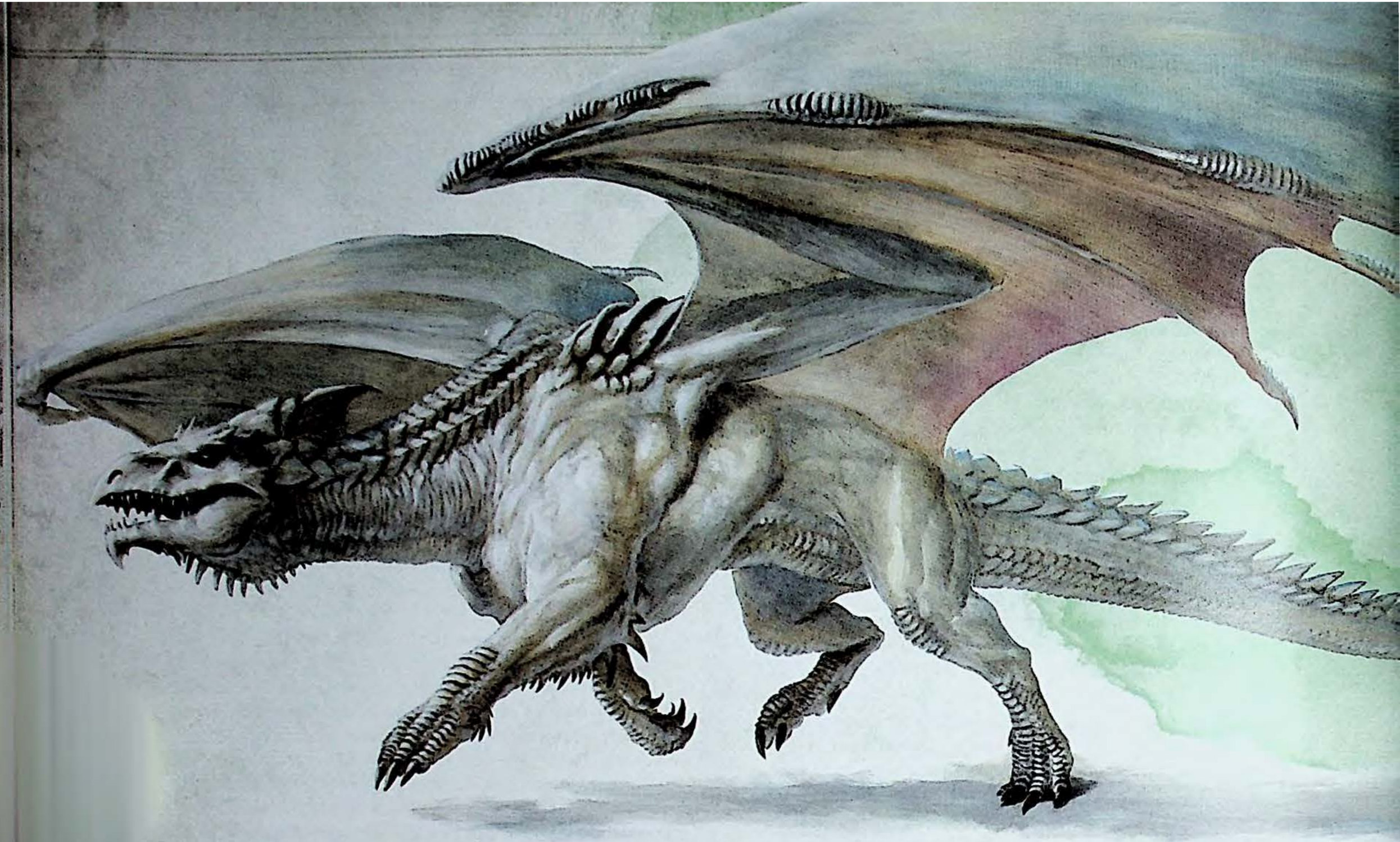
Weiße Drachen können keine Rivalen in der Nähe ihrer Behausungen ertragen. Als Ergebnis greifen weiße Drachen andere Kreaturen an, ohne provoziert worden zu sein, da sie solche Kreaturen entweder als zu schwach oder zu mächtig sehen, um sie am Leben zu lassen. Die einzigen Kreaturen, die einem Drachen normalerweise dienen, sind Humanoide, die stark genug sind, den Zorn des Drachens zu beschwichtigen und mit regelmäßigen Verlusten leben können, wenn der Drache hungrig wird. Dazu gehören drachenanbetende Kobolde, die man oft in ihren Behausungen findet.

Mächtige Kreaturen können manchmal den Gehorsam eines weißen Drachen erlangen, indem sie ihre körperliche oder magische Macht zur Schau stellen. Frostriesen fordern weiße Drachen heraus, um ihre Stärke zu beweisen und ihren Status in ihren Klans zu verbessern, und ihre gebrochenen Knochen übersäen viele Behausungen weißer Drachen. Allerdings wird ein weißer Drache, der von einem Frostriesen bezwungen wird, oft zu seinem Diener. Er akzeptiert es, von einer überlegenen Kreatur beherrscht zu werden, wenn er dafür seine eigene Macht über andere Kreaturen, die dem Riesen dienen oder sich ihm widersetzen, ausleben kann.

Schätze unter dem Eis. Weiße Drachen lieben das kalte Funkeln von Eis und ziehen Schätze mit ähnlichen Eigenschaften vor, besonders Diamanten. In ihren abgelegenen arktischen Regionen umfassen die Schatzkammern von weißen Drachen aber eher Elfenbein aus Walross- und Mammutstoßzähnen, Skulpturen aus Walknochen, Galionsfiguren von Schiffen, Felle und magische Gegenstände, die sie übermütigen Abenteurern abgenommen haben.

Einzelne Münzen und Juwelen sind über die Behausung des weißen Drachens verstreut, sodass sie wie Sterne funkeln, wenn das Licht sie trifft. Größere Schätze und Schatztruhen werden mit dem Odem des Drachens mit einer Schicht aus Frost überzeugen und sicher hinter klarem Eis aufbewahrt. Die große Stärke des Drachens erlaubt es ihm, leicht auf seinen Wohlstand zuzugreifen, doch schwächere Kreaturen müssten Stunden damit verbringen, das Eis abzutragen oder zu schmelzen, um an den Haupthort des Drachens zu gelangen.

Das perfekte Gedächtnis eines weißen Drachen bedeutet, dass er weiß, wie er jede Münze, jeden Edelstein und jeden magischen Gegenstand in seinem Hort in seinen Besitz gebracht hat, und er verbindet sie alle mit einem bestimmten Sieg. Weiße Drachen sind notorisch schwer zu bestechen, da alle Angebote als Beleidigungen gegen ihre Fähigkeit betrachtet werden, die Kreatur, die das Angebot macht, einfach zu erschlagen und den Schatz an sich zu nehmen.



Uralter Weisser Drache

Gigantischer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 333 (18W20 + 144)
Bewegungsrate 12 m, graben 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe GES +6, KON +14, WEI +7, CHA +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 23
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Eiswandeln. Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden plus 9 (2W8) Kälteschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Kälteodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 72 (16W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Die Behausung eines weissen Drachen

Weiße Drachen hausen in eisigen Höhlen und tiefen unterirdischen Kammern, die weit von der Sonne entfernt sind. Sie ziehen hohe Gebirgstäler vor, die nur fliegend zu erreichen sind, Kavernen an Klippen und labyrinthartige Eishöhlen in Gletschern. Weiße Drachen lieben es, wenn ihre Kavernen sehr hoch sind. Sie fliegen zur Decke und hängen wie Fledermäuse davon herab oder schlängeln sich Gletscherspalten hinab.

Die angeborene Magie eines legendären weißen Drachen macht die Umgebung um seine Behausung noch kälter. Gebirgskavernen werden oft von der Anwesenheit des weißen Drachen eingefroren. Ein weißer Drache kann oft Eindringlinge an der Art erkennen, wie sich der heulende Wind in ihrer Behausung ändert.

Weiße Drachen ruhen auf hohen Eisplateaus und Klippen in ihrer Behausung. Der Boden darunter ist ein tückischer Morast aus Eis und Stein, verborgenen Gruben und rutschigen Abhängen. Während Feinde sich abmühen, zum Drachen zu gelangen, fliegt er einfach von einer hohen Position zur anderen und zerstört sie mit seinem eisigen Odem.

Ausgewachsener Weisser Drache

Riesiger Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 200 (16W12 + 96)
Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe GES +5, KON +11, WEI +6, CHA +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Eiswandeln. Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen. Außerdem kostet ihn Schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Kälteodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 54 (12W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Weisser Drache

Großer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 133 (14W10 + 56)
Bewegungsrate 12 m, graben 6 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (–2)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe GES +3, KON +7, WEI +3, CHA +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Eiswandeln. Der Drache kann sich über Eis bewegen und eisige Oberflächen erklimmen, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 45 (10W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu erzielen; der Drache kann den gleichen Effekt nicht zweimal hintereinander nutzen:

- Gefrorener Nebel füllt eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um ihn, den er sehen kann. Der Nebel breitet sich um Ecken aus, und der Bereich ist stark verschleiert. Alle Kreaturen, die sich im Nebel befinden, wenn er erscheint, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine Kreatur, die ihren Zug im Nebel beendet, erleidet 10 (3W6) Kälteschaden. Ein Wind mit mindestens 30 km pro Stunde löst den Nebel auf. Ansonsten bleibt er bestehen, bis der Drache diese Hortaktion noch einmal verwendet oder bis der Drache stirbt.
- Zackige Eisscherben fallen von der Decke und treffen bis zu drei Kreaturen darunter, die der Drache sehen kann und die nicht weiter als 36 m von ihm entfernt sind. Der Drache führt einen Fernkampfangriffswurf (+7 zum Treffen) gegen jedes Ziel aus. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel 10 (3W6) Stichschaden.
- Der Drache erschafft eine undurchsichtige Mauer aus Eis auf einer festen Oberfläche innerhalb von 36 m, die er sehen kann. Die Mauer kann bis zu 9 m lang, 9 m hoch und 30 cm dick sein. Wenn die Mauer erscheint, werden alle Kreaturen in ihrem Bereich 1,5 m aus dem Bereich der Mauer geschoben. Sie enden auf der Seite der Mauer, die sie möchten. Jeder Abschnitt von 3 m hat RK 5, 30 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuer und Immunität gegen Gift-, Kälte-, Säure- sowie nekrotischen und psychischen Schaden. Die Mauer verschwindet, wenn der Drache diese Hortaktion noch einmal verwendet oder wenn der Drache stirbt.

Weisser Drachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m, graben 4,5 m, fliegen 18 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe GES +2, KON +4, WEI +2, CHA +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (5W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären weißen Drachens befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Eisiger Nebel macht das Land im Umkreis von 9 km um die Behausung des Drachens leicht verschleiert.
- Eisiger Niederschlag fällt innerhalb von 9 km um die Behausung des Drachens, sodass es manchmal zu Schneestürmen kommt, wenn sich der Drache ausruht.
- Eisige Mauern blockieren Bereiche in der Behausung des Drachens. Jede Mauer ist 15 cm dick und hat RK 5, 15 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuer und Immunität gegen Gift-, Kälte-, Säure- sowie nekrotischen und psychischen Schaden.

Wenn sich der Drache durch eine solche Mauer bewegen will, kann er dies tun, ohne abzubremsen. Der Teil der Mauer, durch den sich der Drache bewegt, wird allerdings zerstört.

Wenn der Drache stirbt, lösen sich Nebel und Niederschlag innerhalb eines Tages auf. Die Eismauern schmelzen innerhalb von 1W10 Tagen.

Metallische Drachen

Metallische Drachen wollen bewahren und beschützen. Sie sehen sich als ein mächtiges Volk unter den zahlreichen Völkern, die einen Platz in der Welt haben.

Edle Neugier. Metallische Drachen begehren Schätze, so wie es ihre bösen chromatischen Vettern tun, doch sind sie bei ihrem Streben nach Wohlstand nicht so sehr von Gier dominiert. Stattdessen verspüren metallische Drachen den Drang, nachzuforschen und zu sammeln. Sie nehmen Relikte, auf die niemand Anspruch erhebt, und bewahren sie in ihren Behausungen auf.

Die Schatzkammer eines metallischen Drachens ist voll von Gegenständen, die seine Persönlichkeit widerspiegeln, seine Geschichte erzählen und seine Erinnerungen bewahren. Metallische Drachen wollen auch andere Kreaturen vor gefährlicher Magie beschützen. Aus diesem Grund verstauen sie manchmal mächtige magische Gegenstände und böse Artefakte in ihrem Hort. Es ist möglich, einen metallischen Drachen zu überzeugen, einen Gegenstand aus seinem Hort abzugeben, wenn dies dem höheren Wohl dient. Allerdings ist der Bedarf nach dem Gegenstand oder der Anspruch, den andere Kreaturen auf ihn erheben, aus dem Blickwinkel des Drachens oft unklar. Ein metallischer Drache muss bestochen oder anderweitig überzeugt werden, sich von dem Gegenstand zu trennen.

Einzelgängerische Gestaltwandler. Irgendwann in ihrem Leben erhalten metallische Drachen die Fähigkeit, die Gestalt von Humanoiden und Tieren anzunehmen. Wenn ein Drache lernt, sich selbst zu verkleiden, mischt er sich gelegentlich unter andere Kulturen. Einige Drachen sind zu scheu oder paranoid, um sich von ihrer Behausung oder ihrem Schatzhort zu entfernen, doch ältere Drachen lieben es, in menschlicher Gestalt durch Städte zu wandern, die örtliche Kultur und Küche zu genießen und sich zu amüsieren, indem sie beobachten, wie die kleineren Völkern leben.

Einige metallische Drachen ziehen es vor, so weit von der Zivilisation wie möglich weg zu bleiben, um keine Feinde anzulocken. Das bedeutet, dass sie oft den Anschluss an aktuelle Geschehnisse verlieren.

Die Beständigkeit der Erinnerungen. Metallische Drachen haben ein langes Gedächtnis, und sie bilden sich ihre Meinung über andere Humanoide basierend auf ihrem vorherigen Kontakt mit verwandten Humanoiden. Gute Drachen können menschliche Abstammung nach dem Geruch erkennen. Sie schnüffeln an jeder Person, die sie treffen, und erinnern sich an deren Verwandte, mit denen sie im Lauf der Jahre Kontakt hatten. Ein Golddrache wird vielleicht niemals Verrat von

einem gerissenen Bösewicht erwarten, weil er davon ausgeht, dass der Bösewicht genauso gutherzig und tugendhaft ist wie seine Großmutter. Andererseits verabscheut der Drache vielleicht einen edlen Paladin, weil sein Ahn vor drei Jahrhunderten eine Silberstatue aus seinem Hort gestohlen hat.

König der Guten Drachen. Die Hauptgottheit der metallischen Drachen ist Bahamut, der Platindrache. Er lebt in den Sieben Himmeln von Berg Celestia, doch streift er oft durch die Materielle Ebene, magisch verkleidet als ehrwürdiger Mann in bäuerlicher Gewandung. In dieser Gestalt wird er normalerweise von sieben goldenen Kanarienvögeln begleitet — tatsächlich sieben goldene Drachen, die er verwandelt hat.

Bahamut mischt sich selten in die Angelegenheiten sterblicher Kreaturen ein, doch macht er Ausnahmen, um die Machenschaften von Tiamat, der Drachenkönigin, und ihrer bösen Brut zu vereiteln. Gute Kleriker und Paladine verehren manchmal Bahamut für seine Hingabe an Gerechtigkeit und Schutz. Als niederer Gott hat er die Fähigkeit, göttliche Zaubersprüche zu verleihen.

Messingdrache

Messingdrachen sind die geselligsten der wahren Drachen. Sie sehen sich nach Gesprächen, Sonnenlicht und trockenem, heißen Klima. Der Kopf eines Messingdrachen ist durch die breite schützende Platte definiert, die von seiner Stirn ausgeht, und durch die Stacheln, die aus seinem Kinn ragen. Ein Nackenschild läuft seinen Hals entlang, und seine sich verjüngenden Schwingen reichen bis zu seinem Schwanz. Ein Messingnestling hat stumpfe, braunfleckige Schuppen. Im Alter beginnen die Schuppen des Drachen zu glänzen, bis sie einen warmen, polierten Glanz angenommen haben.

Die Schwingen und der Nackenschild sind am Rand fleckig grün und werden im Alter dunkler. Wenn ein Messingdrache älter wird, verschwinden seine Pupillen, bis seine Augen aussehen wie Kugeln aus geschmolzenem Metall.

Dreist geschwätzig. Messingdrachen unterhalten sich im Laufe ihres langen Lebens mit tausenden von Kreaturen. Dabei sammeln sie nützliche Informationen, die sie im Austausch für Schätze gerne teilen. Wenn eine intelligente Kreatur versucht, die Präsenz eines Messingdrachen zu verlassen, ohne vorher einen Plausch zu halten, dann folgt der Drache ihr. Wenn die Kreatur versucht, durch Magie oder Gewalt zu entkommen, reagiert der Drache vielleicht beleidigt und verwendet sein Schlafgas, um die Kreatur kampfunfähig zu machen. Wenn sie erwacht, wird die Kreatur von riesigen Klauen auf den Boden gedrückt oder ist bis zum Hals in Sand begraben, während der Drache seinen Durst nach einem Gespräch stillt.

Messingdrachen vertrauen Kreaturen, die sich scheinbar genauso gerne unterhalten wie sie, aber sie sind schlau genug, um zu bemerken, dass sie manipuliert werden. Wenn das passiert, reagiert der Drache oft entsprechend und betrachtet die gegenseitigen Beeinflussungsversuche als Spiel.

Wertvolle Schätze. Messingdrachen begehren magische Gegenstände, die es ihnen erlauben, sich mit interessanten Persönlichkeiten zu unterhalten. Eine intelligente, telepathische Waffe oder eine magische Lampe mit einem gebundenen Djinn gehören zu den größten Schätzen, die ein Messingdrache besitzen kann. Messingdrachen verbergen ihren Hort unter Haufen aus Sand oder an geheimen Orten, die weit von ihrer Behausung entfernt sind. Sie haben keine Schwierigkeiten daran, sich zu erinnern, wo ihre Schätze begraben sind, und brauchen daher keine Karten. Abenteurer und Wanderer sollten vorsichtig sein, wenn sie auf eine Truhe stoßen, die in einer Oase verborgen ist oder wenn sie eine Schatzkammer in einer halb begrabenen Wüstenruine finden, denn diese könnten zum Hort eines Messingdrachen gehören.

Die Behausung eines Messingdrachen

Die Wüstenbehausung eines Messingdrachen ist normalerweise eine Ruine, eine tiefe Schlucht oder ein Höhlennetzwerk mit Deckenlöchern, durch das Sonnenlicht fällt.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu verursachen:

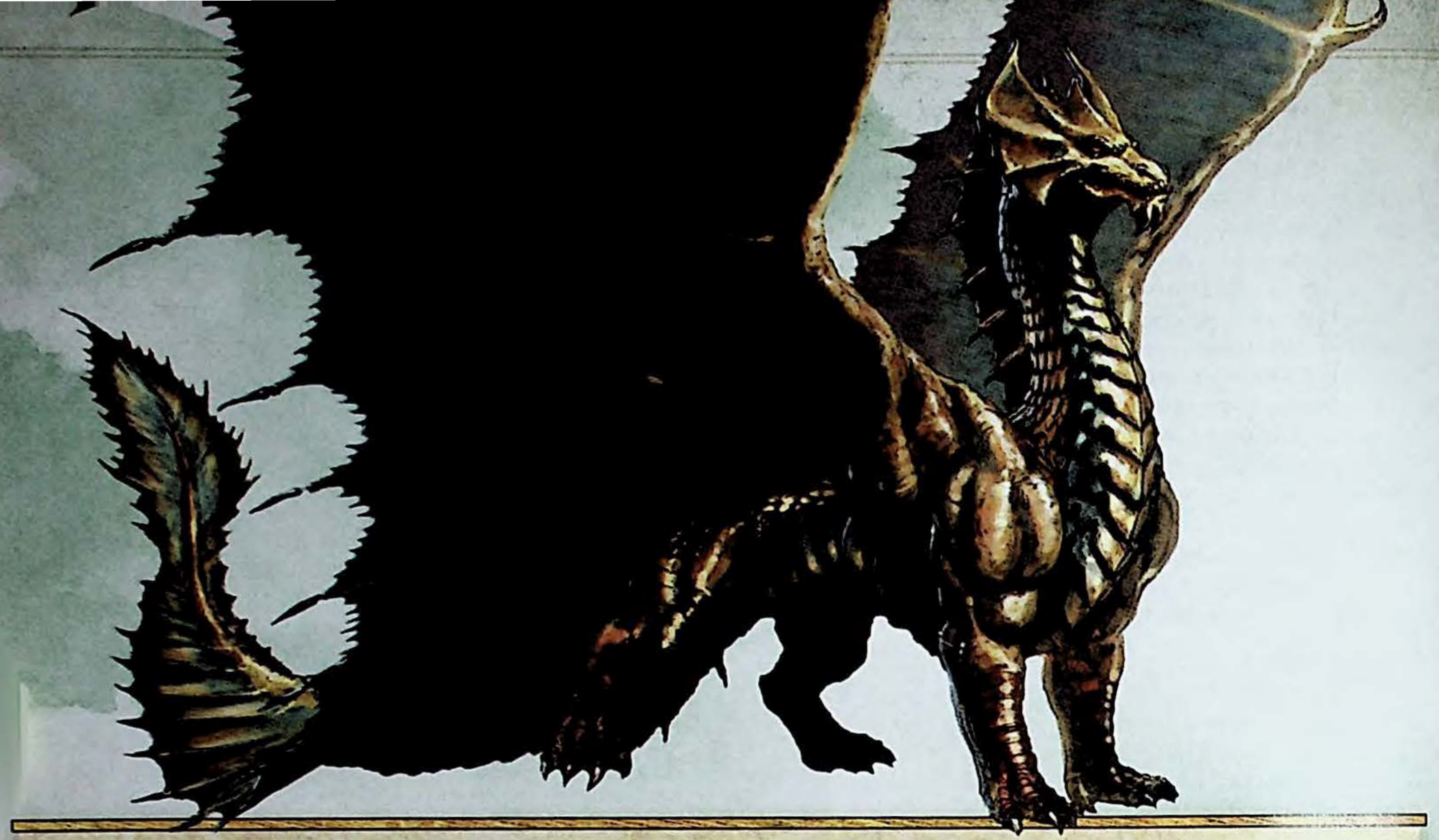
- Ein starker Wind weht um den Drachen herum. Alle Kreaturen im Umkreis von 18 m um den Drachen müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 4,5 m vom Drachen weggeschoben zu werden und den Zustand liegend zu erhalten. Gase und Dämpfe werden vom Wind zerstreut, und ungeschützte Flammen gehen aus. Geschütze Flammen, wie Laternen, haben eine Chance von 50 %, zu erlöschen.
- Eine Wolke aus Sand füllt eine Sphäre mit einem Radius von 6 m, zentriert um einen Punkt nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um ihn, den er sehen kann. Die Wolke breitet sich um Ecken aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht für 1 Minute blind zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären Messingdrachens befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Fährten erscheinen innerhalb von 9 km um die Behausung im Sand. Die Fährten führen immer an sichere Zufluchten oder verborgene Wasserquellen, führen aber auch von den Orten weg, von denen der Drache nicht will, dass sie gestört werden.
- Trugbilder von großen oder kleineren Monstern suchen die Wüste im Umkreis von 1,5 km um die Behausung des Drachens heim. Diese Illusionen bewegen sich und erscheinen real, doch können sie keinen Schaden zufügen. Eine Kreatur, die ein Trugbild aus der Entfernung untersucht, kann feststellen, dass es eine Illusion ist, wenn ihr ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 gelingt. Jede körperliche Interaktion mit einem Trugbild offenbart es als Illusion, weil Gegenstände es einfach durchdringen.
- Wenn eine Kreatur mit Intelligenz 3 oder höher sich innerhalb von 9 m um eine Wasserquelle innerhalb von 1,5 km um die Behausung bewegt, wird sich der Drache der Anwesenheit und Position der Kreatur bewusst.

Wenn der Drache stirbt, schwinden die Fährten innerhalb von 1W10 Tagen, aber anderen Effekte schwinden sofort.



Uralter Messingdrache

Gigantischer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 297 (17W20 + 119)
Bewegungsrate 12 m, graben 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +6, KON +13, WEI +8, CHA +10
Fertigkeiten Geschichte +9, Heimlichkeit +6, Überzeugen +10, Wahrnehmung +14
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 24
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 3 m Breite Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 56 (16W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schlafodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge Schlafgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht für 10 Minuten Bewusstlos zu werden. Dieser Effekt endet für eine Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion aufwendet, um sie zu wecken.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.



Ausgewachsener Messingdrache

Riesiger Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 172 (15W12 + 75)
Bewegungsrate 12 m, graben 9 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +5, KON +10, WEI +6, CHA +8
Fertigkeiten Geschichte +7, Heimlichkeit +5, Überzeugen +8, Wahrnehmung +11
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 1,5 m Breite Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 45 (16W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schlafodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge Schlafgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht für 10 Minuten bewusstlos zu werden.

Dieser Effekt endet für eine Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion aufwendet, um sie zu wecken.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Messingdrache

Großer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 110 (13W10 + 39)
Bewegungsrate 12 mM, graben 6 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +3, KON +6, WEI +3, CHA +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 12 m Länge und 1,5 m Breite Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 42 (12W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schlafodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Schlafgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 5 Minuten bewusstlos zu werden. Dieser Effekt endet für eine Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion aufwendet, um sie zu wecken.

Bronzedrachen

Bronzedrachen sind Küstenbewohner, die sich vor allem von Wasserpflanzen und Fischen ernähren. Sie nehmen die Gestalt freundlicher Tiere an, um andere interessante Kreaturen zu beobachten. Sie sind auch von Kriegen fasziniert und schließen sich eifrig Armeen an, die für eine gerechte Sache kämpfen.

Ein gerippter, gerillter Kamm definiert die Kopfform des Bronzedrachens. Gekrümmte Hörner gehen von dem Kamm aus und ähneln den Stacheln auf seinem Unterkiefer und Kinn. Der Bronzedrache hat Schwimmhäute an den Füßen und glatte Schuppen, was beim Schwimmen hilft. Die Schuppen eines Bronzenestlings sind gelb und leicht grünlich verfärbt; wenn der Drache älter wird, verdunkelt sich die Farbe, bis sie einen dunklen, intensiven Bronzeton angenommen hat. Die Pupillen in den Augen eines Bronzedrachen schwinden mit dem Alter, bis sie aussehen wie leuchtende grüne Kugeln.

Drachen der Küste. Bronzedrachen lieben es, Schiffe zu beobachten, die in der Nähe ihrer Behausung die Küste entlang reisen. Manchmal nehmen sie die Gestalt von Delphinen oder Möwen an, um diese Schiffe und ihre Besatzungen aus der Nähe anschauen zu können. Ein wagemutiger Bronzedrache schleicht sich vielleicht sogar als Vogel oder Ratte an Bord, um im Frachtraum nach Schätzen zu suchen. Wenn der Drache etwas findet, das eine würdige Ergänzung für seinen Hort wäre, dann feilscht er mit dem Schiffskapitän um den Gegenstand.

Kriegsmaschinen. Bronzedrachen widersetzen sich aktiv Tyrannei, und viele Bronzedrachen wollen ihre Kampfkraft testen, indem sie ihre Stärke und Größe nutzen. Wenn ein Konflikt in der Nähe ihrer Behausung ausbricht, finden Bronzedrachen heraus, was der Auslöser ist, und bieten dann der Seite, die für die gute Sache kämpft, ihre Dienste an. Wenn sich ein Bronzedrache einer Sache verschrieben hat, bleibt er ein wackerer Verbündeter.

Gut organisierter Reichtum. Bronzedrachen plündern versunkene Schiffe und sammeln bunte Korallen und Perlen in den Riffen und auf dem Meeresboden in der Nähe ihrer Behausung. Wenn ein Bronzedrache schwört, einer Armee beim Krieg gegen einen Tyrannen zu helfen, verlangt er eine symbolische Bezahlung. Wenn eine solche Forderung die Mittel des Verbündeten übersteigt, ist er vielleicht auch mit einer Sammlung alter Bücher über Militärgeschichte oder einem zeremoniellen Gegenstand zufrieden, der das Bündnis im Gedächtnis hält. Ein Bronzedrachen wird auch alle Schätze des Feindes für sich beanspruchen, wenn er der Meinung ist, dass sie unter seinem Schutz besser aufbewahrt wären.

Die Behausung eines Bronzedrachen

Bronzedrachen hausen in Höhlen an der Küste. Sie könnten versunkene Schiffe bergen, sie in ihrer Behausung wieder aufbauen und als Schatzkammer oder Nest für ihre Eier nutzen.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu verursachen:

- Der Drache erschafft Nebel, als hätte er den Zauber *Nebelwolke* gewirkt. Der Nebel hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an.
- Ein Donnerschlag geht von einem Punkt innerhalb von 36 m aus, den der Drache sehen kann. Alle Kreaturen in einem Radius von 6 m um diesen Punkt müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 5 (1W10) Schallschaden zu erleiden und bis zum Ende ihres nächsten Zuges taub zu werden.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären Bronzedrachen befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Einmal pro Tag kann der Drache das Wetter in einem Radius von 9 km zentriert um seine Behausung beeinflussen. Der Drache muss nicht im Freien sein, ansonsten ist der Effekt identisch zum Zauber *Wetter kontrollieren*.
- Unterwasserpflanzen innerhalb von 9 km um die Behausung des Drachen nehmen strahlend bunte Farben an.
- In der Behausung kann der Drache illusionäre Geräusche festlegen, wie leise Musik oder seltsame Echos, die in verschiedenen Teilen der Behausung gehört werden können.

Wenn der Drache stirbt, wird das Wetter wie im Zauber beschrieben, wieder normal. Die anderen Effekte schwinden innerhalb von 1W10 Tagen.

Messingdrachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 16 (13W8 + 3)
Bewegungsrate 9 m, graben 4,5 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe GES +2, KON +3, WEI +2, CHA +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 6 m Länge und 1,5 m Breite Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 14 (4W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schlafodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Schlafgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden. Dieser Effekt endet für eine Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion aufwendet, um sie zu wecken.



Uralter Bronzedrache

Gigantischer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 444 (24W20 + 192)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Rettungswürfe GES +7, KON +15, WEI +10, CHA +12
Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +17
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 27
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 22 (41.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +16 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W10 + 9) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (1W6 + 9) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +16 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W8 + 9) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Blitzodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 36 m Länge und 3 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 88 (16W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Abstoßungsodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Energie aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 18 m vom Drachen weggestoßen.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 schaffen, um nicht 16 (2W6 + 9) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Ausgewachsener Bronzedrache

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 212 (17W12 + 102)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +5, KON +11, WEI +7, CHA +9
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +12
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10 + 7) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (1W6 + 7) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +12 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8 + 7) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Blitzodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 1,5 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 66 (12W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Abstoßungsodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Energie aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 18 m vom Drachen weggestoßen.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 schaffen, um nicht 14 (2W6 + 7) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Bronzedrache

Großer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 142 (15W10 + 60)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +3, KON +7, WEI +4, CHA +6
Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +7
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (1W6 + 5) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Blitzodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 18 m Länge und 1,5 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 55 (10W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Abstoßungsodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Energie aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 12 m vom Drachen weggestoßen.

Kupferdrache

Kupferdrachen sind unverbesserliche Witzbolde, Geschichtenerzähler und Rätselfreunde. Trotz ihres geselligen und sogar gelassenen Wesens haben sie eine gierige, geizige Ader und können sehr gefährlich werden, wenn ihr Hort bedroht wird.

Ein Kupferdrache hat Stirnplatten, die über seine Augen ragen und nach hinten zu den langen Hörnern reichen, die als Reihe überlappender Segmente wachsen. Seine nach hinten gekrümmten Wangenerhöhungen und Kieferkrägen geben ihm ein nachdenkliches Aussehen. Bei der Geburt sind die Schuppen eines Kupferdrachen rötlich braun mit einer metallischen Tönung. Wenn der Drache älter wird, werden die Schuppen mehr kupferfarben, später im hohen Alter leicht grünlich. Die Pupillen eines Kupferdrachen schwinden mit dem Alter, und die Augen der ältesten Kupferdrachen erinnern an leuchtende Kugeln aus Türkis.

Gute Gastgeber. Kupferdrachen schätzen geistreiche Gespräche, gute Witze, humorvolle Geschichten und Rätsel. Kreaturen, die nicht über ihre Witze lachen und humorlos auf ihre Streiche reagieren, gehen Kupferdrachen auf die Nerven. Kupferdrachen haben eine besondere Vorliebe für Barden. Drachen könnten einen Teil ihrer Behausung als temporäre Wohnstätte für einen Barden einrichten, der bereit ist, ihn mit Geschichten, Rätseln und Musik zu unterhalten. Für einen Kupferdrachen ist derlei Gesellschaft ein kostbarer Schatz.

Neugierig und schlau. Wenn ein Kupferdrache seinen Hort aufbaut, bevorzugt er Schätze aus der Erde. Metalle und Edelsteine sind diesen Kreaturen besonders viel wert. Ein Kupferdrache ist vorsichtig, wenn es darum geht, seine Besitztümer zu zeigen. Wenn er weiß, dass andere Kreaturen einen bestimmten Gegenstand aus seinem Hort suchen, wird er nicht zugeben, dass er diesen Gegenstand besitzt. Stattdessen schickt er neugierige Schatzsucher vielleicht auf eine Schnitzeljagd, auf der sie den Gegenstand suchen, während er sie aus der Entfernung amüsiert beobachtet.

Die Behausung eines Kupferdrachen

Kupferdrachen hausen im trockenen Hochland und auf Hügeln, wo sie ihre Behausungen in schmalen Höhlen errichten. Falsche Wände in der Behausung verbergen geheime Vorkammern, wo der Drache wertvolle Erze, Kunstgegenstände und andere Kuriositäten aufbewahrt, die er im Lauf seines Lebens gesammelt hat. Wertlose Gegenstände werden in offenen Höhlen zur Schau gestellt, um Schatzsucher anzulocken und davon abzulenken, wo die wahren Schätze verborgen sind.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu verursachen:

- Der Drache wählt einen Punkt auf dem Boden innerhalb von 36 m, den er sehen kann. Steinspitzen wuchern in einem Radius von 6 m um diesen Punkt aus dem Boden. Der Effekt ist ansonsten identisch zum Zauber *Dornenwachstum* und bleibt bestehen, bis der Drache diese Hortaktion noch einmal verwendet oder bis der Drache stirbt.
- Der Drache wählt einen Bereich auf dem Boden innerhalb von 36 m, den er sehen kann. Der Bereich hat die Größe eines Quadrates mit 3 m Seitenlänge. Der Boden in diesem Bereich verwandelt sich in 1,5 m tiefen Schlamm. Alle Kreaturen, die sich in diesem Bereich auf dem Boden aufhalten, wenn der Schlamm erscheint, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht zu versinken und festgesetzt zu werden. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 15 zu machen, um sich oder eine andere festgesetzte Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien. Sich im Schlamm 30 cm zu bewegen, verbraucht 60 cm Bewegungsrate. Bei Initiative 20 der nächsten Runde härtet der Schlamm aus, und der Stärke-SG, um sich zu befreien, steigt auf 20.



Bronzedrachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +2, KON +4, WEI +2, CHA +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Blitz
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Blitzodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 12 m Länge und 1,5 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 16 (3W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Abstoßungsodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Energie aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur 9 m vom Drachen weggestoßen.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären Kupferdrachens befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Magische Abbilder des lächelnden Gesichts des Drachen scheinen in steinernes Gelände und Gegenstände innerhalb von 9 km um die Behausung des Drachen graviert zu sein.



Uralter Kupferdrache

Gigantischer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 350 (20W20 + 140)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +8, KON +14, WEI +10, CHA +11
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschen +11, Wahrnehmung +17
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 27
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +15 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +15 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +15 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Säureodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 3 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 63 (14W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verlangsamender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine Reaktionen verwenden, ihre Bewegungsrate wird halbiert, und sie kann nicht mehr als eine Aktion in ihrem Zug durchführen. Außerdem kann die Kreatur in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Diese Auswirkungen halten für 1 Minute an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt auch wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

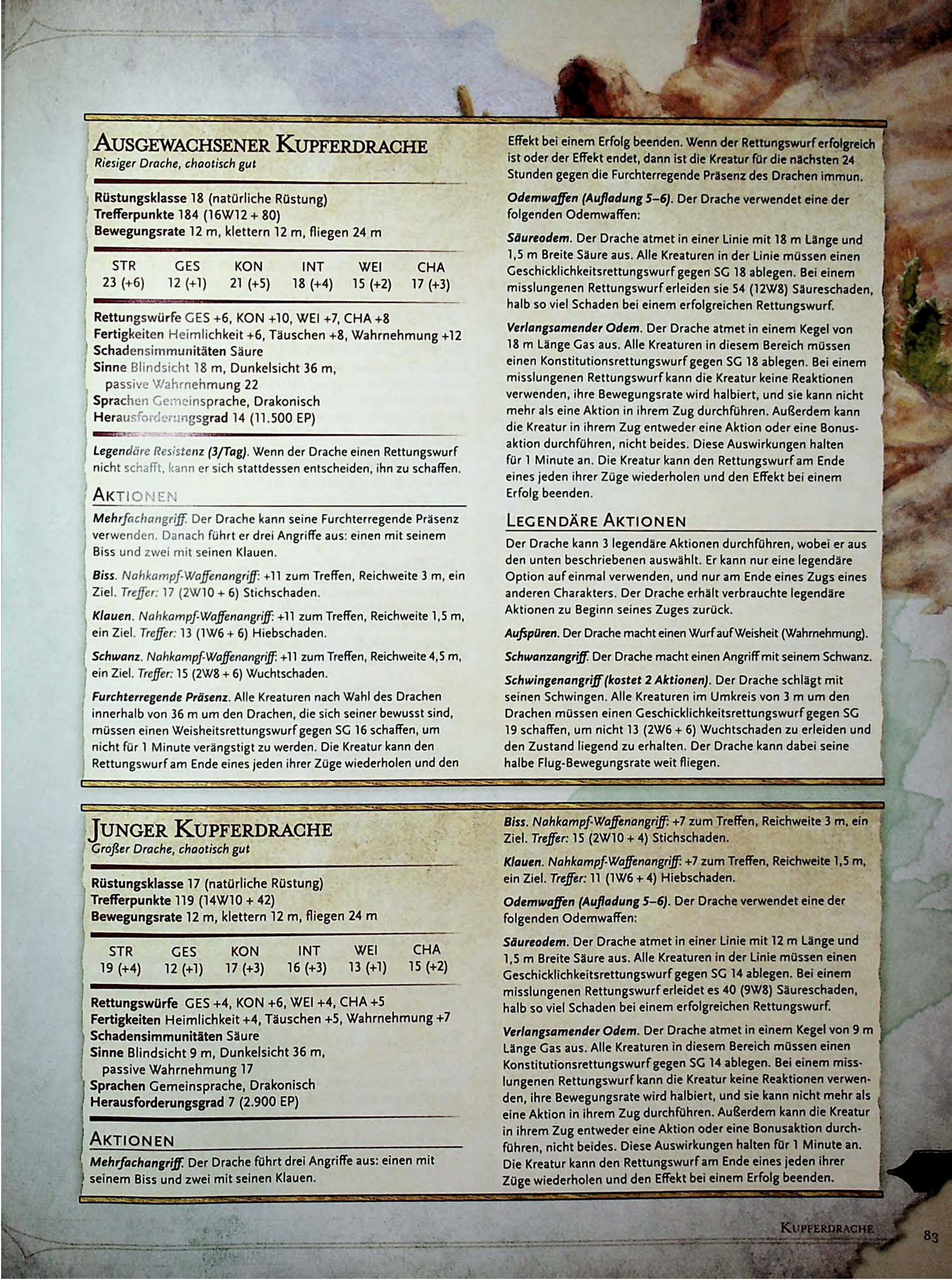
Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.



Ausgewachsener Kupferdrache

Riesiger Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 184 (16W12 + 80)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +6, KON +10, WEI +7, CHA +8
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Täuschen +8, Wahrnehmung +12
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Säureodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 18 m Länge und 1,5 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 54 (12W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verlangsamender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine Reaktionen verwenden, ihre Bewegungsrate wird halbiert, und sie kann nicht mehr als eine Aktion in ihrem Zug durchführen. Außerdem kann die Kreatur in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Diese Auswirkungen halten für 1 Minute an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Junger Kupferdrache

Großer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 119 (14W10 + 42)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +4, KON +6, WEI +4, CHA +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Säureodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 12 m Länge und 1,5 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 40 (9W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verlangsamender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine Reaktionen verwenden, ihre Bewegungsrate wird halbiert, und sie kann nicht mehr als eine Aktion in ihrem Zug durchführen. Außerdem kann die Kreatur in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Diese Auswirkungen halten für 1 Minute an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

- Winzige Tiere, wie Nagetiere und Vögel, die normalerweise nicht sprechen können, erhalten die Fähigkeit, im Umkreis von 1,5 km um die Behausung des Drachen Drakonisch zu sprechen und zu verstehen. Die Kreaturen sprechen gut von dem Drachen, können aber nicht sagen, wo er sich befindet.
- Intelligente Kreaturen im Umkreis von 1,5 km um die Behausung des Drachen neigen zu Kicheranfällen. Alles, was ernst ist, scheint plötzlich amüsant zu sein.

Wenn der Drache stirbt, verschwinden die Gravierungen innerhalb von 1W10 Tagen. Die anderen Effekte hören sofort auf.

Golddrache

Golddrachen sind die mächtigsten und majestätischsten der metallischen Drachen und hingebungsvolle Feinde des Bösen. Ein Golddrache hat ein weises Gesicht, das mit flexiblen Stacheln verziert ist, die an Schnurrhaare erinnern. Seine Hörner sind von seiner Nase und Stirn nach hinten gekrümmt, ähnlich wie die beiden Halsplatten, die seinen langen Hals verzieren. Die segelartigen Schwingen eines goldenen Drachen beginnen an den Schultern und reichen bis zu seiner Schwanzspitze herab, sodass er mit einer einzigartig wellenartigen Bewegung fliegt, als würde er durch die Luft schwimmen. Ein Golddrachen-Nestling hat dunkelgelbe Schuppen mit metallischen Flecken. Diese Flecken werden größer, wenn der Drache älter wird. Wenn der Drache ein hohes Alter erreicht, verschwinden die Pupillen, bis die Augen aussehen wie Tümpel aus geschmolzenem Gold.

Verschlinger des Reichtums. Golddrachen können so gut wie alles essen, aber ihre liebste Ernährung besteht aus Perlen und Edelsteinen. Glücklicherweise muss ein Golddrache sich mit diesen Reichtümern nicht den Bauch vollschlagen, um zufrieden zu sein. Geschenke von Schätzen, die er verzehren kann, werden von einem Golddrachen sehr geschätzt, solange es sich nicht um Bestechungen handelt.

Reservierte Gestaltwandler. Golddrachen werden von anderen metallischen Drachen für ihre Weisheit und Gerechtigkeit respektiert, aber sie sind die reserviertesten und grimmigsten der guten Drachen. Sie schätzen ihre Privatsphäre so sehr, dass sie sich selten mit anderen Drachen abgeben, mit Ausnahme ihrer Partner und Nachkommen.

Ältere Golddrachen können die Gestalt von Tieren und Humanoiden annehmen. Selten wird ein so verkleideter Golddrache seine wahre Form offenbaren. Er könnte regelmäßig in Gestalt eines wandernden Händlers eine Stadt besuchen, um Gerüchte aufzuschnappen, ehrliche Geschäfte aufzusuchen und auf unsichtbare Weise eine helfende Hand zu leihen. In der Gestalt eines Tieres könnte sich der Drache mit einem verirrten Kind, einem wandernden Spielmann oder einem Wirt anfreunden und tage- oder wochenlang Gesellschaft leisten.

Meister des Horts. Golddrachen halten ihre Horte streng geheim in einem gut verteidigten Gewölbe in seiner Behausung. Magische Schutzzeichen an dem Gewölbe machen es so gut wie unmöglich, Schätze zu entfernen, ohne dass der Drache es bemerkt.

Die Behausung eines Golddrachen

Golddrachen errichten ihre Behausung an abgelegenen Orten, wo sie tun können, was sie wollen, ohne Verdacht zu erwecken. Die meisten leben in der Nähe idyllischer Seen und nebelverhangener Inseln, in Höhlenkomplexen tief hinter funkelnden Wasserfällen oder uralten Ruinen.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt der Drache eine Hortaktion aus, um einen der folgenden Effekte zu erzielen; der Drache kann den gleichen Effekt nicht zweimal hintereinander nutzen:

- Der Drache blickt auf die Zukunft, sodass er bis Initiative 20 der nächsten Runde einen Vorteil auf Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe erhält.
- Eine Kreatur innerhalb von 36 m, die der Drache sehen kann, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht auf eine Traumebene verbannt zu werden, eine andere Existenzebene, die der Drache erträumt hat. Um zu entkommen, muss die Kreatur ihre Aktion verwenden, um einen vergleichenden Charismawurf gegen den Drachen abzulegen. Wenn die Kreatur gewinnt, entkommt sie. Ansonsten endet der Effekt bei Initiative 20 der nächsten Runde. Wenn der Effekt endet, erscheint die Kreatur in dem Bereich, den sie verlassen hatte, oder im nächsten freien Bereich, sollte dieser besetzt sein.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären Golddrachens befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Wenn eine Kreatur, die eine Sprache versteht, innerhalb von 9 km schläft oder in einen Zustand der Trance oder Tagträumerei wechselt, kann der Drache telepathischen Kontakt mit der Kreatur aufbauen und mit ihr in ihren

Kupferdrachennestling

Mittelgroßer Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe GES +3, KON +3, WEI +2, CHA +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Säure
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Säureodem. Der Drache atmet in einer Linie mit 6 m Länge und 1,5 m Breite Säure aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 18 (4W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Verlangsamender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur keine Reaktionen verwenden, ihre Bewegungsrate wird halbiert, und sie kann nicht mehr als eine Aktion in ihrem Zug durchführen. Außerdem kann die Kreatur in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, nicht beides. Diese Auswirkungen halten für 1 Minute an. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Uralter Golddrache

Gigantischer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 546 (28W20 + 252)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Rettungswürfe GES +9, KON +16, WEI +10, CHA +16
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Überzeugen +16, Wahrnehmung +17
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 27
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10 + 10) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (1W6 + 10) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8 + 10) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 24 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 71 (26W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwächender Atem. Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 24 schaffen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil bei allen auf Stärke basierenden Angriffswürfen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen zu haben. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet). In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.



Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

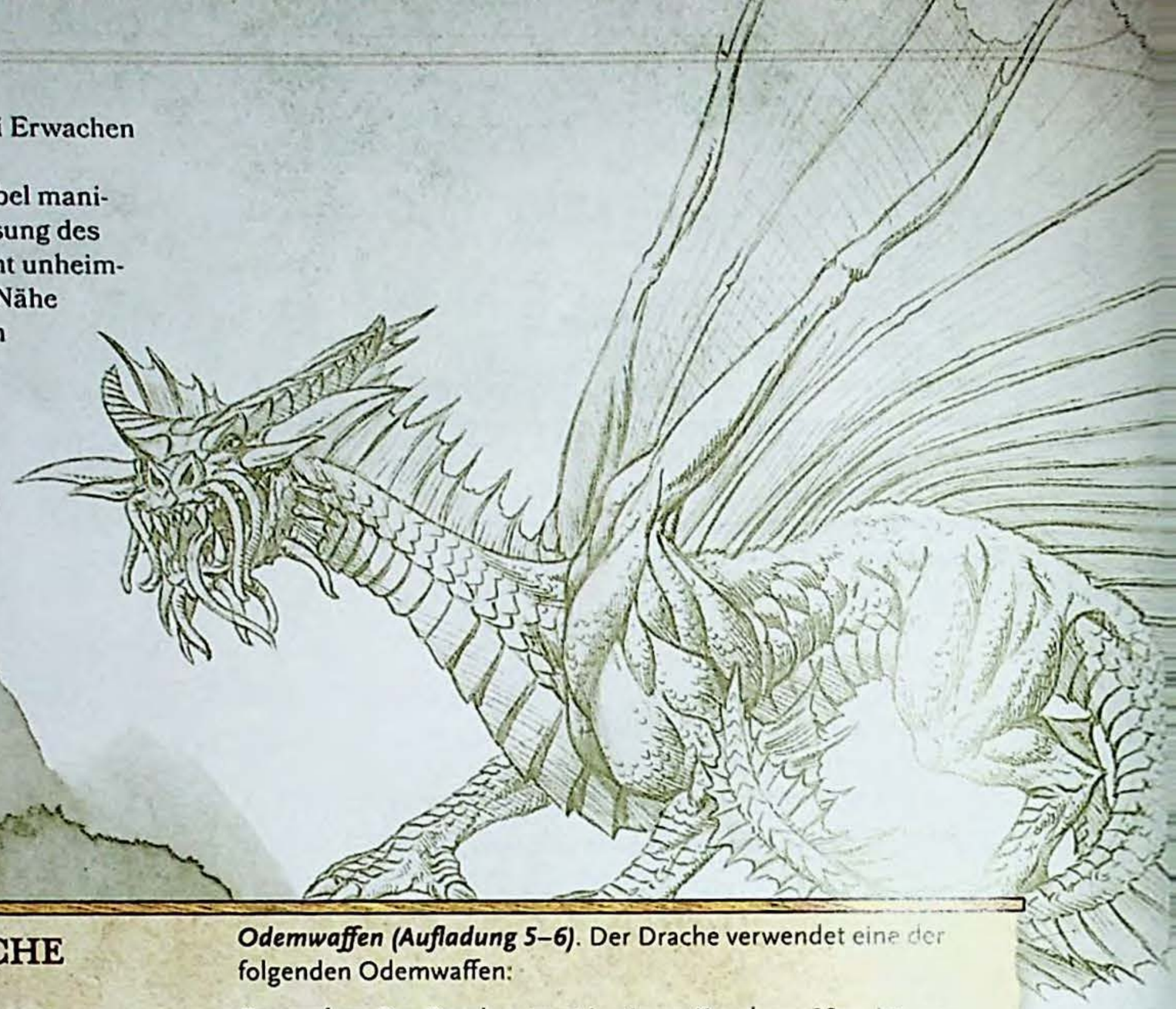
Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 25 schaffen, um nicht 17 (2W6 + 10) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Träumen sprechen. Die Kreatur erinnert sich bei Erwachen an das Gespräch mit dem Drachen.

- Bänke aus wunderschönem, schimmerndem Nebel manifestieren sich innerhalb von 9 km um die Behausung des Drachen. Der Nebel verschleiert nichts. Er nimmt unheimliche Gestalten an, wenn böse Kreaturen in der Nähe des Drachen oder anderer nicht böser Kreaturen im Nebel sind, und warnt solche Kreaturen so vor Gefahren.
- Juwelen und Perlen in einem Umkreis von 1,5 km um die Behausung des Drachens funkeln und glitzern und geben in einem Radius von 1,5 m schwaches Licht ab.

Wenn der Drache stirbt, enden diese Effekte sofort.



Ausgewachsener Golddrache

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 256 (19W12 + 133)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Rettungswürfe GES +8, KON +13, WEI +8, CHA +13
Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Überzeugen +13, Wahrnehmung +14
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 24
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +14 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 66 (12W10) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwächender Atem. Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil bei allen auf Stärke basierenden Angriffswürfen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen zu haben. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

Silberdrache

Silberdrachen sind die freundlichsten und sozialsten der metallischen Drachen. Sie unterstützen voller Freude alle guten Kreaturen, die in Not sind. Ein Silberdrache funkelt, als wäre er aus purem Metall geschmiedet. Sein Gesicht hat durch seine hohen Augen und dramatischen bartartigen Kinnstacheln etwas Edles an sich. Ein stacheliger Kamm erhebt sich hoch über seinem Kinn und führt entlang seines Nackens bis zur Schwanzspitze. Die Schuppen eines Silberdrachennestlings sind blaugrau mit silbernen Markierungen. Wenn der Drache älter wird, wird seine Farbe zunehmend heller, bis die einzelnen Schuppen kaum mehr zu erkennen sind. Wenn ein Silberdrache älter wird, verschwinden seine Pupillen, bis seine Augen aussehen wie Kugeln aus Quecksilber.

Drachen der Tugend. Silberdrachen glauben, dass man gute Taten vollführen muss, um ein moralisches Leben zu führen. Sie wollen sicherstellen, dass ihre Taten anderen denkenden Wesen keinen unverdienten Schaden zufügen. Sie sehen es nicht als ihre Aufgabe, das Böse auszumerzen, wie es Gold- und Bronzedrachen tun, aber sie stellen sich voller Freude gegen Kreaturen, die böse Taten vollführen oder den Unschuldigen schaden.

Freunde der kleinen Völker. Silberdrachen genießen die Gesellschaft anderer Silberdrachen. Ihre einzigen Freundschaften außerhalb ihrer eigenen Art finden sie in der Gesellschaft von Humanoiden, und viele Silberdrachen verbringen nicht weniger Zeit in ihrer humanoiden Gestalt als in ihrer Drachengestalt. Ein Silberdrache nimmt eine gütige humanoide Persönlichkeit als freundlicher alter Weiser oder jüngerer Wanderer an, und verfügt oft über sterbliche Gefährten, mit denen er starke Freundschaften aufbaut.

Silberdrachen müssen ihr Leben als Humanoider regelmäßig verlassen und ihre wahre Gestalt annehmen, um sich zu paaren und Kinder aufzuziehen, oder sich um ihren Hort und persönliche Angelegenheiten zu kümmern. Weil viele den Überblick über die Zeit verlieren, wenn sie weg sind, kehren sie manchmal zurück und müssen feststellen, dass ihre Gefährten alt geworden und gestorben sind. Silberdrachen freunden sich somit oft mit mehreren Generationen von Humanoiden in einer Familie an.

Respekt für die Menschheit. Silberdrachen freunden sich mit Humanoiden aller Völker an, aber kurzlebige Völker wie Menschen erwecken ihr Interesse, wie es die langlebigeren Elfen und Zwerge nicht können. Menschen haben einen Antrieb und eine Lebenslust, die Silberdrachen faszinierend finden.

Geschichte sammeln. Silberdrachen lieben es, Relikte aus der Geschichte von Humanoiden zu besitzen. Dazu gehören die großen Haufen von Münzen, die sie haben wollen, die von aktuellen und gefallenen Imperien der Humanoiden geprägt wurden, sowie Kunstgegenstände und edler Schmuck, der von zahlreichen Völkern erschaffen worden ist. Andere Schätze, die man

Junger Golddrache

Großer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 178 (17W10 + 85)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Rettungswürfe GES +6, KON +9, WEI +5, CHA +9
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5, Überzeugen +9, Wahrnehmung +9
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 55 (10W10) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwächender Atem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil bei allen auf Stärke basierenden Angriffswürfen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen zu haben. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Golddrachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 60 (8W8 + 24)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe GES +4, KON +5, WEI +2, CHA +5
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Feuerodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 22 (4W10) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwächender Atem. Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute einen Nachteil bei allen auf Stärke basierenden Angriffswürfen, Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen zu haben. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



Uralter Silberdrache

Gigantischer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 487 (25W20 + 225)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Rettungswürfe GES +7, KON +16, WEI +9, CHA +13
Fertigkeiten Arkane Kunde +11, Geschichte +11, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 26
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +17 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10 + 10) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (1W6 + 10) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +17 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8 + 10) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Kälteodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 24 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 67 (15W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lähmender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 27 m Länge lähmendes Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 24 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 4,5 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 25 schaffen, um nicht 17 (2W6 + 10) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

in ihrem Hort finden kann, sind intakte Schiffe, die Überreste von Königen und Königinnen, Throne, die Kronjuwelen uralter Imperien, Erfindungen und Apparate und Monolithen, die sie aus den Ruinen gefallener Städte geschleppt haben.

Die Behausung eines Silberdrachen

Silberdrachen leben zwischen den Wolken und errichten ihre Behausungen auf abgelegenen, kalten Berggipfeln. Auch wenn sich viele in natürlichen Höhlenkomplexen oder verlassenen Minen wohlfühlen, begehren Silberdrachen vor allem die verlorenen Außenposten der humanoiden Zivilisationen. Eine verlassene Bergzitadelle oder ein abgelegener Turm, den ein längst verstorbener Magier erbaut hat, sind genau die Art von Behausung, von denen Silberdrachen träumen.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Drache eine Hortaktion aus, um eine der folgenden Effekte zu verursachen:

- Der Drache erschafft Nebel, als hätte er den Zauber *Nebelwolke* gewirkt. Der Nebel hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an.
- Ein bitterkalter Wind weht durch die Behausung in der Nähe des Drachen. Alle Kreaturen innerhalb von 36 m um den Drachen müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 5 (1W10) Kälteschaden zu erleiden. Gase und Dämpfe werden vom Wind zerstreut, und ungeschützte Flammen gehen aus. Geschützte Flammen, wie Laternen, haben eine Chance von 50 %, zu erlöschen.

Regionale Effekte

Die Region, in der sich die Behausung eines legendären Silberdrachens befindet, wird von der Magie des Drachen verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslöst:

- Einmal pro Tag kann der Drache das Wetter in einem Radius von 9 km um die Behausung beeinflussen. Der Drache muss sich nicht draußen aufhalten; ansonsten ist der Effekt identisch zum Zauber *Wetter kontrollieren*.

Ausgewachsener Silberdrache

Riesiger Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 243 (18W12 + 126)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Rettungswürfe GES +5, KON +12, WEI +6, CHA +10
Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +11
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drache einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W10 + 8) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +13 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W6 + 8) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +13 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drachen innerhalb von 36 m um den Drachen, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drachen immun.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Kälteodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 58 (13W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lähmender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 18 m Länge lähmendes Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Form ändern. Der Drache verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Drache entscheidet).

In einer neuen Gestalt behält der Drache seine Gesinnung, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Sprachfähigkeit, Übungsboni, Legendäre Resistenz, Hortaktionen, und seine Intelligenz, Weisheit und Charisma, sowie diese Aktion. Seine Spielwerte und Fähigkeiten werden ansonsten durch die der neuen Gestalt ersetzt, mit Ausnahme der Klassenmerkmale oder legendären Aktionen dieser Gestalt.

Legendäre Aktionen

Der Drache kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drache erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drache macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drache macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drache schlägt mit seinen Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drachen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Der Drache kann dabei seine halbe Flug-Bewegungsrate weit fliegen.

- Innerhalb von 1,5 km um die Behausung fängt der Wind nicht böse Kreaturen auf, die fallen, ohne dass dies die Folge einer Aktion des Drachen oder seiner Gefährten war. Solche Kreaturen bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von 18 m pro Runde nach unten und erleiden keinen Sturzschaden.
- Wenn der Drache Tage oder mehr Zeit hat, kann er Wolken und Nebel in seiner Behausung so fest wie Stein machen, und Bauwerke und andere Gegenstände daraus formen.

Wenn der Drache stirbt, wird das Wetter wie im Zauber beschrieben wieder normal. Die anderen Effekte schwinden innerhalb von 1W10 Tagen.

Drachenschildkröte

Drachenschildkröten gehören zu den schrecklichsten Kreaturen des Ozeans. Sie sind so groß und gefräßig wie ihre Vettern an Land und greifen mit ihren tödlichen Kiefern, ihrem Dampfatem und ihrem zerschmetterndem Schwanz an.

Die harte Außenhülle einer Drachenschildkröte hat die gleiche dunkelgrüne Farbe wie das tiefe Wasser, in dem das Monster lebt. Silberne Markierungen am Rand des Panzers erinnern an Licht, das auf der offenen Wasseroberfläche tanzt, und eine auftauchende Drachenschildkröte wird manchmal für die Spiegelung der Sonne oder des Mondes auf den Wogen gehalten.

Drachen der Tiefe. Wie wahre Drachen sammeln Drachenschildkröten Schätze. Dazu versenken sie Schiffe und durchstöbern das Wrack nach Münzen und anderen Wertgegenständen. Eine Drachenschildkröte verschluckt diese Schätze, um sie zu transportieren, und würgt sie dann in ihrer Behausung wieder hoch. Drachenschildkröten leben in Höhlen, die in Korallenriffen oder unter dem Meeresboden verborgen sind, oder an rauen Küstenstreifen. Wenn eine Höhle, die sich die Kreatur aussucht, bereits bewohnt ist, greift sie den augenblicklichen Bewohner an, um die Höhle zu übernehmen.

Käufliche Monster. Eine Drachenschildkröte ist schlau genug, um sich bestechen zu lassen, und Piraten, die auf Meeren segeln, die von diesen Kreaturen patrouilliert werden, lernen schnell, ihnen Schätze anzubieten, um sichere Durchfahrt zu erhalten. Schlaue Sahuagin verbünden sich manchmal mit Drachenschildkröten und überzeugen sie mit Schätzen, ihre kochend heiße Odemwaffe bei Sahuagin-Überfällen auf Schiffe und Küstensiedlungen zu verwenden.

Elementare Macht. Drachenschildkröten landen manchmal auf ihren Weg durch versunkene Risse in den Ebenen in der Elementarebene des Wassers. Diese monströsen Exemplare findet man oft im Dienst von Marids, die prachtvolle Korallenthrone auf die Rücken der Drachenschildkröten schnallen und sie als Reittiere verwenden.

Junger Silberdrache

Großer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 168 (16W10 + 80)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +8
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drache führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W6 + 6) Hiebschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Kälteodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 54 (12W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lähmender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 9 m Länge lähmendes Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Silberdrachennestling

Mittelgroßer Drache, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +2, KON +5, WEI +2, CHA +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Odemwaffen (Aufladung 5–6). Der Drache verwendet eine der folgenden Odemwaffen:

Kälteodem. Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen im Kegel müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 18 (4W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lähmender Odem. Der Drache atmet in einem Kegel von 4,5 m Länge lähmendes Gas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.



Drachenschildkröte

Gigantischer Drache, neutral

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 341 (22W20 + 110)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe GES +6, KON +11, WEI +7
Schadensresistenzen Feuer
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Aqual, Drakonisch
Herausforderungsgrad 17 (18000 EP)

Amphibisch. Die Drachenschildkröte kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Drachenschildkröte führt drei Angriffe aus: einen mit ihrem Biss und zwei mit ihren Klauen. Sie kann einen Schwanzangriff anstelle von zwei Klauenangriffen ausführen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (3W12 + 7) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8 + 7) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 26 (3W12 + 7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 machen, um nicht 3 m von der Drachenschildkröte weggeschoben zu werden und den Zustand Liegend zu erleiden.

Dampfodem (Aufladung 5–6). Die Drachenschildkröte atmet in einem Kegel von 18 m kochend heißen Dampf aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 52 (15W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Dies gilt auch, wenn ein Charakter unter Wasser ist.

Drakolich

Auch wenn sie sehr langlebig sind, müssen alle Drachen irgendwann sterben. Dieser Gedanke gefällt vielen Drachen nicht sonderlich, und einige von ihnen lassen es zu, dass sie von nekromantischer Energie und uralten Ritualen in mächtige untote Drakolichs verwandelt werden. Die narzisstischsten der Drachen wählen diesen Weg, da sie wissen, dass sie auf diese Weise alle Bande mit ihrer Art und den Drachengöttern kappen.

Jenseits des Todes. Ein Drakolich behält bei seiner Verwandlung seine Gestalt und Größe. Seine Haut und Schuppen ziehen sich eng um die Knochen oder faulen weg, sodass nur die blanken Knochen bleiben. Seine Augen werden zu leuchtenden Punkten, die in den dunklen Augenhöhlen schweben und die Bösartigkeit des untoten Verstandes dahinter zeigen.

Auch wenn viele Drachen eitle Ziele der Zerstörung und Vorherrschaft verfolgen, sind Drakolichs ruchloser als die meisten bösen Drachen und wollen die ganze Welt beherrschen. Ein Drakolich ist ein teuflisch intelligenter Tyrann, der komplexe Netze verderbter Komplotte spinnt und Diener anlockt, die von Gier und Machtlust angetrieben werden. Drakolichs agieren aus den Schatten und arbeiten aktiv daran, ihre Existenz geheim zu halten. Sie sind wahrlich gerissene und herausfordernde Feinde.

Das Seelengefäß eines Drakolichs. Einen Drakolich zu erschaffen, erfordert die Kooperation eines Drachens und einer Gruppe von Magi oder Kultisten, die das richtige Ritual durchführen können. Während des Rituals verschlingt der Drache ein giftiges Gebräu, das ihn sofort tötet. Die anwesenden Zauberwirker fangen dann seine Seele ein und übertragen sie in ein spezielles Juwel, das wie das Seelengefäß eines Lichs funktioniert. Während das Fleisch des Drachens verfault, kehrt die Seele aus dem Juwel zurück, um die Knochen des Drachen zum Leben zu erwecken.

Wenn die körperliche Gestalt eines Drakolichs jemals zerstört wird, kehrt seine Seele in das Juwel zurück, solange sich beide auf der gleichen Ebene befinden. Wenn das Juwel mit dem Leichnam eines anderen Drachen in Berührung kommt, kann die Seele des Drakolichs die Kontrolle über den Leichnam übernehmen, der dann ein neuer Drakolich wird. Wenn das Seelenjuwel des Drakolichs auf eine andere Ebene gebracht wird, kann die Seele des Drakolichs nirgends hin, wenn der untote Körper zerstört wird und geht in das Leben nach dem Tod über.



Drakolich-Schablone

Nur ein uralter oder ausgewachsener wahrer Drache kann in einen Drakolich verwandelt werden. Jüngere Drachen, die die Transformation versuchen, sterben, und dies gilt auch für andere Kreaturen, die keine wahren Drachen sind, aber den Drachen-Typ besitzen, wie Pseudodrachen und Wyverns. Ein Schattendrache kann nicht in einen Drakolich verwandelt werden, da er schon zu viel von seiner körperlichen Gestalt eingebüßt hat.

Wenn Drachen zu Drakolichs werden, behalten sie ihre Spielwerte mit den folgenden Anpassungen: Der Drache verliert alle Merkmale wie Amphibisch, die von einer lebenden Physiologie ausgehen. Der Drakolich könnte seine Hortaktionen verlieren oder behalten oder neue dazu bekommen, nach Entscheidung des SL.

Typ. Der Typ des Drakolichs ändert sich von Drache zu Untoter, und er benötigt keine Luft, keine Nahrung, kein Wasser und keinen Schlaf mehr.

Schadensresistenz. Der Drakolich hat Resistenz gegen nekrotischen Schaden.

Schadensimmunitäten. Der Drakolich ist immun gegen Giftschaden. Er behält auch alle Immunitäten, die er vor seiner Verwandlung in einen Drakolich hatte.

Zustandsimmunitäten. Der Drakolich kann nicht bezaubert, gelähmt, verängstigt oder vergiftet werden. Er leidet auch nicht unter Erschöpfung.

Magieresistenz. Der Drakolich hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Ausgewachsener Blauer Drakolich

Riesiger Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 225 (18W12 + 108)
Bewegungsrate 12 m, graben 9 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe GES +5, KON +11, WEI +7, CHA +9
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Nekrotisch
Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 22
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Drakolich einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Der Drakolich hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drakolich kann seine Furchterregende Präsenz verwenden. Danach führt er drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W10 + 7) Stichschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (1W6 + 7) Hiebschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W8 + 7) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl des Drakolichs innerhalb von 36 m um den Drakolich, die sich seiner bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz des Drakolichs immun.

Blitzodem (Aufladung 5–6). Der Drakolich atmet in einer Linie mit 27 m Länge und 1,5 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 66 (12W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Drakolich kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Drakolich erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Aufspüren. Der Drakolich macht einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung).

Schwanzangriff. Der Drakolich macht einen Angriff mit seinem Schwanz.

Schwingenangriff (kostet 2 Aktionen). Der Drakolich schlägt mit seinen zerfetzten Schwingen. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Drakolich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 schaffen, um nicht 14 (2W6 + 7) Wuchtschaden zu erleiden und den Zustand liegend zu erhalten. Nachdem er auf diese Weise seine Schwingen geschlagen hat, fliegt der Drakolich seine halbe Bewegungsweite weit.



„Ich habe die Spinnenkönigin einmal enttäuscht. Niemals wieder."
—Pellanistra, die Drinne

Drinne

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 123 (13W20 + 52)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Feenblut. Die Drinne hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Drinne ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13). Die Drinne kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei sie keine Materialkomponenten braucht:

Willentlich: *Tanzende Lichter*
Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*

Spinnenklettern. Die Drinne kann an schwierigen Oberflächen klettern sowie kopfüber von der Decke hängen, ohne dass sie einen Attributswurf machen muss.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich die Drinne im Sonnenlicht befindet, erleidet sie einen Nachteil auf Angriffswürfe sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Netzwandler. Die Drinne ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Drinne führt drei Angriffe aus, entweder mit ihrem Langschwert oder ihrem Langbogen. Sie kann einen dieser Angriffe durch einen Biss-Angriff ersetzen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden plus 9 (2W8) Giftschaden.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Drinne

Wenn ein Drow sehr großes Potenzial zeigt, ruft Lolth ihn in die Dämonennetzgruben, um seinen Glauben und seine Stärke zu testen. Wer diesen Test übersteht, steigt hoch in der Gunst der Spinnenkönigin auf. Wer ihn nicht besteht, wird in eine Drinne verwandelt – ein grauenvolles Mischwesen aus Drow und Riesenspinne, das als lebende Erinnerung an Lolths Macht dient. Nur Drow können in Drinnen verwandelt werden, und die Macht, diese Kreaturen zu erschaffen, hat nur Lolth allein.

Fürs Leben gezeichnet. Drow, die in Drinnen verwandelt werden, kehren als verdrehte und erniedrigte Geschöpfe auf die Materielle Ebene zurück. Sie werden vom Wahn getrieben und verschwinden ins Unterreich, wo sie als Eremiten und Wanderer leben. Entweder wandern sie allein umher oder führen Rudel von Riesenspinnen an.

In seltenen Fällen kehrt die Drinne trotz ihres Fluches an den Rand der Drow-Gesellschaft zurück, meistens, um einen alten Schwur zu erfüllen oder eine Vendetta aus ihrem früheren Leben zu verfolgen. Drow fürchten und meiden die Drinnen und ihr Ansehen ist noch geringer als das von Sklaven. Sie dulden allerdings die Anwesenheit dieser Kreaturen als lebende Verkörperungen von Lolths Willen, und als Erinnerung an das Schicksal, das jene erwartet, die die Spinnenkönigin enttäuschen.

Variante: Drinnen-Zauberwirker

Drinnen, die einst Zauberwirker waren, könnten ihre Fähigkeit behalten, Zauber zu sprechen. Solche Drinnen haben normalerweise einen höheren Wert in ihrem Attribut zum Zauberwirken (15 oder 16) als andere Drinnen. Außerdem erhält die Drinne das Merkmal Zauberwirken. Eine Drinne, die als Drow eine göttliche Zauberwirkerin war, könnte somit eine Weisheit von 16 (+3) haben, und folgende Zauberwirken-Eigenschaft:

Zauberwirken. Die Drinne ist ein Zauberwirker der 7. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Die Drinne hat die folgenden Zauber aus der Klerikerzauberliste vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich): *Gift versprühen*, *Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Verderben*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten*, *Stille*
3. Grad (3 Plätze): *Hellsehen*, *Magie bannen*
4. Grad (2 Plätze): *Bewegungsfreiheit*, *Weissagung*



Dryade

Reisende, die einen Wald betreten, erhaschen oft einen Blick auf eine weibliche Gestalt, die durch die Bäume huscht. Warmes Gelächter hängt in der Luft und zieht jene, die es hören, tiefer in die smaragdgrünen Schatten.

An Bäume gebunden. Mächtige Feen binden manchmal niedere Feen an Bäume und verwandeln sie dabei in Dryaden. Dies geschieht unter anderem als Bestrafung, wenn die Fee sich in einen Sterblichen verliebt, und diese Liebe verboten ist.

Eine Dryade kann ihren Baum verlassen und sich in seiner Umgebung aufhalten, aber der Baum bleibt ihr Zuhause und ihre Wurzel in der Welt. Solange der Baum gesund und unbeschädigt ist, bleibt die Dryade für immer jung und anziehend. Wenn der Baum beschädigt wird, dann leidet sie. Wird der Baum sogar zerstört, verfällt sie in Wahnsinn.

Zurückgezogenes Feenwesen. Dryaden sind die Wächter ihrer Domäne im Wald. Sie sind scheu und zurückgezogen und beobachten Eindringlinge von den Bäumen aus. Eine Dryade, die von der Schönheit eines Fremden beeindruckt ist, möchte ihn vielleicht genauer betrachten, und vielleicht die Person sogar weglocken, um sie zu bezaubern.

Dryaden arbeiten mit anderen Geschöpfen des Waldes zusammen, um ihre Wälder zu schützen. Einhörner, Baumhirten und Satyrn leben mit ihnen Seite an Seite, zusammen mit den Druiden, die die Hingabe der Dryade an die Wälder, die sie Heimat nennen, teilen.

Magie des Waldes. Dryaden können mit Pflanzen und Tieren sprechen. Sie können sich von einem Baum zum anderen teleportieren, um Eindringlinge von ihren Hainen wegzulocken. Wenn sie gedrängt werden, können Dryaden Humanoide mit ihren Bezauberungen verführen und so Feinde in Freunde verwandeln. Sie kennen auch einige nützliche Zauber.

Dryade

Mittelgroße Fee, neutral

Rüstungsklasse 11 (16 mit Rindenhaut)
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Elfisch, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Dryade ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14). Die Dryade kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind.

Willentlich: *Druidenkunst*
Jeweils 3/Tag: *Gute Beeren, Verstricken*
Jeweils 1/Tag: *Rindenhaut, Spurloses Gehen, Shillelagh*

Magieresistenz. Die Dryade hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Mit Tieren und Pflanzen sprechen. Die Dryade kann mit Tieren und Pflanzen kommunizieren, als würden sie eine Sprache teilen.

Baumwandeln. Einmal in ihren Zug kann die Dryade 3 m ihrer Bewegungsweite aufwenden, um auf magische Weise in einen lebenden Baum in Reichweite zu treten und aus einem anderen lebenden Baum innerhalb von 18 m zum ersten Baum wieder hervorzukommen. Dabei erscheint sie in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 1,5 m um den zweiten Baum. Beide Bäume müssen groß oder größer sein.

Aktionen

Keule. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen (+6 zum Treffen mit *Shillelagh*), Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden, oder 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden mit *Shillelagh*.

Charme der Feen. Die Dryade wählt einen Humanoiden oder ein Tier innerhalb von 9 m aus, das sie sehen kann. Wenn das Ziel die Dryade sehen kann, muss es einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht magisch bezaubert zu werden. Die bezauberte Kreatur betrachtet die Dryade als vertraute Freundin, auf deren Ratschläge sie hört und die geschützt werden muss. Auch wenn das Ziel nicht unter der Kontrolle der Dryade steht, deutet sie die Bitten und Handlungen der Dryade auf die wohlwollendste Art, die möglich ist.

Immer wenn die Dryade oder ihre Verbündeten etwas tun, das dem Ziel schadet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Ansonsten hält der Effekt 24 Stunden an oder bis die Dryade stirbt, sich auf einer anderen Existenzebene befindet als das Ziel oder den Effekt als Bonusaktion beendet. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen den Charme der Feen der Dryade immun.

Die Dryade kann nicht mehr als einen Humanoiden und drei Tiere auf einmal bezaubert haben.

Dschinnis

Dschinnis sind seltene elementare Wesen aus Geschichten und Legenden. Nur wenige von ihnen trifft man auf der Materiellen Ebene an. Der Rest von ihnen lebt auf den Elementaren Ebenen, wo sie von prachtvollen Palästen aus regieren und von ehrerbietigen Sklaven versorgt werden.

Dschinnis sind so brillant, wie sie mächtig sind, so stolz, wie sie majestätisch sind. Sie sind hochmütig und dekadent und haben ein ausgeprägtes Anspruchsdenken, das aus dem Wissen erwächst, dass wenige Wesen außer den Göttern und anderen Dschinnis ihrer Macht gewachsen sind.

Kreaturen der Elemente. Ein Dschinn wird geboren, wenn die Seele eines denkenden lebenden Wesens mit der urtümlichen Materie einer Elementarebene verschmilzt. Nur unter seltenen Umständen verdichtet sich solch eine mit den Elementen erfüllte Seele in eine manifestierte Gestalt und wird zu einem Dschinn.

Ein Dschinn hat normalerweise keine Verbindung zu der Seele, die ihm eine Gestalt geschenkt hat. Diese Lebenskraft ist ein Baustein, der die Gestalt und das scheinbare Geschlecht des Dschinnis bestimmt, sowie ein oder zwei wichtige Persönlichkeitsmerkmale. Auch wenn sie humanoiden Wesen ähneln, sind Dschinnis doch Elementargeister in körperlicher Gestalt. Sie paaren sich nicht mit anderen Dschinnis und haben keine Nachkommen, da alle neuen Dschinnis aus der gleichen geheimnisvollen Fusion seelischer Energie und elementarer Macht geboren werden. Ein Dschinn mit stärkeren Verbindungen mit seiner sterblichen Seele entscheidet sich vielleicht, ein Kind mit einem Sterblichen zu zeugen, doch sind solche Nachkommen selten.

Wenn ein Dschinn stirbt, bleibt nichts zurück außer dem, was er trägt oder in der Hand hält, zusammen mit einer kleinen Spur des Elements, aus dem er besteht: ein Haufen Staub, ein Windstoß, ein Blitz aus Feuer und Rauch oder eine Explosion aus Wasser und Schaum.

Beherrschen oder beherrscht werden. Sterbliche Sklaven dienen dazu, die Macht und hohe Meinung von sich selbst, die ein Dschinn hat, zu bestätigen. Hundert schmeichelnde Stimmen sind Musik in den Ohren eines Dschinnis, während zweihundert sterbliche Sklaven, die sich zu seinen Füßen auf den Boden werfen, ein Beweis sind, dass er Herr und Gebieter ist. Dschinnis sehen Sklaven als lebendes Eigentum, und ein Dschinn ohne Besitz ist unter seinesgleichen nichts wert. Als Folge schätzen viele Dschinnis ihre Sklaven und behandeln sie wie geehrte Mitglieder ihres Haushalts. Böse Dschinnis haben keine Schwierigkeiten damit, ihre Sklaven zu bedrohen und zu missbrauchen, aber niemals so sehr, dass die Sklaven nicht mehr nützlich sind.

Im Gegensatz zu ihrer Liebe zu Sklaven hassen es die meisten Dschinnis, selbst dienen zu müssen. Ein Dschinn gehorcht nur dann dem Willen eines Anderen, wenn er bestochen oder durch Magie gezwungen wird. Alle Dschinnis befehligen die Macht ihres Elements, doch einige wenige haben auch die Macht, Wünsche zu erfüllen. Aus beiden dieser Gründe versuchen sterbliche Magier oft, Dschinnis unter ihre Knute zu zwingen.

Dekadenter Adel. Adelige Dschinnis sind die seltensten ihrer Art. Sie sind daran gewöhnt, das zu bekommen, was sie wollen, und haben gelernt, ihre Fähigkeit, Wünsche zu erfüllen, gegen Gegenstände zu tauschen, die sie begehren. Dass sie ständig ihren Willen bekommen, hat sie dekadent werden lassen, während ihre große Macht über die Realität sie hochmütig und arrogant macht. Ihre gewaltigen Paläste sind mit Wundern und Sinnesfreuden überladen, die jenseits jeder Vorstellungskraft sind.

Adelige Dschinnis kultivieren die Eifersucht und den Neid anderer Dschinnis und zeigen ihre Vorherrschaft bei jeder Gelegenheit. Andere Dschinnis respektieren den Einfluss der adeligen Dschinnis, da sie wissen, wie unklug es ist, sich Kreaturen zu widersetzen, die die Realität willentlich ändern können. Ein Dschinn untersteht allerdings keinem adeligen Dschinn und wird sich manchmal dem Willen des adeligen Dschinnis widersetzen und die Konsequenzen riskieren.

Die Macht der Anbetung. Dschinnis erkennen Götter als mächtige Wesen an, haben aber keinen Wunsch, sie anzubeten oder zu umwerben. Sie empfinden die Kriecherei und das Wimmern von religiösen Anhängern als ermüdend – wenn es nicht von ihren ehrerbietigen Sklaven an sie gerichtet ist.

Ihre wundersamen Fähigkeiten, die Pracht ihrer Domänen und die Anzahl ihrer Sklaven erlauben es Dschinnis manchmal, sich selbst einzureden, sie seien so mächtig wie die Götter. Einige gehen sogar so weit, zu verlangen, dass Sterbliche aus anderen Reichen – sogar ganze Kontinente oder Welten – sich vor ihnen verbeugen.

Dao

Dao sind habgierige, bösartige Dschinnis von der Elementarebene der Erde. Sie behängen sich mit Schmuck aus kostbaren Steinen und seltenen Metallen, und wenn sie fliegen, werden ihre Unterleibe zu Säulen aus wirbelndem Sand. Ein Dao ist nur dann zufrieden, wenn andere Dao ihn beneiden.

Alles, was glitzert. Die Dao hausen in Komplexen aus verschlungenen Tunneln und funkelnden, von Erzadern durchzogenen Kavernen auf der Elementarebene der Erde. Diese Irrgärten werden beständig erweitert, während die Dao graben und den Fels, der sie umgibt, umformen. Dao scheren sich nicht um die Armut und das Unglück Anderer. Ein Dao könnte zerstoßene Juwelen und Goldstaub auf seine Nahrung streuen, um die Erfahrung des Essens zu verbessern, und so seinen Wohlstand verzehren wie ein Sterblicher ein kostbares Gewürz.

Fürsten der Erde. Ein Dao würde niemals einen Sterblichen unterstützen, wenn der Dschinn nicht etwas zu gewinnen hat, bevorzugt Schätze. Unter den Dschinnis haben die Dao gute Beziehungen zu den Ifrit und treiben Handel mit ihnen, doch haben sie nichts als Verachtung für Dschinne und Marids übrig. Andere Völker, die auf der Elementarebene der Erde heimisch sind, meiden die Dao, die immer neue Sklaven suchen, um in den Irrgärten ihrer schwebenden Erdinseln zu graben.

Stolze Sklavenhalter. Die Dao wollen die besten Sklaven haben, die man von Geld kaufen kann, und zwingen sie, in den gefährlichen unterirdischen Reichen zu graben, die vor Erdbeben grollen. So sehr Dao es lieben, andere zu versklaven, so sehr hassen sie es, selbst versklavt zu werden. Mächtige Magier haben es geschafft, Dao auf die Materielle Ebene zu locken und sie in magischen Edelsteinen oder Eisenflaschen zu fangen. Unglücklicherweise für die Dao macht es ihre Habsucht relativ einfach für Magier, sie in ihre Dienste zu zwingen.

Dschinni

Die Dschinni sind stolze, sinnliche Dschinnis von der Elementarebene der Luft. Sie sind attraktive, große, muskulöse Humanoide mit blauer Haut und dunklen Augen. Sie kleiden sich in luftige, schimmernde Seide, die ebenso bequem sein soll, wie sie ihre Muskeln zur Schau stellt.

Luftige Ästheten. Dschinni regieren schwebende Inseln aus Wolken, die mit gewaltigen Pavillons bedeckt oder von wundersamen Gebäude, Höfen, Brunnen und Gärten gekrönt sind. Dschinni sind Kreaturen der Bequemlichkeit und Leichtigkeit. Sie Dschinnßen saftige Früchte, kräftige Weine, edle Parfüms und schöne Musik.

Dschinni sind dafür bekannt, dass sie gerne Streiche spielen und Sterblichen wohlwollend gesonnen sind. Unter anderen Dschinnis gehen Dschinni eher kühl mit Ifriti und Marids um,

da sie sie als arrogant betrachten. Sie haben offene Verachtung für die Dao und greifen sie ohne große Provokation an.

Meister des Windes. Die Dschinni sind Meister der Luft und reiten auf mächtigen Wirbelwinden, die sie erschaffen und kontrollieren können, und die sogar Passagiere tragen können. Kreaturen, die sich gegen die Dschinni stellen, werden von Wind und Donner angegriffen, und die Dschinni flüchten auf dem Wirbelwind, wenn sie im Kampf überwältigt werden. Wenn Dschinni fliegen, verwandelt sich ihr Unterleib in eine Säule aus wirbelnder Luft.

Akzeptierende Diener. Die Dschinni glauben, dass Knechtschaft eine Frage des Schicksals ist, und dass sich kein Wesen der Hand des Schicksals widersetzen kann. Als Folge sind die Dschinni unter allen Dschinnis am ehesten bereit, anderen zu dienen, auch wenn sie es niemals Dschinnßen. Dschinni behandeln ihre Sklaven mehr wie Diener, die Güte und Schutz verdienen, und sie trennen sich nur widerwillig von ihnen.

Sterbliche, die den kurzfristigen Dienst eines Dschinni wünschen, können ihn mit edlen Gaben darum bitten, oder ihn mit Schmeicheleien bestechen. Mächtige Magier können solche Nettigkeiten allerdings umgehen, wenn sie Dschinni mit Magie beschwören, binden oder einsperren können. Langfristige Knechtschaft missfällt den Dschinni, und Gefangenschaft ist unverzeihlich.

Dschinni verabscheuen die grausamen Magier, die ihre Art im Lauf der Zeitalter in Flaschen, Eisenfläschchen und Blasinstrumenten eingesperrt hat. Verrat, besonders durch einen Sterblichen, den der Dschinni vertraut hat, ist eine verderbte Tat, die nur durch tödliche Rache wieder gutgemacht werden kann.

Ifriti

Die Ifrit sind bullige Riesen von der Elementarebene des Feuers. Sie sind Meister der Flammen, die immun gegen Feuer sind und es mühelos erschaffen können. Feine Kaftane aus Seide und Roben aus Damast umhüllen ihre magmarote oder kohlschwarze Haut, und sie behängen sich mit Wendelringen, Ketten und Ringen aus Messing und Gold, die allesamt vor Juwelen glitzern. Wenn ein Ifrit fliegt, verwandelt sich sein Unterleib in eine Säule aus Rauch und Kohle.

Hochmütig und grausam. Die Ifriti sind trügerisch, verschlagen und grausam bis hin zur Skrupellosigkeit. Sie verachten es, in Knechtschaft gezwungen zu werden, und sind unbarmherzig bei ihrer Rache gegen Kreaturen, die ihnen geschadet haben. Ifriti sehen sich natürlich nicht so. Sie betrachten ihr Volk als gerecht und geordnet, auch wenn sie zugeben, dass sie über ein erleuchtetes Gefühl der Selbstsucht verfügen.

Gehässige Sklaventreiber. Ifriti sehen alle anderen Kreaturen als Feinde oder potenzielle Knechte. Sie überfallen die Materielle Ebene und die Elementarebene auf der Suche nach Sklaven, die sie gefangennehmen und in ihre Heimat in der Elementarebene des Feuers verschleppen. Die Ifriti herrschen als erdrückende Tyrannen und befördern nur die grausamsten unter ihren Sklaven. Diese Vorarbeiter erhalten Peitschen, um die einfachen Sklaven unter Kontrolle zu halten.

Räuber der Ebenen. Die meisten Ifriti leben auf der Elementarebene des Feuers, entweder in großen Kuppelfestungen aus schwarzem Glas und Basalt, umgeben von brodelnden Seen aus Feuer, oder in der berühmten Messingstadt. Außerdem kann man Militäraußenposten der Ifriti über die Ebenen verstreut finden, welche voll von ihren Schergen und Sklaven sind.

Auf der Materiellen Ebene leben die Ifriti in feurigen Gebieten wie Vulkanen und den brennenden Weiten der Wüsten der Welt. Ihre Liebe zur Wüste bringt sie oft in Konflikte mit den Dschinni, die auf den Wirbelwinden durch die Wüste reisen, sowie mit den erdgebundenen Dao. Ifriti verabscheuen die Marids, gegen die sie über die ganze Geschichte beider Völker hindurch einen leidenschaftlichen Konflikt ausgetragen haben.

Marid

Die Marids stammen von der Elementarebene des Wassers und sind die wundersamsten Dschinnis. Auch wenn alle Dschinnis große Macht besitzen, sehen sich selbst die niedersten der Marids den unbeständigen Dschinni, den an den Boden gebundenen Dao und den rauchenden Ifriti als klar überlegen.

Marids sind riesig und fischartig und wahrlich seltsam anzusehen, besonders wenn sie in die fein genähten Westen und die farbigen Pluderhosen gekleidet sind, die sie schätzen. Sie sprechen in Stimmen so leise wie die Meeresbrise oder so volltönend wie Sturmwellen, die gegen Felsenklippen brechen. Im Flug verwandeln sich ihre Unterleibe in Säulen aus schaumigem Wasser.

Fürsten des Wassers. Wasser ist das Ursprungselement der Marids, und die Dschinnis können Wasser auf jede erdenkliche Weise manipulieren. Ein Marid kann auf Wasser wandeln und mühelos unter Wasser atmen. Er kann Wasser erschaffen oder Wolken aus Nebel und Dunst aus der Feuchtigkeit in der Luft formen. Er kann sich sogar in Nebel verwandeln oder Wasser als Waffe verwenden, um seine Feinde zu erschlagen.

Das Zuhause der Marids. Marids sind auf der Materiellen Ebene selten. Sie bewohnen mächtige und majestätische Korallenfestungen auf der Elementarebene des Wassers. Diese Zitadellen schweben in der Tiefe der Ebene und beinhalten opulente, luftgefüllte Räume, in denen Sklaven und Gäste leben.

Ein Marid erwartet nicht viel von seinen Sklaven. Er will sie einfach nur haben, um den Status ihres Besitzes zu Dschinnßen. Marids machen sich große Mühen, um Sklaven mit Fähigkeiten zu erlangen, und sind nicht darüber erhaben, sterbliche Künstler, Schausteller oder Geschichtenerzähler zu entführen, um sie an ihren Höfen einzusetzen.

Egoistische Hierarchen. Alle Marids beanspruchen einen Adelstitel, und in dem Volk gibt es zahlreiche Schahs, Sultane, Muftis und Khediven. Die meisten dieser Titel werden von den selbstherrlichen Marids nur vorgegaukelt.

Marids behandeln andere, auch andere Dschinnis, als in vielerlei Hinsicht minderwertig, von armen Vettern bis hin zu lästigen Störungen. Sie tolerieren Dschinni, mögen die Dao nicht und verabscheuen die Ifriti.

Humanoide gehören zu den niedersten Kreaturen, die Marids zu dulden haben, doch behandeln sie manchmal mächtige Magier und herausragende Anführer als fast ebenbürtig. Dies hat sich manchmal als Fehler erwiesen, da es Magiern gelungen ist, Marids in Muschelschalen, Flaschen und Dekantiergefäßen einzusperren. Bestechungen und Schmeicheleien sind die beste Möglichkeit, mit Marids umzugehen, denn für sie ist ein unterwürfiger Sterblicher nur eine Kreatur, die ihren Platz kennt.

Launenhafte Geschichtenerzähler. Marids sind meisterliche Geschichtenerzähler, deren liebste Legenden die Macht der Marids im Allgemeinen und des Sprechers im Besonderen betonen. Sie sind fantasievolle Dschinnis, die oft und kreativ lügen. Sie sind nicht immer bösartig in ihrer Täuschung, doch Ausschmückungen entsprechen ihren Launen. Marids sehen es als Verbrechen, wenn niedere Wesen eine ihrer Geschichten unterbrechen, und einen Marid zu beleidigen ist eine sichere Methode, um seinen Zorn zu erregen.



„Willkommen in der Großen Elenden Senke, dem Juwel der Inneren Ebenen. Ihr seid nun Sklaven der mächtigen und gnadenvollen Khatun Zafara al'Yil jin Zarain, Königin der Ummantelten Tiefen, Päpstin der Diamantkathedrale, Wahrerin des Malachitszepters und so weiter und so fort."

— Standardbegrüßung eines Gargylen-Seneschalls

Dao

Großer Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 187 (15W10 + 105)
Bewegungsrate 9 m, graben 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe INT +5, WEI +5, CHA +6
Zustandsimmunitäten Versteinert
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Terral
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Erdgleiten. Der Dao kann sich durch nicht-magische, unbearbeitete Erde und Stein graben. Solange er dies tut, bringt der Dao das Material, durch das er sich bewegt, nicht durcheinander.

Elementarer Untergang. Wenn der Dao stirbt, löst sich sein Körper in kristallines Pulver auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Dao getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Dao ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Böses und Gutes entdecken, Magie entdecken, Stein formen*
Jeweils 3/Tag: *Erde bewegen, Wände passieren, Zungen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören* (nur Erdelementar), *Gasförmige Gestalt, Steinmauer, Tödliches Phantom, Unsichtbarkeit*

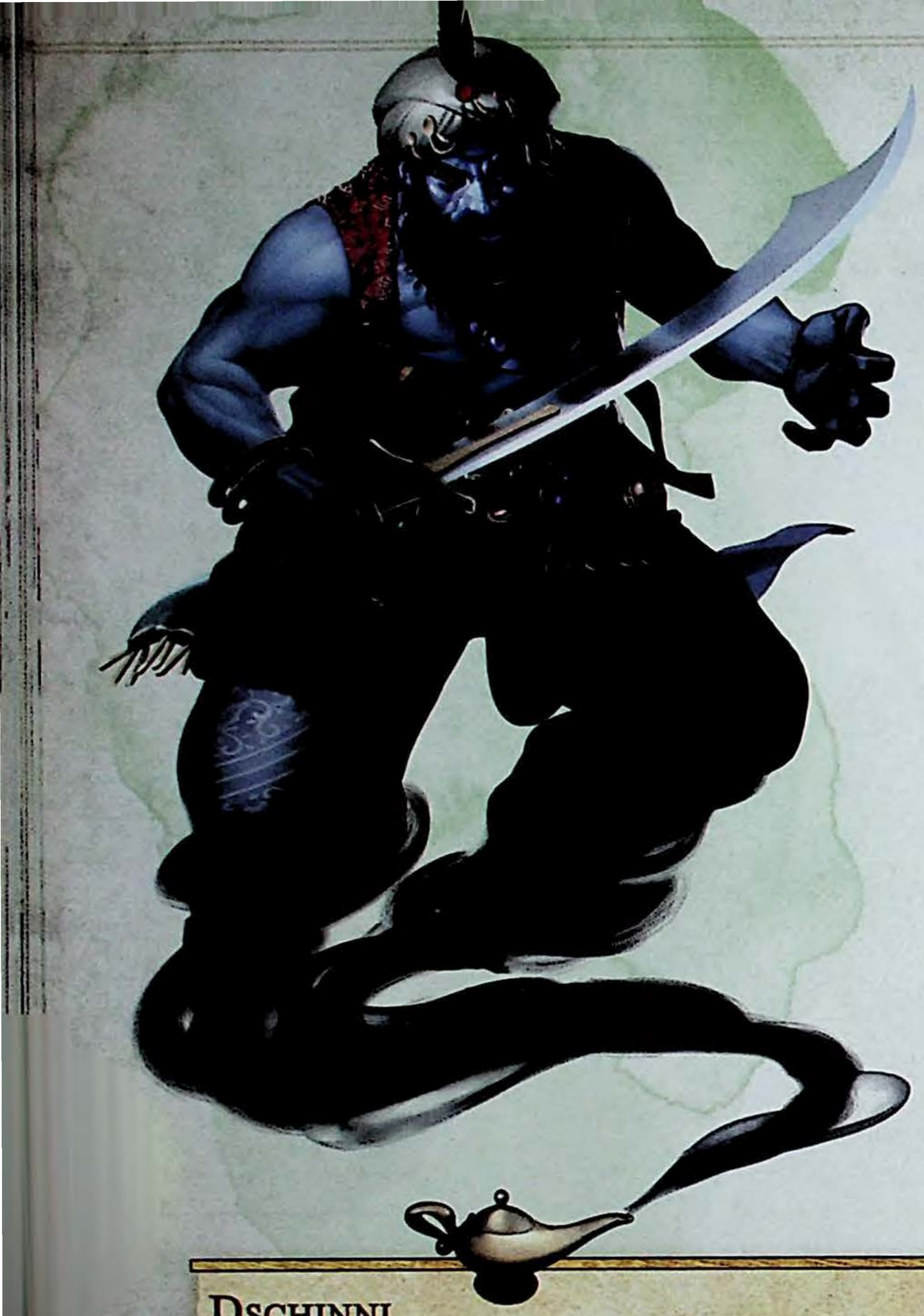
Sicherer Stand. Der Dao hat einen Vorteil bei Stärke- und Konstitutionsrettungswürfen, wenn er durch den Angriff den Zustand liegend erleiden würde.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Dao führt zwei Faust-Angriffe oder zwei Hammer-Angriffe aus.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Wuchtschaden.

Hammer. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (4W6 + 6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.



Variante: Dschinn-Mächte

Dschinnis haben eine Vielzahl magischer Fähigkeiten, darunter Zauber. Einige wenige haben sogar noch größere Mächte, die es ihnen erlauben, ihr Aussehen oder die Natur der Realität zu verändern.

Verkleidungen. Einige Dschinnis können sich in Illusionen hüllen, um als ähnlich geformte Kreaturen zu erscheinen. Solche Dschinnis können angeboren den Zauber *Selbstverkleidung* wirken, oft mit längerer Wirkungsdauer als für den Zauber üblich ist. Mächtigere Dschinnis können bis zu dreimal am Tag den Zauber *Wahre Verwandlung* wirken, möglicherweise mit einer längeren Wirkungsdauer als normal. Solche Dschinnis können nur ihre eigene Gestalt verändern, aber einige wenige können den Zauber auch auf andere Kreaturen und Gegenstände anwenden.

Wünsche. Die Macht der Dschinnis, Wünsche zu erfüllen, ist unter Sterblichen legendär. Nur die mächtigsten Dschinnis, wie die Adeligen unter ihnen, können dies auch tun. Wenn ein Dschinn diese Macht besitzt, kann er einer Kreatur, die kein Dschinn ist, ein bis drei Wünsche erfüllen. Sobald ein Dschinn seine Wünsche erfüllt hat, kann er für eine bestimmte Zeit (normalerweise 1 Jahr) keine Wünsche mehr erfüllen, und kosmische Gesetze schreiben vor, dass der gleiche Dschinn seine Wünsche nur einmal in der Existenz einer Kreatur für diese Kreatur verwenden kann.

Um einen Wunsch erfüllt zu bekommen, muss eine Kreatur innerhalb von 18 m um den Dschinn einen gewünschten Effekt formulieren. Der Dschinn kann den Zauber *Wunsch* für die Kreatur wirken, um den Effekt auszulösen. Abhängig vom Wesen des Dschinnis könnte er versuchen, die Absichten des Wunsches zu pervertieren, indem er eine schlechte Formulierung des Wunsches ausnutzt. Die Pervertierung der Wortwahl wird normalerweise dem Vorteil des Dschinnis dienen.

Dschinni

Großer Elementar, chaotisch gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 161 (14W10 + 84)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Rettungswürfe GES +6, WEI +7, CHA +9
Schadensimmunitäten Blitz, Schall
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Aural
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Elementarer Untergang. Wenn der Dschinn stirbt, löst sich sein Körper in eine warme Brise auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Dschinn getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Dschinn ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Böses und Gutes entdecken, Donnerwoge, Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Nahrung und Wasser erschaffen* (kann Wein anstelle von Wasser erschaffen), *Windwandeln, Zungen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören* (nur Luftelementar), *Erschaffung, Gasförmige Gestalt, Mächtiges Trugbild, Unsichtbarkeit*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Dschinn führt drei Krummsäbel-Angriffe durch.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden plus 3 (1W6) Blitz- oder Schallschaden (nach Wahl des Dschinn).

Wirbelwind erschaffen. Ein Zylinder mit 1,5 m Radius und 9 m Höhe aus wirbelnder Luft entsteht magisch an einem Punkt innerhalb von 36 m um den Dschinn, den er sehen kann. Der Wirbelwind bleibt bestehen, solange der Dschinn die Konzentration aufrechterhält (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Kreatur außer dem Dschinn, der den Wirbelwind betritt, muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht festgesetzt zu werden. Der Dschinn kann den Wirbelwind als Aktion bis zu 18 m weit bewegen, und Kreaturen, die von ihm festgesetzt worden sind, bewegen sich mit ihm. Der Wirbelwind endet, wenn der Dschinn ihn nicht mehr sehen kann.

Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um eine vom Wirbelwind festgesetzte Kreatur zu befreien, was einen Stärkewurf gegen SG 18 erforderlich macht. Wenn der Wurf erfolgreich ist, ist die Kreatur nicht mehr festgesetzt und bewegt sich zum nächsten Bereich außerhalb des Wirbelwinds.



„Die Armeen des Großen Sultans werden unterstützt von Legionen von Teufeln, sein Palast ist geschützt von den Zaubern tausender Erzmagi, seine Schätze werden von roten Drachen und Feuerelementaren bewacht. Niemand hat die sagenumwobenen Schatzkammern des Ifriti geplündert und überlebt, um davon zu erzählen. Mit der Gunst von tausend Winden könntest du der Erste sein."

—Eine Dschinni will Abenteurer überzeugen, ihren Kalifen aus einer magischen Lampe im Kohlepalast der Messingstadt zu befreien

Ifriti

Großer Elementar, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 200 (16W10 + 112)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe INT +7, WEI +6, CHA +7
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Ignal
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Elementarer Untergang. Wenn der Ifrit stirbt, löst sich sein Körper in einem Feuerblitz und einer Rauchwolke auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Ifrit getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Ifrit ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Magie entdecken*
3/Tag: *Vergrößern/Verkleinern*, *Zungen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Elementar beschwören* (nur Feuerelementare), *Feuerwand*, *Gasförmige Gestalt*, *Mächtiges Trugbild*, *Unsichtbarkeit*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ifrit macht zwei Krummsäbel-Angriffe oder verwendet einmal Flammen schleudern.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6 + 6) Hiebschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Flammen schleudern. *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (5W6) Feuerschaden.

„Der Marid floss wie Wasser aus der Flasche und sagte: ‚Dein Wunsch ist mir Befehl.' Der Halbling war überglücklich und wünschte sich, unsterblich zu sein. Also verwandelte der Marid ihn in einen Fisch, der humorvoll umherzuckte, bis er endlich verstarb. Es ist eine warnende Geschichte, die noch Zeitalter später erzählt wird, also hat der Halbling wohl bekommen, was er wollte."

—Kesto Hellaugen, gnomischer Betreiber des Geteilten Schleiers, einer Buchhandlung in Sigil



Marid

Großer Elementar, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 229 (17W10 + 136)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m, schwimmen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +5, WEI +7, CHA +8
Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Säure
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Aqual
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Amphibisch. Der Marid kann Luft und Wasser atmen.

Elementarer Untergang. Wenn der Marid stirbt, löst sich sein Körper in eine Explosion aus Wasser und Schaum auf. Es bleibt nur die Ausrüstung zurück, die der Marid getragen oder in der Hand gehalten hat.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Marid ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Böses und Gutes entdecken, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen, Nebelwolken, Wasser erschaffen oder zerstören*
Jeweils 3/Tag: *Auf Wasser wandeln, Wasser atmen, Zungen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Elementar beschwören* (nur Wasserelementare), *Gasförmige Gestalt, Wasser kontrollieren*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Marid führt zwei Dreizack-Angriffe aus.

Dreizack. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6 + 6) Stichschaden, oder 15 (2W8 + 6) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Wasserstrahl. Der Marid schießt auf magische Weise Wasser in einer Linie von 18 m Länge und 1,5 m Breite. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet sie 21 (6W6) Wuchtschaden, und wenn sie riesig oder kleiner ist, wird sie bis zu 6 m vom Marid weggeschoben und erleidet den Zustand liegend. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden, wird aber weder geschoben noch erleidet es den Zustand liegend.

Duergar

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Schuppenrüstung, Schild)
Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)
Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Schadensresistenzen Gift
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Duergar-Widerstandskraft. Der Duergar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gifte, Zauber und Illusionen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Duergar im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Vergrößern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute vergrößert sich der Duergar auf magische Weise, zusammen mit allem, was er trägt oder in der Hand hält. Solange er vergrößert ist, ist der Duergar groß, verdoppelt seine Schadenswürfel bei Waffen, die auf Stärke basieren (ist in die Angriffe bereits eingerechnet) und hat einen Vorteil auf Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe. Wenn der Duergar nicht den Raum hat, um groß zu werden, erhält er die maximale Größe, die im verfügbaren Raum möglich ist.

Kriegspicke. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden, oder 11 (2W8 + 2) Stichschaden wenn vergrößert.

Wurfspeer. Nahkampf- oder *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 9 (2W6 + 2) Stichschaden wenn vergrößert.

Unsichtbarkeit (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Duergar wird auf magische Weise bis zu 1 Stunde lang unsichtbar, bis er angreift, einen Zauber wirkt oder Vergrößern verwendet, oder bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Duergar trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.



Duergar

Die tyrannischen Duergar, auch als Grauzwerge bekannt, leben in fantastischen Städten tief im Unterreich. Mit uraltem Zwergenwissen und unzähligen Sklaven arbeiten sie unermüdlich daran, ihre unterirdischen Königreiche auszuweiten. Die meisten Duergar (auch die Frauen) sind kahl und haben aschgraue Haut. Sie tragen trostlose Gewänder, um besser mit dem Stein zu verschmelzen, zusammen mit einfachem Schmuck, der ihr strenges und zweckbetontes Verhalten unterstreicht.

Von Sklaven zu Sklaventreibern. Die Duergar waren einst Zwerge, ehe ihre Gier und ihr endloses Graben tief unter der Erde sie in Kontakt mit den Gedankenschindern brachte. Sie wurde von den Illithids für Generationen gefangen gehalten, doch irgendwann erlangten die Zwerge mit der Hilfe des bösen Gottes Laduguer ihre Freiheit. Die Knechtschaft hatte sie aber für immer verändert, hatte ihre Seele dunkel werden lassen, sodass die Duergar so böse waren wie die Tyrannen, denen sie entkommen waren. Auch wenn sie ihre Freiheit erlangt haben, sind Duergar doch übellaunige, pessimistische Kreaturen, die immerzu schuften und sich beklagen. Sie haben keine Erinnerung daran, was es bedeutet, glücklich oder stolz zu sein. Ihre Handwerkskunst und Leistungen bleiben, doch wohnt ihnen keine Wärme oder Kunstfertigkeit mehr inne.

Duergar führen Krieg gegen ihre zwergischen Vettern und alle anderen unterirdischen Völker. Sie schließen Bündnisse, wenn sie einen Nutzen daraus ziehen, doch dann brechen sie eben diese Bündnisse, wenn sie für sie nicht mehr dienlich sind. Sie fangen und halten Sklaven, die sie im Unterreich schuften lassen. Sie betrachten sie als kostenlose Arbeitskraft und grausame Währung.

Zäh wie Stein. Wie Zwerge sind Duergar sehr zäh. Neben ihrer körperlichen Ausdauer ist ihnen auch eine große geistige Belastbarkeit zu eigen, die aus ihrer Zeit als Sklaven der Illithids erwachsen ist. Der Verstand eines Duergar ist eine Festung, und er kann Bezauberungen, Illusionen und andere Zauber einfach abschütteln.

Geboren aus der Dunkelheit. Das Unterreich ist erfüllt von seltsamer magischer Macht, die die Duergar über die Generationen ihrer Gefangenschaft in sich aufgenommen haben. Ein Duergar kann seine Stärke und Größe kurzfristig erhöhen, sodass er ein mächtiger Krieger von der Größe eines Ogers wird. Wenn er es mit Gegnern zu tun bekommt, gegen die er nicht kämpfen kann, oder um Feinde auszuspionieren, die sich seinem Revier nähern, kann er auch ebenso leicht unsichtbar werden und in der Dunkelheit aufgehen.

Die Zeitalter, die sie im Unterreich zugebracht haben, haben auch ihre Dunkelsicht geschärft, sodass sie doppelt so weit sehen können wie andere Zwerge. Diese scharfen Augen haben aber einen Preis, da die Sicht eines Duergars vom Sonnenlicht eingeschränkt wird.

Höllischer Gebieter. Asmodeus, Fürst der Neun Höllen, hat schon die Götter der Duergar nachgeahmt, um das Böse, das in den Herzen der Grauzwerge lebt, noch weiter anzustacheln. Er bietet ihnen göttliche Führung und Rache an ihren Feinden an, während er sie gleichzeitig zu größerer Tyrannei antreibt und sein wahres Wesen verbirgt.



„Kannst du mir nochmal sagen, warum wir auf dieser Queste sind?"
—Ethelrede, der Kämpfer, nach seiner ersten Begegnung mit einem Düstermantel

Düstermantel

Ein Düstermantel hängt an Höhlendecken und bleibt vollkommen lautlos, während er auf Kreaturen wartet, die unter ihm vorbeigehen. Aus der Entfernung kann er als Stalaktit oder Felsbrocken durchgehen. Dann lässt er sich von der Decke fallen und spannt sich auf. Er umgibt sich mit magischer Dunkelheit, während er seine Beute umhüllt und zermalmt.

Düstermäntel findet man überall im Unterreich, doch sind sie im Schattensaum ebenso zahlreich. Sie gedeihen in der Dunkelheit des Reiches und füllen eine ökologische Nische ähnlich der von Fledermäusen auf der Materiellen Ebene. Intelligente Kreaturen des Schattensaums bilden manchmal Düstermäntel als Wachtiere oder Gefährten aus.

Düstermantel

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 22 (5W6 + 5)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Echolot. Der Düstermantel kann seine Blindsicht nicht nutzen, solange er taub ist.

Falsches Erscheinungsbild. Solange ein Düstermantel bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer Felsformation wie einem Stalaktiten oder Stalagmiten zu unterscheiden.

Aktionen

Zermalmen. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur.***Treffer:*** 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden, und der Düstermantel heftet sich an das Ziel an. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist und der Düstermantel einen Vorteil auf den Angriffswurf hat, dann umschlingt er dabei den Kopf des Ziels. Das Ziel ist zusätzlich blind und kann nicht atmen, solange der Düstermantel auf diese Weise angeheftet ist.

Solange der Düstermantel an ein Ziel angeheftet ist, kann er keine Kreaturen außer dem Ziel angreifen, doch hat er dafür einen Vorteil bei seinen Angriffswürfen. Die Bewegungsrate des Düstermantels wird 0 und er kann keinen Bonus auf seine Bewegungsrate erhalten. Er bewegt sich mit dem Ziel. Eine Kreatur kann den Düstermantel ablösen, indem sie als Aktion einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 13 ablegt. In seinem Zug kann der Düstermantel sich vom Ziel lösen, indem er 1,5 m Bewegung verwendet.

Aura der Dunkelheit (1/Tag). Eine Aura magischer Dunkelheit mit 4,5 m Radius breitet sich um den Düstermantel aus, bewegt sich mit ihm und breitet sich um Ecken aus. Die Dunkelheit hält bis zu 10 Minuten an, solange der Düstermantel sich darauf konzentriert (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Dunkelsicht kann diese Dunkelheit nicht durchdringen, und natürliches Licht kann sie nicht erhellen. Wenn sich die Dunkelheit mit einem Bereich aus Licht überschneidet, der mit einem Zauber des 2. Grades oder darunter erschaffen wird, wird der Zauber, der Licht erschaffen hat, gebannt.

Echsenmensch

Echsenmenschen sind primitive, echsenartige Humanoide, die in den Sümpfen und Dschungeln der Welt leben. Ihre Hüttendörfer gedeihen in unheilvollen Grotten, halb versunkenen Ruinen und nassen Kavernen.

Territorial und fremdenfeindlich. Echsenmenschen haben nur wenig Kontakt und Handel mit anderen Völkern. Sie sind extrem territorial und verwenden getarnte Späher, um die Außenbereiche ihrer Domäne zu beschützen. Wenn nicht willkommene Besucher bemerkt werden, schickt der Stamm einen Jagdtrupp aus, um die Eindringlinge zu belästigen oder zu vertreiben, oder trickst sie aus, sodass sie in die Behausungen von Krokodilen und anderen gefährlichen Kreaturen stolpern.

Echsenmenschen haben keine Vorstellung traditioneller Moral, und die Konzepte von Gut und Böse sind ihnen unglaublich fremd. Sie sind wahrlich neutrale Kreaturen, die töten, wenn es nützlich ist und alles tun, um zu überleben.

Echsenmenschen verlassen selten die Jagdgebiete, die sie beanspruchen. Alle Kreaturen, die in ihr Territorium eindringen, werden verfolgt, getötet und verschlungen. Sie unterscheiden dabei nicht zwischen Humanoiden, Tieren und Monstern.

Gleichermaßen mögen Echsenmenschen es nicht, zu weit über ihre Grenzen vorzudringen, wo sie leicht zu den Gejagten anstatt der Jäger werden könnten.

Es kommt zu Situationen, in denen Echsenmenschen Bündnisse mit ihren Nachbarn schließen. Diese Echsenmenschen lernen oft aus erster Hand, dass Menschen, Zwerge, Halblinge und Elfen manchmal hilfreich oder vertrauenswürdig sein können. Sobald Echsenmenschen Bündnisse mit Fremden schließen, sind sie standhafte und wilde Verbündete.

Große Festmähler und Opfer. Echsenmenschen sind Allesfresser, haben aber eine Vorliebe für das Fleisch von Humanoiden. Gefangene werden oft zurück in ihre Lager gebracht, wo sie der Mittelpunkt großer Festmähler und Riten werden, die Tänze, das Erzählen von Geschichten und rituelle Kämpfe umfassen.

Opfer werden entweder vom Stamm gekocht und gegessen, oder werden Semuanya, dem Gott der Echsenmenschen, geopfert.

Geschickte Arbeiter. Auch wenn sie keine ausgebildeten Handwerker sind, erschaffen Echsenmenschen Werkzeuge und Schmuck aus den Knochen ihrer Beute, und sie nutzen Felle und die Panzer toter Monster, um ihre Schilde zu erschaffen.

Anführer der Echsenmenschen. Echsenmenschen respektieren und fürchten Magie mit religiöser Ehrfurcht. Echsenmenschen-Schamanen führen ihre Stämme an und leiten Riten und Zeremonien, die zu Ehren Semuanyas abgehalten werden. Von Zeit zu Zeit allerdings bringt ein Echsenmenschenstamm eine mächtige Gestalt hervor, die nicht von Semuanya, sondern von Sess'inek berührt wurde – einem echsenhaften Dämonenfürsten, der versucht, die Echsenmenschen zu korrumpieren und zu beherrschen.

Echsenmenschen, die in Sess'ineks Bildnis geboren werden, sind größer und verschlagener als andere Echsenmenschen und durch und durch böse. Die Echsenkönige und Echsenköniginnen dominieren Echsenmenschenstämme, rauben die Autorität des Schamanen und inspirieren ungewöhnliche Aggressivität unter ihren Untertanen.

Anbetung von Drachen. Echsenmenschen sprechen Drakonisch, eine Sprache, die sie vor langer Zeit von Drachen gelernt haben sollen. Ein Stamm, der in das Territorium eines Drachen zieht, wird ihm seine Dienste anbieten, um in seine Gunst zu gelangen. Ein böser Drache könnte die Echsenmenschen zu seinen eigenen finsteren Zwecken ausnutzen und sie in Räuber und Plünderer verwandeln.



Echsenmensch

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung, Schild)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überleben +3, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.

Aktionen

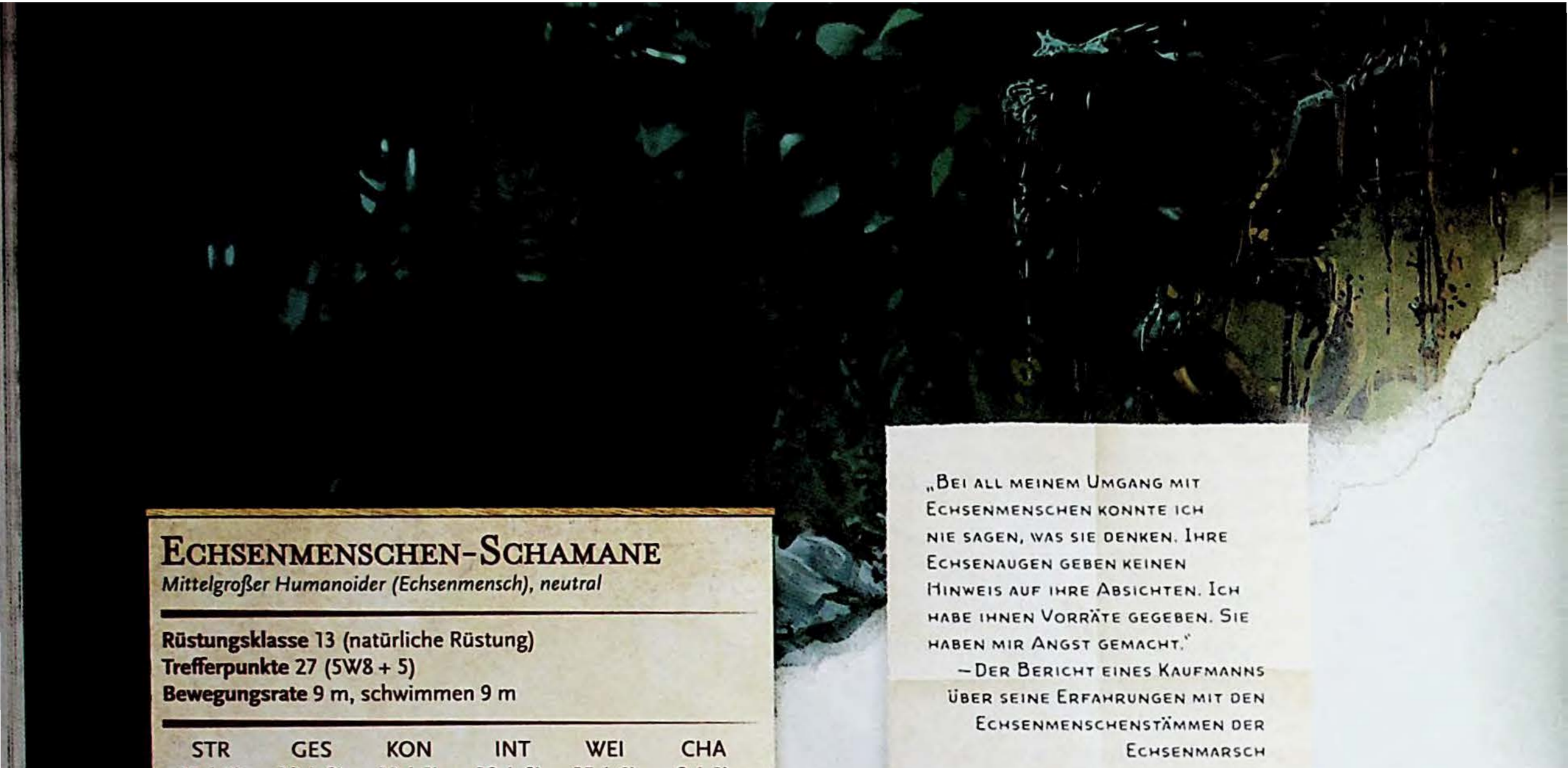
Mehrfachangriff. Der Echsenmensch führt zwei Nahkampfangriffe aus, jeden mit einer anderen Waffe.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Schwere Keule. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Stachelschild. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



„Bei all meinem Umgang mit Echsenmenschen konnte ich nie sagen, was sie denken. Ihre Echsenaugen geben keinen Hinweis auf ihre Absichten. Ich habe ihnen Vorräte gegeben. Sie haben mir Angst gemacht."

—Der Bericht eines Kaufmanns über seine Erfahrungen mit den Echsenmenschenstämmen der Echsenmarsch

Echsenmenschen-Schamane

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmensch), neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überleben +4, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.

Zauberwirken (nur Echsenmenschen-Gestalt). Der Echsenmensch ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Echsenmensch hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich): *Dornenpeitsche, Druidenkunst, Flammen erzeugen*
1. Grad (4 Plätze): *Nebelwolke, Verstricken*
2. Grad (3 Plätze): *Pflanzenwachstum, Tiere beschwören* (nur Reptilien)
3. Grad (2 Plätze): *Dornenwachstum, Metall erhitzen*

Aktionen

Mehrfachangriff (nur Echsenmenschen-Gestalt). Der Echsenmensch führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 7 (2W6 + 2) Stichschaden in Krokodilgestalt. Wenn der Echsenmensch in Krokodilgestalt ist und sein Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, dann wird das Ziel gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und der Echsenmensch kann kein anderes Ziel beißen. Wenn der Echsenmensch wieder seine wahre Gestalt annimmt, endet der Haltegriff.

Klauen (nur Echsenmenschen-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Gestalt verändern (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Echsenmensch verwandelt sich auf magische Weise in ein Krokodil und bleibt bis zu 1 Stunde in dieser Gestalt. Er kann als Bonusaktion wieder seine wahre Gestalt annehmen. Abgesehen von der Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Echsenkönig / Echsenkönigin

Mittelgroßer Humanoider (Echsenmensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe KON +4, WEI +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Überleben +4, Wahrnehmung +4
Zustandsimmunitäten Verängstigt
Sinne Dunkelsicht 14 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Abyssisch, Drakonisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Atem anhalten. Der Echsenmensch kann seinen Atem 15 Minuten lang anhalten.

Durchbohren. Einmal pro Zug, wenn der Echsenmensch einen Nahkampfangriff mit seinem Dreizack macht und trifft, erleidet das Ziel zusätzliche 10 (3W6) Schaden, und der Echsenmensch erhält temporäre Trefferpunkte gleich dem verursachten Bonusschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Echsenmensch führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder Dreizack oder zwei Nahkampfangriffe mit seinen Dreizack.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Hiebschaden.

Dreizack. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 7 (1W8 + 3) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Einhorn

Einhörner leben in verzauberten Wäldern. Sie sind nicht mit den Pferden verwandt, denen sie ähneln. Vielmehr ist ein Einhorn eine himmlische Kreatur, die durch die Waldreiche streift, von weißer Gestalt, die wie das Sternenlicht schimmert.

Auf der Stirn des Einhorns wächst ein einzelnes, gedrehtes Horn aus Elfenbein, dessen magische Berührung die Kranken und Verwundeten heilen kann. Seine Ohren hören die Worte und das Flüstern der Kreaturen, die sein Reich teilen, und es kennt die Sprachen der Elfen und Waldbewohner. Einhörner erlauben es guten Kreaturen, ihre Wälder zu betreten, um zu jagen oder Nahrung zu sammeln, doch halten sie das Böse fern. Verderbte Kreaturen verlassen die Domäne eines Einhorns nur selten lebend.

Göttliche Wächter. Gute Gottheiten haben Einhörner auf die Materielle Ebene gesetzt, um das Böse abzuhalten und heilige Orte zu beschützen. Die meisten Einhörner beschützen ein abgeschlossenes Reich wie einen verzauberten Wald. Die Götter schicken aber manchmal ein Einhorn, um heilige Artefakte zu bewachen oder bestimmte Kreaturen zu schützen. Wenn die Mächte der Dunkelheit gegen Personen vorgehen, die die Götter schützen möchten, schicken sie diese Person vielleicht in den Wald eines Einhorns, wo die bösen Kreaturen in großer Gefahr sind.

Einhörner dienen meistens den Gottheiten des Waldes, darunter auch den Göttern guter Feen. Auch wenn alle Einhörner über natürliche Heilkräfte verfügen, dienen manche den Göttern in höheren Positionen und wirken Wunder, die normalerweise nur Hohepriestern zur Verfügung stehen.

Herren des Waldes. Der Wald eines Einhorns ist ein himmlisches Reich, wo nichts, das unter den sonnengesprenkelten Blättern geschieht, der Aufmerksamkeit der Kreatur entgeht. Ein Einhorn hört jedes gehauchte Lied, das von den Elfen in den Baumwipfeln gesungen wird. Es fühlt, wo jede Raupe ihren Kokon spinnt, jedes Blatt und jeden Stamm, auf denen der helle Schmetterling seine müden Schwingen ausruht.

Im Wald eines Einhorns herrscht ein Gefühl der Ruhe. Von Wölfen und Füchsen bis hin zu Vögeln, Eichhörnchen und winzigen Insekten scheinen die Kreaturen der Domäne eines Einhorns recht zahm zu sein. Pixies, Feengeister, Satyrn, Dryaden und andere, normalerweise launische Feen sind loyale Diener eines Einhorns, wenn sie in seinem Wald leben. Unter dem Schutz eines Einhorns fühlen sich Kreaturen sicher vor der Gefahr der heranrückenden Zivilisation und der hinterhältigen Ausbreitung des Bösen.

Ein Einhorn streift die ganze Zeit durch seine Domäne und bewegt sich sehr vorsichtig, um seine anderen Bewohner nicht aufzuschrecken. Eine Kreatur könnte einen flüchtigen Blick auf ein Einhorn erhaschen und dann plötzlich nichts mehr sehen als den wilden Wald.

Heilige Hörner. Das Horn des Einhorns ist der Fokus seiner Macht, ein Splitter göttlicher Magie, der in gedrehtes Elfenbein gewirkt ist. Stäbe aus dem Horn eines Einhorns kanalisieren mächtige Magie, und Waffen aus dem Horn schlagen mit göttlicher Gewalt zu.

Magier können das zerstoßene Horn in mächtige Tränke und die Tinte für Schriftrollen mischen, oder es als Komponente für unheimliche Rituale nutzen. Allerdings wird jede Kreatur, die beim Tod eines Einhorns mitgewirkt hat, egal wie klein ihre Rolle gewesen sein mag, höchstwahrscheinlich das Ziel göttlicher Vergeltung.

Gesegnete Reittiere. Wenn die Dunkelheit und das Böse drohen, die sterbliche Welt zu überwältigen, dann sehen es die Götter manchmal als erforderlich, ein Einhorn als Reittier mit einem Recken zu vereinen. Ein Paladin auf dem Rücken eines Einhorns ist ein Zeichen der direkten Intervention der Götter in die Angelegenheiten der sterblichen Reiche. Es ist ein heiliges Bündnis, um Dämonen die Köpfe vom Leib zu trennen und Teufel zurück in die Neun Höllen zu verbannen.

Solange die schwierigen Zeiten der Dunkelheit weiter bestehen, bleibt das Einhorn bei dem Recken, und sein Horn leuchtet hell, um die Nacht zurückzutreiben. Wenn der Recke der Götter aber aus ihrer Gunst fällt oder sich vom Pfad der Rechtschaffenheit und des Guten abwendet, dann verlässt ihn das Einhorn und kehrt niemals zurück.

Die Behausung eines Einhorns

Die Behausung eines Einhorns könnte eine uralte Ruine sein, die von Ranken überwuchert ist, eine neblige Lichtung, die von Eichen umgeben ist, ein mit Blumen bedeckter Hügel voller Schmetterlinge, oder ein anderer Ort im Wald.

Regionale Effekte

Die Domäne eines Einhorns wird von der himmlischen Präsenz der Kreatur verwandelt und könnte einen oder mehrere der folgenden magischen Effekte enthalten:

- Offene, nicht-magische Flammen werden in der Domäne des Einhorns ausgelöscht. Fackeln und Lagerfeuer weigern sich zu brennen, doch geschlossene Laternen sind nicht betroffen.
- Kreaturen, die in der Domäne des Einhorns heimisch sind, haben weniger Probleme damit, sich zu verstecken; sie haben einen Vorteil auf Würfe mit Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn sie sich verstecken wollen.
- Wenn eine gute Kreatur einen Zauber wirkt oder einen magischen Effekt nutzt, der dafür sorgt, dass eine andere gute Kreatur Trefferpunkte zurückerhält, dann erhält das Ziel die maximale Anzahl von Trefferpunkten zurück, die für den Zauber oder Effekt möglich sind.
- Flüche, die gute Kreaturen betreffen, werden unterdrückt. Wenn das Einhorn stirbt enden all diese Effekte sofort.





Einhorn

Großer Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12.
Trefferpunkte 67 (9W10 + 18)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Celestisch, Elfisch, Sylvanisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Einhorn mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Horn-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für das Einhorn ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14). Das Einhorn kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Komponenten benötigt.

Willentlich: *Böses und Gutes entdecken, Druidenkunst, Spurloses Gehen*
Jeweils 1/Tag: *Böses und Gutes bannen, Gefühle besänftigen, Verstricken*

Magieresistenz. Das Einhorn hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Einhorns sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Das Einhorn führt zwei Angriffe durch; einen mit seinen Hufen und einen mit seinem Horn.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Horn. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Heilende Berührung (3/Tag). Das Einhorn berührt eine andere Kreatur mit seinem Horn. Das Ziel erhält auf magische Weise 11 (2W8 + 2) Trefferpunkte zurück. Außerdem heilt die Berührung alle Krankheiten und neutralisiert alle Gifte, die das Ziel betreffen.

Teleportieren (1/Tag). Das Einhorn teleportiert sich und bis zu drei bereitwillige Kreaturen innerhalb von 1,5 m, die es sehen kann, zusammen mit aller Ausrüstung, die sie tragen oder in der Hand halten, an einen Ort, mit dem das Einhorn vertraut ist und der nicht weiter als 1,5 km entfernt liegt.

Legendäre Aktionen

Das Einhorn kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen auswählen. Es kann nur eine legendäre Option auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Das Einhorn erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Hufe. Das Einhorn führt einen Angriff mit seinen Hufen durch.

Schimmernder Schild (kostet 2 Aktionen). Das Einhorn erschafft ein schimmerndes, magisches Feld um sich selbst oder eine andere Kreatur innerhalb von 18 m, die es sehen kann. Das Ziel erhält bis zum Ende des nächsten Zugs des Einhorns einen Bonus von +2 auf RK.

Selbstheilung (kostet 3 Aktionen). Das Einhorn erhält auf magische Weise 11 (2W8 + 2) Trefferpunkte zurück.

Elementare

Elementare sind Inkarnationen der Elemente, aus denen das Universum besteht: Erde, Feuer, Luft und Wasser. Auch wenn sie auf ihrer eigenen Existenzebene wenig mehr als belebte Energie sind, können sie doch von Zauberwirkern und mächtigen Wesen gerufen werden, um eine Gestalt anzunehmen und Aufgaben zu erfüllen.

Lebende Elemente. Auf ihrer Heimatebene sind Elementare nur körperlose Lebenskraft. Ihr dumpfes Bewusstsein manifestiert nur dann eine physische Gestalt, wenn es durch die Macht der Magie fokussiert wird. Ein wilder Geist der elementaren Macht hat keinen Wunsch, außer sich durch das Element seiner Heimatebene zu bewegen. Wie die Tiere der Materiellen Ebene haben diese Elementargeister keine Gesellschaft oder Kultur und wenig Bewusstsein für ihr Selbst.

Von Magie gerufen. Bestimmte Zauber und magische Gegenstände können einen Elementar beschwören, indem sie ihn von den Inneren Ebenen auf die Materielle Ebene rufen. Elementare haben eine instinktive Abneigung dagegen, von ihrer Heimatebene gerufen und zum Dienst gezwungen zu werden. Eine Kreatur, die einen Elementar beschwört, muss ihren Willen nutzen, um ihn zu beherrschen.

Gebunden und geformt. Mächtige Magie kann einen Elementargeist in eine materielle Schablone binden, die eine bestimmte Verwendung und Funktion bestimmt. Unsichtbare Pirscher sind Luftelementare, die in eine bestimmte Gestalt gebunden sind, so wie Wasserelementare in Wassergeister geformt werden können.

Die Stärke der Magie und Materialien, die einen Elementar binden, bestimmt, wie gut der Elementar in einer gebundenen Form funktioniert. Golems sind Elementargeister, die in physische Formen gebunden sind, aber schwächere Materialien wie Fleisch und Lehm können die elementare Macht nicht ausreichend binden. Robuste Materialien wie Stein und Eisen erfordern stärkere Magie, die den Elementar aber auch sicherer binden kann.

Elementare Natur. Ein Elementar braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Luftelementar

Ein Luftelementar ist eine trichterförmige Wolke aus wirbelnder Luft mit einem vagen Gesicht. Auch wenn er gerne über den Boden rast und dabei Staub und Schutt aufnimmt, kann er auch fliegen und von oben angreifen.

Ein Luftelementar kann sich in einen kreischenden Zyklon verwandeln und so einen Wirbelwind erschaffen, der Kreaturen beutelt und beiseite schleudert.

Erdelementar

Ein Erdelementar schleppt sich wie ein wandelnder Hügel voran. Seine keulenartigen Arme aus zackigen Steinen schwingen an seiner Seite. Sein Kopf und Körper bestehen aus Erde oder Stein und sind gelegentlich mit Brocken aus Metall, Juwelen und hellen Mineralien durchsetzt.

Erdelementare gleiten durch Felsen und Erde, als seien diese eine Flüssigkeit. Kreaturen auf dem Boden haben von einem Erdelementar viel mehr zu fürchten, da der Elementar die genaue Position eines jeden Gegners bestimmen, kann, der sich in ihrer Nähe auf dem Boden befindet.

Feuerelementar

Eine schwache humanoide Gestalt ist durch das Innere dieser wilden, beweglichen Flamme gewirkt. Ein Feuerelementar ist eine Macht der launenhaften Zerstörung. Wohin sie sich auch bewegen, sie setzen ihre Umgebung in Brand und verwandeln die Welt in Asche, Rauch und Glut. Wasser kann ihren zerstörerischen Vormarsch aufhalten, sodass der Feuerelementar zurückweicht und in Schmerz und Wut zischt und raucht.

Wasserelementar

Ein Wasserelementar ist eine ansteigende Welle, die sich über den Boden wälzt und in größeren Gewässern fast unsichtbar wird. Er umschlingt Kreaturen, die in seinem Weg stehen, und füllt ihre Münder und Lungen so mühelos, wie er Flammen erstickt.





Erdelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 126 (1W12 + 60)
Bewegungsrate 9 m, graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	8 (–1)	20 (+5)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Schall
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Waffen
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, gelähmt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Terral
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Erdgleiten. Der Elementar kann sich durch nicht-magische, unbearbeitete Erde und Stein graben. Solange er dies tut, wirbelt der Elementar das Material, durch das er sich bewegt, nicht auf.

Belagerungsmonster. Der Elementar fügt Gegenständen und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.

Feuerelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 102 (1W12 + 36)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Ignal
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Feuerform. Der Elementar kann sich durch Bereiche, die nur 2,5 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen. Eine Kreatur, die den Elementar berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, solange sie sich innerhalb von 1,5 m um ihn befindet, erleidet 5 (1W10) Feuerschaden. Außerdem kann der Elementar den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Das erste Mal, dass er in einem Zug den Bereich einer Kreatur betritt, erleidet diese Kreatur 5 (1W10) Feuerschaden und gerät in Brand; bis jemand eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet die Kreatur zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden.

Beleuchtung. Der Elementar gibt in einem Radius von 9 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 9 m schwaches Licht ab.

Wasseranfälligkeit. Für jeweils 1,5 m, die sich der Elementar durch Wasser bewegt, oder jeweils 5 l Wasser, die auf ihn gespritzt werden, erleidet er 1 Kälteschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Berührungsangriffe aus.

Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, gerät es in Brand. Bis die Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet das Ziel zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (1W10) Feuerschaden.



Luftelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 90 (1W12 + 24)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 27 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Schadensresistenzen Blitz, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Aural
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Luftform. Der Elementar kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Er kann sich durch Bereiche, die nur 2,5 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.

Wirbelwind (Aufladung 4–6). Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet das Ziel 15 (3W8 +2) Wuchtschaden und wird 6 m weit vom Elementar weg in eine zufällige Richtung geschleudert, wobei es den Zustand liegend erleidet. Wenn ein geworfenes Ziel einen Gegenstand trifft, wie eine Mauer oder einen Fußboden, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden für jeweils 3 m, die es geworfen wurde. Wenn das Ziel in eine andere Kreatur geworfen wird, muss diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den gleichen Schaden und den Zustand liegend zu erleiden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden, wird aber nicht geschleudert und erleidet auch nicht den Zustand liegend.

Wasserelementar

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 114 (1W12 + 48)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (–3)	10 (+0)	8 (–1)

Schadensresistenzen Säure; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Waffen
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Aqual
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Wasserform. Der Elementar kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Er kann sich durch Bereiche, die nur 2,5 cm groß sind, bewegen, ohne sich quetschen zu müssen.

Gefrieren. Wenn der Elementar Kälteschaden erleidet, friert er zum Teil ein; seine Bewegungsrate wird bis zum Ende des nächsten Zugs um 6 m verringert.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Elementar führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Überschütten (Aufladung 4–6). Jede Kreatur im Bereich des Elementars muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet ein Ziel 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden. Wenn es sich um ein Großes oder kleineres Ziel handelt, wird es außerdem gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und kann nicht atmen, es sei denn, es kann Wasser atmen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, wird das Ziel aus dem Bereich des Elementars geschoben.

Der Elementar kann mit dieser Fähigkeit eine große Kreatur oder bis zu zwei mittelgroße oder kleinere Kreaturen auf einmal festhalten. Zu Beginn eines jeden Zuges des Elementars erleidet jedes gepackte Ziel 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden. Als Aktion kann eine Kreatur innerhalb von 1,5 m um den Elementar eine Kreatur oder einen Gegenstand aus dem Elementar herausziehen, indem sie einen Stärkewurf gegen SG 14 schafft.

Elfen: Drow

Vor Zehntausenden von Jahren waren die Elfen geteilt. Jene, die ein gutes Gemüt hatten, kämpften gegen jene, die selbstsüchtig und grausam waren. Der Krieg unter den Elfen endete, als die guten Elfen ihre bösartigen Vettern in die unterirdischen Tiefen verbannten. Hier, in den lichtlosen Kavernen und endlosen Bauten aus verschlungenen Stollen, fanden die Dunkelelfen — die Drow — eine Zuflucht. Sie fanden auch Führung in Form der einzigen Elfengottheit, die sie nicht verlassen hatte. Auf ihren Befehl hin errichteten die Dunkelelfen ein Imperium in der Unterwelt.

Kinder von Lolth. Die Drow beten zu Lolth, einer Gottheit, die im Abyss residiert. Sie ist als die Spinnenkönigin oder als Dämonenkönigin der Spinnen bekannt, und ist die Gestalt, um die die Dunkelelfen ihre unterirdische Zivilisation aufgebaut haben. Was auch immer sie verlangt, die Drow tun es.

Drow sind die bösartigsten unter den Elfen und sind selten an der Oberflächenwelt anzutreffen. Auch wenn sie planen, die Elfen zu zerstören, die sie verbannt haben, sehen sie sich doch nicht mehr als Ausgestoßene. Sie sind die berufenen Herrscher der Dunkelheit, und wenn Lolth ihnen befiehlt, sich zu erheben und ihre Vettern an der Oberfläche zu vernichten, dann werden sie es tun.

Kreaturen der Dunkelheit. Die Drow haben so lange unter der Erde gelebt, dass sie sich an ihre Umgebung angepasst haben und in der Dunkelheit sehen können. Sie können jedoch das Sonnenlicht nicht mehr ertragen. Wenn Sklaven im Unterreich knapp werden, schicken die Drow Überfalltrupps an die Oberfläche, um im Schutze der Dunkelheit Humanoide gefangen zu nehmen und sie in ihre Städte zu schleppen. Dort werden sie gefoltert, bis sie sich unterwerfen. Neben diesen gelegentlichen Exkursionen sind die Drow zufrieden damit, in ihrem unterirdischen Reich zu bleiben, wo sie sich sicher und als Herrscher fühlen.

Städte im Unterreich. Die Dunkelelfen erbauen großartige Städte in gewaltigen Kavernen, in denen Nahrung und Wasser im Überfluss vorhanden sind. Ihre Fähigkeit, Stein zu formen, kommt an die größten zwergischen Handwerker heran, doch folgen ihre Bauwerke einer eindeutig elfischen Ästhetik. Auch wenn sie zerbrechlich wirken, haben die Siedlungen der Drow doch eine gesunde Bausubstanz und sind bemerkenswert widerstandsfähig. Die Drow höhlen gerne gewaltige Stalagmiten und Stalaktiten aus, wobei sie bevölkerte Türme erschaffen, die sich vom Boden zur Höhlendecke erstrecken.

Eine Drow-Stadt ist eine ausladende Metropole, die von hohen Mauern umgeben ist. Besucher, die keine Drow sind, müssen ihre Geschäfte außerhalb der Mauern verrichten und werden dabei wachsam beobachtet. Die Drow züchten und halten Riesenspinnen, die dabei helfen, ihre Städte gegen Eindringlinge zu schützen und gleichzeitig diese Städte in

Variante: Magische Waffen und Rüstungen der Drow

Drow tragen oft magische Rüstung und magische Waffen, die ihren Verbesserungsbonus dauerhaft verlieren, wenn sie länger als 1 Stunde dem Sonnenlicht ausgesetzt sind.

Ein Drow, der ein *Kettenhemd +1* trägt und ein *Kurzschwert +1* führt, hat RK 19 und einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit seinen Kurzschwert-Angriffen.

Ein Drow-Elitekrieger, der eine *Beschlagende Lederrüstung +2* trägt und ein *Kurzschwert +2* führt, hat RK 20 und einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit seinen Kurzschwert-Angriffen.

Eine Drow-Priesterin der Lolth trägt eine *Schuppenrüstung +3* und hat RK 19.

wunderschöne Netze hüllen. Dies erschafft eine hauchzarte Falle, die fliegende Gegner einfängt, die ansonsten über die Mauern schweben würden.

Drow-Magie. So wie die Drow sich an das unterirdische Leben angepasst haben, so hat es auch ihre Magie. Nicht nur nutzen sie diese Magie, um ihre Städte aus dem Stein zu schneiden, sie stärken auch ihre Waffen, erschaffen gefährliche neue magische Gegenstände und beschwören Dämonen aus dem Abyss. Drow-Zauberwirker sind außerordentlich arrogant und zögern niemals, ihre Magie auf die grässlichste Art einzusetzen.

Waffen und Rüstungen. Drow stellen Waffen aus Adamant her, einem dunklen und übernatürlich harten Metall. Drow-Handwerker verzieren ihre Waffen und Rüstungen mit einem netzartigen Filigranschmuck und Spinnenmotiven, und Magier erfüllen diese Gegenstände manchmal mit Magie, um sie effektiver zu machen. Diese Magie schwindet allerdings, wenn sie dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, sodass magische Drow-Waffen und -Rüstungen selten ihren Verbesserungsbonus und ihre magischen Eigenschaften behalten, wenn sie an die Oberfläche gebracht werden.

Mörderische Politik. Drow-Politik ist hinterhältig und voller Intrigen. Wenn Drow zusammenarbeiten, dann normalerweise, um einen gemeinsamen Feind zu zerstören und sicherzustellen, dass sie selbst überleben, und solche Bündnisse sind kurzlebig und oft gefährlich.

Die Drow-Gesellschaft ist in Adelshäuser aufgeteilt, die jeweils von einer Matrone angeführt werden, die das Ansehen und die Macht ihres Hauses über alle anderen steigern möchte. Andere hochrangige Mitglieder des Hauses sind Blutsverwandte, während die mittleren Ränge von Drows schwächerer Familien besetzt werden, die dem großen Haus die Treue geschworen haben. Die untersten Ränge der sozialen Leiter eines Hauses werden von den Haussklaven eingenommen, die aus Drow von niedriger Geburt und manchmal Gefangenen, die keine Drow sind, bestehen.

Matriarchalische Herrschaft. Lolth legt über ihre treuen Priesterinnen die Regeln der Drow-Gesellschaft fest und stellt sicher, dass ihre Befehle und Pläne ausgeführt werden. Da Lolth dazu neigt, sich auf der Materiellen Ebene zu materialisieren und direkt jene zu bestrafen, die ihr nicht gehorchen, haben die Drow gelernt, auf das zu hören, was sie sagt und das zu tun, was ihre Priesterinnen befehlen.

In der Drow-Gesellschaft sind Männer den Frauen unterstellt. Ein männlicher Drow könnte eine Patrouille durch die Unterwelt oder einen Überfalltrupp an die Oberfläche führen, doch er empfängt seine Befehle von einer weiblichen Drow – entweder der Matrone seines Hauses oder einer ihrer handverlesenen Handlangerinnen. Auch wenn männliche Drow fast jede Funktion in der Drow-Gesellschaft erfüllen können, können sie keine Priester sein und kein Haus anführen.

Vorliebe für Gift. Gift, das aus Spinnengift und den Pflanzen des Unterreichs destilliert wird, ist unter den Drow weit verbreitet, und es spielt eine wichtige Rolle in ihrer Kultur und Politik. Drow-Magi brauen ein zähflüssiges Gift, das Gegner bewusstlos werden lässt. Drow-Krieger überziehen ihre Klingen und Armbrustbolzen mit diesem Gift und freuen sich auf die Verhöre und Folterungen, die auf den Kampf folgen.

Drow-Elitekrieger

Drow-Elitekrieger beschützen ihre Häuser und ihre Vorgesetzten gegen alle Feinde, auch wenn sie sich darauf spezialisieren, gegen Zwerge, Gnome und Elfen zu kämpfen (inklusive anderer Drow). Sie überfallen oft im Schutze der Nacht Siedlungen an der Oberfläche und kehren mit Gefangenen und Beute vor der Morgendämmerung ins Unterreich zurück. Elite-Krieger können männlich oder weiblich sein.

Drow-Magus

Privilegierte Drow-Männer, die nicht die Stärke und Kampfkraft haben, als Krieger ausgebildet zu werden, haben keine andere Wahl, als die Magie zu studieren. Für sie ist dies eine Frage des Überlebens. Weibliche Drow mit einer natürlichen Begabung für die arkanen Künste können auch zu Drow-Magi werden, doch sind sie weit weniger häufig.

Drow-Priesterin der Lolth

Weibliche Drow, die Blutsbande zu einem Adelshaus haben, werden von Geburt an geformt und ausgebildet, um Priesterinnen der Lolth zu werden. Die Spinnenkönigin erlaubt es männlichen Drow nicht, solche Positionen einzunehmen.

Solche Priesterinnen führen den Willen der Spinnenkönigin aus, und als Folge haben sie beträchtliche Macht und Einfluss in der Drow-Gesellschaft. Die Matronen, die die Drow-Häuser regieren, sind die mächtigsten Priesterinnen der Lolth, aber sie müssen ihre Hingabe an die Spinnenkönigin ins Gleichgewicht mit der Hingabe an ihre Familie bringen.





„Diese Perversion. Diese erschreckende Grausamkeit. Sie sind das verderbte Gift, das die gesamte Elfenheit heimsucht."
—Nelar Herbstquelle, elfischer Kleriker von Corellon Larethian

Drow

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Der Drow kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Tanzende Lichter*
Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel auch bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion ausführt, um es wachzurütteln.

Drow-Elitekrieger

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (beschlagene Lederrüstung, Schild)
Trefferpunkte 71 (11W8 + 22)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Rettungswürfe GES +7, KON +5, WEI +4
Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Der Drow kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Tanzende Lichter*
Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit*, *Feenfeuer*, *Schweben* (nur selbst)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

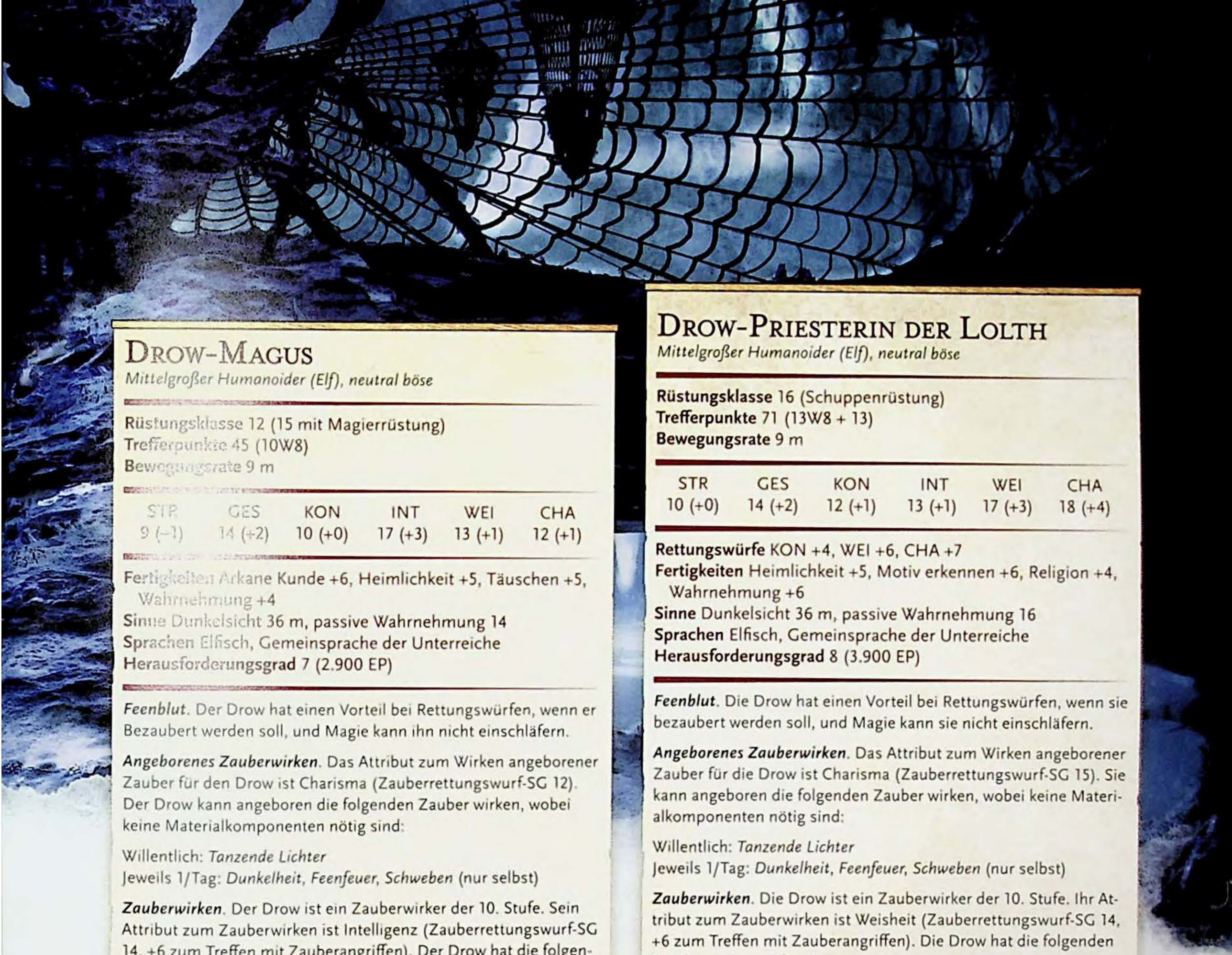
Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drow führt zwei Kurzschwert-Angriffe aus.
Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Wenn er Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel auch bewusstlos, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das Ziel erwacht, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion ausführt, um es wachzurütteln.

Reaktionen

Parade. Der Drow addiert 3 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Drow den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



Drow-Magus

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit Magierrüstung)
Trefferpunkte 45 (10W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Heimlichkeit +5, Täuschen +5, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er Bezaubert werden soll, und Magie kann ihn nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Der Drow kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Tanzende Lichter*
Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer, Schweben* (nur selbst)

Zauberwirken. Der Drow ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Drow hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich): *Einfache Illusion, Frostrahl, Gift versprühen, Magierhand*
1. Grad (4 Plätze): *Hexenpfeil, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Gestalt verändern, Nebelschritt, Spinnennetz*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fliegen*
4. Grad (3 Plätze): *Evards Schwarze Tentakel, Mächtige Unsichtbarkeit*
5. Grad (2 Plätze): *Todeswolke*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Stab. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Wuchtschaden, oder 3 (1W8 + 1) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird, plus 3 (1W6) Giftschaden.

Dämon beschwören (1/Tag). Der Drow beschwört auf magische Weise einen Quasit, oder er versucht mit einer Chance von 50 % einen Schattendämon zu beschwören. Der beschworene Dämon erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um den Beschwörer, dient als Verbündeter des Beschwörers und kann keine eigenen Dämonen beschwören. Er bleibt für 10 Minuten oder bis der Beschwörer stirbt, oder bis der Beschwörer ihn als Aktion fortschickt.

Drow-Priesterin der Lolth

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral böse

Rüstungsklasse 16 (Schuppenrüstung)
Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe KON +4, WEI +6, CHA +7
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +6, Religion +4, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Feenblut. Die Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und Magie kann sie nicht einschläfern.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Drow ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Tanzende Lichter*
Jeweils 1/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer, Schweben* (nur selbst)

Zauberwirken. Die Drow ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Die Drow hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich): *Göttliche Führung, Gift versprühen, Resistenz, Thaumaturgie, Verschonen der Sterbenden*
1. Grad (4 Plätze): *Gift und Krankheit entdecken, Strahl der Übelkeit, Tierfreundschaft, Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Schutz vor Gift, Schwache Genesung, Spinnennetz*
3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Tiere beschwören* (2 Riesenspinnen)
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Weissagung*
5. Grad (2 Plätze): *Insektenplage, Massen-Wunden heilen*

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich die Drow im Sonnenlicht befindet, erleidet sie einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Drow führt zwei Geißel-Angriffe aus.

Geißel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden plus 17 (5W6) Giftschaden.

Dämon beschwören (1/Tag). Die Drow versucht auf magische Weise eine Yochlol zu beschwören, was eine Erfolgschance von 30 % hat. Wenn der Versuch misslingt, erleidet die Drow 5 (1W10) psychischen Schaden. Der beschworene Dämon erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um die Beschwörerin, dient als Verbündeter der Beschwörerin und kann keine eigenen Dämonen beschwören. Er bleibt für 10 Minuten oder bis die Beschwörerin stirbt, oder bis die Beschwörerin ihn als Aktion fort schickt.



Empyrier

Empyrier sind die himmlischen Kinder der Götter der Oberen Ebenen. Sie sind allesamt wunderschön, statuesk und selbstsicher.

Manifestierte Emotion. Ein Empyrier kann gottgleiche Anfälle von Sanftmut oder Wut erleiden. Er kann seine Umgebung mit seinen Stimmungen beeinflussen. Wenn ein Empyrier unglücklich ist, könnten die Wolken Tränen aus Salzwasser weinen, die Wildblumen in den Wiesen der Umgebung könnten verwelken, tote Fische könnten in Seen und Flüssen an den Strand geschwemmt werden, oder in einem nahen Wald könnten alle Bäume ihre Blätter verlieren. Wenn ein Empyrier euphorisch ist, könnte ihm Sonnenlicht überall hin folgen, kleine Tiere frohlocken in seinen Fußabdrücken, und Vögel füllen den Himmel mit ihren wunderschönen Liedern.

Böse Empyrier. Einige wenige Empyrier haben sich dem Bösen zugewandt. Sie sind in die Unteren Ebenen gewandert und wurden korrumpiert, oder von bösen Göttern verflucht. Ein böser Empyrier kann nicht lange in den Oberen Ebenen überleben und zieht sich meist auf die Materielle Ebene zurück, wo er ein Königreich von Sterblichen als abscheulicher Tyrann regieren kann.

Unsterbliche Titanen. Empyrier altern nicht, können aber erschlagen werden. Weil nur wenige Empyrier sich ihren eigenen Tod vorstellen können, kämpfen sie ohne Furcht, wenn sie in die Schlacht gezogen werden. Sie weigern sich zu glauben, dass ihr Ende naht, selbst wenn sie an der Schwelle des Todes stehen. Wenn ein Empyrier stirbt, kehrt sein Geist zurück auf seine Heimatebene. Dort wird eines der Elternteile des gefallenen Empyriers ihn zum Leben erwecken, es sei denn, es gibt einen guten Grund, dies nicht zu tun.

Empyrier

Riesiges Himmlisches Wesen (Titan), chaotisch gut (75 %) oder neutral böse (25 %)

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 313 (19W12 + 190)
Bewegungsrate 15 m, fliegen 15 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Rettungswürfe STR +17, INT +12, WEI +13, CHA +15
Fertigkeiten Motiv erkennen +13, Überzeugen +15
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen alle
Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Empyrier ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 23, +15 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Auf Wasser gehen, Spurloses Gehen, Vollständige Genesung, Wasser atmen*
Jeweils 1/Tag: *Böses und Gutes bannen, Ebenenwechsel* (nur selbst), *Erdbeben, Feuersturm, Heiliges Gespräch*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Empyrier einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich entscheiden, doch erfolgreich zu sein.

Magieresistenz. Der Empyrier hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Empyriers sind magisch.

Aktionen

Hammer. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 31 (6W6 + 10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Empyriers betäubt zu werden.

Geschoss. *Fernkampf-Zauberangriff:* +15 zum Treffen, Reichweite 180 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (7W6) Schaden einer der folgenden Arten (Wahl des Empyreischen): Blitz, Energie, Feuer, Gleißend, Kälte, Säure oder Schall.

Legendäre Aktionen

Der Empyrier kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Der Empyrier erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Der Empyrier macht einen Angriff.

Stärken. Der Empyrier stärkt alle nicht feindseligen Kreaturen innerhalb von 36 m um sich bis zum Ende seines nächsten Zuges. Gestärkte Kreaturen können nicht bezaubert oder verängstigt werden, und sie erhalten bis zum Ende des nächsten Zuges des Empyriers einen Vorteil bei Attributswürfen und Rettungswürfen.

Erschütternder Schlag (kostet 2 Aktionen). Der Empyrier schlägt mit seinem Hammer auf den Boden und löst dadurch ein Erdbeben aus. Alle anderen Kreaturen auf dem Boden innerhalb von 18 m um den Empyrier müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 25 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Engel

Ein Engel ist ein himmlischer Diener, der auf die Ebenen geschickt wird, um die Agenda seines Gottes voranzubringen, zum Guten oder zum Schlechten. Seine erhabene Schönheit und Präsenz kann Betrachter voller Ehrfurcht auf die Knie zwingen. Doch sind Engel auch Zerstörer, und ihr Erscheinen ist ebenso oft ein Vorzeichen des Unheils wie der Hoffnung.

Fragmente des Göttlichen. Engel werden aus der astralen Essenz wohlwollender Götter geformt und sind somit göttliche Wesen großer Macht und Weitsicht. Engel folgen dem Willen ihres Gottes mit unermüdlicher Hingabe. Selbst chaotisch gute Gottheiten befehligen rechtschaffen gute Engel, da sie wissen, dass die Hingabe der Engel zur Ordnung es ihnen am besten erlaubt, ihre Befehle auszuführen. Ein Engel folgt einem einzigen antreibenden Daseinszweck, den ihm seine Gottheit auferlegt hat. Ein Engel ist aber nicht dazu imstande, Befehlen zu folgen, die ihn vom Pfad des Guten und der Rechtschaffenheit abkommen lassen würden.

Ein Engel tötet böse Kreaturen ohne Reue. Da er eine Verkörperung des Guten und der Rechtschaffenheit ist, liegt ein Engel in seiner Einschätzung fast niemals falsch. Diese Eigenschaft kann einen Engel mit einem starken Überlegenheitsgefühl erfüllen, was sich dann deutlich zeigt, wenn die Aufgaben ihn in Konflikt mit den Zielen einer anderen Kreatur bringen. Der Engel wird sich niemals fügen oder nachgeben. Wenn ein Engel geschickt wird, um Sterbliche zu unterstützen, dann wird er geschickt um zu herrschen, nicht um zu dienen. Aus diesem Grund schicken die Götter die Engel nur in den schlimmsten Umständen unter die Sterblichen.

Gefallene Engel. Der moralische Kompass eines Engels verleiht ihm ein Gefühl der Unfehlbarkeit, das manchmal sein Untergang sein kann. Engel sind normalerweise zu weise, um einfacher Täuschung zum Opfer zu fallen, aber manchmal kann ihr Stolz sie dazu verleiten, eine böse Tat zu begehen. Egal, ob eine solche Handlung absichtlich oder aus Versehen geschieht, sie ist ein dauerhafter Makel, die den Engel zum Ausgestoßenen macht.

Gefallene Engel behalten ihre Macht, verlieren aber ihre Verbindung mit den Gottheiten, aus denen sie erschaffen wurden. Die meisten gefallenen Engel nehmen ihre Verbannung persönlich und rebellieren gegen die Mächtigen, denen sie einst dienten. Das tun sie, indem sie die Herrschaft über einen Teil des Abyss anstreben oder einen Platz unter anderen Gefallenen in der Hierarchie der Neun Höllen suchen. Zariel, der Herrscher der ersten Schicht der Neun Höllen, ist eine solche Kreatur. Anstatt zu rebellieren fügen sich manche gefallenen Engel einer isolierten Existenz auf der Materiellen Ebene, wo sie sich als einfache Einsiedler ausgeben. Wenn sie geläutert werden können, können sie zu mächtigen Verbündeten werden, die sich der Gerechtigkeit und dem mitfühlsamen Dienst verschreiben.

Unsterbliche Natur. Ein Engel braucht weder Nahrung noch Wasser oder Schlaf.

Deva

Devas sind Engel, die als göttliche Botschafter oder Agenten auf der Materiellen Ebene, im Schattensaum und der Feenwildnis dienen. Sie können eine Gestalt annehmen, die dem Reich entspricht, in das sie entsandt werden.

Legenden erzählen von Engeln, die für Jahre sterbliche Gestalt angenommen haben und gutherzigen Leuten Unterstützung, Hoffnung und Mut spenden. Ein Deva kann jede Gestalt annehmen, doch zieht er es vor, Sterblichen als harmloser Humanoider oder als Tier zu erscheinen. Wenn die Umstände es erfordern, dass ein Deva seine Verkleidung ablegt, ist er eine wunderschöne humanoide Kreatur mit silbriger Haut. Seine Haare strahlen mit einem unirdischen Glanz, und große, gefiederte Schwingen wachsen aus seinen Schulterblättern.



Deva

Mittelgroßer Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (16W8 + 64)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Rettungswürfe WEI +9, CHA +9
Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9
Schadensresistenzen Gleißend; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt.
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 10 (5900 EP)

Engelswaffen. Die Waffenangriffe des Devas sind magisch. Wenn der Deva mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 4W8 gleißenden Schaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Deva Charisma (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 17). Der Deva kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei nur verbale Komponenten erforderlich sind.

Willentlich: *Gutes und Böses entdecken*
Jeweils 1/Tag: *Heiliges Gespräch, Tote erheben*

Magieresistenz. Der Deva hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Deva führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Streitkolben. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 18 (4W8) gleißender Schaden.

Heilende Berührung (3/Tag). Der Deva berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält auf magische Weise 20 (4W8 + 2) Trefferpunkte zurück und wird von jeglichen Flüchen, Krankheit, Gift, Blindheit oder Taubheit befreit.

Form ändern. Der Deva verwandelt sich auf magische Weise in einen Humanoiden oder ein Tier, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als sein eigener ist, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt. Jegliche Ausrüstung, die er bei sich trägt, wird in den Körper absorbiert oder von der neuen Gestalt getragen (der Deva entscheidet).

In der neuen Gestalt behält der Deva seine Spielwerte und Fähigkeit zu sprechen, doch seine RK, Bewegungsarten, Stärke, Geschicklichkeit und besonderen Sinne werden durch die der neuen Gestalt ersetzt. Er erhält außerdem alle Spielwerte und Eigenschaften (mit Ausnahme von Klassenmerkmalen, legendären Aktionen und Hortaktionen), die die neue Gestalt besitzt, er aber nicht hat.



Planetar

Planetare dienen als die Waffen der Götter, denen sie dienen. Somit stellen sie eine greifbare Repräsentation der Macht ihrer Gottheiten dar. Ein Planetar kann Regen rufen, um eine Dürre zu beenden oder eine Insektenplage entfesseln, die die Ernte zerstört. Die himmlischen Ohren eines Planetars erkennen jede Lüge, und seine strahlenden Augen blicken durch jegliche Täuschung.

Planetare sind muskulös und haarlos und haben perlmuttartig schimmernde, grüne Haut und weiß gefiederte Schwingen. Sie ragen weit über die meisten Humanoiden auf und führen ihre gewaltigen Schwerter mit großer Anmut. Planetare werden manchmal geschickt, um mächtige Sterbliche bei wichtigen Taten für das Gute zu unterstützen. Sie schätzen besonders Missionen, bei denen sie gegen Unholde kämpfen können.

Planetar

Großer Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 200 (16W10 + 112)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Rettungswürfe KON +12, WEI +11, CHA +12
Fertigkeiten Wahrnehmung +11
Schadensresistenzen Gleißend; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt.
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 21
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Engelswaffen. Die Waffenangriffe des Planetars sind magisch. Wenn der Planetar mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 5W8 gleißenden Schaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Göttliches Bewusstsein. Der Planetar weiß, wenn er eine Lüge hört.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Planetar ist Charisma (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 20). Der Planetar kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei nur verbale Komponenten erforderlich sind.

Willentlich: *Gutes und Böses entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)
Jeweils 3/Tag: *Flammenschlag*, *Gutes und Böses bannen*, *Klingenbarriere*, *Tote erheben*
Jeweils 1/Tag: *Heiliges Gespräch*, *Insektenplage*, *Wetter kontrollieren*

Magieresistenz. Der Planetar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Planetar führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +12 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (4W6 + 7) Hiebschaden plus 22 (5W8) gleißender Schaden.

Heilende Berührung (4/Tag). Der Planetar berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält auf magische Weise 30 (6W8 + 3) Trefferpunkte zurück und wird von jeglichen Flüchen, Krankheit, Gift, Blindheit oder Taubheit befreit.



Solar

Ein Solar ist gottgleich in seiner Herrlichkeit und Macht. Auf dem Schlachtfeld fliegt das Schwert des Solars von selbst ins Gefecht, und ein einzelner Pfeil des Bogens des Solars kann das Ziel bei Kontakt niederstrecken. So groß ist die himmlische Macht des Solars, dass selbst Dämonenprinzen auf seine wohlklingenden Befehle hin zurückweichen. Man sagt, dass nur 24 Solare existieren. Die wenigen Solare, die bekannt sind, sind die Hofmeister einer bestimmten Gottheit. Die anderen ruhen in einem Zustand der Versenkung und warten auf die Zeit, wenn ihre Dienste gebraucht werden, um eine kosmische Gefahr für die Sache ihres Gottes abzuhalten.

Solar

Großer Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 243 (18W10 + 144)
Bewegungsrate 15 m, fliegen 45 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Rettungswürfe INT +14, WEI +14, CHA +17
Fertigkeiten Wahrnehmung +14
Schadensresistenzen Gleißend; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe.
Schadensimmunitäten Nekrotisch, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet.
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 24
Sprachen Alle, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Engelswaffen. Die Waffenangriffe des Solars sind magisch. Wenn der Solar mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 6W8 gleißenden Schaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Göttliches Bewusstsein. Der Solar weiß, wenn er eine Lüge hört.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Solar Charisma (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 25). Der Solar kann die folgenden Zaubersprüche angeboren wirken, wobei keine Komponenten erforderlich sind.

Willentlich: *Gutes und Böses entdecken, Unsichtbarkeit* (nur selbst)
Jeweils 3/Tag: *Auferstehung, Gutes und Böses bannen, Klingenbarriere*
Jeweils 1/Tag: *Heiliges Gespräch, Wetter kontrollieren*

Magieresistenz. Der Solar hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Solar führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Zweihandschwert *Nahkampf-Waffenangriff:* +15 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W6 + 8) Hiebschaden plus 27 (6W8) gleißender Schaden.

Tödlicher Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Stichschaden plus 27 (6W8) gleißender Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, die 100 Trefferpunkte oder weniger hat, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht zu sterben.

Fliegendes Schwert. Der Solar lässt sein Zweihandschwert los und es schwebt auf magische Weise in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 1,5 m. Wenn der Solar das Schwert sehen kann, kann er es als Bonusaktion geistig kontrollieren. Er kann es bis zu 15 m weit fliegen lassen und entweder ein Ziel angreifen oder in seine Hand zurückkehren lassen. Wenn das schwebende Zweihandschwert Ziel eines Effekts wird, wird davon ausgegangen, dass der Solar es in der Hand hält. Das schwebende Schwert fällt zu Boden, wenn der Solar stirbt.

Heilende Berührung (4/Tag). Der Solar berührt eine andere Kreatur. Das Ziel erhält auf magische Weise 40 (8W8 + 4) Trefferpunkte zurück und wird von jeglichen Flüchen, Krankheit, Gift, Blindheit oder Taubheit befreit.

Legendäre Aktionen

Der Solar kann 3 legendäre Aktionen durchführen, wobei er aus den unten beschriebenen auswählt. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Solar erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Teleportieren. Der Solar teleportiert sich magisch zusammen mit der Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.

Versengende Explosion (kostet 2 Aktionen). Der Solar entfesselt magische, göttliche Energie. Alle Kreaturen seiner Wahl in einem Radius von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 14 (4W6) gleißenden Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Blendender Blick (kostet 3 Aktionen). Der Solar wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Wenn das Ziel ihn sehen kann, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht blind zu werden, bis Magie, wie der Zauber *Schwache Genesung*, die Blindheit kuriert.

Erdkoloss

Der Erdkoloss ist ein abscheulicher Schrecken von tief unter der Erde. Er gräbt sich auf der Suche nach Nahrung in Höhlenkomplexe, Gewölbe oder Siedlungen des Unterreichs. Wer das Glück hat, einen Erdkoloss-Angriff zu überleben, erinnert sich oft an gnädig wenig von dem Zwischenfalls, dank des Blickes des Erdkolosses, der die Gedanken verwirren kann.

Hinterhältige Gräber. Erdkolosse können sich durch feste Felsen graben und dabei neue Tunnel bilden. Das stahlharte Chitin ihrer Körper kann die Einbrüche, einstürzende Tunnel und Steinschläge überstehen, die sie oft auslösen.

Erdkolosse graben sich in die Mauer einer Höhle oder eines Durchgangs, und dort warten sie darauf, dass Kreaturen vorbeikommen. Ihre haarartigen Fühler können dabei jede Bewegung in ihrer Umgebung spüren. Wenn der Erdkoloss in einem Regen aus Erde und Fels hervorbricht, dreht sich seine arglose Beute um, um sich der Bedrohung zu stellen – und wird von den verwirrenden Augen des Kolosses in den Bann gezogen, die ihn zwingen, einfach hilflos stehenzubleiben, wenn die Fresswerkzeuge zuschnappen.

Gedankenverwirrer. Viele Überlebende einer Erdkoloss-Begegnung erinnern sich kaum an den Angriff, weil der verwirrende Blick des Monsters ihre Erinnerungen an das Ereignis durcheinanderbringt. Wer gegen Erdkolosse gekämpft und sie getötet hat, erkennt die Zeichen. Für andere Bewohner des Unterreichs erzählen grässliche Geschichten über verschwundene Forscher und willkürliche Zerstörung von einem unbekannten Feind. Erdkolosse erreichen in diesen grausigen Erzählungen einen übernatürlichen Status, und viele von ihnen sprechen dieselbe Warnung aus: Sobald ein Erdkoloss entdeckt worden ist, ist es bereits zu spät, um noch zu entkommen.

„Die Wand stürzte ein. Das ist das Letzte, an das ich mich erinnern kann."
—Bericht eines Überlebenden eines Erdkoloss-Angriffs



Erdkoloss

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 9 m, graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Erdkoloss
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Verwirrender Blick. Wenn eine Kreatur ihren Zug innerhalb von 9 m um den Erdkoloss beginnt und die Augen des Erdkolosses sehen kann, kann der Erdkoloss sie magisch zwingen, einen Charismarettungswurf gegen SG 15 abzulegen, es sei denn, der Koloss ist kampfunfähig. Bei einem misslungenen Rettungswurf kann die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges keine Reaktionen ausführen und wirft einen W8, um zu bestimmen, was sie während des Zugs tut. Bei einer 1 bis 4 tut die Kreatur gar nichts. Bei einer 5 oder 6 führt die Kreatur keine Aktion aus, benutzt aber ihre gesamte Bewegung in eine zufällige Richtung. Bei einer 7 oder 8 macht die Kreatur einen Nahkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur, oder tut nichts, wenn sich keine Kreatur in Reichweite befindet.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie ihren Blick abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres nächsten Zugs zu vermeiden. Wenn die Kreatur dies tut, kann sie den Erdkoloss bis zum Beginn ihres nächsten Zuges nicht sehen, und kann dann wieder den Blick abwenden. Wenn die Kreatur den Erdkoloss in der Zwischenzeit anblickt, muss sie augenblicklich den Rettungswurf ablegen.

Tunnelbauer. Der Erdkoloss kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und lässt dabei einen Tunnel mit 1,5 m Breite und 2,4 m Höhe zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Erdkoloss führt drei Angriffe durch: zwei mit seinen Klauen und einen mit seinen Fresswerkzeugen.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Hiebschaden.

Fresswerkzeuge. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.



Ettin

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (–1)	17 (+3)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Riesisch, Orkisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Zwei Köpfe. Der Ettin hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, taub und verängstigt.

Schlaflos. Wenn einer der Köpfe des Ettins schläft, ist der andere Kopf immer wach.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ettin führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Streitaxt und einen mit seinem Morgenstern.

Streitaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Stichschaden.

Ettin

Ein Ettin ist ein verdorbener, zweiköpfiger Riese, der die Grobschlächtigkeit eines Orks hat. Er badet sich nie, wenn er es vermeiden kann, und seine dicke Haut ist normalerweise unter den stinkenden Fellen, die er trägt, mit einer dicken Schicht aus Dreck und Ruß bedeckt. Seine langen, strähnigen Haare hängen in einem ungekämmten Gewirr um seine Gesichter, und sein Atem strömt stinkend aus Mündern, die vor krummen Zähnen und Hauern starren.

Doppelte Persönlichkeit. Die beiden Köpfe eines Ettins sind zwei Individuen, die im gleichen grobschlächtigen Körper gefangen sind. Jeder Kopf hat seinen eigenen Verstand, seine eigene Persönlichkeit, und hat eigene Vorlieben und Marotten. Sie sind von Geburt an aneinander gebunden, und so erleben die beiden Persönlichkeiten nur selten Privatsphäre oder Einsamkeit. Die Vertrautheit führt zu Verachtung, und ein Ettin schikaniert sich die ganze Zeit selbst und streitet mit sich. Die beiden Köpfe sind die ganze Zeit beleidigt, weil der andere sie gekränkt hat.

Wenn andere Kreaturen von einem Ettin sprechen, kombinieren sie ihre beiden Namen zu einem zusammengesetzten Namen, der die Kreatur als ganzes bezeichnet. Wenn ein Ettin einen Kopf namens Hargel und einen anderen Kopf namens Vargel hat, nennen andere Kreaturen den Ettin Hargelvargel.

Einzelgängerische Leben. So sehr wie ein Ettin mit sich selbst streitet, so ist er sogar noch intoleranter gegenüber anderen Ettins, da eine Konversation zwischen zwei Ettins unweigerlich zu einem Brüllduell zwischen vier streitlustigen Köpfen verkommt. Die meisten Ettins sind aus diesem Grund einzelgängerische Kreaturen, und sie tolerieren einander nur, um sich fortzupflanzen.

Die beiden Köpfe eines Ettins haben immer das gleiche Geschlecht, und der Körper hat ebenfalls das passende Geschlecht. Frauen sind das dominante Geschlecht unter den Ettins, und sie beginnen die Paarungsrituale der Ettins. Nachdem sie eine passende Behausung gefunden hat, jagt und erobert eine weibliche Ettin einen Mann, der sie während ihrer sechsmonatigen Schwangerschaft umsorgt und ernährt. Sobald das Kind geboren ist, wird der männliche Ettin aus seinem Dienst entlassen. Wenn das Kind alt genug ist, um für sich selbst zu jagen, schickt die Mutter es weg und verlässt die Behausung.

Zwei Köpfe sind besser als einer. Wenn sie sich zu einem für beide günstigen Zweck verbünden oder von einer Bedrohung vereint werden, können die beiden Köpfe des Ettins ihre Differenzen beilegen und sich voll einer Aufgabe verschreiben. Ein Ettin kämpft mit einer Waffe in jeder Hand und führt zwei Angriffe aus, die von den jeweiligen Köpfen gelenkt werden. Wenn ein Ettin schläft, bleibt einer der Köpfe immer wachsam. So erhält er seinen einzigen Augenblick Privatsphäre und kann zwei Augen nach jeder Kreatur aufhalten, die seine Einsamkeit stört.

Beziehungen zu Orks. In uralten Dialekten der Gemeinsprache bedeutet das Wort „Ettin" so viel wie „hässlicher Riese". Legenden besagen, dass Orks einst über einen Tempel von Demogorgon gestolpert sind, dessen Magie sie in riesige Parodien des doppelköpfigen Prinzen der Dämonen verwandelt hat. Diese Kreaturen wurden an den Rand des Wahnsinns getrieben, flohen in die Wildnis und wurden die ersten Ettins.

Was immer auch die Wahrheit bezüglich der Herkunft der Ettins sein mag, die Orks behandeln sie auf jeden Fall als entfernte Vettern, und Orkstämme ködern oft Ettins, die für sie als Wachen, Kundschafter und Plünderer dienen. Ein Ettin ist seinen Ork-Handhabern gegenüber nicht sonderlich loyal, aber die Orks können ihn mit den Versprechen von Nahrung und Beute auf ihre Seite ziehen.

Eulenbär

Das Kreischen des Eulenbären hallt durch dunkle Täler und nächtliche Wälder und durchdringt die Stille, um seiner Beute den Tod anzukündigen. Federn bedecken das dichte, struppige Fell seines bärenartigen Körpers, und die durchsichtigen Pupillen seiner großen, runden Augen starren zornig aus seinem eulenartigen Kopf.

Tödliche Wildheit. Der Ruf des Eulenbären, wild, aggressiv, stur und übellaunig zu sein, macht ihn zu einem der am meisten gefürchteten Raubtiere in der Wildnis. Es gibt wenig oder sogar gar nichts, was ein hungriger Eulenbär fürchtet. Selbst Monster, die größer und stärker als ein Eulenbär sind, legen sich nicht mit der Kreatur an, denn sie interessiert sich nicht für die größere Stärke eines Gegners und greift ohne jede Provokation an.

Unübertroffene Raubtiere. Ein Eulenbär verlässt seine Behausung bei Sonnenuntergang und jagt in den dunkelsten Stunden der Nacht. Er ruft wie eine Eule oder kreischt, um sein Revier zu bestimmen, einen Partner zu finden oder Beute in sein Jagdgebiet zu treiben. Seine Jagdgebiete sind normalerweise Wälder, die dem Eulenbären vertraut und dicht genug sind, dass sie die Fluchtwege der Beute einschränken.

Ein Eulenbär legt eine Behausung in einer Höhle oder Ruine an, die mit den Knochen seiner Beute übersät ist. Er schleppt halb gefressene Beute zurück in die Behausung und lagert Teile des Kadavers zwischen den Felsen, Büschen und Bäumen der Umgebung. Der Geruch von Blut und verfaulendem Fleisch erfüllt die Luft in der Nähe der Behausung eines Eulenbären. Dies zieht Aasfresser an, die wiederum Beute darstellen.

Eulenbären jagen allein oder in festen Paaren. Wenn es viel Beute gibt, könnte eine Familie von Eulenbären länger zusammenbleiben, als es nötig ist, um ihre Nachkommen aufzuziehen. Ansonsten trennen sie sich, sobald die Jungen bereit zur Jagd sind.

Wilde Begleiter. Auch wenn sie intelligenter sind als die meisten Tiere, ist es schwer, sie auszubilden. Mit ausreichend Zeit, Futter und Glück kann eine intelligente Kreatur einen Eulenbären ausbilden, sodass er sie als Meister anerkennt. Er wird dann zu einem unermüdlichen Wächter oder einem schnellen und zähen Reittier. Die Bewohner von abgelegenen Grenzsiedlungen waren sogar erfolgreich darin, Eulenbärenrennen zu veranstalten, doch die Zuschauer wetten ebenso oft darauf, welcher Eulenbär seinen Führer zuerst angreift, wie darauf, welcher zuerst die Ziellinie überquert.

Elfische Gemeinschaften ermutigen Eulenbären dazu, ihre Behausung unter ihren Siedlungen in den Baumwipfeln zu errichten. Sie verwenden dabei die Tiere als natürlichen Schutz der Siedlung bei Nacht. Hobgoblins schätzen Eulenbären als Kriegsbestien, und Hügelriesen und Frostriesen halten sie manchmal als Haustiere. Ein hungriger Eulenbär könnte eine Attraktion in einer Gladiatorenarena sein und ohne Gnade seine Feinde vor einem blutgierigem Publikum ausweiden und verschlingen.

Herkunft der Eulenbären. Gelehrte haben lange die Herkunft der Eulenbären diskutiert. Die verbreitetste Theorie ist, dass ein verrückter Magier das erste Exemplar erschaffen hat, indem er eine Rieseneule mit einem Bären gekreuzt hat. Allerdings behaupten uralte Elfen, dass sie diese Kreaturen seit Tausenden von Jahren kennen, und einige Feen bestehen darauf, dass Eulenbären schon immer in der Feenwildnis existiert haben.

„Das einzig Gute an Eulenbären ist, dass der Magier, der sie erschaffen hat, wahrscheinlich tot ist."

—Xarshel Rabenschatten, gnomischer Professor der Transmutativen Wissenschaft an der Morgrave-Universität



Eulenbär

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

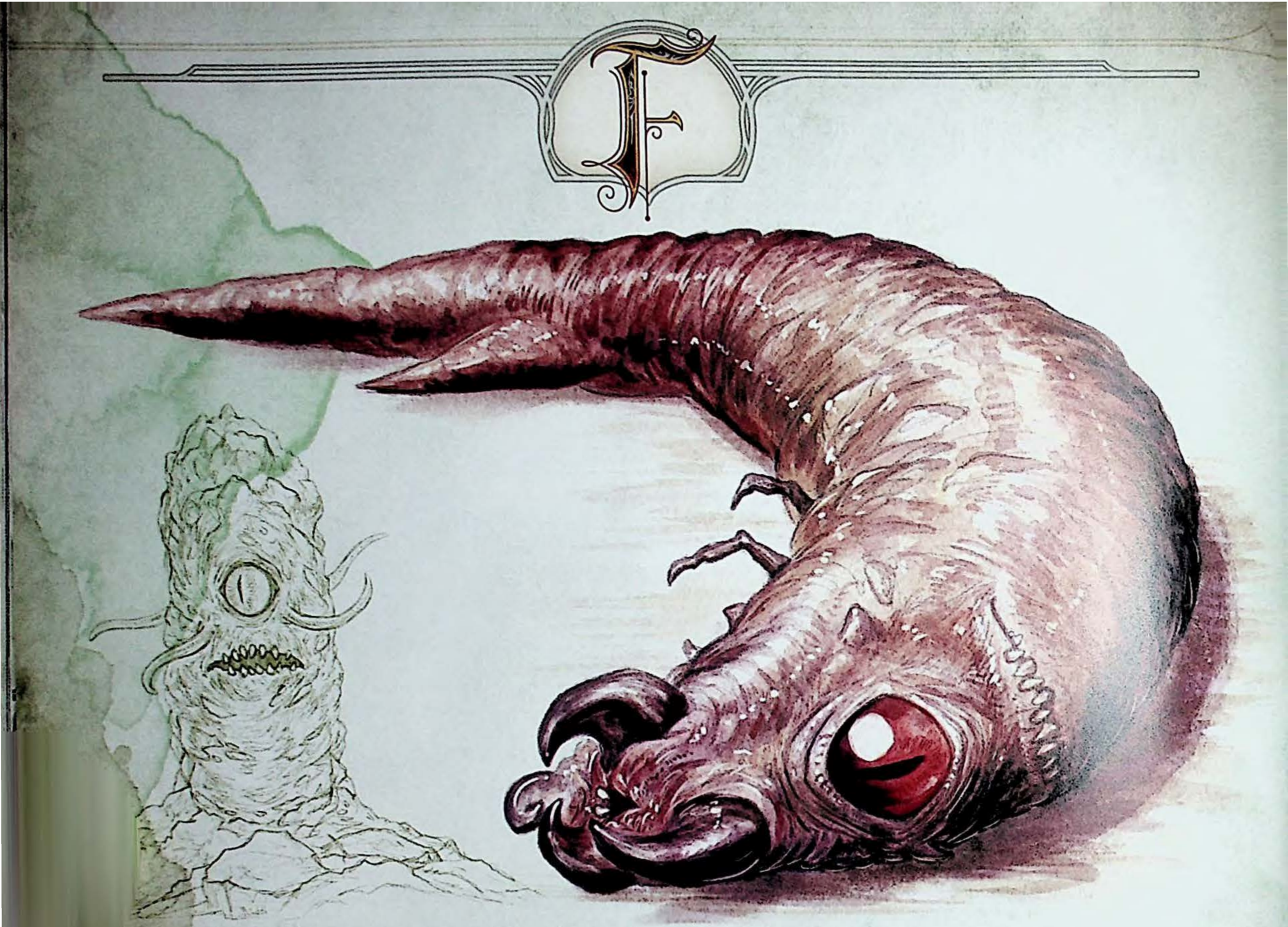
Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Eulenbär hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht oder Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Eulenbär führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Krallen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Hiebschaden.



Falldorn

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (3W8 + 9)
Bewegungsrate 1,5 m, klettern 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Falldorn bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Stalaktiten zu unterscheiden.

Spinnenklettern. Der Falldorn kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe machen zu müssen.

Aktionen

Fallenlassen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, eine Kreatur direkt unter dem Falldorn *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden pro gefallener 3 m, bis zu 21 (6W6). Fehlschlag: Der Falldorn erleidet den halben normalen Fallschaden für die gefallene Entfernung.

Falldorn

Falldornen hängen an Decken von Höhlen und großen unterirdischen Korridoren und verschmelzen perfekt mit dem natürlichen Fels. Lautlos lassen sie sich dann auf arglose Opfer auf dem Boden fallen, um sie zu durchbohren.

Ein Falldorn ist die Larvenform eines Seilers, und die beiden Kreaturen greifen oft zusammen an. Der Körper des Falldorns ist von einem felsenartigen Panzer umgeben, sodass er das Aussehen und die Textur eines Stalaktiten hat. Der Panzer schützt einen weichen, schneckenartigen Oberkörper, der es dem Falldorn erlaubt, sich über Höhlenwände und Decken zu bewegen und sich für die Beute in Position zu bringen. Mit geschlossenen Augen und geschlossenem Mund ist der Falldorn schwer von gewöhnlichen Felsformationen zu unterscheiden.

Geduldige Jäger. Falldornen können sehen, doch sie reagieren auch auf Lärm und Hitze. Sie warten darauf, dass lebende Kreaturen unter ihnen vorbeikommen, um sich fallenzulassen und anzugreifen. Ein Falldorn, der seine Chance verpasst, zu töten, muss sich langsam zurück zur Decke bewegen. Ein gefallener Falldorn gibt einen übelriechenden Schleim ab, wenn er angegriffen wird, sodass die meisten Raubtiere ihn nicht fressen wollen.

Falldornen sammeln sich in Kolonien, um die Effektivität ihrer Angriffe zu erhöhen. Sie lassen sich gleichzeitig fallen, um die Chance zu erhöhen, ihre Beute zu treffen. Nachdem ein Falldorn erfolgreich eine Kreatur getötet hat, kriechen die anderen langsam auf die Leiche zu, um sich dem Festmahl anzuschließen.

Feendrache

Ein Feendrache ist ein katzengroßer Drache mit Schmetterlingsflügeln. Er trägt ein scharfzahniges Grinsen im Gesicht und zeigt seine Freude, indem er mit dem Schwanz zuckt. Seine Fröhlichkeit schwindet nur, wenn er angegriffen wird.

Unsichtbare Witzbolde. Die einzige Warnung, dass ein Feendrache anwesend ist, ist ein unterdrücktes Kichern. Der Drache bleibt außer Sicht und schaut unsichtbar dabei zu, wie sich seine Opfer mit seinen Streichen herumschlagen. Wenn der Spaß vorüber ist, könnte der Drache sich zeigen, abhängig von der Stimmung seiner „Beute".

Freundlich und schlau. Ein Feendrache hat einen scharfen Verstand, mag Schätze und gute Gesellschaft und hat einen neckischen Sinn für Humor. Reisende können die Drachennatur des Feendrachen ausnutzen, indem sie ihnen „Schätze" in der Form von Süßigkeiten, Backwaren und wertlosen Gegenständen anbieten, wenn sie dafür Informationen erhalten oder sicher ihr Gebiet durchqueren können.

Die Farben des Alters. Die Schuppen eines Feendrachen wechseln im Alter die Farbe und durchlaufen alle Farben des Regenbogens. Alle Feendrachen haben die angeborene Fähigkeit zu zaubern und erhalten neue Zauber, wenn sie älter werden.

Drachenfarbe	Altersspanne
Rot	5 Jahre oder weniger
Orange	6–10 Jahre
Gelb	11–20 Jahre
Grün	21–30 Jahre
Blau	31–40 Jahre
Indigo	41–50 Jahre
Violett	51 Jahre oder mehr



Feendrache

Sehr kleiner Drache, chaotisch gut

Rüstungsklasse 15
Trefferpunkte 14 (4W4 + 4)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Drakonisch, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP) für einen roten, orangen oder gelben Feendrachen; 2 (450 EP) für einen grünen, blauen, indigofarbenen oder violetten Feendrachen

Mächtige Unsichtbarkeit. Der Drache kann sich als Bonusaktion auf magische Weise unsichtbar machen, bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die der Drache trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Eingeschränkte Telepathie. Der Drache kann via Telepathie auf magische Weise mit jedem anderen Feendrachen innerhalb von 18 m um sich kommunizieren.

Magieresistenz. Der Drache hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Drachen ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind: Wenn der Drache älter wird und die Farbe wechselt, erhält er zusätzliche Zauber, wie unten angegeben.

Rot, 1/Tag: *Einfache Illusion*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*
Orange, 1/Tag: *Sprühende Farben*
Gelb, 1/Tag: *Spiegelbilder*
Grün, 1/Tag: *Einflüsterung*
Blau, 1/Tag: *Mächtiges Trugbild*
Indigo, 1/Tag: *Scheingelände*
Violett, 1/Tag: *Verwandlung*

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Euphorieodem (Aufladung 5–6). Der Drache atmet ein Wölkchen Euphorie verursachendes Gas auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 m aus. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst kann es für 1 Minute keine Reaktionen verwenden und muss zu Beginn eines jeden Zuges einen W6 würfeln, um sein Verhalten während dieses Zuges zu bestimmen:

1–4. Das Ziel führt keine Aktion oder Bonusaktion aus und verwendet seine gesamte Bewegung, um sich in eine zufällig bestimmte Richtung zu bewegen.

5–6. Das Ziel bewegt sich nicht, kann aber in diesem Zug nichts machen außer einem Weisheitsrettungswurf gegen SG 11; bei einem Erfolg wird der Effekt beendet.

Feengeist

Auf geheimen Lichtungen und in schattigen Tälern flattern winzige Feengeister mit Libellenflügeln umher. Trotz ihrer feenhaften Pracht fehlt es Feengeistern aber an Wärme und Mitgefühl. Sie sind aggressive und harte Krieger, die zu drastischen Mitteln greifen, um Fremde von ihrem Zuhause fernzuhalten. Eindringlinge, die zu nahe kommen, durchlaufen eine Prüfung ihres moralischen Charakters und werden dann eingeschüchtert oder weggejagt.

Beschützer des Waldes. Feengeister bauen Dörfer in den Zweigen von Bäumen und bereitwilligen Baumhirten auf, in grünen Lichtungen, die von Moos, Wildblumen und Fliegenpilzen bewachsen sind. Die wilde Natur gedeiht hier, und die Feengeister lassen keine Eindringlinge zu.

Wenn solche Eindringlinge entdeckt werden, führen die Feengeister sie mit dem unheilvollen Rascheln von Büschen und dem entfernten Knacken von Zweigen in die Irre. Kreaturen, die närrisch genug sind, weiter in das Gebiet der Feengeister einzudringen, werden mit giftigen Pfeilen gespickt und in den Schlaf gelullt. Während sie schlafen, ziehen sich die Feengeister in einen sogar noch isolierteren Teil des Waldes zurück.

Seher der Herzen. Feengeister können anhand des Geräuschs und Gefühls des schlagenden Herzens spüren, ob eine Kreatur gut oder böse ist. Indem er das Gewicht der vergangenen Tat en der Kreatur abwägt, kann der Feengeist feststellen, ob ihr Herz aus Verliebtheit schnell schlägt oder ob es aus Traurigkeit langsamer wird, ob es von Hass oder Gier verdunkelt ist. Die Macht des Feengeists, das Herz wahrzunehmen, zeigt immer die Wahrheit, denn das Herz kann nicht lügen.

Giftmischer. In ihrer Walddomäne brauen Feengeister Toxine, Salben, Gegengifte und Gifte, darunter auch das Schlafgift, mit dem sie ihre Pfeile überziehen. Sie reisen in die Wälder, um seltene Blumen, Moose und Pilze zu sammeln und dringen dabei manchmal in gefährliche Gebiete ein. Wenn Feengeister verzweifelt sind, stehlen sie sogar Zutaten aus den Gärten von Vetteln.

Gutes Herz. Weil sie Richter des Herzens sind und gute Kreaturen vorziehen, widersetzen sich Feengeister dem Willen aller bösen Feen und schwören, die böse Erzfee bei jeder Gelegenheit aufzuhalten. Wenn sie Abenteurern begegnen, die auf einer Queste sind, einen Wald von einer bösen Feenkreatur oder einer Goblin-Bedrohung zu befreien, schwören sie, ihnen Unterstützung zu leisten, und kommen ihnen sogar zur Hilfe, wenn die Abenteurer es am wenigsten erwarten.

Im Gegensatz zu Pixies haben Feengeister wenig Interesse an frivolen Vergnügungen und Spaß. Sie sind standhafte Krieger, Beschützer und Richter, und ihre strenge Haltung sorgt dafür, dass andere Feen sie als übermäßig mürrisch und ernst sehen. Allerdings erkennen Feen, die die Territorien der Feengeister respektieren, sie als standhafte Verbündete in Zeiten der Not an.

„In den Ästen des Baumes war ein winziges Dorf verborgen, ich schwöre es. Einen Augenblick später lag ich mit dem Gesicht nach unten im Dreck. Mein Kopf war voller Sterne, und als ich aufstand und mich umschaute, waren der Baum und das kleine Dorf verschwunden."

—Erzählung eines halborkischen Waldläufers



Feengeist

Winzige Fee, neutral gut

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +8
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 12/48 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel für die gleiche Zeit bewusstlos, oder bis es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um sie wachzurütteln.

Herzsicht. Der Feengeist berührt eine Kreatur und erfährt auf magische Weise ihren augenblicklichen Gefühlszustand. Wenn das Ziel einen Charismarettungswurf gegen SG 10 nicht schafft, erfährt die Kreatur auch die Gesinnung der Kreatur. Himmlische, Unholde und Untote scheitern automatisch bei diesem Rettungswurf.

Unsichtbarkeit. Der Feengeist wird auf magische Weise unsichtbar, bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jegliche Ausrüstung, die der Feengeist trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar.

Flammenschädel

Lodernde grüne Flammen und wahnsinniges, widerhallendes Lachen folgen einem körperlosen Schädel, während er durch seine Domäne streift. Wenn der untote Flammenschädel Eindringlinge bemerkt, zerstört er die Eindringlinge mit feurigen Strahlen aus seinen Augen und schrecklichen Zaubersprüchen, die er aus den dunkelsten Winkeln seiner Erinnerung gezogen hat.

Dunkle Zauberwirker erschaffen Flammenschädel aus den Überresten toter Magier. Wenn das Ritual abgeschlossen ist, brechen grüne Flammen aus dem Schädel hervor und vervollständigen die grausige Verwandlung.

Vermächtnis des Lebens. Ein Flammenschädel erinnert sich nur vage an sein früheres Leben. Auch wenn er vielleicht mit seiner alten Stimme spricht und von Schlüsselereignissen aus seiner Vergangenheit berichtet, ist er nur ein Echo seines ehemaligen Selbst. Allerdings gewährt ihm seine untote Verwandlung vollen Zugriff auf die Magie, die er im Leben genutzt hat, sodass er Zauber wirken kann. Dabei ignoriert er die Materialkomponente und die Gestenkomponente, die er nicht mehr länger verwenden kann.

Ewig gebunden. Flammenschädel sind intelligent und wachsam und dienen ihrem Erschaffer, indem sie eine verborgene Schatzkammer, einen geheimen Raum oder eine bestimmte Person beschützen. Ein Flammenschädel führt die Befehle aus, die ihm bei seiner Erschaffung gegeben worden sind, und interpretiert diese Befehle buchstäblich. Der Meister eines Flammenschädels muss seine Anweisungen sorgfältig formulieren, damit die Kreatur sie richtig ausführen kann.

In Flammen gehüllt. Das Feuer, das einen Flammenschädel umzüngelt, brennt beständig und gibt helles Licht ab, das die Kreatur kontrolliert. Sie verwendet diese Flammen als Waffe, indem sie sie fokussiert und als Feuerstrahlen aus ihren Augenhöhlen entfesselt.

Unheimliche Auferstehung. Die zerstörten Fragmente eines Flammenschädels formen sich neu, wenn sie nicht mit Weihwasser besprenkelt oder mit dem Zauber *Magie bannen* oder *Fluch brechen* belegt werden. Wenn der neu geformte Flammenschädel seinen Daseinszweck nicht mehr erfüllen kann, untersteht er niemandem mehr und wird selbstständig.

Untote Natur. Ein Flammenschädel braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Flammenschädel

Winziger Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 40 (9W4 + 18)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Blitz, Nekrotisch, Stich
Schadensimmunitäten Feuer, Gift. Kälte
Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, liegend, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Beleuchtung. Der Flammenschädel gibt entweder schwaches Licht in einem Radius von 4,5 m oder helles Licht in einem Radius von 4,5 m und schwaches Licht in einem Radius von weiteren 4,5 m ab. Es kann als Aktion zwischen diesen beiden Möglichkeiten wechseln.

Magieresistenz. Der Flammenschädel hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wiederbelebung. Wenn der Flammenschädel zerstört wird, erhält er innerhalb von 1 Stunde alle Trefferpunkte zurück, wenn nicht Weihwasser auf die Überreste gesprenkelt wird oder jemand den Zauber *Magie bannen* oder *Fluch brechen* auf ihn wirkt.

Zauberwirken. Der Flammenschädel ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er benötigt keine Gesten oder Materialkomponenten, um seine Zauber zu wirken. Der Flammenschädel hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich). *Magierhand*

1. Grad (3 Plätze): *Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (2 Plätze): *Flammenkugel, Verschwimmen*
3. Grad (1 Platz): *Feuerball*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Flammenschädel verwendet zweimal seinen Feuerstrahl.

Feuerstrahl. *Fernkampf-Zauberangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden.

Flumph

Die geheimnisvollen Flumphs treiben durch das Unterreich, angetrieben von der Luft, die aus den Düsen strömt, deren Geräusch ihnen ihren Namen eingebracht hat. Ein Flumph leuchtet schwach und spiegelt seine Stimmungen mit seiner Farbe wider. Ein weiches Pink bedeutet, dass er amüsiert ist, Dunkelblau bedeutet Trauer, Grün steht für Neugier, und Karmesinrot für Wut.

Intelligent und weise. Flumphs kommunizieren telepathisch. Auch wenn sie an Quallen erinnern, sind Flumphs doch denkende Wesen großer Intelligenz und Weisheit. Sie verfügen über komplexes Wissen über Religion, Mathematik und zahllose andere Themen.

Flumphs reagieren empfindlich auf die Gefühlszustände anderer Wesen in der Nähe. Wenn die Gedanken einer Kreatur auf Güte schließen lassen, dann nähert sich der Flumph dieser Kreatur. Wenn er es mit Kreaturen zu tun hat, die Böses ausstrahlen, flüchtet der Flumph.

Psionisches Absaugen. Flumphs ernähren sich, indem sie geistige Energie von psionischen Kreaturen absaugen. Deshalb findet man sie in der Nähe von Gemeinschaften von Gedankenschindern, Abolethen, Githyanki und Githzerai. Sie sind passive Parasiten und nehmen nur die geistige Energie, die sie brauchen. Die meisten Wesen fühlen keinen Verlust und kein Unbehagen, wenn sie sich ernähren.

Wenn ein Flumph psionische Energie konsumiert, offenbart das die Gedanken und Gefühle der Kreaturen, die sie ausstrahlen. Da so viele dieser Wesen böse sind, werden Flumphs oft Gedanken, Empfindungen und Begierden ausgesetzt, die ihr reines Wesen krank machen. Wenn Flumphs auf gutherzige Abenteurer stoßen, teilen sie bereitwillig die dunklen Geheimnisse, die sie gelernt haben, in der Hoffnung, die bösen Energiequellen zu Fall zu bringen, selbst wenn das bedeutet, dass sie sich eine neue Nahrungsquelle suchen müssen.

Flumph-Gesellschaft. Flumphs leben in komplexen und organisierten Gruppen, die Klöster genannt werden. In diesen Gruppen hat jeder Flumph einen Platz und einen Daseinszweck. Diese harmonischen Gruppierungen haben keinen Bedarf nach einem Anführer, da alle Flumphs auf ihre eigene Art beitragen.



„Vertraue einem Flumph."

—Die 1. Regel des Überlebens im Gewölbe von X, dem Mystiker

Flumph

Kleine Aberration, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 1,6 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4, Religion +4
Schadensempfindlichkeiten Psychisch
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht die Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Verbesserte Telepathie. Der Flumph kann den Inhalt jeglicher telepathischer Kommunikation wahrnehmen, die im Umkreis von 18 m stattfindet, und kann nicht von Kreaturen überrascht werden, die jedwede Form von Telepathie besitzen.

Anfällig für den Zustand liegend. Wenn der Flumph den Zustand liegend erleidet, wirf einen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis landet der Flumph kopfüber und ist kampfunfähig. Am Ende eines jeden seiner Züge kann der Flumph einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, wobei er sich bei einem Erfolg wieder umdreht und den Zustand kampfunfähig beendet.

Telepathische Hülle. Der Flumph ist immun gegen alle Effekte, die seine Gefühle spüren oder seine Gedanken lesen würden, sowie gegen alle Weissagungszauber.

Aktionen

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden plus 2 (1W4) Säureschaden. Am Ende eines jeden seiner Züge muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Es erleidet bei einem Fehlschlag 2 (1W4) Säureschaden und beendet den anhaltenden Säureschaden bei einem Erfolg. Der Zauber *Schwache Genesung*, der auf das Ziel gewirkt wird, beendet den anhaltenden Säureschaden ebenfalls.

Gestank versprühen (1/Tag). Jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 m, der vom Flumph ausgeht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht von einer übelriechenden Flüssigkeit bedeckt zu werden. Eine so überzogene Kreatur gibt für 1W4 Stunden einen schrecklichen Gestank ab. Die Kreatur ist vergiftet, solange der Gestank anhält, und andere Kreaturen sind vergiftet, solange sie sich im Umkreis von 1,5 m um die Kreatur befinden. Eine Kreatur kann den Gestank entfernen, indem sie eine kurze Rast verwendet, um in Alkohol, Wasser oder Essig zu baden.

Fomorianer

Die gottlosen Fomorianer sind die grässlichsten und bösesten Riesen. Ihre entstellten Körper spiegeln ihr verderbtes Verhalten wider. Einige haben Gesichtszüge, die zufällig über ihre entstellten, warzigen Köpfe verstreut sind. Andere haben Glieder von ekelhaft unterschiedlicher Größe oder geben jedes Mal, wenn sie durch ihre missgestalteten Münder atmen, ein grässliches Heulen von sich. Das elende Erscheinungsbild ist aber nur selten ein Grund für Mitleid, da die Fomorianer ihr Unheil durch das Böse, das ihre Herzen und Gedanken beherrscht, selbst verschuldet haben.

Fluch der Feen. Die Elfen erinnern sich an eine Zeit, als die Fomorianer zu den schönsten Völkern gezählt wurden. Sie hatten einen genialen Verstand und unvergleichliches magisches Können. Diese körperliche Perfektion erstreckte sich aber nicht auf ihr Herz, da ihre Gier nach Magie und Macht sie verschlang.

Die Fomorianer wollten die Feenwildnis erobern und ihre Bewohner versklaven, um die Magie dieser Wesen für sich zu beanspruchen. Als die Feen sich vereinten, um ihr Reich zu verteidigen, bekämpften die Fomorianer sie und wurden Opfer eines grauenvollen Fluchs.

Einer nach dem anderen fielen die Riesen, als ihre Körper verzerrt wurden, um das Böse in ihren Herzen widerzuspiegeln. Da ihnen ihre Anmut und magische Macht geraubt worden war, flohen die elenden Monster aus dem Licht und gruben sich tief unter die Welt, um sich ihrem Hass hinzugeben. Sie verfluchten ihr Schicksal und seitdem planen sie Rache gegen die Feen, die ihnen so geschadet haben.

Riesen des Unterreichs. Die Fomorianer leben in unheimlich schönen Höhlen im Unterreich und kommen nur selten an die Oberfläche. In ihren Behausungen findet man große Mengen an Wasser, Fisch und Pilzwäldern, sowie Kreaturen, deren Sklavenarbeit die Fomorianer ernährt. Wenn diese Sklaven nicht mehr arbeiten können, werden sie getötet und verschlungen. Bösartigkeit und Sittenlosigkeit sind die Eckpfeiler der Gesellschaft der Fomorianer, in der die stärksten und grausamsten Riesen herrschen. Fomorianer kennzeichnen ihre Gebiete mit den Leichen ihrer Feinde. Sie bemalen ihre Höhlen mit Blut oder nähen Glieder und Körperteile zusammen, um Parodien der Kreaturen zu erschaffen, die sie getötet haben.

Zerstörtes Fleisch, böser Geist. Die Entstellungen, die die Fomorianer erlitten haben, verhindern, dass sie Felsen schleudern können wie ihre Riesenvettern oder mehr tragen können als Stofffetzen. Die groteske Positionierung ihrer Augen, Nasen und Ohren verleiht den Fomorianern aber scharfe Sinne, sodass es schwer ist, sie zu überraschen oder zu überfallen. Die Gier und das Böse der Fomorianer ist die Ursache für ihren Niedergang und Fall und sucht sie bis zum heutigen Tage heim. Fomorianer schließen Bündnisse mit anderen Kreaturen, wenn es ihnen passt, aber sie sind von Natur aus illoyal und verraten ihre Vettern, wenn ihnen danach ist.

Fluch des Bösen Blicks. Fomorianer können ihren Fluch mit einer Macht, die als Böser Blick bezeichnet wird, auf andere weitergeben. Dies ist der letzte Rest der einst eindrucksvollen Zaubermacht der Riesen. Eine Kreatur, die vom Bösen Blick eines Fomorianers verwünscht worden ist, wird auf magische Weise verdreht und entstellt und kann so einen Blick auf den Schmerz und die Bösartigkeit werfen, die dieses böse Volk verschlungen hat.



Fomorianer

Riesiger Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 149 (13W12 + 65)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (–1)	14 (+2)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +8
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Riesisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Fomorianer greift zweimal mit seiner Zweihandkeule an oder macht einen Angriff mit der Zweihandkeule und nutzt Böser Blick einmal.

Zweihandkeule. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Böser Blick. Der Fomorianer zwingt auf magische Weise eine Kreatur innerhalb von 18 m, die er sehen kann, dazu, einen Charismarettungswurf gegen SG 14 abzulegen. Die Kreatur erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 27 (6W8) psychischen Schaden, oder halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Fluch des Bösen Blicks (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Fomorianer nutzt seinen Bösen Blick, indem er seinen Gegner anstarrt, doch wird die Kreatur auch mit magischen Entstellungen verwünscht. Solange die Kreatur deformiert ist, wird ihre Bewegungsrate halbiert und sie hat einen Nachteil bei Attributswürfen, Rettungswürfen und Angriffswürfen, die auf Stärke und Geschicklichkeit basieren. Die verwandelte Kreatur kann den Rettungswurf wiederholen, wenn sie eine lange Rast durchführt, und beendet den Effekt bei einem Erfolg.



Galeb Duhr

Der Galeb Duhr ist eine felsenartige Kreatur mit stummeligen Gliedmaßen, die als Arme und Beine dienen. Sie hat die Fähigkeit, Felsen und Steine in ihrer Umgebung zu beleben, und deshalb trifft man sie normalerweise in felsigem Gelände an.

Mächtige Magie erlaubt es einem Zauberwirker, einen Galeb Duhr von der Ebene der Erde zu beschwören. Einige Galeb Duhr bilden sich auch auf natürliche Weise an Orten, die von dieser Ebene berührt wurden. Der Galeb Duhr ist intelligenter als die meisten Elementare, sodass er besser Bedrohungen einschätzen und mit Kreaturen kommunizieren kann, die in das Gebiet eindringen, das er bewacht.

Steinerner Wächter. Ein Galeb Duhr altert nicht und muss nicht essen, sodass er ein hervorragender Wächter ist. Ein mächtiger Druide könnte einem Galeb Duhr auftragen, einen Steinkreis oder heiligen Hügel zu beschützen. Ein anderer Galeb Duhr wurde vielleicht erschaffen, um eine unterirdische Gruft oder einen Magierturm zu beschützen. Wenn er es möchte, kann der Galeb Duhr wie ein normaler Felsen erscheinen und für Jahre vollkommen regungslos bleiben.



Galeb Duhr

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (9W8 + 45)
Bewegungsrate 4,5 m (9 m beim Rollen, 18 m beim Rollen bergab)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, gelähmt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Terral
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Galeb Duhr bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Felsbrocken zu unterscheiden.

Rollender Sturmangriff. Wenn der Galeb Duhr mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu rollt und es dann im gleichen Zug mit einem Hieb-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Aktionen

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden.

Felsbrocken beleben (1/Tag). Der Galeb Duhr belebt auf magische Weise bis zu zwei Felsbrocken innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Ein Felsbrocken hat die gleichen Spielwerte wie ein Galeb Duhr, nur dass er Intelligenz und Charisma von 1 hat und nicht bezaubert oder verängstigt werden kann. Er besitzt auch nicht diese Aktionsoption. Ein Felsbrocken bleibt so lange belebt, wie der Galeb Duhr die Konzentration aufrechterhält (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren), bis zu 1 Minute.

Ein Galeb Duhr ist dauerhaft an die Materielle Ebene gebunden, und wenn er stirbt, kehrt er nicht auf die Ebene der Erde zurück. Er hat ein ausgezeichnetes Gedächtnis und ist mehr als gerne dazu bereit, Informationen über seine Umgebung mit Kreaturen zu teilen, die er nicht als Bedrohung betrachtet.

Verbindung mit den Steinen. Ein Galeb Duhr kann eins mit der Erde in seiner Umgebung werden, sodass er Felsen und Steine in der Umgebung mit einem Anschein des Lebens erfüllen kann. Der Galeb Duhr verwendet seine belebten Felsen, um Eindringlinge zu vertreiben und zu beschützen, was ihm aufgetragen wurde. Wenn er sich diesen Eindringlingen nähern muss, drückt er seine Glieder eng an seinen Körper und rollt mit erstaunlicher Geschwindigkeit nach vorne.

Gargyl

Die unbelebten Gargylen, die auf Gebäuden hocken, sind von diesen bösartigen Kreaturen der elementaren Erde inspiriert, die an groteske, teuflische Statuen erinnern. Ein Gargyl lauert zwischen Steinen und Ruinen, so regungslos wie jede Statue, und erfreut sich an dem Schrecken, den er auslöst, wenn er sich aus seiner Bewegungslosigkeit löst. Er Dschinnßt auch die Schmerzen, die er seinen Opfern zufügt.

Belebter Stein. Gargylen halten sich an felsigen Klippen und Bergen fest oder nisten auf Simsen in unterirdischen Höhlen. Sie suchen die Dächer von Städten heim und hocken wie Geier auf hohen steinernen Bögen und Zinnen von Burgen und Kathedralen, und sie können so regungslos bleiben, dass sie unbelebt erscheinen. Gargylen können für Jahre in diesem Zustand bleiben und sind somit perfekte Wächter.

Tödlicher Ruf. Gargylen haben den Ruf, grausam zu sein. Statuen, die Gargylen ähneln sollen, tauchen in der Architektur zahlloser Kulturen auf, um Eindringlinge zu verscheuchen. Auch wenn diese Statuen nur Dekoration sind, können sich echte Gargylen zwischen ihnen verstecken, um arglose Opfer zu überfallen. Ein Gargyl könnte seine Langeweile lindern, indem er Vögel und Nagetiere fängt und quält, doch erhöht die lange Wartezeit nur seinen Wunsch, denkenden Wesen Schmerzen zuzufügen.

Grausame Diener. Gargylen lassen sich leicht von der Gerissenheit eines intelligenten Meisters inspirieren. Sie Dschinnßen einfache Aufgaben, wie das Bewachen des Hauses ihres Meisters, das Foltern und Töten von Eindringlingen, und alles, das wenig Mühe und maximalen Schmerz und Blutvergießen bedeutet.

Gargylen dienen manchmal Dämonen, weil diese ebenfalls an willkürlichem Chaos und Zerstörung interessiert sind. Mächtige Zauberwirker können Gargylen ebenfalls verpflichten, um Tore und Mauern zu bewachen. Gargylen haben die Geduld und Belastbarkeit von Steinen und dienen sogar den grausamsten Meistern für Jahre, ohne sich zu beschweren.

Elementare Natur. Ein Gargyl braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Bruchstücke des Elementaren Bösen

Wenn Ogrémoch, der böse Prinz der Elementaren Erde, durch sein steinernes Reich schreitet, lässt er eine Spur aus zerbrochenen Felsen zurück. Diese Scherben werden mit einem Bewusstseinsfragment erfüllt und beben mit der Essenz des Elementarprinzen. Im Lauf von langen Jahren wachsen sie zu vage humanoiden Felsformationen heran, die sich am Ende in der harten, grausamen Gestalt des Gargyls auflösen.

Ogrémoch erschafft die Gargylen nicht bewusst, aber sie sind eine körperliche Manifestation seiner Bosheit. Gargylen sind eine Verhöhnung der elementaren Luft, die Ogrémoch verabscheut. Sie sind schwere Kreaturen aus lebendem Stein, aber doch können sie fliegen. Wie ihr Erschaffer haben sie einen fundamentalen Hass auf Wesen der elementaren Luft, besonders auf Aarakocra, und Dschinnßen jede Gelegenheit, solche Wesen zu zerstören.

Auf ihrer Heimatebene graben die Gargylen Erdpartikel aus, die Ogrémoch nach Aaqa schleudert, die Domäne der Aarakocra und der wohlwollenden Windherzöge, denen die Vogelmenschen in der Elementarebene der Luft folgen.





Gargyl

Mittelgroßer Elementar, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	11 (+0)	7 (–2)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Terral
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Gargyl bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer unbelebten Statue zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gargyl führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.



Gedankenschinder

Gedankenschinder, die auch Illithiden genannt werden, sind die Geißel aller denkenden Kreaturen auf zahllosen Welten. Sie sind psionische Tyrannen, Sklaventreiber und interdimensionale Reisende sowie hinterhältige Drahtzieher, die ganze Völker für ihre eigenen verdrehten Ziele ausbeuten. Vier Tentakel umwinden ihren tintenfischartigen Kopf und zucken in hungriger Vorfreude, wenn denkende Kreaturen nahe sind.

In vergangenen Äonen kontrollierten die Illithiden Imperien, die viele Welten überspannten. Sie unterwarfen und verzerrten ganze Völker humanoider Sklaven, darunter die Githyanki und die Githzerai, die Grimlocks und die Kuo-toa. Die Illithiden sind durch ein kollektives Bewusstsein verbunden und schmieden Pläne, die so weitreichend und böse sind, wie ihre unergründlichen Gedanken ersinnen können. Seit dem Fall ihrer Imperien hausen Illithid-Kollektive auf der Materiellen Ebene im Unterreich.

Psionische Anführer. Gedankenschinder besitzen psionische Kräfte, die es ihnen erlauben, die Gedanken anderer Kreaturen, wie Troglodyten, Grimlocks, Quaggoths und Oger, zu beherrschen. Illithiden ziehen es vor, telepathisch zu kommunizieren, und sie können ihre Telepathie nutzen, wenn sie ihren Knechten Befehle erteilen.

Wenn ein Illithid auf starken Widerstand stößt, meidet er zunächst den Kampf und befiehlt es seinen Knechten, anzugreifen. Wie körperliche Erweiterungen der Gedanken des Illithid stellen sich diese Knechte zwischen den Gedankenschinder und seine Feinde und opfern ihr Leben, damit ihr Gebieter entkommen kann.

Kolonien mit Schwarmverstand. Einzelne Gedankenschinder sind zumeist Abtrünnige oder Ausgestoßene. Die meisten Illithiden gehören zu einer Kolonie verwandter Gedankenschinder, die einem Ältestengehirn unterstellt sind – einem gewaltigen, gehirnartigen Wesen, das in einem salzigen Tümpel am Mittelpunkt der Gedankenschinder-Gemeinschaft lebt. Von seinem Tümpel aus gibt das Ältestengehirn seine Wünsche telepathisch an alle einzelnen Gedankenschinder im Umkreis von 7,5 km weiter, denn es kann mehrere geistige Konversationen auf einmal führen.

Hunger des Geistes. Illithids ernähren sich von den Gehirnen von Humanoiden. Die Gehirne erzeugen Enzyme, Hormone und psychische Energie, die für ihr Überleben notwendig sind. Ein Illithid, der gesund von einer gehirnreichen Ernährung ist, gibt eine dünne Schicht aus Schleim ab, die seine malvenfarbige Haut überzieht.

Ein Illithid durchlebt Euphorie, während er das Gehirn eines Humanoiden verzehrt, und erlebt auch die Erinnerungen, Persönlichkeit und inneren Ängste der Kreatur. Gedankenschinder ernten ein Gehirn manchmal, anstatt es zu verschlingen, und nutzen es als Teil eines fremdartigen Experiments oder verwandeln es in einen Intellektverschlinger.

Qualith

Bei den seltenen Gelegenheiten, in denen Gedankenschinder etwas aufschreiben müssen, tun sie es in Qualith. Dieses System der tastbaren Schrift (ähnlich wie Braille) wird mit den Tentakeln des Illithids gelesen. Qualith wird in Strophen mit vier Zeilen geschrieben und ist so fremdartig im Aufbau, dass Nicht-Illithiden Magie nutzen müssen, um seine Bedeutung zu ergründen. Auch wenn Qualith genutzt werden kann, um Aufzeichnungen zu machen, verwenden Illithiden es vor allem, um Portale oder andere Oberflächen mit Warnungen oder Anweisungen zu versehen.



Gedankenschinder

Mittelgroße Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (Brustharnisch)
Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe INT +7, WEI +6, CHA +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +6, Täuschen +6, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magieresistenz. Der Gedankenschinder hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Gedankenschinder Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Gedanken entdecken*, *Schweben*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel* (nur selbst), *Monster beherrschen*

Aktionen

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) psychischer Schaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht betäubt zu werden, bis der Haltegriff endet.

Gehirn entnehmen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein kampfunfähiger Humanoider, der vom Gedankenschinder gepackt ist. *Treffer:* 55 (10W10) Stichschaden. Wenn dieser Schaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, tötet der Gedankenschinder das Ziel, indem er sein Gehirn entfernt und verzehrt.

Gedankenschlag (Aufladung 5–6). Der Gedankenschinder gibt auf magische Weise psychische Energie in einem Kegel von 18 m ab. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 22 (4W8 + 4) psychischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute betäubt zu werden. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Variante: Gedankenschinder-Arkanist

Einige wenige Gedankenschinder ergänzen ihre psionischen Kräfte mit arkanen Zaubern. Sie werden allerdings von den anderen Illithiden als Abweichler betrachtet und normalerweise gemieden. Ein Gedankenschinder-Arkanist hat einen Herausforderungsgrad von 8 (3900 EP) und hat das folgende Merkmal.

Zauberwirken. Der Gedankenschinder ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Gedankenschinder hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich): *Klingenbann*, *Magierhand*, *Schockgriff*, *Tanzende Lichter*
1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken*, *Schild*, *Schlaf*, *Selbstverkleidung*
2. Grad (3 Plätze): *Schwächestrahl*, *Unsichtbarkeit*, *Verschwimmen*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz*, *Hellsehen*, *Verständigung*
4. Grad (3 Plätze): *Scheingelände*, *Verwirrung*
5. Grad (2 Plätze): *Energiewand*, *Telekinese*



Geist

Ein Geist ist die Seele einer einst lebenden Kreatur, die gebunden ist, einen bestimmten Ort, eine Kreatur oder einen Gegenstand heimzusuchen, der ihr im Leben wichtig war.

Unerledigte Aufgaben. Ein Geist sehnt sich danach, eine unerledigte Aufgabe aus seinem Leben zu erfüllen. Er könnte seinen Tod rächen, einen Eid erfüllen oder einem geliebten Menschen eine Nachricht überbringen wollen. Ein Geist begreift vielleicht nicht, dass er gestorben ist, und folgt weiter den alltäglichen Routinen seines Lebens. Andere werden von Bösartigkeit oder Gehässigkeit angetrieben, wie bei einem Geist, der nicht ruhen will, bis alle Mitglieder einer bestimmten Familie oder Organisation tot sind.

Die sicherste Methode, um einen Geist loszuwerden, besteht darin, seine unerledigte Aufgabe zu erfüllen. Ein Geist kann leichter zerstört werden, indem man eine Schwäche nutzt, die mit seinem früheren Leben verbunden ist. Der Geist einer Person, die zu Tode gefoltert worden ist, könnte durch diese Folter erneut getötet werden. Der Geist eines Gärtners könnte verwundbarer werden, wenn er dem starken Duft von Blumen ausgesetzt ist.

Gespenstische Manifestationen. Empfindungen von tiefer Trauer, Einsamkeit und unerfüllter Sehnsucht gehen von Orten aus, an denen es zu Geistererscheinungen kommt. Seltsame Geräusche oder unnatürliche Stille erschaffen eine unheimliche Atmosphäre. Kalte Flecken breiten sich in Räumen mit einem prasselnden Feuer aus. Ein erstickender Gestank könnte in einen Bereich eindringen, unbelebte Gegenstände könnten sich selbstständig bewegen und Leichen könnten sich aus ihren Gräbern erheben. Der Geist hat keine Kontrolle über diese Manifestationen; sie treten einfach ein.

Untote Natur. Ein Geist braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Geist

Mittelgroßer Untoter, jede Gesinnung

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 45 (10W8)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Alle Sprachen die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 4 (1100 EP)

Ätherische Sicht. Der Geist kann 18 m in die Ätherebene blicken, wenn er sich auf der Materiellen Ebene befindet, und andersherum.

Körperlose Bewegung. Der Geist kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Verdorrende Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (4W6 + 3) nekrotischer Schaden.

Körperlosigkeit. Der Geist kann die Ätherebene von der Materiellen Ebene aus betreten und andersherum. Er ist auf der Materiellen Ebene sichtbar, solange er sich in der Äthergrenze befindet, doch kann er nichts auf der anderen Ebene beeinflussen oder beeinflusst *werden*.

Grauenhaftes Antlitz. Alle nicht untoten Kreaturen im Umkreis von 18 m um den Geist, die ihn sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, altert das Ziel außerdem um 1W4 x 10 Jahre. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden Zuges wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt für es endet, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen das Grauenhafte Antlitz des Geistes immun. Der Alterungseffekt kann mit dem Zauber *Vollständige Genesung* umgekehrt werden, aber nur innerhalb von 24 Stunden, nachdem er eingetreten ist.

Inbesitznahme (Aufladung 6). Ein Humanoider, der sich innerhalb von 1,5 m um den Geist befindet und den dieser sehen kann, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht von dem Geist besessen zu werden; der Geist verschwindet, und das Ziel ist kampfunfähig und verliert die Kontrolle über seinen Körper.

Der Geist kontrolliert jetzt den Körper, nimmt dem Ziel aber nicht sein Bewusstsein. Der Geist kann nicht Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden, außer solchen, die Untote vertreiben, und er behält seine Gesinnung, Intelligenz, Weisheit, Charisma sowie seine Immunität gegen die Zustände bezaubert und verängstigt. Er verwendet ansonsten die Spielwerte des besessenen Ziels, erhält aber keinen Zugriff auf sein Wissen, seine Klassenmerkmale oder Übungsboni.

Die Inbesitznahme hält an, bis der Körper auf 0 TP fällt, der Geist sie als Bonusaktion beendet, oder der Geist vertrieben oder von einem Effekt wie dem Zauber *Böses und Gutes bannen* ausgetrieben wird. Wenn die Inbesitznahme endet, taucht der Geist in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 1,5 m um den Körper auf. Das Ziel ist für 24 Stunden nach Ende der Besessenheit oder einem erfolgreichem Rettungswurf gegen die Inbesitznahme durch diesen Geist immun.



Grul

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 36 (3W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Schadensresistenzen Nekrotisch
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestank. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 1,5 m um den Grul beginnen, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zuges vergiftet zu werden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für 24 Stunden immun gegen den Gestank des Gruls.

Trutz gegen Vertreibung. Der Grul und alle Ghule innerhalb von 9 m um ihn haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Effekte, die Untote vertreiben.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur und kein Untoter ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Ghule

Ghule streifen in Rudeln durch die Nacht, angetrieben von einem unstillbaren Hunger nach dem Fleisch von Humanoiden.

Verschlinger des Fleisches. Wie Maden oder Aaskäfer gedeihen Ghule an Orten des Verfalls und Todes. Ghule suchen Orte heim, wo sie sich mit totem Fleisch und verwesenden Organen mästen können. Wenn sie nicht das Fleisch der Toten verschlingen können, verfolgen sie lebende Kreaturen und versuchen, sie zu Leichen zu machen. Auch wenn sie von den Leichen, die sie verschlingen, nicht ernährt werden, sind Ghule doch von einem endlosen Hunger angetrieben, der sie antreibt, weiter zu fressen. Das untote Fleisch eines Ghuls verwest niemals, und das Monster kann für unzählige Zeitalter in einer Gruft überleben, ohne zu fressen.

Abyssische Herkunft. Ghuls stammen aus dem Abyss. Doresain, der erste ihrer Art, war ein elfischer Anhänger des Orcus. Er wandte sich gegen sein Volk und verzehrte das Fleisch von Humanoiden, um den Dämonenprinz des Untodes zu ehren. Als Belohnung für seine Dienste verwandelte Orcus Doresain in den ersten Ghul. Doresain diente Orcus treu im Abyss und erschuf Ghule aus den anderen Dienern des Dämonenfürsten, bis eine Invasion von Yeenoghu, dem dämonischen Gnollfürsten, Doresain seine abyssische Domäne kostete. Als Orcus nicht für ihn eingreifen wollte, wandte sich Doresain an die elfischen Götter und bat um Hilfe. Sie hatten Mitleid mit ihm und halfen ihm dabei, der sicheren Zerstörung zu entkommen. Seitdem sind Elfen immun gegen die lähmende Berührung der Ghule.

Grule. Orcus erfüllt einen Ghul manchmal mit einer größeren Dosis abyssischer Energie, um einen Grul zu erschaffen. Wo Ghule kaum mehr als wilde Bestien sind, sind Grule gerissen und können ein Rudel von Ghulen dazu bringen, ihren Befehlen zu folgen.

Ghul

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur und kein Elf oder Untoter ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



GITH

Die kriegerischen Githyanki und die nachdenklichen Githzerai sind ein zerrissenes Volk – zwei Kulturen, die einander absolut verabscheuen. Ehe sie die Githyanki oder Githzerai waren, waren diese Wesen ein einziges Volk, das von den Gedankenschindern versklavt wurde. Auch wenn sie viele Male versuchten, ihre Gebieter zu stürzen, wurden diese Rebellen immer wieder niedergeschlagen, bis sich eine große Anführerin namens Gith erhob.

Nach viel Blutvergießen warfen Gith und ihre Anhänger das Joch ihrer Illithid-Meister ab, doch ein weiterer Anführer namens Zerthimon tauchte nach der Schlacht auf.

Zenthimon hinterfragte Giths Motive und behauptete, dass ihre strikt militaristische Führung und ihre Rachsucht wenig mehr als eine weitere Form der Sklaverei für ihr Volk bedeuteten. Es kam zu einer Spaltung zwischen Anhängern beider Anführer, und sie wurden schließlich zu den beiden Völkern, deren Feindschaft bis zum heutigen Tage anhält.

Ob diese großen, hageren Kreaturen friedlich oder wild, kultiviert oder primitiv waren, ehe die Gedankenschinder sie versklavten, das kann heute niemand mehr sagen. Sogar der ursprüngliche Name ihres Volks ist in den Nebeln der Zeit verschwunden.

GITHYANKI

Die Githyanki plündern zahllose Welten von den Decks ihrer astralen Schiffe und von den Rücken roter Drachen aus. Federn, Perlen, Juwelen und Edelmetalle schmücken ihre Rüstungen und Waffen – die legendären Silberschwerter, mit denen sie durch ihre Feinde schneiden. Seit sie ihre Freiheit von den Gedankenschindern erlangt haben, sind die Githyanki skrupellose Eroberer unter der Herrschaft der grässlichen Lich-Königin Vlaakith geworden.

Astrale Plünderer. Die Githyanki verachten alle anderen Völker und führen vernichtende Überfälle durch, die sie von ihren Festungen in der Astralebene in die entferntesten Ecken des Multiversums bringen. Krieg ist der ultimative Ausdruck der Kultur der Githyanki, und ihre mitleidlosen schwarzen Augen kennen keine Gnade. Nach einem Überfall lassen sie den zerschmetterten Überlebenden genug Nahrung und Ressourcen, um schwach zu überleben. Später kehren die Githyanki zu ihren eroberten Feinden zurück, um sie wieder und wieder auszuplündern.

Anhänger der Gith. In ihrer eigenen Sprache bedeutet Githyanki „Anhänger der Gith". Unter der Weisung Giths haben sich die Githyanki zu einer militaristischen Gesellschaft geordnet, mit einem strengen Kastensystem, das dem anhaltenden Kampf gegen die Opfer und Erzfeinde ihres Volkes verschrieben ist.

Als ihre Anführerin Gith starb, wurde sie von ihrer untoten Ratgeberin Vlaakith ersetzt. Die Lich-Königin verbot die Anbetung aller Wesen außer ihr selbst.

Von all ihren Feinden hassen die Githyanki ihre ehemaligen Meister, die Gedankenschinder, am meisten. Ihre engen Vettern, die Githzerai, sind ihre zweitgrößten Feinde. Alle anderen Wesen werden von den Githyanki mit schlichter Verachtung behandelt. Ihr fremdenfeindlicher Stolz definiert ihre Sichtweise auf die unterlegenen Völker.

Silberschwerter. In uralten Zeiten erschufen die Gith-Ritter besondere Waffen, um ihre Gedankenschinder-Meister zu bekämpfen. Diese Silberschwerter kanalisieren die Macht des Willens dessen, der sie führt, und verursachen geistigen und körperlichen Schaden. Ein Githyanki kann kein Ritter werden, bis er die einzigartige Disziplin aufbringt, eine solche Klinge durch seinen Willen entstehen zu lassen. Ein Silberschwert entspricht einem Zweihandschwert, und hat in den Händen seines Erschaffers die Merkmale eines Zweihandschwerts +3.

In den Augen der Githyanki ist jedes Silberschwert ein unbezahlbares Relikt und ein Kunstwerk. Githyanki-Ritter werden alle Nicht-Githyanki jagen und töten, die es wagen, ein Silberschwert bei sich zu tragen oder zu führen und es im Kampf zu nutzen, um es wieder für ihr Volk zu beanspruchen.

Reiter von roten Drachen. Im Aufstand gegen die Illithiden suchte Gith Verbündete. Ihre Ratgeberin Vlaakith wandte sich an Tiamat, die Göttin der bösen Drachen, und Gith reiste in die Neun Höllen, um sie zu treffen. Nur Tiamat weiß, was zwischen den beiden vor sich ging, doch kehrte Gith mit Ephelomon, dem roten Drachenverbündeten der Drachenkönigin, auf die Astralebene zurück. Er verkündete, dass seine Art für immer als Verbündete der Githyanki dienen würde. Nicht alle roten Drachen ehren das Bündnis, das vor so langer Zeit geschlossen wurde, doch die meisten betrachten die Githyanki zumindest nicht als ihre Feinde.

Außenposten in der Sterblichen Welt. Da Kreaturen, die auf der Astralebene leben, nicht altern, legen die Githyanki Horte in abgelegenen Gebieten der Materiellen Ebene an, um ihre Kinder großzuziehen. Diese Horte dienen gleichzeitig als Militärakademien und trainieren junge Githyanki darin, ihre psychischen und kämpferischen Fähigkeiten zu nutzen. Wenn ein Githyanki erwachsen wird und einen Gedankenschinder als Übergangsritus erschlägt, darf er sich seinem Volk auf der Astralebene anschließen.

Githzerai

Die Githzerai sind fokussierte Philosophen und nüchterne Asketen, die ein Leben strenger Ordnung anstreben. Sie sind schlank und muskulös und tragen ungeschmückte Kleider, bleiben unter sich und vertrauen wenigen Wesen außerhalb ihrer eigenen Art. Die Githzerai haben ihren kriegerischen Githyanki-Vettern den Rücken zugewandt und führen ein strenges klösterliches Leben. Sie leben auf Inseln der Ordnung im großen See des Chaos, der die Ebene des Limbus ausmacht.

Psionische Adepten. Die Vorfahren der Githzerai haben sich an die psychische Umgebung, die ihnen ihre Illithid-Gebieter aufgezwungen haben, angepasst und wurden von ihr verändert. Nach den Lehren Zerthimons, der sein Volk aufrief, die kriegerischen Ambitionen der Gith hinter sich zu lassen, konzentrierten die Githzerai ihre geistigen Energien darauf, physische und psychische Barrieren zu erschaffen, um sich vor geistigen und anderen Angriffen zu beschützen. Kämpfe sind für die Githzerai eine persönliche Angelegenheit. Sie nutzen ihren Verstand, um Gegner zu betäuben und kampfunfähig zu machen, sodass diese anfällig für körperliche Angriffe sind.

Ordnung im Chaos. Die Githzerai leben bereitwillig im Herz des absoluten Chaos im Limbus, einer wechselhaften, unsteten Ebene, die von Githzerai, deren Verstand stark genug ist, beeinflusst und unterworfen werden kann. Der Limbus ist ein Mahlstrom aus urtümlicher Materie und Energie, sein Gelände ein Sturm aus Felsen und Erde, die in den Strömungen einer trüben Flüssigkeit schwimmen, von starken Winden verweht, von Feuer zersprengt und von zermalmenden Mauern aus Eis gefroren werden.

Die Mächte des Limbus reagieren allerdings auf Gedanken. Mit der Kraft ihres Geistes zähmen die Githzerai die chaotischen Elemente der Ebene, lassen sie in Formen erstarren, auf denen sie überleben können und erschaffen Oasen und Zufluchten im Mahlstrom.

Die Festungsklöster der Githzerai stehen trutzig gegen das Chaos, das sie umgibt, so gut wie unempfindlich gegen das Toben ihrer Umgebung, weil die Githzerai es so wollen. Alle Klöster werden von Mönchen geleitet, die einen strengen Zeitplan von Gesängen, Mahlzeiten, Kampftraining und Andachten entsprechend ihrer eigenen Philosophie durchsetzen. Hinter ihren psionisch verstärkten Mauern widmen sich die Githzerai mehr als allen anderen Dingen ihren Gedanken, ihren Studien, psionischer Macht, Ordnung und Disziplin.

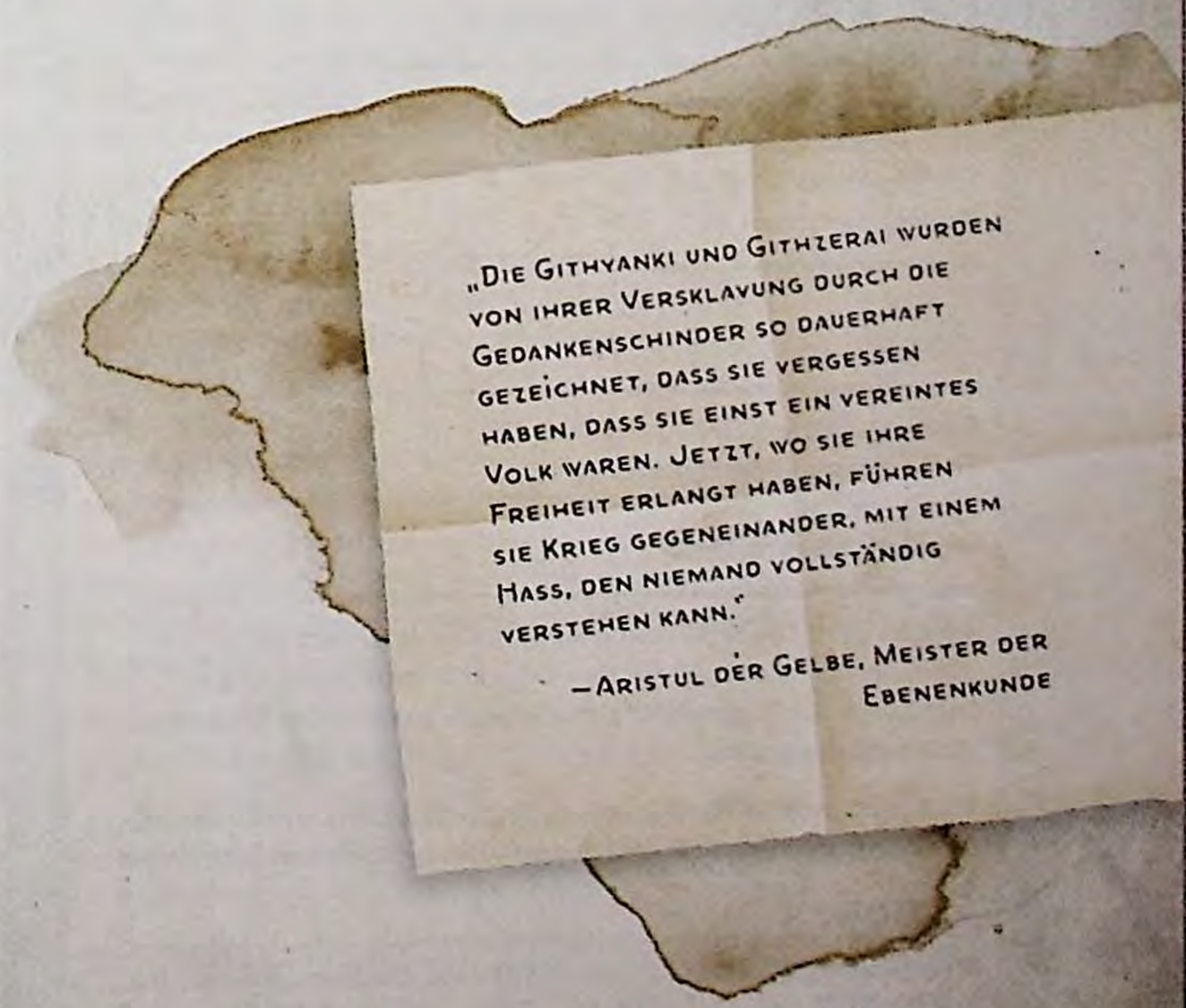
Die soziale Hierarchie der Githzerai hängt von ihren Leistungen ab, und jene Githzerai, die die weisesten Lehrer und die fähigsten körperlichen und geistigen Kämpfer sind, werden Anführer. Die Githzerai verehren große Helden und Lehrer der Vergangenheit und ahmen die Tugenden dieser Gestalten im alltäglichen Leben nach.

Jünger des Zerthimon. Die Githzerai verehren Zerthimon, den Gründer ihres Volkes. Auch wenn Gith die Freiheit des Volkes erlangt hatte, hielt Zerthimon sie nicht für eine geeignete Anführerin. Er glaubte, dass ihre Kriegstreiberei sie bald zu einer Tyrannin machen würde, die nicht besser war als die Gedankenschinder.

Fähige Githzerai-Mönche, die die Lehren und Prinzipien Zerthimons am besten verkörpern, werden Zerths genannt. Diese mächtigen und disziplinierten Mönche können nur durch die Kraft ihrer Gedanken ihren Körper von einer Ebene auf die andere wechseln lassen.

Jenseits des Limbus. Auch wenn die Githzerai selten Kontakt zu den Reichen jenseits des Limbus haben, suchen fortgeschrittene Mönche anderer Völker manchmal die Githzerai-Klöster auf, um als Schüler aufgenommen zu werden. Seltener kommt es vor, dass ein Githzerai-Meister ein verborgenes Kloster auf der Materiellen Ebene aufbaut, um junge Githzerai auszubilden oder die Philosophie und Lehren von Zerthimon zu verbreiten.

So diszipliniert sie auch sein mögen, die Githzerai haben niemals ihre lange Gefangenschaft unter den Gedankenschindern vergessen. Als spezielle Andacht organisieren sie das Rrakkma — eine Illithid-Jagdgruppe – auf anderen Ebenen, und kehren erst in ihre Klöster zurück, wenn sie mindestens so viele Illithids erschlagen haben, wie die Gruppe Mitglieder hat.





Githyanki-Krieger

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)
Trefferpunkte 49 (9W8 + 9)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe KON +3, INT +3, WEI +3
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gith
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Githyanki Intelligenz. Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 3/Tag: *Nebelschritt*, *Springen*, *Unauffindbarkeit* (nur selbst)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Hiebschaden plus 7 (2W6) psychischer Schaden.

Githyanki-Ritter

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Plattenrüstung)
Trefferpunkte 91 (14W8 + 28)
Bewegungsrate 9 mr

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe KON +5, INT +5, WEI +5
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gith
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Githyanki Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 3/Tag: *Nebelschritt*, *Springen*, *Unauffindbarkeit* (nur selbst), *Zungen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Telekinese*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Githyanki führt zwei Silberzweihandschwert-Angriffe aus.

Silberzweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6 + 6) Hiebschaden plus 10 (3W6) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff. Bei einem kritischen Treffer gegen ein Wesen in einem Astralkörper (wie beim Zauber *Astrale Projektion*) kann der Githyanki die Silberschnur durchtrennen, die das Ziel mit seinem physischen Körper verbindet, anstatt Schaden zu verursachen.



Githzerai-Zerth

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17
Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Rettungswürfe STR +4, GES +7, INT +6, WEI +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Motiv erkennen +6, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gith
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Githzerai Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 3/Tag: *Federfall*, *Schild*, *Springen*, *Unsichtbares sehen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel*, *Tödliches Phantom*

Psychischer Schutz. Solange der Githzerai keine Rüstung trägt und keinen Schild nutzt, wird sein Weisheitsmodifikator in seine RK eingerechnet.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Githzerai führt zwei waffenlose Angriffe durch.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden plus 13 (3W8) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff.

Githzerai-Mönch

Mittelgroßer Humanoider (Gith), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Rettungswürfe STR +3, GES +4, INT +3, WEI +4
Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gith
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Githzerai Intelligenz. Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 3/Tag: *Federfall*, *Schild*, *Springen*, *Unsichtbares sehen*

Psychischer Schutz. Solange der Githzerai keine Rüstung trägt und keinen Schild nutzt, wird sein Weisheitsmodifikator in seine RK eingerechnet.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Githzerai führt zwei Waffenlose Angriffe durch.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden plus 9 (2W8) psychischer Schaden. Dies ist ein magischer Waffenangriff.



Gnolle

Gnolle sind wilde Humanoide, die ohne Vorwarnung Siedlungen in den Grenzlanden der Zivilisation angreifen, ihre Opfer abschlachten und ihr Fleisch verschlingen.

Dämonische Herkunft. Die Herkunft der Gnolle reicht weit in die Zeit zurück, als der Dämonenfürst Yeenoghu einen Weg auf die Materielle Ebene fand und Amok lief. Rudel gewöhnlicher Hyänen folgten ihm und labten sich an den Opfern des Dämonenfürsten. Diese Hyänen wurden in die ersten Gnolle verwandelt, die Yeenoghu folgten, bis er wieder in den Abyss verbannt wurde. Die Gnolle verstreuten sich dann über das Angesicht der Welt, als grässliche Erinnerung an die dämonische Macht.

Nomadische Zerstörer. Gnolle sind gefährlich, weil sie zufällig zuschlagen. Sie kommen aus der Wildnis, plündern und morden, und ziehen dann weiter. Sie greifen wie ein Heuschreckenschwarm an, plündern Siedlungen, lassen wenig zurück außer geschleiften Bauwerken, abgenagten Leichen und verdorbenem Land. Gnolle wählen leichte Ziele für ihre Überfälle. Gepanzerte Krieger, die sich in befestigten Burgen verschanzen, werden eine rasende Gnollhorde unbeschädigt überstehen, während die Siedlungen, Dörfer und Bauernhöfe, die das Dorf umgeben, in Flammen stehen, und die Bevölkerung abgeschlachtet und verschlungen wird.

Gnolle bauen selten dauerhafte Bauwerke oder erschaffen etwas von bleibendem Wert. Sie stellen ihre Waffen und Rüstungen nicht her, sondern nehmen sie sich von den Leichen ihrer gefallenen Opfer, wobei sie Ohren, Zähne, Skalps und andere Trophäen ihrer Feinde in ihre Flickwerkrüstung einbinden.

Gier nach Blut. Im Herzen eines Gnolls gibt es keine Güte und kein Mitgefühl. Wie einem Dämon fehlt ihm alles, was man Gewissen nennen könnte, und es ist nicht möglich, ihm beizubringen oder ihn zu zwingen, seine zerstörerischen Tendenzen aufzugeben. Der rasende Blutrausch der Gnolle macht sie zu Feinden aller Wesen, und wenn sie keinen gemeinsamen Feind haben, dann fallen sie übereinander her. Selbst die wildesten Orks vermeiden es, sich mit Gnollen zu verbünden.

Gnoll-Rudelfürst

Der Alpha eines Gnoll-Rudels ist der Rudelfürst, und er herrscht durch Macht und Gerissenheit. Ein Rudelfürst erhält die beste Beute, Nahrung, die besten Wertgegenstände und magischen Gegenstände des Rudels. Er verziert seinen Körper mit brutalen, die Haut durchbohrenden Schmuckstücken und grotesken Trophäen, und färbt Dämonensigillen in sein Fell, in der Hoffnung, Yeenoghu werde ihn unverwundbar machen.

Reisszahn von Yeenoghu

Gnolle feiern ihre Siege mit dämonischen Ritualen und Blutopfern an Yeenoghu. Manchmal belohnt der Dämonenfürst seine Anhänger, indem er es erlaubt, dass einer von ihnen von einem dämonischen Geist besessen wird. Der glückliche Empfänger trägt ein Zeichen von Yeenoghus Gunst und wird zu einem Reißzahn von Yeenoghu, zum Erwählten des Gnollfürsten. So wie Yeenoghu die ersten Gnolle erschaffen hat, durchlaufen Hyänen, die die erschlagenen Feinde des Reißzahns fressen, einer schrecklichen Verwandlung und werden zu ausgewachsenen Gnollen. Abhängig von der Zahl der Hyänen in einer Region kann ein Reißzahn von Yeenoghu zu einer beunruhigenden Vergrößerung der Gnoll-Population führen. Den Reißzahn zu finden und zu töten ist die einzige Möglichkeit, die Bevölkerung unter Kontrolle zu halten.



Gnoll

Mittelgroßer Humanoider (Gnoll), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung, Schild)
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gnollisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Wüten. Wenn ein Gnoll eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff in seinem Zug auf 0 Trefferpunkte bringt, kann der Gnoll eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Gnoll-Rudelfürst

Mittelgroßer Humanoider (Gnoll), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 49 (9W8 + 9)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gnollisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Wüten. Wenn ein Gnoll eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff in seinem Zug auf 0 Trefferpunkte bringt, kann der Gnoll eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gnoll führt zwei Angriffe aus, entweder mit seiner Glefe oder seinem Langbogen, und nutzt Raserei verursachen, wenn es möglich ist.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Glefe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Hiebschaden.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Raserei verursachen (Aufladung 5–6). Eine Kreatur innerhalb von 9 m, die der Gnoll sehen kann, kann ihre Reaktion verwenden, um einen Nahkampfangriff auszuführen, wenn sie den Gnoll hören kann und das Merkmal Wüten besitzt.

Gnoll-Reisszahn von Yeenoghu

Mittelgroßer Unhold (Gnoll), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 65 (10W8 + 20)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe KON +4, WEI +2, CHA +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Abyssisch, Gnollisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Wüten. Wenn ein Gnoll eine Kreatur mit einem Nahkampfangriff in seinem Zug auf 0 Trefferpunkte bringt, kann der Gnoll eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gnoll führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 7 (2W6) Giftschaden zu erleiden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.







Gnom, Tiefen- (Svirfnebli)

Tiefengnome oder Svirfnebli leben tief unter der Oberfläche der Welt in verschlungenen Tunnelkomplexen und geformten Kavernen. Sie überleben durch Heimlichkeit, Schläue und Hartnäckigkeit. Ihre graue Haut erlaubt es ihnen, mit den Steinen der Umgebung zu verschmelzen. Sie sind auch erstaunlich schwer und stark für ihre Größe. Ein durchschnittlicher Erwachsener wiegt zwischen 100 und 120 Pfund bei einer Körpergröße von 90 Zentimetern.

Eine typische Svirfnebli-Enklave umfasst mehrere hundert Tiefengnome und ist stark befestigt. Geheimtunnel führen in und aus den Siedlungen, und die Tiefengnome verwenden diese Fluchtrouten, wenn die Enklave angegriffen wird.

Feste Geschlechterrollen. Männliche Svirfnebli sind kahl, während die Frauen strähnige graue Haare haben. Traditionell führen die Frauen die Enklaven, während die Männer die Umgebung nach Feinden und Vorkommen von Edelsteinen absuchen.

Edelstein-Ernter. Svirfnebli schätzen feine Juwelen, besonders Rubine, die sie in den Minen im Unterreich abbauen. Die Jagd nach Juwelen bringt sie oft in Auseinandersetzungen mit Betrachtern, Drow, Kuo-toa, Duergar und Gedankenschindern. Von all ihren natürlichen Feinden fürchten und verachten sie die mörderischen, dämonenanbetenden Drow am meisten.

Freunde der Erde. Tiefengnome sind oft in der Gesellschaft von Kreaturen von der Elementarebene der Erde anzutreffen. Einige Svirfnebli können solche Kreaturen beschwören. Erdkreaturen bewachen die Svirfnebli-Siedlungen, besonders Xorn, denen Juwelen versprochen werden, mit denen sie sich ernähren können.

Tiefengnom (Svirfnebli)

Kleiner Humanoider (Gnom), neutral gut

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 16 (3W6 + 6)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Nachforschungen +3, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gnomisch, Terral, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Steintarnung. Der Gnom hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Gnomische Gerissenheit. Der Gnom hat einen Vorteil bei Intelligenz-, Weisheit- und Charismarettungswürfen gegen Magie.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Gnom Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Willentlich: *Unauffindbarkeit*
Jeweils 1/Tag: *Blindheit/Taubheit*, *Selbstverkleidung*, *Verschwimmen*

Aktionen

Kriegspicke. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Giftpfeil. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Goblins

Goblins sind kleine, verkommene, egoistische Humanoide, die in Höhlen, verlassenen Minen, ausgeplünderten Gewölben und anderen elenden Orten hausen. Goblins sind für sich genommen schwach, versammeln sich aber in großer – oft überwältigender – Zahl. Sie gieren nach Macht und missbrauchen oft die Autorität, die sie erhalten.

Goblinoide. Goblins gehören zu einer Kreaturenfamilie, die Goblinoide genannt wird. Ihre größeren Vettern, Grottenschrate und Hobgoblins, mögen es, Goblins bis zur absoluten Unterwürfigkeit einzuschüchtern. Goblins sind faul und undiszipliniert, was sie zu schlechten Dienern, Arbeitern und Wachen macht.

Bösartige Freude. Goblins sind von Gier und Bosheit angetrieben und können nicht anders, als die wenigen Male zu feiern, die sie die Oberhand haben. Sie tanzen und springen vor schierer Freude, wenn sie gewonnen haben. Sobald ihre Freude endet, erfreuen sich Goblins daran, andere Kreaturen zu quälen, und Dschinnßen verschiedene Formen der Bösartigkeit.

Anführer und Gefolgsleute. Goblins werde von den Stärksten oder Schlausten unter ihnen beherrscht. Ein Goblin-Boss könnte einen einzelnen Bau beherrschen, während ein Goblinkönig oder eine Goblinkönigin (was nicht mehr ist als ein glorifizierter Goblinboss) Hunderte von Goblins regieren könnte, die auf mehrere Bauten verteilt sind, um das Überleben des Stammes zu garantieren. Goblin-Bosse sind schnell gestürzt, und viele Goblinstämme werden von Hobgoblin-Kriegsherren oder Grottenschrat-Häuptlingen übernommen.

Herausfordernde Behausungen. Goblins sichern ihre Behausungen mit Alarmsystemen, die vor der Ankunft von Eindringlingen warnen sollen. Diese Behausungen sind durchzogen von engen Tunneln und Fluchtlöchern, die menschengroße Wesen nicht nutzen können, durch die Goblins aber ohne große Schwierigkeiten kriechen können. So können sie entkommen oder ihre Gegner von hinten überraschen.

Rattenhalter und Wolfsreiter. Goblins haben eine Affinität für Ratten und Wölfe und züchten sie als Gefährten und Reittiere. Wie Ratten meiden Goblins das Sonnenlicht und schlafen während des Tages unter der Erde. Wie Wölfe sind sie Rudeljäger, die durch Überzahl mutiger werden. Wenn sie vom Rücken ihrer Wölfe aus jagen, verwenden Goblins Überfalltaktiken.

Anhänger von Maglubiyet. Maglubiyet, der Mächtige, der Fürst der Tiefe und Dunkelheit, ist der höchste Gott der Goblinoiden. Die meisten Goblins stellen ihn sich als fast vier Meter großen, von Kampfnarben bedeckten Goblin mit schwarzer Haut vor, aus dessen Augen Flammen lodern. Er wird nicht aus Respekt angebetet, sondern aus Furcht. Goblins glauben, dass ihre Seelen, wenn sie im Kampf sterben, sich den Reihen von Maglubiyets Armee auf der Ebene Acheron anschließen. Dies ist ein „Privileg", das die meisten Goblins fürchten, da sie die ewige Tyrannei des Mächtigen sogar noch mehr fürchten als den Tod.

„Wenn du Soldaten oder Schläger willst, werbe Hobgoblins an. Wenn du willst, dass jemand im Schlaf zu Tode geprügelt wird, nimm Grottenschrate. Wenn du fiese kleine Narren willst, dann nimm Goblins."

—Stalman Klim, Sklaventreiber





„Bree-Yark.!"

—Goblinisch für „Wir kapitulieren."
(sagen sie zumindest)

Goblin

Kleiner Humanoider (Goblinoider), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung, Schild)
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Behändes Entkommen. Der Goblin kann in jedem seiner Züge die Aktion Rückzug oder Verstecken als Bonusaktion verwenden.

Aktionen

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Goblin-Boss

Kleiner Humanoider (Goblinoider), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Kettenhemd, Schild)
Trefferpunkte 21 (6W6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Behändes Entkommen. Der Goblin kann in jedem seiner Züge die Aktion Rückzug oder Verstecken als Bonusaktion verwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Goblin führt zwei Angriffe mit seinem Krummsäbel aus. Er hat einen Nachteil bei seinem zweiten Angriff.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Reaktionen

Angriff umlenken. Wenn eine Kreatur, die der Goblin sehen kann, ihn mit einem Angriff trifft, kann er einen anderen Goblin im Umkreis von 1,5 m um sich auswählen. Die beiden Goblins tauschen ihren Platz und der ausgewählte Goblin wird Ziel des Angriffs.

Golems

Golems werden aus einfachen Materialien erschaffen – Lehm, Fleisch und Knochen, Eisen oder Stein – doch verfügen sie über beträchtliche Macht und Zähigkeit. Ein Golem hat keinen Antrieb, braucht keine Nahrung, empfindet keine Schmerzen und kennt keine Reue. Er ist ein unaufhaltsamer Moloch und existiert, um den Befehlen seines Erschaffers zu gehorchen. Er beschützt und greift an, wie es sein Erschaffer verlangt.

Um einen Golem zu erschaffen, benötigt man ein Golemhandbuch (siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Die umfassenden Illustrationen und Anweisungen im Handbuch beschreiben den Prozess, mit dem ein Golem eines bestimmten Typs erschaffen wird.

Elementargeister in materieller Gestalt. Die Konstruktion eines Golems beginnt mit dem Bau seines Körpers, was gute Kenntnisse der Bildhauerei, Steinmetzarbeiten, Eisenbearbeitung oder Chirurgie erfordert. Manchmal ist der Erschaffer des Golems ein Meister der Kunst, aber oft müssen Personen, die einen Golem haben wollen, einen Meisterhandwerker für die Arbeit anwerben.

Nach dem Bau des Körpers aus Lehm, Fleisch, Eisen oder Stein erfüllt der Erschaffer des Golems ihn mit einem Geist von der Elementarebene der Erde. Dieser winzige Lebensfunke hat keine Erinnerungen, keine Persönlichkeit oder Geschichte. Es ist einfach ein Antrieb zu Bewegung und Gehorsam. Dieser Prozess bindet den Geist an den künstlichen Körper und unterwirft ihn dem Willen des Erschaffers des Golems.

Alterslose Wächter. Golems können heilige Stätten, Grüfte und Schatzkammern noch lange nach dem Tode ihres Erschaffers bewachen. Sie führen ihre Aufgabe für alle Ewigkeit aus, während sie physischen Schaden abschütteln und alle außer den mächtigsten Zaubern ignorieren. Ein Golem kann mit einem speziellen Amulett oder einem anderen Gegenstand erschaffen werden, der es dem, der es in seinem Besitz hat, erlaubt, den Golem zu kontrollieren. Golems, deren Erschaffer lange tot sind, können somit von einem neuen Gebieter genutzt werden.

Blinder Gehorsam. Wenn sein Erschaffer oder der Besitzer des Amuletts in der Nähe ist, agiert der Golem fehlerfrei. Wenn der Golem ohne Anweisungen zurückgelassen wird oder in seinen Möglichkeiten eingeschränkt ist, folgt er den letzten Befehlen, die er erhalten hat, so gut er kann. Wenn er seine Befehle nicht ausführen kann, könnte ein Golem gewalttätig reagieren, oder einfach dastehen und nichts tun. Ein Golem, der widersprüchliche Anweisungen erhalten hat, wechselt zwischen ihnen.

Ein Golem kann nicht selbstständig denken oder handeln. Auch wenn er seine Befehle perfekt versteht, hat er jenseits dieses Verständnisses kein Konzept von Sprache, und es ist nicht möglich, mit ihm zu argumentieren oder ihn mit Worten auszutricksen.

Konstruktnatur. Ein Golem braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

„Hinter den nicht zu öffnenden Türen lag eine große Halle, die vor einem hoch aufragenden Steinthron endete. Darauf saß eine Eisenstatue, die größer und breiter als zwei Männer war. In einer Hand hielt sie ein eisernes Schwert, in der anderen eine Federpeitsche. Wir hätten in diesem Augenblick umkehren sollen."

—Mordenkainen der Erzmagus, beschreibt die grauenvollen Abenteuer seiner Gruppe unter MAURE CASTLE

Lehmgolem

Diese bulligen Golems werden aus Lehm erschaffen und sind gut einen Kopf größer als die meisten menschengroßen Kreaturen. Sie sind menschenförmig, aber die Proportionen stimmen nicht.

Lehmgolems werden oft von Priestern großen Glaubens mit göttlicher Macht erfüllt. Lehm ist allerdings ein schwaches Gefäß für Lebenskraft. Wenn der Golem beschädigt wird, kann der Elementargeist, der an ihn gebunden ist, sich losreißen. Ein solcher Golem läuft Amok und zerschmettert alles in seiner Umgebung, bis er zerstört oder vollständig repariert wird.

Fleischgolem

Fleischgolems sind eine grausige Ansammlung humanoider Körperteile, die zu einem muskulösen Rohling großer Kraft zusammengenäht und Dschinntet werden. Sein Gehirn ist zu einfachen Denkprozessen imstande, doch sind seine Gedanken nicht komplexer als die eines kleinen Kindes. Das Muskelgewebe des Golems spricht auf Elektrizität an, sodass sie die Kreatur mit Vitalität und Stärke erfüllt.

Mächtige Verzauberungen schützen die Haut des Golems und lenken alle außer den mächtigsten Zaubern einfach ab. Ein Fleischgolem schlurft mit steifen Bewegungen vorwärts, als hätte er seinen Körper nicht ganz unter Kontrolle. Sein totes Fleisch ist kein ideales Behältnis für den Elementargeist, der manchmal unverständlich heult, um seinen Zorn zum Ausdruck zu bringen. Wenn er sich vom Willen seines Erschaffers befreit, verfällt der Golem in einen Berserkerrausch, bis er beruhigt wird, oder bis seine Fleischhülle zerstört oder vollständig geheilt wird.

Eisengolem

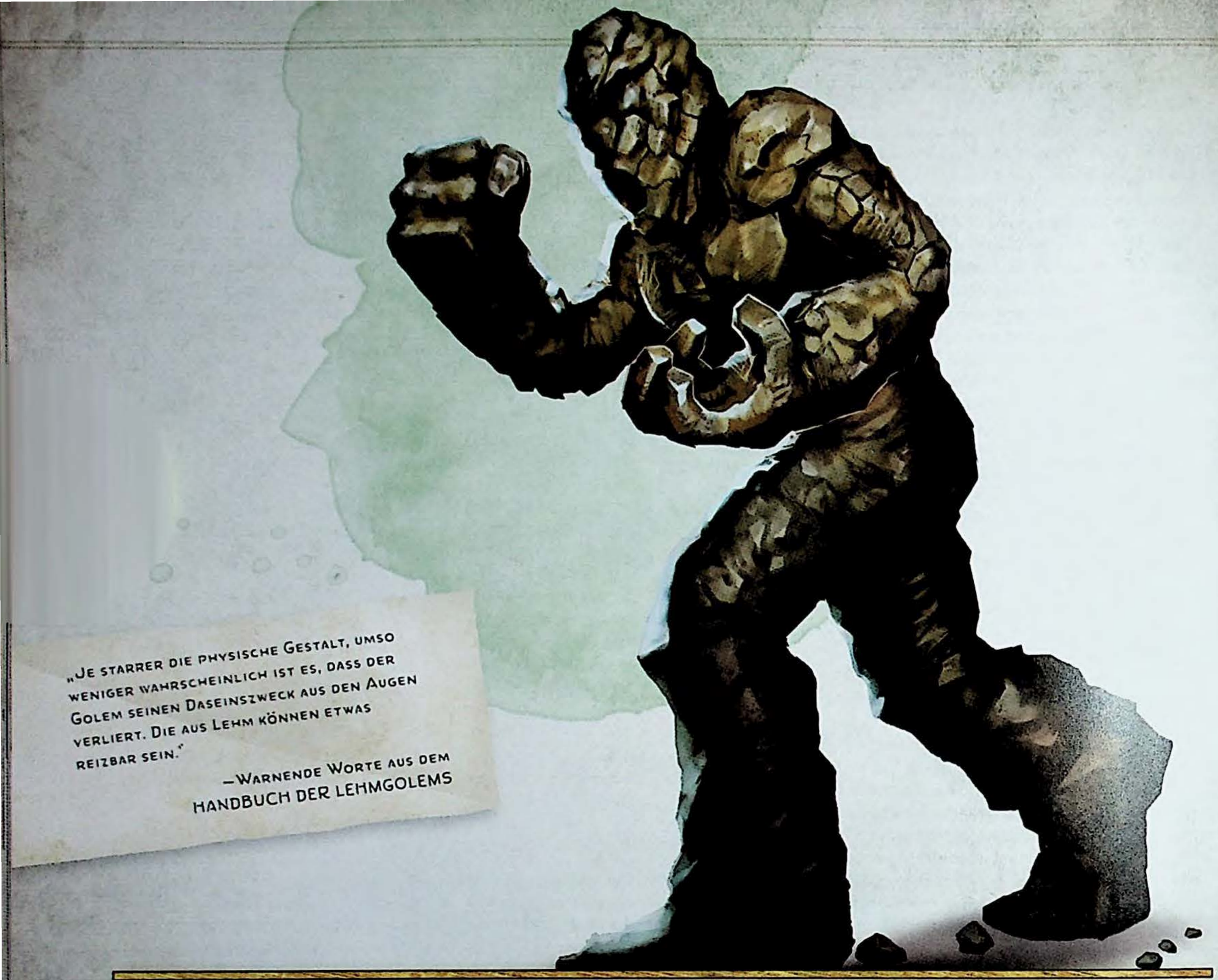
Die mächtigsten Golems, die Eisengolems, sind gewaltige, hoch aufragende Giganten, die aus schwerem Metall geschmiedet sind. Die Gestalt eines Eisengolems kann beliebig geschmiedet werden, doch die meisten sehen nach riesigen Rüstungen aus. Seine Faust kann Kreaturen mit einem einzigen Schlag zerschmettern, und seine scheppernden Schritte lassen die Erde unter seinen Füßen erbeben. Eisengolems führen gewaltige Klingen, um ihre Reichweite zu vergrößern, und alle können Wolken aus tödlichem Gift ausatmen.

Der Körper eines Eisengolems ist mit seltenen Tinkturen und Beimischungen geschmolzen. Wo andere Golems Schwächen aufweisen, die aus ihrem Material oder der Macht des in sie gebundenen Elementargeists stammen, werden Eisengolems als fast unverwundbar entworfen. Ihre eisernen Körper sperren die Geister, die sie antreiben, ein, und sie sind nur gegen Waffen anfällig, die mit Magie erfüllt sind oder die Stärke von Adamant haben.

Steingolem

Steingolems zeigen eine gewaltige Vielfalt in Sachen Form und Gestalt. Sie sind behauen und graviert, um wie große, eindrucksvolle Statuen auszusehen. Auch wenn die meisten eine humanoide Gestalt haben, können Steingolems doch in jeder Gestalt erschaffen werden, die sich der Bildhauer vorstellen kann. Uralte Steingolems, die man in versiegelten Gewölben oder an den Toren uralter Städte antrifft, nehmen manchmal die Gestalt riesiger Tiere an.

Wie andere Golems sind auch Steingolems fast unempfindlich gegen Zauber und gewöhnliche Waffen. Kreaturen, die gegen Steingolems kämpfen, können spüren, wie sich Ebbe und Flut der Zeit um sie verlangsamen, als würden sie selbst aus Stein bestehen.



„Je starrer die physische Gestalt, umso weniger wahrscheinlich ist es, dass der Golem seinen Daseinszweck aus den Augen verliert. Die aus Lehm können etwas reizbar sein."

—Warnende Worte aus dem Handbuch der Lehmgolems

Lehmgolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 133 (14W10 + 56)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	9 (–1)	18 (+4)	3 (–4)	8 (–1)	1 (–5)

Schadensresistenzen Gift, Psychisch, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Säureabsorption. Wenn der Golem Säureschaden erleidet, verursacht dies keinen Schaden. Stattdessen erhält der Golem Trefferpunkte gleich dem verursachten Säureschaden zurück.

Berserker. Wenn der Golem seinen Zug mit 60 Trefferpunkten oder weniger beginnt, wirf einen W6. Bei einer 6 gerät der Golem in Berserkerrausch. Wenn der Golem im Berserkerrausch ist, greift er in seinem Zug die nächste Kreatur an, die er sehen kann. Wenn keine Kreatur nahe genug ist, dass der Golem sich zu ihr bewegen und sie angreifen kann, dann greift er einen Gegenstand an, bevorzugt einen, der kleiner ist als er selbst. Sobald der Golem in den Berserkerrausch verfällt, bleibt er in diesem Zustand, bis er zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückerhält.

Unveränderliche Gestalt. Der Golem ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

Magieresistenz. Der Golem hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Golem führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, sonst sinken ihre maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden. Das Ziel stirbt, wenn ihre maximalen Trefferpunkte auf 0 fallen. Diese Verringerung hält an, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie geheilt wird.

Hast (Aufladung 5–6). Bis zum Ende seines nächsten Zuges erhält der Golem einen Bonus von +2 auf seine RK und hat einen Vorteil bei Geschicklichkeitsrettungswürfen. Er kann außerdem den Hieb-Angriff als Bonusaktion verwenden.

„Zwei meiner Grabräuber wurden gestern erwischt und gehängt. Die anderen beiden haben verständlicherweise keine Lust, ein ähnliches Schicksal zu erleiden, aber ich werde ihre Sorgen meinen Fortschritt nicht aufhalten lassen. Ich brauche frische Leichen, und wenn diese Landeier sie mir nicht besorgen können, dann werde ich die ihren verwenden."

—Aus dem Tagebuch von Evangeliza Lavain, Nekromantin



Fleischgolem

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

Rüstungsklasse 9
Trefferpunkte 93 (11W8 + 44)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	9 (–1)	18 (+4)	6 (–2)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensresistenzen Blitz, Gift, Säure, Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Berserker. Wenn der Golem seinen Zug mit 40 Trefferpunkten oder weniger beginnt, wirf einen W6. Bei einer 6 gerät der Golem in Berserkerrausch. Wenn der Golem im Berserkerrausch ist, greift er in seinem Zug die nächste Kreatur an, die er sehen kann. Wenn keine Kreatur nahe genug ist, dass der Golem sich zu ihr bewegen und sie angreifen kann, dann greift er einen Gegenstand an, bevorzugt einen, der kleiner ist als er selbst. Sobald der Golem in den Berserkerrausch verfällt, bleibt er in diesem Zustand, bis er zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückerhält. Der Erschaffer des Golems kann versuchen, ihn mit festen und überzeugenden Worten zu beruhigen. Der Golem muss seinen Erschaffer hören können, und dieser muss eine Aktion verwenden, um einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 abzulegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, beendet der Golem seinen Berserkerrausch. Wenn er Schaden erleidet, solange er 40 oder weniger Trefferpunkte hat, kann der Golem wieder in den Berserkerrausch verfallen.

Abneigung gegen Feuer. Wenn der Golem Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Nachteil bei Angriffswürfen und Attributswürfen.

Unveränderliche Gestalt. Der Golem ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

Blitzabsorption. Wenn der Golem Blitzschaden erleidet, verursacht dies keinen Schaden. Stattdessen erhält der Golem Trefferpunkte gleich dem verursachten Blitzschaden zurück.

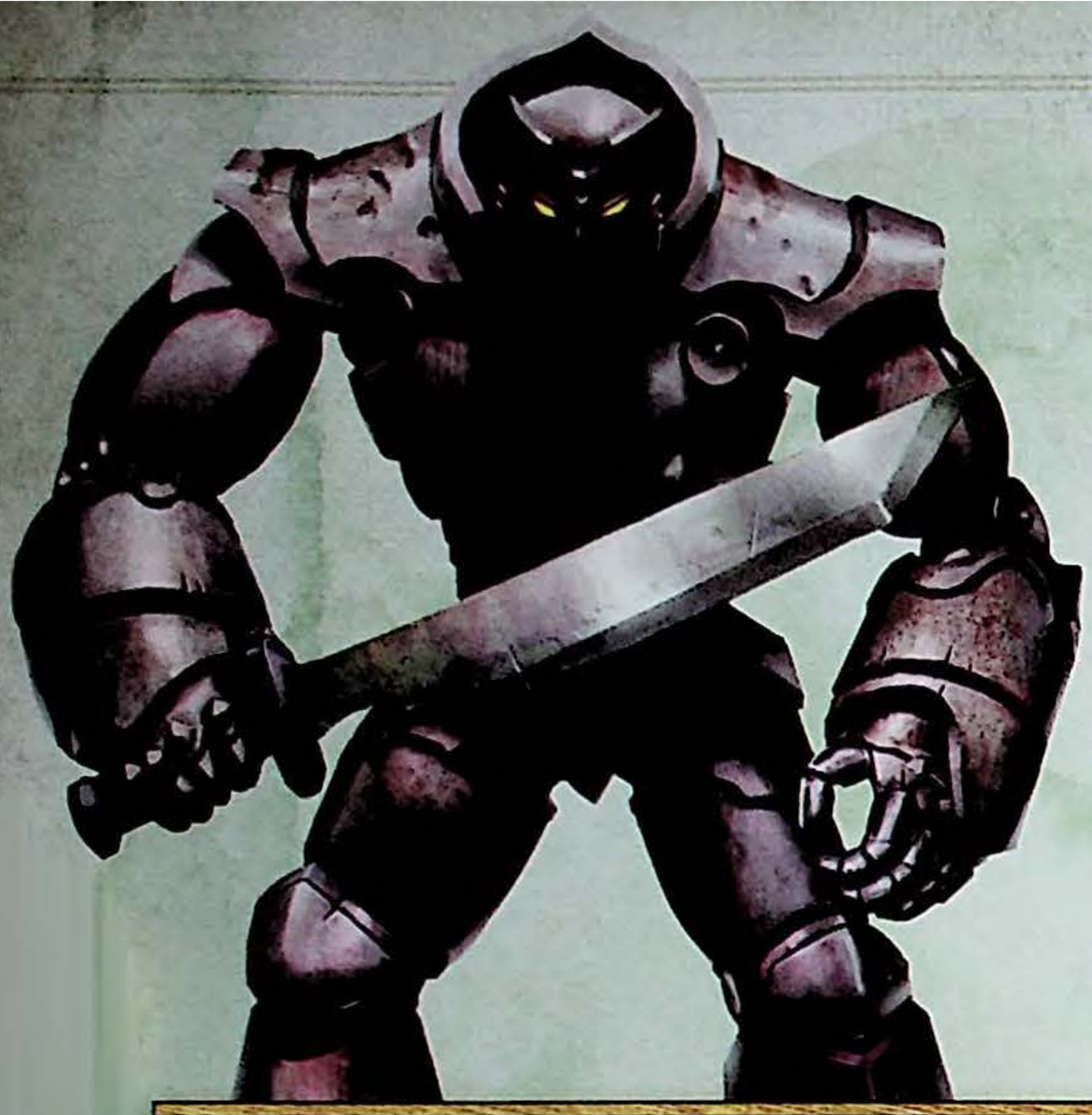
Magieresistenz. Der Golem hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Golem führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.



Eisengolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 210 (20W10 + 100)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Schadensresistenzen Feuer, Gift, Psychisch, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Feuerabsorption. Wenn der Golem Feuerschaden erleidet, verursacht dies keinen Schaden. Stattdessen erhält der Golem Trefferpunkte gleich dem verursachten Feuerschaden zurück.

Unveränderliche Gestalt. Der Golem ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

Magieresistenz. Der Golem hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Golem führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W8 + 7) Wuchtschaden.

Schwert. Nahkampf-Waffenangriff: +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W10 + 7) Hiebschaden.

Giftiger Atem (Aufladung 6). Der Golem atmet Giftgas in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht 45 (15W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Steingolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 178 (17W10 + 85)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	9 (–1)	20 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	1 (–5)

Schadensresistenzen Gift, Psychisch, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Unveränderliche Gestalt. Der Golem ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

Magieresistenz. Der Golem hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Golem führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Verlangsamen (Aufladung 5–6). Der Golem wählt eine oder mehrere Kreaturen innerhalb von 9 m, die er sehen kann, aus. Jedes Ziel muss gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf kann das Ziel keine Reaktionen verwenden, seine Bewegungsrate wird halbiert, und es kann nicht mehr als einen Angriff in seinem Zug ausführen. Außerdem kann das Ziel eine Aktion oder Bonusaktion in seinem Zug ausführen, nicht beides. Diese Effekte halten für 1 Minute an. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



Gorgone

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 114 (12W12 + 48)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Zustandsimmunitäten Versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Trampelnder Sturmangriff. Wenn sich die Gorgone mindestens 6 m in gerader Linie auf eine Kreatur zu bewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann die Gorgone einen Angriff mit den Hufen gegen das Ziel als Bonusaktion ausführen.

Aktionen

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W12 + 5) Stichschaden.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden.

Versteinernder Odem (Aufladung 5–6). Die Gorgone atmet versteinerndes Gas in einem Kegel von 9 m aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sie sich in Stein zu verwandeln und wird festgesetzt. Das festgesetzte Ziel muss den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt für das Ziel. Bei einem Fehlschlag wird das Ziel versteinert, bis es vom Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie geheilt wird.

Gorgone

Wenige Kreaturen, die eine Gorgone antreffen, überleben, um davon zu erzählen. Ihr Körper ist von eisernen Platten bedeckt, und grüner Dampf wabert aus ihren Nasenlöchern.

Grauenvolle Struktur. Die Eisenplatten der Gorgone reichen farblich von stählernem Schwarz bis zu glänzendem Silber, doch diese natürliche Rüstung schränkt ihre Bewegungen nicht ein. Die Öle ihres Körpers schmieren die Panzerung. Eine kranke oder inaktive Gorgone beginnt Rost anzusammeln, wie einen Pilz oder Räude. Wenn sich eine rostige Gorgone bewegt, quietschen die Platten, während sie aneinander reiben.

Monströses Raubtier. Wenn eine Gorgone potenzielle Beute bemerkt, stürmt sie mit einem grausigen Klirren von Metall auf Metall nach vorne. Wenn die Gorgone trifft, richtet sie immensen Schaden an und schickt ihr Ziel zu Boden. Danach trampelt sie es mit ihren grausamen Hufen zu Tode. Wenn es eine Gorgone mit mehreren Feinden zu tun hat, atmet sie tödlichen Dunst aus, um die Kreaturen, die ihn berühren, in Stein zu verwandeln. Wenn sie hungrig wird, zerschmettert sie die versteinerte Beute und verwendet ihre starken Zähne, um die Steine zu zermahlen, die Nahrung für sie ist. Das überkreuzende Netzwerk von zertrampelten Pfaden und gesplitterten Bäumen, das die Behausung einer Gorgone umgibt, ist mit den nicht gegessenen Bruchstücken der zerschmetterten Beute übersät.







Greif

Greifen sind wilde, vogelartige Fleischfresser mit dem muskulösen Körper eines Löwen und dem Kopf, der Vorderbeine und der Schwingen eines Adlers. Im Angriff sind Greifen so schnell und tödlich wie Adler, während sie mit der wilden Macht und Anmut eines Löwen zuschlagen.

Pferdefresser. Greifen jagen in kleinen Rudeln. Sie fliegen dabei hoch über Ebenen und Wäldern in der Nähe ihrer Horste, die sie an felsigen Klippen anlegen. Herdentiere und Pferde sind die Beute, die sie mehr schätzen als alles andere, doch jagen und töten sie auch Pferdegreifen. Wenn ein Greif Pferde bemerkt, informiert er seine Rudelgefährten mit einem Kreischen, und sie tauchen schnell zu ihrer Beute hinab.

Wer auf Pferden reitet oder sie hütet, fürchtet den durchbohrenden Schrei des Greifen und macht sich auf den blutigen Kampf gefasst, der unweigerlich folgt. Wenn möglich, ignoriert der Greif den Reiter eines Pferdes, und wenn ein Reiter sein Tier aufgibt oder wenn ein Pferdehirte ein oder zwei Tiere freilässt, ist es möglich, unverletzt zu entkommen, während der Greif seine auserkorene Beute angreift. Reiter, die versuchen, ihre Pferde zu beschützen, werden Ziel der vollen Wut des angreifenden Greifen.

Himmelsbewohner. Greifen leben in Horsten hoch an felsigen Klippen. Sie bauen ihre Nester aus Stöcken, Blättern und den Knochen ihrer Beute. Sobald Greifen ein Revier aufgebaut haben, bleiben sie in diesem Gebiet, bis das Nahrungsvorkommen erschöpft ist.

Greifen sind aggressiv und territorial und fechten brutale Luftkämpfe aus, um ihre Horste zu verteidigen. Sie zerfetzen die Schwingen von fliegenden Eindringlingen, um sie auf den Boden stürzen zu lassen. Kreaturen, die zum Horst eines Greifs klettern, werden von den Felsen gerissen und gefressen, oder werden von oben geschleudert, sodass sie in den Tod stürzen.

Ausgebildete Reittiere. Ein Greif, der vom Ei aus von einer Kreatur großgezogen wird, kann als Reittier ausgebildet werden. Diese Ausbildung ist aber zeitaufwendig, teuer (vor allem wegen der großen Mengen an Nahrung, die die Kreatur braucht) und gefährlich. Meisterliche Zureiter, die mit der legendären Wildheit der Greifen vertraut sind, sind normalerweise die einzigen, die die Kreaturen sicher großziehen können.

Wenn ein Greif ausgebildet worden ist, ist er ein wildes und loyales Reittier. Er geht für sein ganzes Leben eine Bindung mit einem Meister ein und kämpft bis zum Tod, um seinen Meister zu beschützen. Ein Greifenreittier behält seinen gierigen Appetit auf Pferdefleisch, und ein weiser Meister stellt sicher, dass der Greif ausreichend mit anderer Beute gefüttert wird, wenn sie durch zivilisierte Gebiete reisen.

Greif

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfe Sicht. Der Greif erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Greif führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Grell

Ein Grell erinnert an ein knollenförmiges schwebendes Gehirn mit einem breiten, scharfen Schnabel. Seine zehn langen Tentakel bestehen aus hunderten von ringförmigen Muskeln, die von einer zähen, faserigen Haut überzogen sind. Scharfe Stacheln bedecken die Spitze eines jeden Tentakels und können ein lähmendes Gift injizieren. Der Grell kann seine Stacheln zum Teil in die Tentakel einziehen, um Gegenstände zu greifen, die er nicht durchbohren oder zerreißen möchte.

Grells haben keine Augen und schweben durch Levitation. Sie haben aber ein scharfes Gehör, und ihre Haut reagiert empfindlich auf Vibrationen und elektrische Felder.

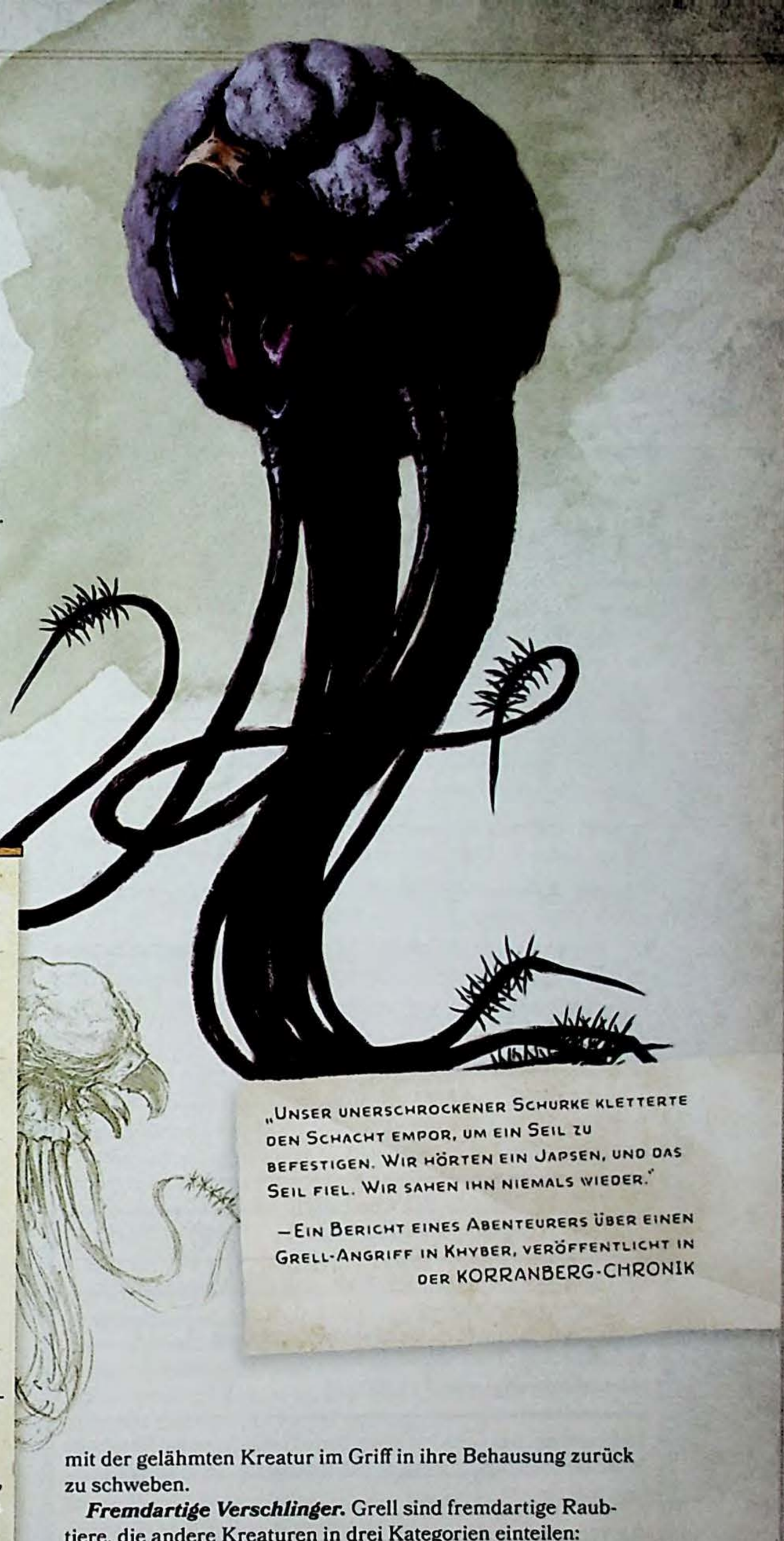
Das erlaubt es ihnen, die Anwesenheit von Kreaturen und Gegenständen in ihrer unmittelbaren Umgebung aufzuspüren. Die Fähigkeit der Kreatur, Elektrizität zu manipulieren, um Dinge wahrzunehmen und sich zu bewegen, erlaubt es ihr auch, Blitze zu absorbieren, ohne Schaden zu erleiden.

Auch wenn sie von Natur aus einzelgängerisch sind, sammeln sich Grell manchmal in kleinen Gruppen, die Zirkel genannt werden.

Schwebende Lauerjäger. Grell ziehen es vor, einsame Kreaturen oder Nachzügler zu überfallen. Sie schweben lautlos nahe der Decke eines Durchgangs oder einer Höhle, bis ein passendes Ziel unter ihnen vorbeikommt. Dann sinken sie schnell herab und schlingen ihre Tentakel um ihre Beute, um mit der gelähmten Kreatur im Griff in ihre Behausung zurück zu schweben.

Fremdartige Verschlinger. Grell sind fremdartige Raubtiere, die andere Kreaturen in drei Kategorien einteilen: essbar, nicht essbar, und großer Fresser (die seltenen Kreaturen, die Jagd auf Grell machen könnten). Grell haben keine Hemmungen, Kreaturen anzugreifen, die sie als essbar einordnen, darunter auch Humanoide. Sie meiden normalerweise größere Kreaturen, bei denen wenig Hoffnung besteht, dass sie sie wegtragen können.

Ein Grell erlaubt es Abenteurern manchmal, Krieg gegen die monströsen Bewohner jenes Gewölbekomplexes zu führen, den sie als Heimat auserkoren haben. Sie gehen den Abenteurern aus dem Weg, während diese die größeren Bedrohungen aus dem Weg räumen. Dabei warten sie auf die richtige Zeit, um zuzuschlagen.



„Unser unerschrockener Schurke kletterte den Schacht empor, um ein Seil zu befestigen. Wir hörten ein Japsen, und das Seil fiel. Wir sahen ihn niemals wieder."

—Ein Bericht eines Abenteurers über einen Grell-Angriff in Khyber, veröffentlicht in der Korranberg-Chronik

Grell

Mittelgroße Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 55 (10W8 + 10)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Blitz
Zustandsimmunitäten Blind, liegend
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 14
Sprachen Grell
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Grell führt zwei Angriffe aus: einen mit seinen Tentakeln und einen mit seinem Schnabel.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das Vergiftete Ziel ist gelähmt, und es kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Das Ziel wird auch gepackt (SG 15 zum Entkommen). Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es auch festgesetzt, bis der Haltegriff endet. Solange der Grell das Ziel packt, hat er einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen das Ziel und kann diesen Angriff nicht gegen andere Ziele verwenden. Wenn sich der Grell bewegt, bewegen sich mittelgroße oder kleinere Ziele, die er gepackt hat, mit ihm.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Stichschaden.

Grick

Mittelgroße Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (6W8)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Steintarnung. Der Grick hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Grick führt einen Angriff mit seinen Tentakeln aus. Wenn der Angriff trifft, kann der Grick einen Schnabel-Angriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Hiebschaden.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Grick-Alpha

Große Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (–3)	14 (+2)	9 (–1)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Steintarnung. Der Grick hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Grick führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schwanz und einen mit seinen Tentakeln. Wenn er mit seinen Tentakeln trifft, kann der Grick einen Schnabel-Angriff gegen dasselbe Ziel ausführen.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W8 + 4) Hiebschaden.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Stichschaden.

Grick

Die wurmartigen Gricks warten unsichtbar und verschmelzen mit den Felsen der Höhlen und Kavernen, die sie heimsuchen. Nur wenn die Beute nahe kommt, erheben sie sich, und ihre vier Tentakel entfalten sich, um hungrige, schnappende Schnabel zu offenbaren.

Passive Raubtiere. Gricks jagen nur selten. Stattdessen schleppen sie ihre gummiartigen Körper an Orte, an denen regelmäßig Kreaturen vorbeikommen. Sie lauern außer Sicht zwischen Geröll und Schutt, quetschen sich in Erdlöcher und Spalten, klettern Simse empor oder wickeln sich um Stalaktiten, um sich auf arglose Beute herunter fallen zu lassen. Ein Grick verschlingt so gut wie alles, das sich bewegt, mit Ausnahme von anderen Gricks. Er greift die Beute an, die ihm am nächsten ist. Gefallene Kreaturen packt er mit seinen Tentakeln und schleppt sie weg, um sie alleine zu verspeisen.

Umherziehende Lauerjäger. Gricks bleiben in einem Gebiet, bis das Nahrungsvorkommen knapp wird, oft, weil sich denkende Wesen ihrer Präsenz bewusst werden und alternative Wege um ihr Revier planen. Wenn Beute im Unterreich knapp ist, ziehen Gricks an die Oberfläche, um in der Wildnis zu jagen. Sie lauern dann auf Bäumen oder an Klippen. Ein Grick-Rudel wird oft von einem gut genährten, übergroßen Alpha angeführt, um den sich die anderen sammeln.

Beute des Gemetzels. Im Lauf der Zeit sammeln sich in Grick-Behausungen die ehemaligen Besitztümer intelligenter Beute, und erfahrene Führer wissen, wie sie nach diesen verräterischen Zeichen suchen müssen. Erforscher des Unterreichs versiegeln manchmal Wege, die zu einer Grick-Behausung führen, um sie so auszuhungern, und beanspruchen dann die Besitztümer der Beute der ekelhaften Kreatur.







Grimlock

Die degenerierten, unterirdischen Grimlocks waren einst Menschen, doch ihre Anbetung der Gedankenschinder über Generationen hinweg, die sie im Unterreich verbracht haben, hat sie vor langer Zeit in blinde, monströse Kannibalen verwandelt.

Verkommene Kultisten. Das Imperium der Gedankenschinder breitete sich einst über viele Welten aus und versklavte zahllose andere Völker. Unter ihnen waren auch menschliche Kulturen, deren Hohepriester von den Gedankenschindern mit ihrer hinterhältigen Macht der Gedankenkontrolle unterwandert wurden. Diese Anführer richteten den Glauben ihrer Anhänger langsam auf die Illithiden aus, die sie als blasphemische Gottheiten anbeteten.

Im Lauf der Zeit erschufen die Riten dieser versklavten Menschen fanatische Kannibalenkulte, die das Verzehren der Gehirne durch die Gedankenfresser als heiliges Sakrament betrachteten. Die Illithiden befahlen ihren Anhängern, andere denkende Kreaturen zu fangen, um sie zu opfern. Nachdem die Gehirne der Opfer verzehrt worden waren, gaben die Gedankenschinder den Kultisten die leblosen Leiber.

Blinde Jäger. Als die Herrschaft der Gedankenschinder zusammenbrach, wurden ihre Kulte von ihren Feinden, den Kreaturen, die einst ihre Opfer gewesen waren, in anhaltende Kriege verwickelt. Die Kulte flüchteten ins Unterreich, in die Domänen ihrer Illithid-Götter. Im Lauf der Generationen, die sie in diesem lichtlosen Reich verbrachten, lernten die Kultisten, sich auf ihre übrigen Sinne zu verlassen, um zu überleben. Irgendwann verdorrten ihre Augen, und ihre Augenlider wuchsen zu, sodass nur bedeckte Augenhöhlen blieben.

Die Ohren eines Grimlocks werden beim leisesten Schritt oder Flüstern, das durch steinerne Tunnel hallt, hellhörig. Sie können so leise reden, dass die meisten Humanoiden sie nicht hören können. Der Geruch von Schweiß, Fleisch und Blut macht sie hungrig, und sie können wie ein Bluthund mit dem Geruchssinn Spuren verfolgen. Um ihre Sinne zu verbessern, lassen Grimlocks Fährten aus Blut, Haufen aus Dung oder die Eingeweide getöteter Beute an Orten weit von ihren Behausungen entfernt zurück. Wenn Eindringlinge diese Gebiete durchqueren, tragen sie diese üblen Gerüche mit sich und warnen so die Grimlocks, dass sie näher kommen.

Für die meisten Kreaturen ist Blindheit eine extreme Einschränkung. Für einen Grimlock mit seinen scharfen Sinnen ist die Blindheit ein Segen. Grimlocks können nicht durch visuelle Illusionen oder falsche Wahrnehmungen getäuscht werden. Sie sind absolut furchtlos, wenn sie ihre Beute verfolgen.

Endlose Kriege. Grimlocks verehren noch immer die Gedankenschinder und dienen ihnen, wenn es möglich ist. Grimlocks erinnern sich auch an den Krieg, in dem sie unter die Erde getrieben wurden. Für sie hat er niemals aufgehört. Sie kehren noch immer an die Oberflächenwelt zurück, um Gefangene für ihre Illithid-Meister zu machen.

Grimlock

Mittelgroßer Humanoider (Grimlock), neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	8 (–1)	6 (–2)

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3
Zustandsimmunitäten Blind
Sinne Blindsicht 9 m, oder 3 m, wenn taub (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Blinde Sinne. Der Grimlock kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist und nicht riechen kann.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Grimlock erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Steintarnung. Der Grimlock hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Aktionen

Stachelige Knochenkeule. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Blitzschaden.

Grottenschrat

Grottenschrate sind für Kampf und Unheil geboren. Sie überleben durch Überfälle und Jagd, sie schikanieren Schwächere und hassen es, herumkommandiert zu werden, doch bedeutet ihre Liebe zum Blutvergießen auch, dass sie für mächtige Meister kämpfen werden, wenn ihnen versichert wird, dass Gemetzel und Schätze auf sie warten.

Goblinoide. Grottenschrate findet man oft in der Gesellschaft ihrer Vettern, Hobgoblins und Goblins. Normalerweise versklaven Grottenschrate alle Goblins, die sie treffen, und sie schikanieren Hobgoblins, bis sie ihnen Gold und Nahrung dafür geben, dass sie als Kundschafter und Schocktruppen dienen. Selbst wenn sie bezahlt werden, sind Grottenschrate bestenfalls unzuverlässige Verbündete, doch Goblins und Hobgoblins wissen, dass egal, wie sehr Grottenschrate die Vorräte ihres Stammes belasten, sie doch eine beträchtliche Macht darstellen.

Anhänger von Hruggek. Grottenschrate verehren Hruggek, einen niederen Gott, der auf der Ebene Acheron existiert. In der Abwesenheit anderer goblinoider Verwandter bilden Grottenschrate lose Kriegstrupps, die von ihrem brutalsten Mitglied angeführt werden. Grottenschrate glauben, dass ihre Geister, wenn sie sterben, die Gelegenheit haben werden, an Hruggeks Seite zu kämpfen. Sie versuchen sich als würdig zu erweisen, indem sie so viele Feinde wie möglich bezwingen.

Korrupte Lauerer. Trotz ihrer einschüchternden Statur bewegen sich Grottenschrate mit überraschender Heimlichkeit. Sie legen gerne Hinterhalte und flüchten, wenn sie unterlegen sind. Sie sind verlässliche Söldner, solange man ihnen Nahrung, Waser und Schätze zur Verfügung stellt, doch vergisst ein Grottenschrat jedes Bündnis, wenn sein Leben auf dem Spiel steht. Ein verwundetes Mitglied einer Grottenschratbande wird oft zurückgelassen, damit die anderen entkommen können. Danach könnte dieser Grottenschrat dabei helfen, seine ehemaligen Gefährten zu verfolgen, wenn das sein Leben rettet.

Grottenschrat

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Fellrüstung, Schild)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überleben +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Wüstling. Eine Nahkampfwaffe verursacht einen zusätzlichen Schadenswürfel, wenn der Grottenschrat mit ihr trifft (in den Angriff bereits eingerechnet).

Überraschungsangriff. Wenn der Grottenschrat eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

Aktionen

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden im Nahkampf oder 5 (1W6 + 2) Stichschaden auf Entfernung.



Grottenschrat-Häuptling

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), chaotisch böse

Rüstungsklasse 17 (Kettenhemd, Schild)
Trefferpunkte 65 (10W8 + 20)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2, Heimlichkeit +6, Überleben +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Wüstling. Eine Nahkampfwaffe verursacht einen zusätzlichen Schadenswürfel, wenn der Grottenschrat mit ihr trifft (in den Angriff bereits eingerechnet).

Herz von Hruggek. Der Grottenschrat hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bezaubert, gelähmt, verängstigt und vergiftet, oder wenn er eingeschläfert werden soll.

Überraschungsangriff. Wenn der Grottenschrat eine Kreatur überrascht und sie in der ersten Kampfrunde mit einem Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden durch den Angriff.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Grottenschrat führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden im Nahkampf oder 6 (1W6 + 3) Stichschaden auf Entfernung.

Gruftschrecken

Der Begriff „Gruftschrecken" bezeichnet böse Untote, die einst Sterbliche waren, die von dunklen Begierden und Eitelkeit angetrieben waren. Wenn der Tod das Herz einer solchen Kreatur zum Stillstehen bringt und ihren lebenden Atem raubt, stößt ihre Seele einen Ruf nach Gnade aus, den der Dämonenfürst Orcus oder ein anderer böser Gott der Unterwelt vernimmt. Die Kreatur bittet darum, ein Untoter zu werden, und führt dafür Krieg gegen die Lebenden. Wenn eine dunkle Macht auf den Ruf antwortet, wird dem Geist der Untod gewährt, damit er seine eigene bösartige Agenda weiter verfolgen kann.

Gruftschrecken besitzen die Erinnerungen und Ziele ihres ehemaligen lebenden Selbst. Sie gehorchen dem Ruf der dunklen Wesenheit, die sie in Untote verwandelt hat, und schwören Eide, um ihren neuen Fürsten zu besänftigen und gleichzeitig ihre Selbstständigkeit zu wahren. Ein Gruftschrecken wird niemals müde und kann sein Ziel unerbittlich und ohne Ablenkung verfolgen.

Gruftschrecken

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 14 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffe nicht versilbert ist.
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpft, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen die Sprachen, die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Gruftschrecken im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gruftschrecken führt zwei Langschwert-Angriffe oder zwei Langbogen-Angriffe durch. Er kann Lebensentzug anstelle eines Langschwert-Angriffs verwenden.

Lebensentzug. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, sonst werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast durchführt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert. Ein Humanoider, der von diesem Angriff getötet wird, erhebt sich 24 Stunden später als Zombie unter der Kontrolle des Gruftschrecken, es sei denn, der Humanoide wird zum Leben erweckt oder sein Körper zerstört. Der Gruftschrecken kann nicht mehr als zwölf Zombies auf einmal unter seiner Kontrolle haben.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebschaden, oder 7 (2W10 + 2) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.



Lebensesser. Gruftschrecken sind weder tot noch lebendig, und existieren in einem Übergangsstatus zwischen einer Welt und der nächsten. Der helle Funken, den sie im Leben hatten, ist nicht mehr, und an seiner Stelle ist eine Sehnsucht getreten, den Funken des Lebens in allen lebenden Dingen zu verschlingen. Wenn ein Gruftschrecken angreift, leuchtet diese Lebensessenz für seine dunklen Augen wie weißglühende Kohlen, und die kalte Berührung des Gruftschrecken kann den Funken durch Fleisch, Kleidung und Rüstung heraus ziehen.

Schatten des Grabes. Gruftschrecken fliehen am Tage aus der Welt, weg vom Licht der Sonne, die sie hassen. Sie ziehen sich in Grabhügel, Krypten und Grüfte zurück, wo sie hausen. Ihre Behausungen sind stille, trostlose Orte, umgeben von toten Pflanzen, sichtlich geschwärzt und von Vögeln und Tieren gemieden.

Humanoide, die von einem Gruftschrecken erschlagen werden, können sich als Zombies unter seiner Kontrolle erheben. Motiviert vom Hunger nach lebenden Seelen und getrieben von der gleichen Gier nach Macht, die sie als Untote erweckt hat, dienen einige Gruftschrecken als Schocktruppen für böse Anführer, darunter auch Todesalben. Als Soldaten sind sie imstande zu planen, doch tun sie es selten, da sie sich auf ihren Hunger nach Zerstörung verlassen, um alle Kreaturen zu vernichten, die in ihrem Weg stehen.

Untote Natur. Ein Gruftschrecken braucht keine Luft, keine Nahrung, kein Wasser und keinen Schlaf.



Hakenschrecken

Der Hakenschrecken ist ein wildes Raubtier der Unterwelt, das aggressiv seine Jagdgebiete verteidigt. Die unterirdischen Kavernen, in denen diese Kreaturen hausen, sind vom beständigen Klackern und Kratzen ihrer Haken erfüllt, wenn sie an Klippen und Höhlenwänden hangeln.

Der monströse Hakenschrecken hat einen geierartigen Kopf und den Körper eines gewaltigen Käfers. Das Exoskelett ist von scharfen, knochigen Auswüchsen bedeckt. Er hat seinen Namen wegen der langen, mächtigen Arme und Beine, die in bösartig gekrümmten Hakenklauen enden.

Echos in der Dunkelheit. Hakenschrecken kommunizieren, indem sie mit ihren Haken gegen ihre Exoskelette oder die Steinoberflächen in ihrer Umgebung schlagen. Was für andere wie zufällige Klickgeräusche klingt, ist tatsächlich eine komplexe Sprache, die nur Hakenschrecken verstehen und die im Unterreich viele Kilometer weit widerhallt.

Rudeljäger. Die allesfressenden Hakenschrecken essen Flechten, Pilze, Pflanzen und alle Kreaturen, die sie fangen können. Die Hakengliedmaßen des Hakenschreckens erlauben ihm, sich an steinernen Oberflächen festzuhalten, und diese Kreaturen nutzen ihre Kletterfähigkeiten, um Beute von oben zu überfallen. Sie jagen in Rudeln und arbeiten zusammen, um die größten und gefährlichsten Gegner zu besiegen. Wenn ein Kampf schlecht läuft, klettern Hakenschrecken schnell Höhlenwände empor, um zu flüchten.

Feste Klans. Hakenschrecken leben in erweiterten Familiengruppen oder Klans. Jeder Klan wird vom ältesten Weibchen angeführt, das normalerweise ihren Partner zum Anführer der Jäger des Klans bestimmt. Hakenschrecken legen Eier, die in einem zentralen, gut verteidigten Bereich in den Heimathöhlen des Klans aufbewahrt werden.

Hakenschrecken

Große Monstrosität, neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 3 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Hakenschrecken
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Echolot. Der Hakenschrecken kann seine Blindsicht nicht verwenden, wenn er taub ist.

Scharfes Gehör. Der Hakenschrecken erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hakenschrecken führt zwei Haken-Angriffe aus.

Haken. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. ***Treffer:*** 11 (2W6 + 4) Stichschaden.



Roter Halbdrachen-Veteran

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), jegliche Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 65 (10W8 + 20)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Feuer
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Veteran führt zwei Langschwert-Angriffe aus. Wenn er ein Kurzschwert gezogen hat, kann er auch einen Kurzschwert-Angriff ausführen.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 100/300 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Veteran atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 24 (7W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Halbdrache

Wenn sich ein Drache in verwandelter Gestalt mit einer anderen Kreatur paart, dann führt die Vereinigung manchmal zu einem Halbdrachen-Nachkommen. Eine Kreatur könnte sich auch als Folge des Fluchs eines wahnsinnigen Magiers oder eines rituellen Bades in Drachenblut in einen Halbdrachen verwandeln. In all diesen Fällen ist das Ergebnis eine Kreatur, die die Essenz eines Drachen mit der Gestalt des ursprünglichen Volkes verbindet. Unabhängig von ihrer Entstehung haben alle Halbdrachen ein ähnliches Erscheinungsbild und spezielle Fähigkeiten.

Drachenwesen. Halbdrachen können sich nicht fortpflanzen. Wenn sie es doch tun wollen, benötigen sie immer Magie. Wie zur Wiedergutmachung sind Halbdrachen mit langem Leben gesegnet. Die Lebenserwartung eines typischen Halbdrachens ist doppelt so lange wie normal für das Ursprungsvolk, sodass ein menschlicher Halbdrache mehr als 150 Jahre leben könnte. Halbdrachen erben Persönlichkeitsmerkmale, die ihrem Drachenerbe entsprechen. Beispielsweise könnte ein goldener Halbdrache scheu und geheimnisvoll sein, während ein kupferner Halbdrache schelmisch und verspielt wäre. Grüne Halbdrachen sind trügerisch, weiße Halbdrachen oft einfältige Rohlinge.

Diese Merkmale werden durch die andere Hälfte der Abstammung des Halbdrachen abgeschwächt, doch Habgier, Arroganz und Verfolgungswahn sind Eigenschaften, die oft sogar gute Halbdrachen besitzen.

Halbdrachen-Schablone

Ein Tier, Humanoider, Riese oder eine Monstrosität kann ein Halbdrache werden. Das Wesen behält seine Spielwerte, mit den folgenden Ausnahmen:

Herausforderungsgrad. Um eine Neuberechnung des Herausforderungsgrads der Kreatur zu vermeiden, wende die Schablone nur auf Wesen an, die die optionale Voraussetzung in der Odemwaffen-Tabelle unten erfüllen. Ansonsten verwende die Richtlinien im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* zur Neuberechnung des Wertes, nachdem du die Schablone angewendet hast.

Sinne. Der Halbdrache erhält Blindsicht mit einem Radius von 3 m und Dunkelsicht mit einem Radius von 18 m.

Resistenzen. Der Halbdrache erhält eine Resistenz gegen eine Schadensart, die von seiner Farbe abhängt.

Farbe	Schadensresistenz
Schwarz oder Kupfer	Säure
Blau oder Bronze	Blitz
Messing, Gold oder Rot	Feuer
Grün	Gift
Silber oder Weiß	Kälte

Sprachen. Der Halbdrache spricht Drakonisch, neben anderen Sprachen, die er kennt.

Neue Aktion: Odemwaffe. Der Halbdrache hat die Odemwaffe seiner Drachenhälfte. Die Größe des Halbdrachen bestimmt, wie diese Aktion funktioniert.

Größe	Odemwaffe
Groß oder kleiner	Wie ein Nestling
Riesig	Wie ein Junger Drache
Gigantisch	Wie ein Ausgewachsener Drache

Beispiel-Halbdrache

Hier wurde die Schablone des Halbdrachen auf einen menschlichen Veteranen angewandt, der eine Ritterrüstung trägt.

Harpyie

Die sadistischen Harpyien erfreuen sich an Leid und Tod und sind immer auf der Jagd nach Beute. Ihr süßes Lied hat zahllose Abenteurer in den Tod gelockt, hat sie nahe herangebracht, damit die Harpyie sie töten und verschlingen kann.

Eine Harpyie vereint den Körper, die Beine und Schwingen eines Geiers mit dem Torso, den Armen und dem Kopf eines Menschen. Ihre scharfen Klauen und ihre Knochenkeule machen sie im Kampf zu einer beträchtlichen Gefahr, und ihre Augen spiegeln das absolute Böse ihrer Seele wider.

Göttlicher Fluch. Vor langer Zeit hörte eine Elfe, die durch den Wald wanderte, den Gesang eines Vogels, so rein und wunderschön, dass sie zu Tränen gerührt wurde. Sie folgte der Musik und kam auf eine Lichtung, wo ein schöner junger Elfenjüngling stand, der auch innegehalten hatte, um dem Lied des Vogels zu lauschen. Dies war Fenmarel Mestarine, ein zurückgezogener Elfengott. Seine göttliche Anwesenheit stahl ihr Herz, als er floh und in die Wälder verschwand, als sei er nie da gewesen.

Auch als die Elfe den Wald durchsuchte, um den Fremden zu finden, fand sie kein Zeichen seiner Anwesenheit. Ihre Sehnsucht trieb sie in den Wahnsinn, und sie flehte die Elfengötter an, ihr zu helfen. Aerdrie Faenya, die Elfengöttin des Himmels, hörte die Rufe der Elfe und wollte ihr helfen. Sie erschien als der Vogel, dessen Lied den verstoßenen Gott bezaubert hatte, und brachte dann der Elfe diesen Gesang der Schönheit und Verführung bei.

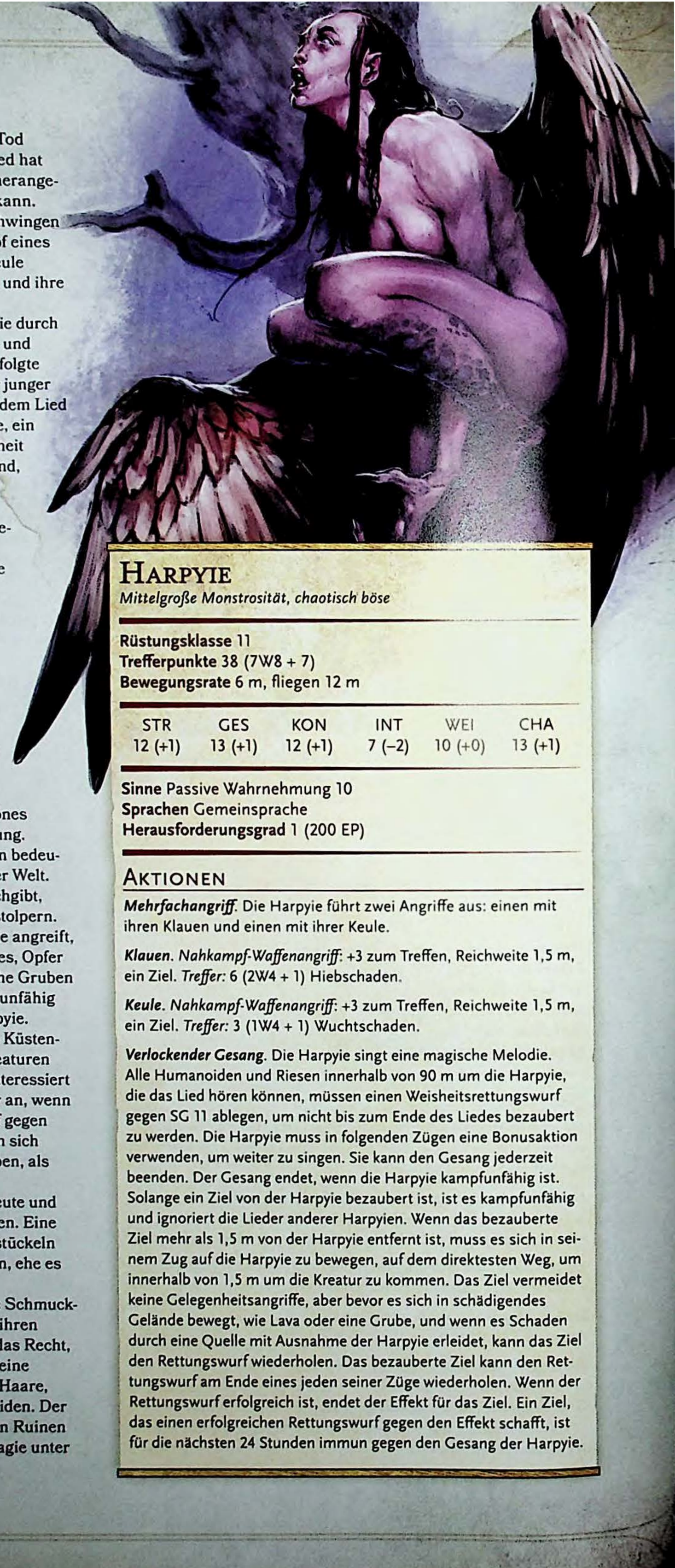
Als ihr Gesang Fenmarel Mestarine nicht an ihre Seite lockte, verfluchte die Elfe die Götter. Dabei rief sie eine schreckliche Macht auf sich und verwandelte sich in die erste Harpyie. Der Fluch wirkte nicht nur auf den Körper der Elfe, sondern auch auf ihre Seele. Ihre Sehnsucht nach Liebe wurde zu einem Hunger nach Fleisch, und doch lockte ihr schönes Lied noch immer Kreaturen in ihre tödliche Umarmung.

Lied der Harpyie. Das Lied einer Harpyie zu hören bedeutet, Musik zu hören, die schöner ist alles andere in der Welt. Ein Reisender, der der Verlockung des Gesanges nachgibt, empfindet den Zwang, in Richtung seiner Quelle zu stolpern. Eine Harpyie bezaubert manchmal ihre Opfer, ehe sie angreift, aber eine effektivere Art, das Lied zu verwenden, ist es, Opfer über Klippen, in Moore und Treibsand oder in tödliche Gruben zu locken. Kreaturen, die dann gefangen oder kampfunfähig sind, werden zu leichter Beute für den Zorn der Harpyie.

Sadistische Feiglinge. Harpyien suchen trostlose Küstenklippen und andere Orte heim, die gefährlich für Kreaturen sind, die nicht fliegen können. Harpyien sind nicht interessiert an einem ausgeglichenen Kampf, und sie greifen nur an, wenn sie einen klaren Vorteil haben. Wenn sich ein Kampf gegen eine Harpyie wendet, ist sie nicht gerissen genug, um sich anzupassen, und wird eher fliehen und hungrig bleiben, als einen offenen Kampf zu riskieren.

Wenn sie angreifen, spielen Harpyien mit ihrer Beute und erfreuen sich an der „Musik", die ihre Schreie machen. Eine Harpyie lässt sich Zeit damit, hilflose Feinde zu zerstückeln und kann Tage damit verbringen, ein Opfer zu foltern, ehe es sein gnädiges Ende ereilt.

Grausige Sammler. Harpyien nehmen glänzende Schmuckstücke, Wertgegenstände und andere Trophäen von ihren Opfern. Manchmal kämpfen sie gegeneinander um das Recht, die besten Preise für sich zu beanspruchen. Wenn keine Wertgegenstände zu finden sind, nehmen Harpyien Haare, Knochen oder Körperteile, um ihre Nester auszukleiden. Der Hort einer Harpyie ist normalerweise in abgelegenen Ruinen verborgen, wo Abenteurer wertvolle Schätze und Magie unter Haufen von Abfällen verborgen finden können.



Harpyie

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 38 (7W8 + 7)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Harpyie führt zwei Angriffe aus: einen mit ihren Klauen und einen mit ihrer Keule.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Hiebschaden.

Keule. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Verlockender Gesang. Die Harpyie singt eine magische Melodie. Alle Humanoiden und Riesen innerhalb von 90 m um die Harpyie, die das Lied hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Ende des Liedes bezaubert zu werden. Die Harpyie muss in folgenden Zügen eine Bonusaktion verwenden, um weiter zu singen. Sie kann den Gesang jederzeit beenden. Der Gesang endet, wenn die Harpyie kampfunfähig ist. Solange ein Ziel von der Harpyie bezaubert ist, ist es kampfunfähig und ignoriert die Lieder anderer Harpyien. Wenn das bezauberte Ziel mehr als 1,5 m von der Harpyie entfernt ist, muss es sich in seinem Zug auf die Harpyie zu bewegen, auf dem direktesten Weg, um innerhalb von 1,5 m um die Kreatur zu kommen. Das Ziel vermeidet keine Gelegenheitsangriffe, aber bevor es sich in schädigendes Gelände bewegt, wie Lava oder eine Grube, und wenn es Schaden durch eine Quelle mit Ausnahme der Harpyie erleidet, kann das Ziel den Rettungswurf wiederholen. Das bezauberte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt für das Ziel. Ein Ziel, das einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Effekt schafft, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Gesang der Harpyie.

Helmschrecken

Dieses Konstrukt verfügt über Intelligenz, die Fähigkeit, nachzudenken und seine Taktiken anzupassen, und eine unerschütterliche Hingabe an seinen Erschaffer, die sogar nach dessen Tod weiter anhält. Helmschrecken ähneln einer belebten Ritterrüstung und dienen ohne Ehrgeiz oder Empfindungen.

Magischer Daseinszweck. Auch wenn mehr magische Ressourcen notwendig sind, um einen Helmschrecken statt einer belebten Rüstung zu erschaffen, braucht der Helmschrecken doch weniger Anweisungen und Wartung, wenn er seinen ihm zugewiesenen Aufgaben nachgeht. Ein Helmschrecken folgt seinen Befehlen mit absoluter Loyalität, und er ist intelligent genug, um den Unterschied zwischen der Absicht und der genauen Formulierung eines Befehls zu begreifen. Im Gegensatz zu vielen Konstrukten versucht er, erstere zu erfüllen, anstatt sklavisch letzterer zu folgen.

Taktische Gerissenheit. Ein Helmschrecken kämpft mit der Schläue eines geschickten Kriegers. Dabei steigt er in die Luft auf, während er zunächst schwächere Charaktere und Zauberwirker angreift. Ein Helmschrecken hat aber nicht die Einsichten, die notwendig sind, um seine Umgebung zu verändern, sie zu befestigen oder andere aktive Maßnahmen zu ergreifen, um seine defensive Position zu verbessern.

Konstruktnatur. Ein Helmschrecken braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Helmschrecken

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)
Trefferpunkte 60 (8W8 + 24)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe, wenn die Waffen nicht aus Adamant bestehen
Schadensimmunitäten Energie, Gift, Nekrotisch
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 14
Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Magieresistenz. Der Helmschrecken hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberimmunität. Der Helmschrecken ist immun gegen drei Zauber nach Wahl seines Erschaffers. Typische Immunitäten umfassen *Feuerball*, *Metall erhitzen* und *Blitz*.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Helmschrecken führt zwei Langschwert-Angriffe aus.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Hobgoblins

Kriegshörner erschallen, Steine fliegen von Katapulten, und der Donner von tausend bestiefelten Füße hallt durch das Land, wenn Hobgoblins in die Schlacht zieht. In den Grenzlanden der Zivilisation müssen Siedlungen und Siedler sich mit diesen aggressiven Humanoiden herumschlagen, deren Eroberungsdurst niemals zu befriedigen ist.

Hobgoblins haben dunkel orangefarbene oder orangerote Haut und Haare, die von dunklem Rotbraun bis Dunkelgrau reichen. Gelbe oder dunkelbraune Augen starren unter einer vorstehenden Stirn hervor, und in ihren breiten Mündern stehen scharfe und vergilbte Zähne. Ein männlicher Hobgoblin könnte eine große blaue oder rote Nase haben, was unter Goblinoiden Männlichkeit und Macht bedeutet. Hobgoblins können so alt wie Menschen werden, doch ihre Liebe zu Krieg und Kampf bedeutet, dass nur wenige eines natürlichen Todes sterben.

Goblinoide. Hobgoblins gehören zu einer Kreaturenfamilie, die Goblinoide genannt wird. Oft dominieren sie dabei ihre Vettern, die kleineren Goblins und die brutalen Grottenschrate.

Kämpferische Macht. Ein Hobgoblin bestimmt seinen Wert entsprechend seiner körperlichen Stärke und Kampfkraft. Er begehrt nichts als die Gelegenheit, im Kampf sein Geschick und seine Schläue zu beweisen. Hobgoblins mit einem hohen militärischen Rang erlangen diese Position durch Gewalt, und halten sie, indem sie ihre Autorität durch drakonische Maßnahmen verteidigen.

Hobgoblins lernen den Umgang mit einer Vielzahl von Waffen und sind sehr geschickt in der Herstellung von Waffen, Rüstungen, Belagerungsgeräten und anderen militärischen Gerätschaften. Sie sind organisiert und diszipliniert und gehen sehr sorgfältig mit den Waffen und Rüstungen in ihrem Besitz um. Sie bevorzugen die kräftigen Farben, die mit ihrem Stamm verbunden werden, und verzieren ihre oft komplexen Uniformen mit blutroten Paspeln und schwarz gefärbtem Leder.

Militärische Legionen. Hobgoblins organisieren sich in Stammesgruppen, die als Legionen bekannt sind. In ihrer kriegerischen Gesellschaft hat jeder Hobgoblin einen Rang, von den mächtigen Anführern und Recken bis zu den gewöhnlichen Fußsoldaten, sogar bis zu den Goblins, die mit dem Speer vor ihrer Front hergetrieben werden. Eine Legion wird von einem Kriegsherren angeführt, der von mehreren Hauptleuten unter seinem Befehl unterstützt wird. Ein Hobgoblin-Kriegsherr ist ein unerbittlicher Tyrann, der sich mehr für Strategie, Sieg, Ruhm, Reputation und Vorherrschaft interessiert, als dafür, seine Truppen in die Schlacht zu führen.

So loyal und diszipliniert Hobgoblins innerhalb ihrer eigenen Legion sind, so bekämpfen sich rivalisierende Legionen beständig, um einen Ruf und Ansehen zu erlangen. Treffen zwischen Legionen werden gewalttätig, wenn die Truppen nicht unter Kontrolle gehalten werden, und nur außerordentlich mächtige Anführer können Legionen zwingen, auf dem Schlachtfeld zusammenzuarbeiten.

Strategische Denker. Hobgoblins haben ein gutes Verständnis für Taktik und Disziplin, und können komplexe Schlachtpläne ausführen, wenn sie von einem strategisch denkenden Anführer befehligt werden. Allerdings hassen sie Elfen und greifen sie in der Schlacht vor anderen Gegnern an, selbst wenn dies einen taktischen Fehler darstellt.

Legionen unterstützen ihre Reihen oft mit weniger verlässlichen und entbehrlichen Truppen, darunter Goblins, Grottenschrate, Orks, böse Menschen, Oger und Riesen.

Tiermeister. Hobgoblins haben schon seit langer Zeit Tiere ausgebildet, die ihnen dienen. Wie die zivilisierteren Völker verwenden sie Ochsen und Pferde, um Waren und Waffen über weite Strecken zu transportieren. Sie kommunizieren über ausgebildete Raben miteinander und halten wilde Wölfe, um Gefangene zu bewachen und Hobgoblin-Lager zu schützen. Die Hobgoblin-Kavallerie nutzt ausgebildete Worge als Reittiere, so wie Goblins auf Wölfen reiten. Einige Stämme halten sogar fleischfressende Affen als Kampfbestien.

Erobern und beherrschen. Hobgoblins beanspruchen Länder mit reichen Ressourcen, und man findet sie in Wäldern und Bergen, in der Nähe von Minen und Siedlungen von Humanoiden, und überall sonst wo sie Holz, Metall und potenzielle Sklaven finden können. Sie bauen und erobern Festungen an strategisch vorteilhaften Situationen und nutzen sie dann als Stützpunkte, um ihre Territorien zu erweitern.

Hobgoblin

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenhemd, Schild)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (–1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,5 m um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Hiebschaden, oder 6 (1W10 + 1) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Hobgoblin-Kriegsherren werden des Krieges niemals müde, aber sie greifen nicht unbedacht zu den Waffen. Vor dem Angriff führen Hobgoblins gründliche Aufklärungsmissionen durch, um die Stärken und Schwächen ihrer Feinde zu ermitteln. Wenn sie eine Festung angreifen, umzingeln sie sie zunächst, um Flucht- und Versorgungsrouten abzuschneiden, dann hungern sie ihre Gegner langsam aus.

Hobgoblins befestigen ihre eigenen Ländereien und stärken bestehende Wehranlagen mit ihren eigenen Innovationen.

Egal, ob sie in Höhlenkomplexen, Gewölben, Ruinen oder Wäldern hausen, sie beschützen ihre Festungen mit Gräben, Zäunen, Toren, Wachtürmen, Grubenfallen und kruden Katapulten oder Ballisten.

Legion von Maglubiyet. Hobgoblins beten zu Maglubiyet, dem Mächtigen, dem großen Gott der Goblinoiden. So erschreckend diese Gestalt auch sein mag, fürchten die Hobgoblins doch nicht den Tod, da sie glauben, dass ihre Seelen, wenn sie im Kampf sterben, sich den Reihen von Maglubiyets Armee auf der Ebene Acheron anschließen.

Sie brechen an unseren Schilden,
Sie fallen unter unseren Klingen;
Ihre Heimat wird von uns erobert,
Ihre Kinder unsere Sklaven.
Acheron! Acheron!
Der Sieg ist unser!

—Übersetzung eines Hobgoblin-Kriegsgesangs

Hobgoblin-Hauptmann

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)
Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 10 (3W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,5 m um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hobgoblin führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Stichschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Führungsqualitäten (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute kann der Hobgoblin einen speziellen Befehl oder eine Warnung ausstoßen, wenn eine nicht feindselige Kreatur im Umkreis von 9 m, die er sehen kann, einen Angriffswurf oder Rettungswurf macht. Die Kreatur kann W4 auf den Wurf addieren, wenn sie den Hobgoblin hören und verstehen kann. Eine Kreatur kann nur von einem Effekt von Führungsqualitäten profitieren. Der Effekt endet, wenn der Hobgoblin kampfunfähig ist.



Hobgoblin-Kriegsherr

Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)
Trefferpunkte 97 (13W8 + 39)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe INT +5, WEI +3, CHA +5
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Kämpferischer Vorteil. Einmal pro Zug kann der Hobgoblin einer Kreatur, die er mit einem Waffenangriff trifft, zusätzlich 14 (4W6) Schaden zufügen, wenn sich die Kreatur innerhalb von 1,5 m um einen Verbündeten des Hobgoblins aufhält, der nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hobgoblin führt drei Nahkampfangriffe aus. Alternativ kann er zwei Fernkampfangriffe mit seinen Wurfspeeren ausführen.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Schildramme. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Führungsqualitäten (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute kann der Hobgoblin einen speziellen Befehl oder eine Warnung ausstoßen, wenn eine nicht feindselige Kreatur im Umkreis von 9 m, die er sehen kann, einen Angriffswurf oder Rettungswurf macht. Die Kreatur kann W4 auf den Wurf addieren, wenn sie den Hobgoblin hören und verstehen kann. Eine Kreatur kann nur von einem Effekt von Führungsqualitäten profitieren. Der Effekt endet, wenn der Hobgoblin kampfunfähig ist.

Reaktionen

Parade. Der Hobgoblin addiert 3 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Hobgoblin den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



Höllenhund

Höllenhunde sind monströse, Feuer atmende Unholde, die die Gestalt mächtiger Hunde annehmen. Man findet sie auf den Schlachtfeldern von Acheron und in den ganzen Unteren Ebenen. Auf der Materiellen Ebene trifft man Höllenhunde meistens im Dienste von Teufeln, Feuerriesen und anderen bösen Kreaturen an, die sie als Wachtiere und Begleiter verwenden.

Brennender Hunger. Höllenhunde jagen in Rudeln und ernähren sich von allen Kreaturen, die essbar erscheinen. Sie meiden potenziell gefährliche Feinde und greifen lieber die schwächste Beute mit ihrem brutalen Biss und feurigen Atem an. Dabei zeigen sie eine unerbittliche Entschlossenheit, während sie ihre Beute bis zum bitteren Ende verfolgen.

Wenn Höllenhunde fressen, facht das Fleisch, das sie verzehren, das höllische Feuer an, das in ihnen brennt. Wenn ein Höllenhund stirbt, dann verzehrt dieses Feuer die Überreste der Kreatur in einer wogenden Explosion aus Rauch und glühenden Kohlen, sodass nichts übrig bleibt als Büschel aus schwarzem Fell.

Böse bis ins Mark. Höllenhunde sind schlauer als gewöhnliche Tiere, doch ihr rechtschaffenes Wesen bedeutet, dass sie gut darin sind, Befehlen zu gehorchen. Die böse Gesinnung eines Höllenhundes bedeutet aber, dass die Kreatur zu nichts außer einem gnadenlosen Killer ausgebildet werden kann. Wenn ein Höllenhund seinen bösartigen Hunger nicht stillen kann, verlässt er seinen Meister schnell oder wendet sich gegen ihn.

Höllenhund

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (7W8 + 14)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Versteht Infernalisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

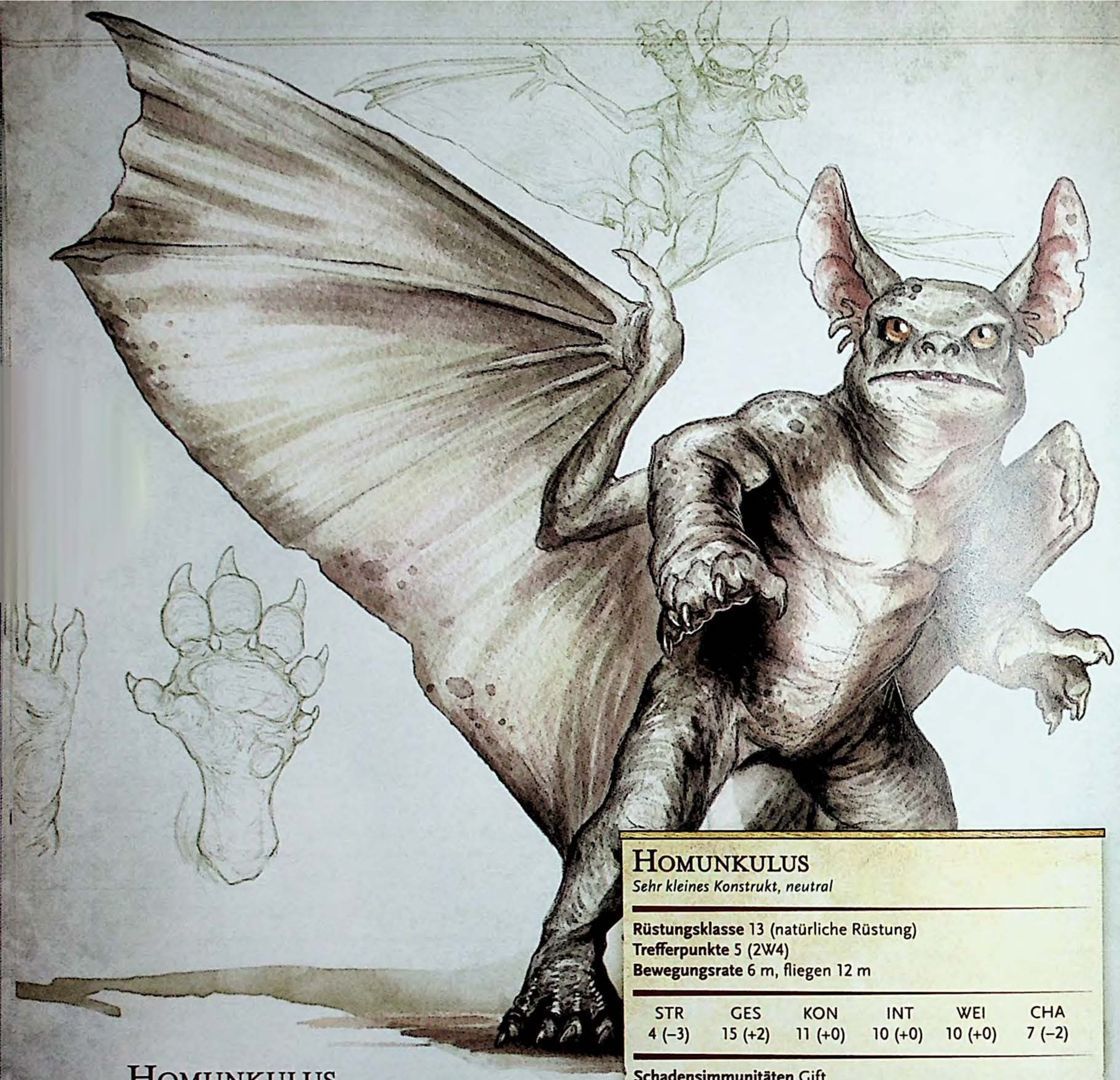
Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Hund erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Hund hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Hundes innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6). Der Hund atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 21 (6W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Homunkulus

Indem man eine Mischung aus Lehm, Asche, Alraunenwurzeln und Blut formt, kann man seltene rituelle Magie kanalisieren, um einen loyalen, eichhörnchengroßen Gefährten zu erschaffen.

Ein Homunkulus ist ein Konstrukt, das als Erweiterung seines Erschaffers dient. Die beiden teilen ihre Gedanken, Sinne und Sprache durch ein mystisches Band. Ein Meister kann immer nur einen Homunkulus auf einmal haben (Versuche, einen weiteren zu erschaffen, misslingen automatisch). Wenn der Meister stirbt, stirbt auch der Homunkulus.

Geteilter Verstand. Ein Homunkulus weiß alles, was sein Erschaffer weiß. Er kennt auch alle Sprachen, die sein Erschaffer sprechen und lesen kann. Außerdem ist alles, was das Konstrukt wahrnimmt, auch seinem Meister bekannt, sogar über große Entfernungen, vorausgesetzt, beide befinden sich auf der gleichen Ebene. Homunkuli können als Spione, Gesandte oder Botschafter dienen und können ein kostbares Werkzeug für Zauberwirker sein, die geheime Experimente durchführen oder auf Abenteuer ausziehen.

Homunkulus

Sehr kleines Konstrukt, neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 5 (2W4)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprache seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Telepathisches Band. Solange sich der Homunkulus auf der gleichen Existenzebene wie sein Meister befindet, kann er dem Meister magisch übermitteln, was seine Sinne wahrnehmen, und die beiden können telepathisch kommunizieren.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, ist das Ziel für 5 (1W10) Minuten vergiftet und in dieser Zeit auch bewusstlos.

Hydra

Die Hydra ist ein echsenartiger Schrecken mit einem krokodilähnlichen Körper und mehreren Köpfen auf langen, schlangenartigen Hälsen. Auch wenn die Köpfe abgetrennt werden können, wachsen sie auf magische Weise schnell wieder nach. Eine typische Hydra hat fünf Köpfe.

Zum Anbeginn der Zeit erschlug Tiamat, die Königin der Bösen Drachen, eine rivalisierende Drachengottheit namens Lernaea und schleuderte ihr Blut über das Multiversum. Jeder Tropfen, der auf die Welt fiel, erschuf eine mehrköpfige Hydra, die von einem Hunger verzehrt wurde, der so groß war wie der Hass der gefallenen Gottheit. Große Helden prüfen oft ihren Mut gegen diese schrecklichen Kreaturen.

Ewig währender Hunger. Hydras sind gierige und gefräßige Kreaturen, die ihre Beute in einem wahren Fressrausch greifen und in Stücke reißen. Wenn eine Hydra ein Revier leergefressen und alle Kreaturen, die schlau genug sind, ihr aus dem Weg zu gehen, vertrieben hat, zieht sie weiter, um anderswo nach Nahrung zu suchen. Der Hunger einer Hydra ist so groß, dass sie, wenn sie nicht fressen kann, unter Umständen gegen sich selbst vorgeht. Die Köpfe greifen einander an und die Kreatur frisst sich selbst bei lebendigem Leib.

Zähe Wasserbewohner. Hydras sind geborene Schwimmer und hausen in Flüssen, an Ufern und in flachen Meeren sowie in Feuchtgebieten und Mooren. Hydras brauchen keinen Schutz vor den Elementen, also haben sie normalerweise keine Behausung. Nur in kälterem Klima werden Hydras vom Schutz von überdachten Kavernen und Ruinen angelockt. Wenn eine Hydra schläft, bleibt mindestens einer ihrer Köpfe wach und aufmerksam, was es schwer macht, die Kreatur zu überraschen.

Hydra

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 172 (15W12 + 75)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen —
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Atem anhalten. Die Hydra kann ihren Atem 1 Stunde lang anhalten.

Mehrere Köpfe. Die Hydra hat fünf Köpfe. Solange sie mehr als einen Kopf hat, hat die Hydra einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, taub und verängstigt.

Wenn die Hydra 25 oder mehr Schaden in einem Zug erleidet, stirbt einer ihrer Köpfe. Wenn all ihre Köpfe sterben, dann stirbt auch die Hydra.

Am Ende des Zuges wachsen der Hydra für jeden Kopf, der seit dem letzten Zug gestorben ist, zwei Köpfe nach, es sei denn, sie hat seit dem letzten Zug Feuerschaden erlitten. Die Hydra erhält für jeden Kopf, der auf diese Weise nachwächst, 10 Trefferpunkte zurück.

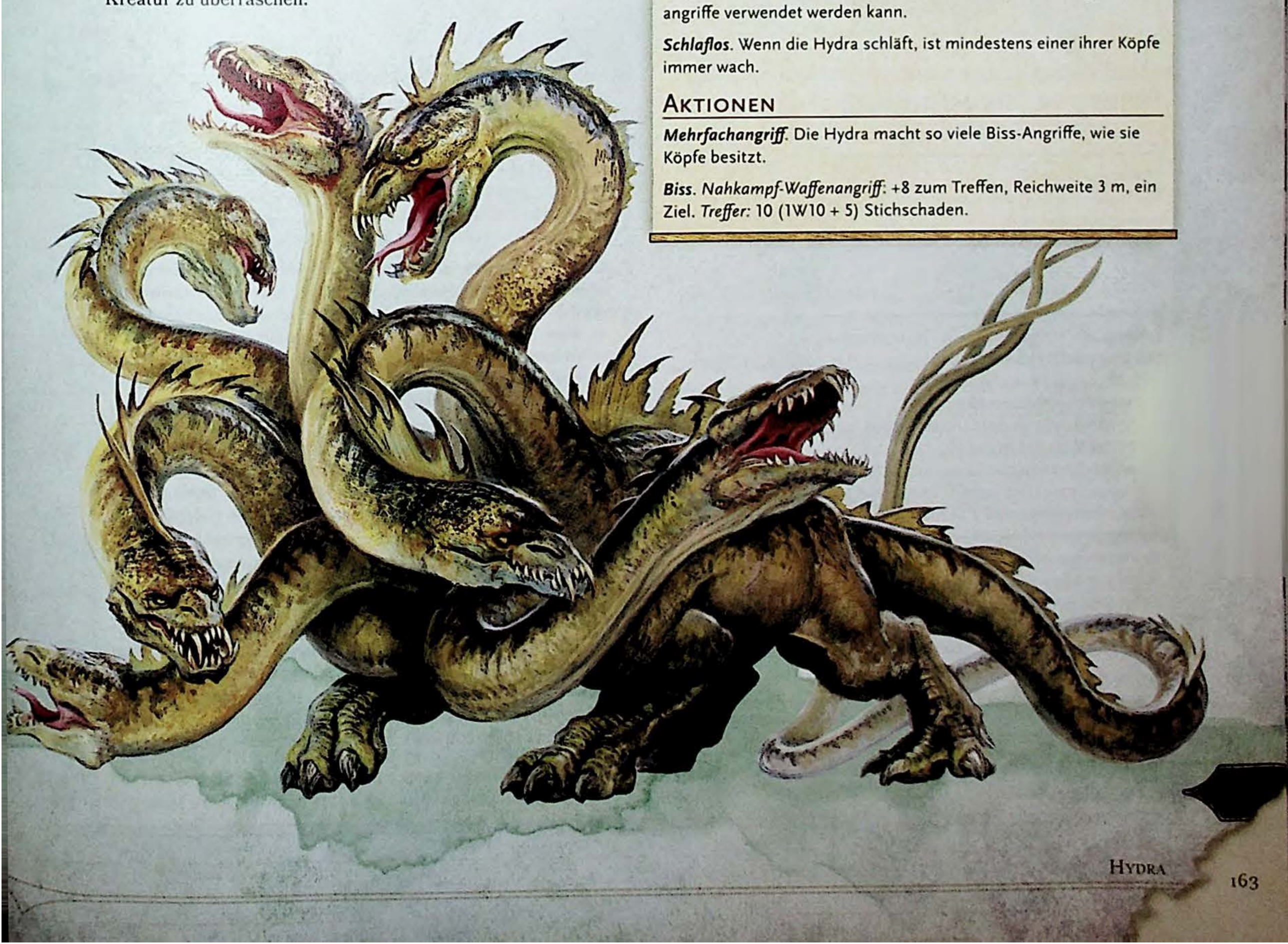
Reaktive Köpfe. Für jeden Kopf, den die Hydra nach dem ersten hat, erhält sie eine zusätzliche Reaktion, die nur für Gelegenheitsangriffe verwendet werden kann.

Schlaflos. Wenn die Hydra schläft, ist mindestens einer ihrer Köpfe immer wach.

Aktionen

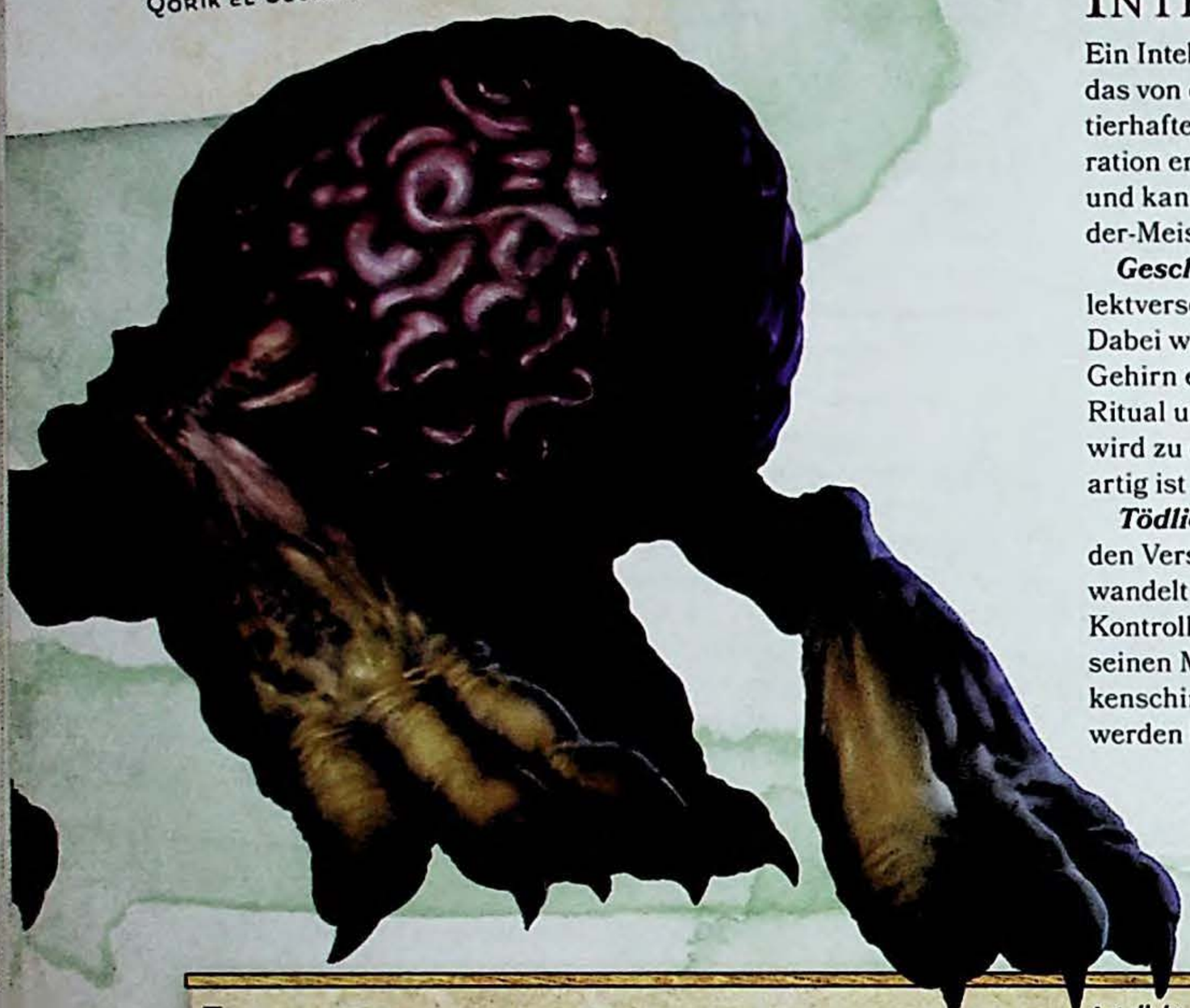
Mehrfachangriff. Die Hydra macht so viele Biss-Angriffe, wie sie Köpfe besitzt.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Stichschaden.



„Weine nicht. Wir haben nicht vor, dein Gehirn zu verzehren. Tatsächlich schicken wir dein Gehirn auf eine wundervolle Reise!"

Qorik el-Slurrk, Gedankenschinder



Intellektverschlinger

Ein Intellektverschlinger erinnert an ein laufendes Gehirn, das von einer verkrusteten Schicht bedeckt ist und sich auf tierhaften Beinen mit Klauen bewegt. Diese verderbte Aberration ernährt sich von der Intelligenz denkender Kreaturen und kann den Körper eines Opfers für seine Gedankenschinder-Meister übernehmen.

Geschöpfe der Illithid. Gedankenschinder züchten Intellektverschlinger als umherschweifende Jäger im Unterreich. Dabei wird ein Intellektverschlinger erschaffen, indem das Gehirn eines Knechts herausgenommen und einem grausigen Ritual unterzogen wird. Dem Gehirn wachsen Beine und es wird zu einem intelligenten Raubtier, das so verdreht und bösartig ist wie seine Meister.

Tödliche Puppenspieler. Ein Intellektverschlinger verzehrt den Verstand und die Erinnerungen einer Kreatur und verwandelt den Wirtskörper in eine Marionette, die unter seiner Kontrolle steht. Ein Intellektverschlinger nutzt normalerweise seinen Marionettenwirt, um andere in die Domäne der Gedankenschinder zu locken, damit sie versklavt oder verschlungen werden können.

Intellektverschlinger

Winzige Aberration, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 21 (6W4 + 6)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Zustandsimmunitäten Blind
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht die Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Bewusstsein entdecken. Der Intellektverschlinger kann die Anwesenheit und Position aller Kreaturen im Umkreis von 90 m spüren, wenn diese eine Intelligenz von 3 oder höher haben, unabhängig von allen Hindernissen, es sei denn, die Kreatur ist durch den Zauber *Gedankenleere* geschützt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Intellektverschlinger führt einen Angriff mit seinen Klauen aus und verwendet Intellekt verschlingen.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden.

Intellekt verschlingen. Der Intellektverschlinger wählt eine Kreatur innerhalb von 3 m, die ein Gehirn hat und die er sehen kann. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht 11 (2W10) psychischen Schaden zu erleiden. Würfle bei einem Fehlschlag auch 3W6: Wenn die Summe den Intelligenzwert des Ziels erreicht oder übertrifft, dann sinkt der Wert auf 0. Das Ziel ist betäubt, bis es mindestens einen Punkt Intelligenz zurückerlangt.

Körperdieb. Der Intellektverschlinger beginnt einen vergleichenden Intelligenzwurf mit einem kampfunfähigen Humanoiden innerhalb von 1,5 m, der nicht von Schutz vor Gut und Böse abgeschirmt ist. Wenn ihm den vergleichenden Wurf gelingt, verzehrt der Intellektverschlinger das Gehirn des Opfers, teleportiert sich in den Schädel und übernimmt die Kontrolle über den Körper. Solange er sich dort befindet, hat der Intellektverschlinger vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Wirts kommen. Der Intellektverschlinger bewahrt seine Intelligenz, Weisheit und sein Charisma sowie sein Verständnis der Gemeinsprache der Unterreiche, seine Telepathie und seine Merkmale. Davon abgesehen übernimmt er die Spielwerte des Ziels. Er weiß alles, was die Kreatur wusste, auch Zauber und Sprachen.

Wenn der Wirtskörper stirbt, muss der Intellektverschlinger ihn verlassen. Der Zauber *Schutz vor Gut und Böse*, wenn er auf den Wirtskörper gewirkt wird, vertreibt den Intellektverschlinger. Der Intellektverschlinger wird auch aus dem Ziel gezwungen, wenn dieses das verschlungene Gehirn durch einen Wunsch zurückerlangt. Indem er 1,5 m Bewegung aufwendet, kann der Intellektverschlinger freiwillig den Körper verlassen, wobei er sich in den nächsten nicht besetzten Bereich im Umkreis von 1,5 m teleportiert. Der Körper stirbt dann, wenn sein Gehirn nicht innerhalb von 1 Runde wiederhergestellt wird.



Irrlicht

Winziger Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 19
Trefferpunkte 22 (9W4)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Schadensimmunitäten Blitz, Gift
Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Nekrotisch, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Angriffe
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen die Sprachen die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Leben verzehren. Als Bonusaktion kann das Irrlicht eine Kreatur innerhalb von 1,5 m, die es sehen kann, auswählen, solange diese 0 Trefferpunkte besitzt, aber noch am Leben ist. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht zu sterben. Wenn das Ziel stirbt, erhält das Irrlicht 10 (3W6) Trefferpunkte zurück.

Flüchtig. Das Irrlicht kann nichts tragen oder in der Hand halten.

Körperlose Bewegung. Das Irrlicht kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Variable Beleuchtung. Dass Irrlicht gibt helles Licht in einem Radius zwischen 1,5 und 6 m ab, und schwaches Licht in einem zusätzlichen Radius gleich dem gewählten Radius. Das Irrlicht kann den Radius als Bonusaktion anpassen.

Aktionen

Schock. *Nahkampf-Zauberangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W8) Blitzschaden.

Unsichtbarkeit. Das Irrlicht und sein Licht werden auf magische Weise unsichtbar, bis es angreift oder Leben verzehren nutzt oder seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren).

Irrlicht

Irrlichter sind bösartige, zarte Lichtkugeln, die einsame Orte und Schlachtfelder heimsuchen. Sie sind von einem dunklen Schicksal oder dunkler Magie dazu gezwungen, sich von Angst und Verzweiflung zu ernähren.

Hoffnung und Verderben. Irrlicher sehen aus wie auf und ab hüpfende Laternenlichter, doch können sie sich auch dazu entscheiden, die Farbe zu wechseln oder vollständig unsichtbar zu werden. Wenn sie ihr Licht anwerfen, vermitteln Irrlichter etwas Hoffnung, da sie Kreaturen, die ihnen folgen, den Schein von Sicherheit geben.

Irrlichter locken arglose Kreaturen in Treibsandgruben, Behausungen von Monstern und zu anderen gefährlichen Orten, damit sie sich vom Leid ihrer Beute nähren und sich an ihren Todesschreien erfreuen können. Ein böses Wesen, das einem Irrlicht zum Opfer fällt, könnte selbst zum Irrlicht werden. Sein elender Geist verdichtet sich wie eine flackernde Flamme über dem leblosen Leichnam.

Von Verzweiflung verzehrt. Irrlichter sind die Seelen von bösen Wesen, die in Qual oder Elend sterben, während sie durch verlassene Orte ziehen, die von mächtiger Magie erfüllt sind. Sie gedeihen in sumpfigen Mooren und knochenübersäten Schlachtfeldern, wo das erdrückende Gewicht des Leides sogar noch weiter herab drückt als der tief hängende Nebel. Irrlichter sind an diesen trostlosen Orten der verlorenen Hoffnung und der Erinnerung gefangen und locken andere Kreaturen in ein düsteres Schicksal, um sich an ihrem Leid zu laben.

Diener des Bösen. Irrlichter sprechen selten, doch wenn sie es tun, klingen ihre Stimmen wie ein schwaches oder weit entferntes Flüstern. In der elenden Domäne, die sie heimsuchen, gehen Irrlichter manchmal symbiotische Beziehungen mit ihren bösartigen Nachbarn ein. Vetteln, Oni, schwarze Drachen und böse Kultisten arbeiten mit Irrlichtern zusammen, um Kreaturen in Hinterhalte zu locken. Während ihre bösen Verbündeten Kreaturen umzingeln und abschlachten, schweben die Irrlichter über ihnen, trinken die Agonie des letzten Atemzugs und erfreuen sich an dem Gefühl, wenn das Licht des Lebens in den Augen der Kreatur erlischt.

Untote Natur. Ein Irrlicht braucht keine Luft, keine Nahrung, kein Wasser und keinen Schlaf.



Kenku

Mittelgroßer Humanoider (Kenku), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht Aural und Gemeinsprache, spricht aber durch sein Merkmal Stimmnachahmung
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Lauerjäger. In der ersten Kampfrunde hat der Kenku einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen alle Kreaturen, die er überrascht hat.

Stimmnachahmung. Der Kenku kann jedes Geräusch nachahmen, das er gehört hat, auch Stimmen. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann feststellen, dass es sich um eine Nachahmung handelt, wenn ihr ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 gelingt.

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Kenku

Kenku sind gefiederte Humanoide, die als gierige Vagabunden durch die Welt streifen. Sie können perfekt jedes Geräusch nachahmen, das sie hören.

Gefallene Schwärme. Kenku tragen schlecht sitzende Umhänge, Roben und Lumpen. Diese Gewänder bedeckten die weichen, glatten Federn ihres Körpers und verhüllen ihre nackten Arme und Beine. Sie treten beim Gehen leicht auf, da ihre Klauen dafür gemacht sind, sich an Ästen festzuhalten und Beute aus dem Himmel zu packen. Sie bewegen sich so leise wie der Wind, um keine Aufmerksamkeit auf ihre beschämende Gestalt zu lenken.

Einst hatten die Kenku den Wind in den Schwingen, gaben sich dem böigen Himmel hin und trällerten in der süßen Sprache der Vögel. Die Kenku dienten einem Meister, dessen Identität sie vergessen haben. Sie begehrten die glitzernden Schmuckstücke seines Hauses und wollten sprechen können, damit sie andere überzeugen und belügen könnten, dass sie ihnen diese Schätze gäben. Sie stahlen das Geheimnis der Sprache aus einem Buch in der Bibliothek ihres Meisters, verkleideten sich mit Lumpen und bettelten um hübsche Dinge. Als ihr Meister von ihrer Gier erfuhr, nahm er ihnen zur Bestrafung die Schwingen und zwang sie, für immer zu betteln.

Sprache als Pantomime. Kenku können die Geräusche von allem, was sie hören, nachahmen. Ein Kenku, der um Geld bittet, könnte das Geräusch von klirrenden Münzen machen, und ein Kenku, der von einem geschäftigen Marktplatz redet, könnte die Kakophonie der Marktschreier, bellenden Hunde, blökenden Schafe und Rufe der Straßenkinder wiedergeben. Wenn sie Stimmen nachahmen, können sie nur Worte und Sätze imitieren, die sie gehört haben, aber keine neuen Sätze bilden. Ein Gespräch mit einem Kenku ist eine Darbietung von nachgeahmten Geräuschen und fast bedeutungslosen Versen. Kenku sprechen miteinander ziemlich auf dieselbe Weise. Weil sie so geschickt darin sind, die Blicke und Gesten ihrer eigenen Art zu deuten, können die Geräusche, die sie machen, um komplexe Ideen oder Gefühle zu vermitteln, ausreichen. Gruppen von Kenku entwickeln auch geheime Codes. Beispielsweise könnte das Miauen einer Katze der geheime Code für „Macht euch zum Angriff bereit!“ oder „Rette sich wer kann!“ sein.

Ihre Begabung zur Nachahmung bezieht sich auch auf Handschriften, und kriminelle Organisationen setzen Kenku oft zum Fälschen von Schriftstücken ein. Wenn ein Kenku ein Verbrechen begeht, könnte er Beweise fälschen, um einer anderen Kreatur die Schuld zu geben.

Sehnsuchtsvoll und ohne Schwingen. Alle Kenku sehnen sich nach der Fähigkeit zu fliegen. Daher umfassen Bestrafungen, die sie einander zufügen, oft falsche Flügel, wie schwere Schwingen aus Holz, die als ein Zeichen der Schande getragen werden. Als letzte, tragische Erinnerung an die Flügel, die sie einst hatten, führen Kenku Hinrichtung in ihrer eigenen Art durch, indem sie den Übeltäter von einem hohen Gebäude oder einer Klippe werfen.

„Wenn du einen Säugling in einer Gasse weinen hörst, gehe in die andere Richtung. Das ist mein Ratschlag an dich.“

—Endroth Knag, Oberst der Stadtwache in Tiefwasser

Kobolde

Kobolde sind feige, echsenartige Humanoide, die böse Drachen als Halbgötter anbeten und ihnen als Schergen und Speichellecker dienen. Kobolde bewohnen die Behausungen von Drachen, wenn sie können, doch meistens hausen sie in Gewölben und sammeln Schätze und Tand, um ihren eigenen kleinen Hort auszubauen.

Stärke in Überzahl. Kobolde legen Eier. Sie reifen schnell und können zu einem „Großen Wyrm" heranwachsen, der mehr als hundert Jahre alt ist. Viele Kobolde sterben allerdings, ehe sie auch nur das Ende ihres ersten Jahrzehnts erreichen. Sie sind körperlich schwach und leichte Beute für Raubtiere. Diese Verwundbarkeit zwingt sie, sich zusammenzuschließen. Ihre Überzahl kann es ihnen erlauben, Kämpfe gegen mächtigere Gegner zu gewinnen, aber oft mit enormen Verlusten auf der Seite der Kobolde.

Tunnelgräber und Baumeister. Kobolde machen ihre körperliche Schwäche mit einer Begabung wett, Fallen zu stellen und Tunnel zu graben. Ihre Behausungen bestehen aus niedrigen Tunneln, durch die sie sich mühelos bewegen können, die aber größere Humanoide einschränken. Kobolde übersäen diese Behausungen außerdem mit Fallen. Die tückischsten Koboldfallen nutzen natürliche Gefahren und andere Kreaturen. Ein Stolperdraht könnte eine federgelagerte Falle auslösen, die Lehmtöpfe voll mit fleischfressendem grünen Schleim abfeuert, oder Kisten voller giftiger Riesentausendfüßler auf die Eindringlinge wirft.

Der Verlorene Gott. Neben den Drachen, die sie anbeten, verehren die Kobolde einen niederen Gott namens Kurtulmak. Legenden besagen, dass Kurtulmak als Tiamats Vasall in den Neun Höllen diente, bis Garl Glittergold, der Gott der Gnome, ein Schmuckstück aus dem Hort der Drachenkönigin stahl. Tiamat schickte Kurtulmak los, um das Schmuckstück zurückzuholen, doch Garl Glittergold trickste ihn aus, ließ die Erde einstürzen und setzte den Koboldgott so für alle Ewigkeit in einem unterirdischen Labyrinth fest. Aus diesem Grund hassen Kobolde Gnome und Streiche jeder Art. Kurtulmaks hingebungsvollste Anhänger verschreiben sich der Aufgabe, ihren verlorenen Gott zu finden und aus seinem Kerkerlabyrinth zu befreien.

Geflügelter Kobold. Einige wenige Kobolde werden mit ledrigen Schwingen geboren und können fliegen. Sie sind als Urds bekannt und mögen es, auf hohen Felssimsen zu lauern und Felsen auf alle fallenzulassen, die vorbeikommen. Auch wenn die Schwingen der Urds als Geschenk von Tiamat, der Drachenkönigin betrachtet werden, beneiden flügellose Kobolde sie um ihre Gaben und kommen nicht mit den Urds zurecht.



Geflügelter Kobold

Kleiner Humanoider (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 7 (3W6 – 3)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	16 (+3)	9 (–1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Sinne Dunkelsicht 8 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kobold im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Rudeltaktik. Der Kobold hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Kobolds innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Fallengelassener Felsen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, ein Ziel direkt unter dem Kobold. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Kobold

Kleiner Humanoider (Kobold), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 5 (2W6 – 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	15 (+2)	9 (–1)	8 (–1)	7 (–2)	8 (–1)

Sinne Dunkelsicht 8 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kobold im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Rudeltaktik. Der Kobold hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Kobolds innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Schleuder. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.



Krabbelnde Klaue

Winziger Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (–3)	10 (+0)	4 (–3)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, vergiftet.
Sinne Blindsicht 9 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 10
Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Immun gegen Vertreibung. Die Klaue ist immun gegen die Auswirkung von Untote vertreiben.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wucht- oder Hiebschaden (Entscheidung der Klaue)

Krabbelnde Klaue

Krabbelnde Klauen sind die abgetrennten Hände von Mördern, die mit dunkler Magie belebt worden sind, sodass sie weiter morden können. Dunkle Magier und Paktierer verwenden Krabbelnde Klauen als zusätzliche Hände in ihren Laboren.

Magische Herkunft. Durch dunkle nekromantische Rituale wird die Lebenskraft eines Mörders an seine abgetrennte Hand gebunden, sodass sie heimgesucht und belebt wird. Wenn der Geist eines toten Mörders sich bereits als andere untote Kreatur manifestiert, wenn der Mörder von den Toten erhoben worden ist oder wenn der Geist schon längst auf eine andere Ebene gewechselt ist, dann misslingt das Ritual.

Das Ritual, das zur Erschaffung einer Krabbelnden Klaue verwendet wird, funktioniert am besten mit einer Hand, die einem Mörder gerade eben erst abgetrennt worden ist. Zu diesem Zweck besuchen Ritualisten und ihre Diener öffentliche Hinrichtungen, um passende Hände in ihren Besitz zu bekommen, oder sie schließen Abkommen mit Meuchelmördern und Folterknechten.

Kontrolle des Erschaffers. Eine Krabbelnde Klaue kann nicht vertrieben werden und kann auch nicht von Zaubern kontrolliert werden, die Untote beherrschen. Diese verderbten Monster unterstehen vollständig dem Willen ihres Erschaffers, der sich auf eine Klaue in seinem Sichtbereich konzentrieren kann, um geistig jede ihrer Handlungen zu befehligen. Wenn der Erschaffer einer Krabbelnden Klaue sie nicht befehligt, dann folgt die Klaue weiterhin ihrem letzten Befehl, so gut sie es kann.

Befehle an eine Krabbelnde Klaue müssen simpel sein. Eine Klaue kann nicht die Aufgabe erhalten, eine bestimmte Person zu finden und zu töten, weil ihre beschränkten Sinne und Intelligenz verhindern, dass sie bestimmte individuelle Ziele ausfindig macht und auswählt. Ein Befehl, Kreaturen an einem bestimmten Ort zu töten, funktioniert allerdings. Eine Krabbelnde Klaue kann problemlos die Umrisse von Schlüsseln und Türknäufen ertasten und in einer blinden Mordserie von Raum zu Raum krabbeln.

Bösartige Intelligenz. Eine Krabbelnde Klaue hat wenig von der Intelligenz und den Erinnerungen der Person, von der sie einst ein lebender Teil war. Der Hass, die Eifersucht oder Gier, die die Person zum Mörder gemacht haben, sind allerdings noch immer präsent, verstärkt durch den quälend fragmentierten Zustand der Klaue.

Wenn sie sich selbst überlassen wird, imitiert und kopiert die Krabbelnde Klaue die gleichen Mordtaten, die sie im Leben begangen hat.

Lebende Klaue. Wenn eine Krabbelnde Klaue aus der abgetrennten Hand eines noch lebenden Mörders erschaffen wird, bindet das Ritual die Klaue an die Seele des Mörders. Die körperlose Hand kann zu ihrem früheren Stumpf zurückkehren. Ihr untotes Fleisch verbindet sich wieder mit dem lebenden Arm, von dem sie abgetrennt worden ist.

Wenn der Mörder auf diese Weise wiederhergestellt wird, handelt er, als sei seine Hand niemals abgetrennt worden und als hätte das Ritual niemals stattgefunden. Wenn sich die Krabbelnde Klaue wieder löst, fällt der lebende Körper ins Koma. Die Krabbelnde Klaue zu zerstören, während sie vom Körper abgetrennt ist, tötet den Mörder. Den Mörder zu töten hat allerdings keine Auswirkungen auf die Krabbelnde Klaue.

Untote Natur. Eine Krabbelnde Klaue braucht weder Nahrung noch Wasser oder Schlaf.

„Da fragt man sich doch, was man mit den ganzen anderen Mörderteilen anfangen kann, oder?"

—Evangeliza Lavain, Nekromantin

Kraken

Unter den Wellen schläft der Kraken für unzählige Zeitalter und wartet auf ein finsteres Zeichen oder einen Ruf. Sterbliche des Landes, die auf der offenen See segeln, vergessen die Gründe, aus denen ihre Ahnen die Meere fürchteten, und die Völker der Tiefe ignorieren seltsame Lücken in ihrer Geschichte, als ihre Zivilisationen fast verschwanden, nachdem der tentakelbewehrte Schrecken sich zeigte.

Leviathane der Legenden. Am Anbeginn der Zeit dienten Kraken als die schrecklichen Krieger der Götter. Als die Kriege der Götter endeten, lösten sich die Kraken aus ihrer Knechtschaft und wollten niemals wieder von anderen Wesen gebunden sein. Ganze Nationen erbeben vor Furcht, wenn sich der Kraken aus seinem dunklen Reich erhebt, und selbst in der Mitte des tiefsten Ozeans kommen und gehen Stürme, so wie er es will. Der Kraken ist eine urtümliche Macht, die die größten Leistungen der Zivilisation auslöschen kann, als wären sie nur Burgen aus Sand. Seine vernichtenden Angriffe können den Handel auf den Ozeanen auslöschen und die Kommunikation zwischen Küstenstädten abbrechen.

Eine unheilvolle Dunkelheit kündigt den Angriff des Kraken an, und eine Wolke aus tintigem Gift färbt das Wasser, das ihn umgibt. Galeonen und Kriegsschiffe verschwinden, wenn sich seine Tentakel aus der Tiefe entfalten. Der Kraken zerbricht ihre Masten wie Feuerholz, ehe er Schiffe und Besatzung in die Tiefe zieht.

Nicht einmal auf dem Lande lebende Oberflächenbewohner sind sicher vor dem Zorn des Kraken. Kraken können Luft so mühelos wie Wasser atmen, und einige kriechen Flüsse entlang, um Süßwasserseen zu erreichen. Auf ihrem Weg zerstören sie Städte und Siedlungen.

Abenteurer berichten, dass diese Monster in den Ruinen von an Seen gelegenen Zitadellen hausen, ihre Tentakel um schiefe Türme und bröckelnden Stein geschlungen.

Tödliche Feinde. Einige Kraken sind so etwas wie Götter mit Kulten und Handlangern, die sich über See und Land ausbreiten. Andere sind mit Olhydra verbündet, der bösen Prinzessin des Elementaren Wassers, und nutzen ihre Kultisten, um ihren Willen an Land und See durchzusetzen. Ein Kraken, der zufrieden mit seinen Anhängern ist, kann die raue See besänftigen und den Gläubigen eine reiche Ausbeute von Fischen schenken. Allerdings ist der tückische Geist eines Kraken älter als jede Zeitrechnung, und letztlich will er nichts als die Vernichtung aller Dinge.

Der Hort eines Kraken

Ein Kraken lebt in den dunklen Tiefen, normalerweise in einem versunkenen Spalt oder einer Kaverne, die voller Treibgut, Schätze und zerstörter Schiffe ist.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Kraken eine Hortaktion aus, um eine der folgenden magischen Effekte zu verursachen:

- Eine starke Strömung geht durch den Hort des Kraken. Alle Kreaturen innerhalb von 18 m um den Kraken müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht 18 m vom Kraken weggeschoben zu werden. Bei einem Erfolg wird die Kreatur 3 m vom Kraken weggeschoben.
- Kreaturen im Wasser im Umkreis von 18 m um den Kraken haben Empfindlichkeit gegen Blitzschaden bis Initiative 20 der nächsten Runde.
- Das Wasser im Hort des Krakens wird elektrisch aufgeladen. Alle Kreaturen im Umkreis von 36 m um den Kraken müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht 10 (3W6) Blitzschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

„Ein Kraken träumt davon, seine Tentakel in den Himmel auszuwerfen und das zu erwürgen, was ihn geboren hat, und wenn dieser Traum nicht erreichbar ist, ist er damit zufrieden, sich ab und zu ein Schiff zu greifen."

—Aus Nacht des Krakenkults von Malfeore Serrang, Piratenmagier von Tethyr

Regionale Effekte

Die Region, in der sich der Hort eines Kraken befindet, wird von der blasphemischen Anwesenheit der Kreatur verzerrt, was die folgenden magischen Effekte auslöst:

- Der Kraken kann das Wetter in einem Umkreis von 9 km um den Hort ändern. Die Auswirkungen sind identisch zum Zauber *Wetter kontrollieren*.
- Wasserelementare sammeln sich im Umkreis von 9 km um den Hort. Diese Elementare können nicht das Wasser verlassen und haben Intelligenz und Charisma von 1 (–5).
- Wasserwesen im Umkreis von 9 km um den Hort, die einen Intelligenzwert von 2 oder weniger haben, werden vom Kraken bezaubert und aggressiv gegen Eindringlinge in das Gebiet.

Wenn der Kraken stirbt, schwinden alle diese regionalen Effekte sofort.

Kraken

Gigantische Monstrosität (Titan), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 472 (27W20 + 189)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Rettungswürfe STR +17, GES +7, KON +14, INT +13, WEI +11
Schadensimmunitäten Blitz; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht magische Waffen
Zustandsimmunitäten Gelähmt, verängstigt
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Versteht Abyssisch, Himmlisch, Infernalisch und Urtümlich, kann aber nicht sprechen; Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Amphibisch. Der Kraken kann Luft und Wasser atmen.

Bewegungsfreiheit. Der Kraken ignoriert schwieriges Gelände, und magische Effekte können seine Bewegungsrate nicht verringern und ihn nicht festsetzen. Er kann 1,5 m Bewegung aufwenden, um aus nicht-magischen Effekten zu entkommen, die die Zustände festgesetzt oder gepackt verursachen.

Belagerungsmonster. Der Kraken fügt Gegenständen und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kraken führt drei Tentakelangriffe durch, wobei er jeden davon durch Schleudern ersetzen kann.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +17 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (3W8 + 10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, die der Kraken gepackt hat, wird die Kreatur verschluckt, und der Haltegriff endet. Solange die Kreatur verschluckt ist, ist sie blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Kraken, und erleidet 42 (12W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Kraken. Wenn der Kraken in einem Zug 50 oder mehr Schaden von einer Kreatur in seinem Inneren erleidet, muss er am Ende dieses Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 25 ablegen, oder alle verschluckten Kreaturen hochwürgen. Diese landen dann liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Kraken. Wenn der Kraken stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus der Leiche entkommen, indem sie 4,5 m Bewegungsrate aufwendet. Sie erleidet dabei den Zustand liegend.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 9 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W6 + 10) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 18). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt. Der Kraken hat zehn Tentakel, von denen jeder ein Ziel packen kann.

Schleudern. Ein großer oder kleinerer Gegenstand, den der Kraken hält, oder eine Kreatur, die er gepackt hat, wird bis zu 18 m in eine zufällige Richtung geschleudert und erleidet den Zustand liegend. Wenn ein geworfenes Ziel eine feste Oberfläche trifft, erleidet es 3 (1W6) Wuchtschaden für jeweils 3 m, die es geworfen wurde. Wenn das Ziel in eine andere Kreatur geworfen wird, muss diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht den gleichen Schaden und den Zustand liegend zu erleiden.

Gewitter. Der Kraken erschafft auf magische Art drei Blitze, die jeweils ein Ziel, das der Kraken sehen kann, innerhalb von 36 m treffen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht 22 (6W6) Blitzschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Legendäre Aktionen

Der Kraken kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Der Kraken erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Tentakelangriff oder Schleudern. Der Kraken führt einen Tentakelangriff aus oder verwendet Schleudern.

Gewitter (kostet 2 Aktionen). Der Kraken verwendet Gewitter.

Tintenwolke (kostet 3 Aktionen). Solange sich der Kraken unter Wasser befindet, kann er eine Tintenwolke mit 18 m Radius abgeben. Die Wolke breitet sich um Ecken aus, und die Gegend ist für alle Kreaturen außer dem Kraken komplett verschleiert. Alle Kreaturen außer dem Kraken, die ihren Zug dort beenden, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, um nicht 16 (3W10) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Eine starke Strömung löst die Wolke auf. Ansonsten verschwindet sie am Ende des nächsten Zugs des Kraken.

Kuo-toa

Kuo-toa sind degenerierte fischartige Humanoide, die einst die Küsten und Inseln der Oberflächenwelt bewohnten. Vor langer Zeit trieben die Menschen und ihresgleichen die Kuo-toa unter die Erde, wo sie in Wahnsinn und ewiger Dunkelheit leben. Kuo-toa können das Tageslicht nicht mehr ertragen.

Wahnsinnige Sklaven. Als das Illithid-Imperium seine Glanzzeit erreichte, fingen die Gedankenschinder Tausende von Kuo-toa und zwangen sie unter ihre Knute. Die Kuo-toa waren einfache Geschöpfe, die niemals die erdrückende geistige Gewalt hätten ertragen können, die die Illithiden gegen sie entfesselten. Als die Gedankenschinder sie verließen, hatte die ausgedehnte psychische Unterdrückung, die die Kuo-toa erlitten hatten, sie den Verstand gekostet.

Ihre Bewusstseine waren so zerborsten, dass sie nicht mehr repariert werden konnten. Die Kuo-toa ergaben sich einem religiösen Eifer und erfanden Götter, die sie gegen Bedrohungen beschützen sollten. Die größte dieser Gefahren sind die Drow, die die Kuo-toa töten, wenn sie sie nur sehen, und das seit dem Tag, an dem sich die beiden Völker das erste Mal begegnet sind.

Gottmacher. Kuo-toa beten zu Göttern, die sie selbst in ihrem Wahn erschaffen haben, aber wenn genug Kuo-toa glauben, dass ein Gott real ist, dann kann die Energie ihres kollektiven Unterbewusstseins dazu führen, dass sich der Gott als körperliche Wesenheit manifestiert. Die Form, die ein Gott der Kuo-toa annimmt, hängt von der Inspiration seines göttlichen Bildes ab und ist normalerweise eher zufällig oder unsinnig. Eine der am stärksten verehrten Gottheiten der Kuo-toa ist Blibdoolpoolp, die Meeresmutter, die die Gestalt einer Menschenfrau mit dem Kopf und den Scheren eines Krebses und einen gegliederten Panzer auf den Schultern hat.

Blibdoolpoolp wurde vermutlich von einem Kuo-toa erschaffen, der eine zerstörte menschliche Statue verbesserte, indem er die Glieder und den Kopf eines Krustentieres hinzufügte. Von plötzlicher Ehrfurcht über seine Kunstfertigkeit ergriffen, erklärte er die entstehende Gestalt zu einem Gott. Kuo-toa, die auf Abolethen stoßen, verehren diese oft als Götter. Ihr Wahnsinn macht sie blind für die Tatsache, dass die Abolethen sie nur für seine eigenen finsteren Zwecke missbrauchen.

Theokratische Herrscher. Kuo-toa-Erzpriester umgeben sich mit fanatischen Anhängern ihres Glaubens. Der Erzpriester einer Kuo-toa-Domäne verlangt, dass all seine Untertanen einen bestimmten Gott anbeten. Der wahnsinnige Glaube des Erzpriesters an seinen Gott ist so fanatisch, dass er die Macht eines hohen Klerikers manifestiert. Der Erzpriester kann seinen Untergebenen, die als Geißeln bekannt sind, ebenfalls Zauber verleihen. Einer oder mehrere dieser Geißeln sind außerdem die Kinder des Erzpriesters, und ihre Hauptaufgabe in der Gesellschaft der Kuo-toa ist es, bis zum Tod zu kämpfen, damit einer von ihnen den Thron beanspruchen kann, wenn der Erzpriester stirbt. Wenn eine Geißel den Erzpriester verärgert, dann kann dieser ihr die Fähigkeit nehmen, Zauber zu wirken, oder ihr Leben.

Die Dekrete des Erzpriesters werden von den Aufsehern umgesetzt, frommen Kuo-toa, die als die Augen und Ohren des Erzpriesters dienen. Aufseher sind tödliche waffenlose Kämpfer, und einfache Kuo-toa leben in großer Furcht vor ihnen.

Kuo-toa-Ausrüstung. Viele Waffen der Kuo-toa sollen gefangennehmen und nicht töten. Netze sind weit verbreitet, doch einige tragen einen Zangenstab (auch Menschenfänger genannt), der Feinde fangen und bewegungsunfähig machen soll. Kuo-toa-Krieger behandeln ihre Schilde mit einem klebrigen Schleim, der die Waffen des Gegners festkleben lässt. Im Allgemeinen mögen Kuo-toa das Gewicht von Rüstung auf ihrem schlüpfrigen Körper nicht und verlassen sich auf ihre von Natur aus gummiartige Haut als Schutz. Sie tragen aber gerne Schmuck aus erbeuteten Knochen, Muscheln, Perlen, Juwelen und Panzerbruchstücken.





Variante: Kuo-toa-Aufseher

Ein Kuo-toa-Aufseher hat einen Herausforderungsgrad von 3 (700 EP). Er hat die gleichen Spielwerte wie eine Kuo-toa-Geißel, nur dass er seinen Weisheitsmodifikator auf seine Rüstungsklasse addiert (RK 13), das Merkmal Zauberwirker verliert und die Aktionsoptionen der Geißel durch die folgenden ersetzt.

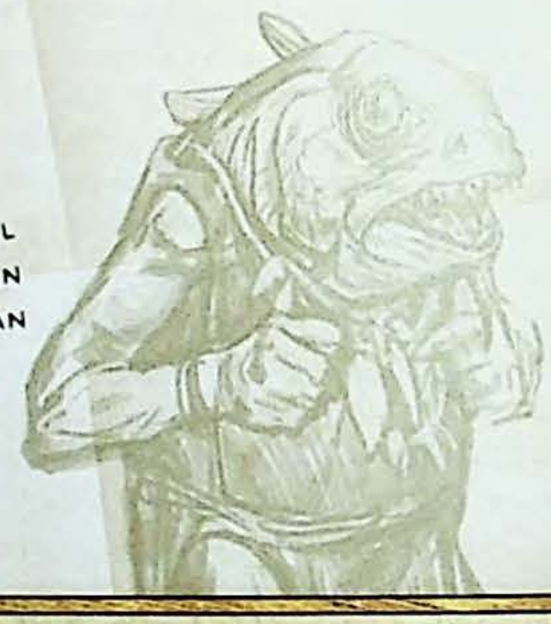
Mehrfachangriff. Der Kuo-toa führt einen Biss-Angriff und zwei waffenlose Angriffe aus.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden, und das Ziel kann bis zum Ende des nächsten Zugs des Kuo-toa keine Reaktionen ausführen.

„Sie erfinden ihre eigenen Götter... das ist die Definition von Wahnsinn."

—Sabal Mizzrym von Menzoberranzan



Kuo-toa

Mittelgroßer Humanoider (Kuo-toa), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung, Schild)
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Amphibisch. Der Kuo-toa kann Luft und Wasser atmen.

Außerweltliche Wahrnehmung. Der Kuo-Toa kann die Anwesenheit aller Kreaturen innerhalb von 9 m um sich spüren, die unsichtbar oder auf der Ätherebene sind. Er kann genau ausfindig machen, wo sich die Kreaturen aufhalten, wenn sie sich bewegen.

Schlüpfrig. Der Kuo-toa hat einen Vorteil bei Attributs- und Rettungswürfen, um Haltegriffen zu entkommen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kuo-toa im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Speer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird,.

Netz. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5/4,5 m, eine große oder kleinere Kreatur *Treffer:* Das Ziel wird festgesetzt. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um einen Stärkewurf gegen SG 10 abzulegen, um sich oder eine andere Kreatur, die in einem Netz gefangen ist, zu befreien. Ein Erfolg beendet den Effekt.

Wenn dem Netz 5 Hiebschaden zugefügt werden (RK 10), wird das Ziel befreit, ohne es zu verletzen. Das Netz wird dabei zerstört.

Reaktionen

Klebriger Schild. Wenn eine Kreatur einen Kuo-toa mit einem Nahkampfwaffenangriff verfehlt, kann dieser seinen klebrigen Schild verwenden, um die Waffe zu fangen. Der Angreifer muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, sonst bleibt die Waffe am Schild des Kuo-toa haften. Wenn der Führer der Waffe sie nicht loslassen kann oder will, dann ist er gepackt, solange die Waffe festklebt. Solange die Waffe festklebt, kann sie nicht verwendet werden. Eine Kreatur kann die Waffe losreißen, indem sie eine Aktion für einen Stärkewurf gegen SG 11 aufwendet und erfolgreich ist.



Kuo-toa-Erzpriester

Mittelgroßer Humanoider (Kuo-toa), neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 97 (13W8 + 39)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Fertigkeiten Religion +6, Wahrnehmung +9
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Amphibisch. Der Kuo-toa kann Luft und Wasser atmen.

Außerweltliche Wahrnehmung. Der Kuo-Toa kann die Anwesenheit aller Kreaturen innerhalb von 9 m um sich spüren, die unsichtbar oder auf der Ätherebene sind. Er kann genau ausfindig machen, wo sich die Kreaturen aufhalten, wenn sie sich bewegen.

Schlüpfrig. Der Kuo-toa hat einen Vorteil bei Attributs- und Rettungswürfen, um Haltegriffen zu entkommen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kuo-toa im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Zauberwirken. Der Kuo-toa ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Kuo-toa hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich). *Göttliche Führung, Heilige Flamme, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Heiligtum, Magie entdecken, Schild des Glaubens*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Spirituelle Waffe*
3. Grad (3 Plätze): *Schutzgeister, Zungen*
4. Grad (3 Plätze): *Wasser kontrollieren, Weissagung*
5. Grad (2 Plätze): *Ausspähung, Massen-Wunden heilen*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kuo-toa führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Zepter. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Blitzschaden.

Waffenloser Angriff. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Wuchtschaden.

Kuo-toa-Geissel

Mittelgroßer Humanoider (Kuo-toa), neutral böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 65 (10W8 + 20)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Religion +4, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Der Kuo-toa kann Luft und Wasser atmen.

Außerweltliche Wahrnehmung. Der Kuo-Toa kann die Anwesenheit aller Kreaturen innerhalb von 9 m um sich spüren, die unsichtbar oder auf der Ätherebene sind. Er kann genau ausfindig machen, wo sich die Kreaturen aufhalten, wenn sie sich bewegen.

Schlüpfrig. Der Kuo-toa hat einen Vorteil bei Attributs- und Rettungswürfen, um Haltegriffen zu entkommen.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Kuo-toa im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe, sowie auf Würfe mit Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen.

Zauberwirken. Der Kuo-toa ist ein Zauberwirker der 2. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Kuo-toa hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (willentlich): *Heilige Flamme, Thaumaturgie*
1. Grad (3 Plätze): *Schild des Glaubens, Verderben*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kuo-toa führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Zangenstab.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Zangenstab. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden. Wenn es sich um ein mittelgroßes oder kleineres Ziel handelt, wird es gepackt (SG zum Entkommen 14).

Bis der Haltegriff endet, kann der Kuo-toa den Zangenstab nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.





Lamia

Zerstörte Wüstenstädte und die Gruften vergessener Monarchen sind perfekte Behausungen für die bösartigen Lamias.

Diese dekadenten Monster nehmen das, was vergessen wurde und machen es zum Hauptsitz ihrer hedonistischen Herrschaft, wobei sie sich mit Speichelleckern umgeben. Lamias lassen verschiedene Aufgaben von Schakalweren übernehmen. Sie schicken sie durch die Wüste, um Sklaven oder Schätze von Karawanen, Lagern oder Dörfern zu erbeuten. Dabei werden sie beim Angriff von der Magie der Lamia verborgen.

Eine Lamia hat einen wunderschönen humanoiden Oberkörper, der mit einer mächtigen vierbeinigen, löwenartigen Gestalt verschmolzen ist. Ihre schrecklichen schwarzen Klauen zeigen ihre raubtierhafte Natur, so wie ihre Gier nach Folter und dem Fleisch von Humanoiden.

Tyrannen der Lust. Lamias verzieren ihre bröckelnden Zufluchten mit Pracht, die sie vorbeiziehenden Karawanen gestohlen haben, und sie nutzen Magie, um ihre Behausungen weiter zu schmücken und den Verfall mit Illusionen zu kaschieren. Die atemberaubenden Gärten, die verzierten Wohnräume und zahllosen Sklaven scheinen nicht mit ihrer Abgelegenheit und ihrem verfallenen Zustand vereinbar zu sein.

Mit ihrer Berauschenden Berührung schwächt die Lamia den Geist ihrer Feinde, sodass sie anfälliger für Verzauberungen und leichter zu ihren Sklaven werden. Diejenigen, die sie mit dem Zauber *Geas* unterworfen hat, werden in komplexen Wettkämpfen aufeinander gehetzt, die nur dem Amüsement der Lamia dienen.

Eitle Raubtiere. Lamias sind immer begierig, mehr Wohlstand und Sklaven zu erlangen. Sie nutzen einen Wassertümpel oder einen Spiegel zusammen mit dem Zauber *Ausspähung*, um ihre Domäne zu beobachten. Eine Lamia nutzt diese Macht, um Handelswege und nahe Siedlungen im Auge zu behalten, oder um Gegenstände und Kreaturen zu suchen, die sie haben möchte.

Lamias haben eine besondere Vorliebe dafür, Abenteurer mit reinem Herzen zu verführen und zum Bösen zu verleiten, da sie große Freude an der Zerstörung ihrer Tugend haben. Sie nutzen ihre Magie, um potentielle Opfer in ihre Behausung zu locken und setzen Illusionen und ihre Knechte ein, um arglose Feinde zu ergreifen. Lamias schätzen allerdings Schönheit und Stärke mehr als alles andere. Alle Gefangenen, die ihre Gunst verloren haben, werden der Hauptgang in einem grässlichen Festmahl, oder werden freigelassen, um in der Wüste zu sterben.

Solange sie Sklaven haben, die sie gegen ihre Feinde schicken können, kämpfen Lamias aus dem Hintergrund und bezaubern ihre Gegner, wenn sie können. Eine Lamia, die in den Nahkampf gedrängt wird, bleibt dort niemals lange. Sie zerfetzt das Fleisch ihres Gegners mit Klauen und Dolch, ehe sie sich schnell wieder in Sicherheit begibt.

Schergen von Graz'zt. Der Dämonenfürst Graz'zt erschafft Lamias aus seinen sterblichen Dienern. Er gewährt ihnen Unsterblichkeit im Austausch für monströse Macht und einen Eid der Gefolgschaft. Graz'zt beauftragt Lamias manchmal damit, Orte zu schützen, die ihm wichtig sind, doch Lamias in seinen Diensten können ihr Böses verbreiten, wie sie es als angemessen erachten.

Lamia

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 97 (13W20 + 26)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +4, Täuschen +7
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Lamia ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Sie kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Mächtiges Trugbild, Selbstverkleidung* (jegliche humanoide Gestalt)
3/Tag: *Ausspähung, Einflüsterung, Person bezaubern, Spiegelbilder*
1/Tag: *Geas*

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Lamia führt zwei Angriffe aus: einen mit ihren Klauen und einen mit ihrem Dolch oder ihrer Berauschenden Berührung.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W10 + 3) Hiebschaden.

Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Berauschende Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel wird auf magische Weise für 1 Stunde verflucht.

Bis der Fluch endet, hat das Ziel einen Nachteil auf Weisheitsrettungswürfe und alle Attributswürfe.



Landhai

Ein Landhai ist ein gewaltiges Raubtier, das jeden Landstrich terrorisiert, den es bewohnt. Diese Kreaturen leben nur, um zu fressen. Landhaie sind reizbar und gefräßig und fürchten keine andere Kreatur. Sie greifen an, ohne sich um Überzahl oder große Stärke des Gegners zu scheren.

Unterirdische Jäger. Landhaie verwenden ihre mächtigen Klauen, um sich bei der Jagd durch die Erde zu graben. Sie achten nicht auf Hindernisse und entwurzeln Bäume, verursachen Erdrutsche an losen Hängen und lassen Erdlöcher zurück. Wenn Vibrationen in der Erde und im Felsen einen Landhai auf Bewegung an der Oberfläche aufmerksam machen, schießt er an die Oberfläche und reißt die Kiefer im Angriff weit auf.

Wandernde Monster. Landhaie ziehen durch gemäßigte Landstriche und ernähren sich von allen Tieren und Humanoiden, auf die sie stoßen. Diese Kreaturen mögen das Fleisch von Zwergen und Elfen nicht, doch töten sie sie oft, ehe sie verstehen, worum es sich handelt. Ein Landhai liebt Halblingsfleisch mehr als alles andere, und ist richtig glücklich, wenn er mopsige Halblinge über ein offenes Feld hetzen kann.

Ein Landhai hat keine Behausung, sondern durchstreift ein Jagdgebiet, das bis zu 45 Kilometer Durchmesser haben kann. Seine einzige Anforderung für ein Revier ist, dass es Nahrung gibt, und wenn der Landhai alles in einer Region gefressen hat, dann zieht er weiter. Diese Kreaturen schießen sich oft auf Siedlungen von Humanoiden ein und terrorisieren sie, bis alle panischen Einwohner geflohen sind oder der Landhai erschlagen wurde.

Alle Kreaturen meiden Landhaie, da diese alles, was sich bewegt, als Nahrung betrachten – sogar andere Raubtiere und Landhaie. Landhaie kommen nur zusammen, um sich zu paaren, was in einem blutigen Akt voller Klauen und Zähne mündet, an dessen Ende das Männchen normalerweise getötet und verschlungen wird.

Arkane Schöpfungen. Einige Gelehrte glauben, dass der Landhai das Ergebnis der Experimente eines wahnsinnigen Magiers ist, der Schnappschildkröten und Gürteltiere kreuzen wollte und sie mit Dämonenblut erfüllte. Einige Male schien es, als seien Landhaie ausgerottet, aber nach Jahren ohne Sichtung tauchen die Kreaturen immer wieder auf. Weil ihre Jungen fast niemals gesehen werden, vermuten einige Gelehrte, dass Landhaie geheime Nistplätze haben, von denen aus die ausgewachsenen Monster in die Welt ziehen.

Landhai

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 94 (9W10 + 45)
Bewegungsrate 12 m, graben 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

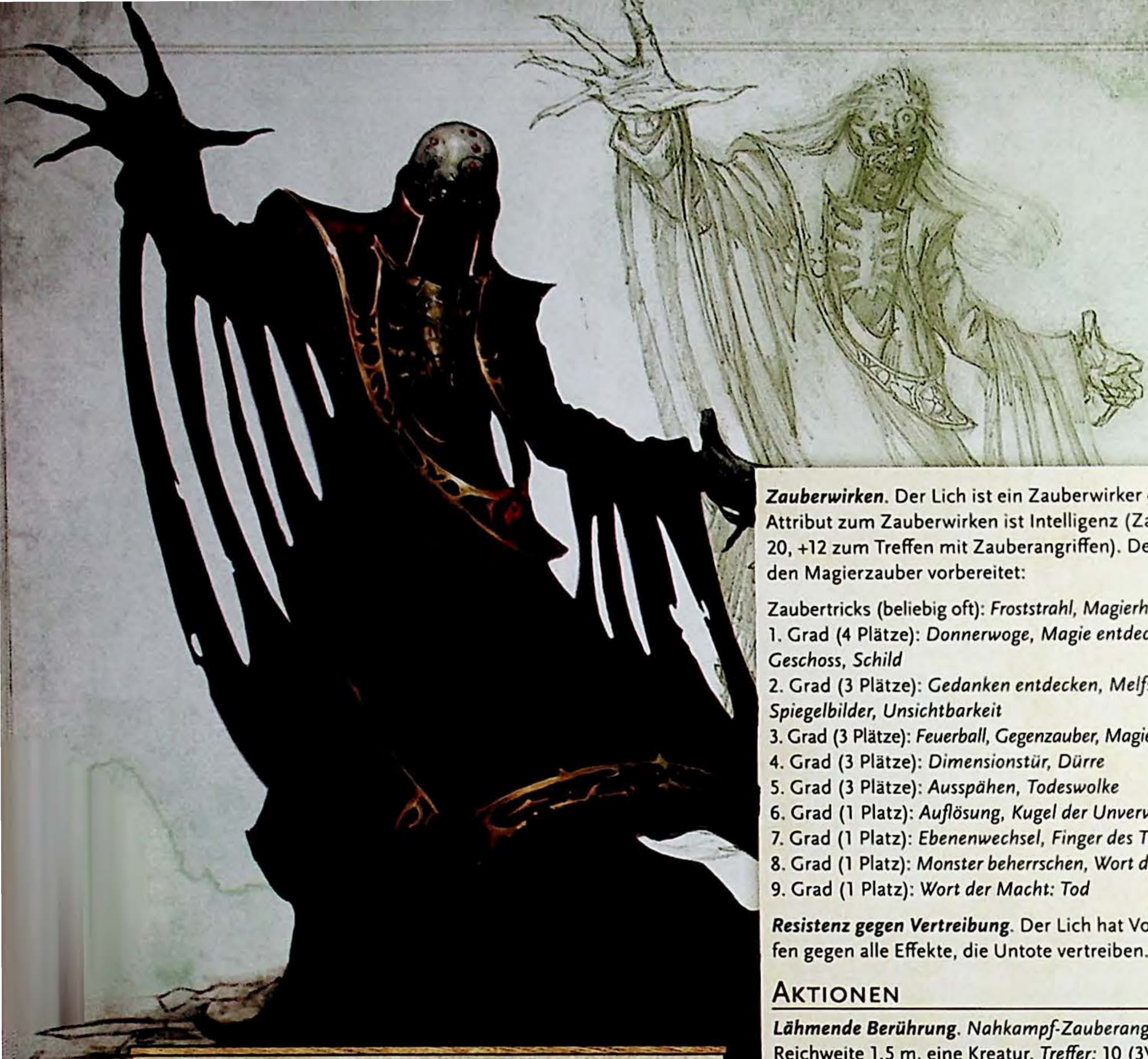
Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Sprung aus dem Stand. Der Weitsprung des Landhais reicht bis zu 9 m und sein Hochsprung bis zu 4,5 m, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W12 + 4) Stichschaden.

Tödlicher Sprung. Wenn der Landhai als Teil seiner Bewegung mindestens 4,5 m weit springt, dann kann er diese Aktion verwenden um in einem Bereich, der eine oder mehrere Kreaturen beinhaltet, auf den Füßen zu landen. Alle diese Kreaturen müssen einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 schaffen (das Ziel wählt aus), um nicht den Zustand liegend und 14 (3W6 + 4) Wuchtschaden plus 14 (3W6 + 4) Hiebschaden zu erleiden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur den halben Schaden, erleidet nicht den Zustand liegend und wird 1,5 m aus dem Bereich des Landhais in einen nicht besetzten Bereich ihrer Wahl geschoben. Wenn sich kein nicht besetzter Bereich in Reichweite befindet, dann bleibt die Kreatur im Feld des Landhais und erleidet den Zustand liegend.



Lich

Mittelgroßer Untoter, jede böse Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 135 (18W8 + 54)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe KON +10, INT +12, WEI +9
Fertigkeiten Arkane Kunde +18, Geschichte +12, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9
Schadensresistenzen Blitz, Kälte, Nekrotisch
Schadensimmunitäten Gift; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Waffen
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 19
Sprachen Gemeinsprache plus fünf andere Sprachen
Herausforderungsgrad 21 (33.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag): *Wenn der Lich einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich entscheiden, doch erfolgreich zu sein.*

Wiederbelebung. Wenn ein zerstörter Lich ein Seelengefäß hat, erhält er innerhalb von 1W10 Tagen einen neuen Körper, erhält alle Trefferpunkte zurück und wird wieder aktiv. Der neue Körper erscheint innerhalb von 1,5 m um das Seelengefäß.

Zauberwirken. Der Lich ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Lich hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Froststrahl, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken entdecken, Melfs Säurepfeil, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Gegenzauber, Magie bannen, Tote beleben*
4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Dürre*
5. Grad (3 Plätze): *Ausspähen, Todeswolke*
6. Grad (1 Platz): *Auflösung, Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Platz): *Ebenenwechsel, Finger des Todes*
8. Grad (1 Platz): *Monster beherrschen, Wort der Macht: Betäubung*
9. Grad (1 Platz): *Wort der Macht: Tod*

Resistenz gegen Vertreibung. Der Lich hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen alle Effekte, die Untote vertreiben.

Aktionen

Lähmende Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) Kälteschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Legendäre Aktionen

Der Lich kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Der Lich erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Zaubertrick. Der Lich wirkt einen Zaubertrick.

Lähmende Berührung (kostet 2 Aktionen). Der Lich nutzt seine Lähmende Berührung.

Furchterregender Blick (kostet 2 Aktionen). Der Lich blickt eine Kreatur innerhalb von 9 m an, die er sehen kann. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das verängstigte Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt für es endet, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen den Blick des Lichs immun.

Leben unterbrechen (kostet 3 Aktionen). Alle nicht untoten Kreaturen im Umkreis von 6 m um den Lich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 21 (6W6) nekrotischen Schaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Lich

Lichs sind die sterblichen Überreste großer Magier, die den Untod als Möglichkeit sehen, sich selbst zu bewahren. Sie mehren ihre Macht um jeden Preis und haben kein Interesse an den Angelegenheiten der Lebenden, wenn diese sich nicht mit den ihren überschneiden. Sie sind intrigant und wahnsinnig und gieren nach lange vergessenem Wissen und den schrecklichsten Geheimnissen. Weil der Schatten des Todes nicht über ihnen hängt, können sie Pläne machen, die Jahre, Jahrzehnte oder Jahrhunderte beanspruchen, bis sie Früchte tragen.

Ein Lich ist ein hagerer und skelettierter Humanoider mit verdorrtem Fleisch, das eng über die Knochen gespannt ist. Seine Augen sind vor langer Zeit vertrocknet, doch Punkte aus Licht brennen in seinen leeren Augenhöhlen. Er ist oft in die verschimmelten Überreste seiner Gewänder gehüllt und trägt Schmuck, den die Zeit stumpf gemacht hat.

Geheimnisse des Untodes. Kein Magier beschreitet den Pfad zur Existenz als Lich leichtfertig, und der Prozess, mit dem man zum Lich wird, ist ein wohlbehütetes Geheimnis. Magier, die Lichs werden wollen, müssen Pakte mit Unholden, bösen Göttern und anderen verderbten Wesenheiten schließen. Viele wenden sich an Orcus, den Dämonenprinzen des Untodes, dessen Macht zahllose Lichs erschaffen hat. Allerdings verlangen jene, die die Macht des Lichtums besitzen, immer Gefolgschaft und Dienste für dieses Wissen.

Ein Lich wird durch ein arkanes Ritual erschaffen, das die Seele des Magiers in einem Seelengefäß fängt. Dies bindet die Seele des Sterblichen an die sterbliche Welt und verhindert, dass sie nach dem Tode auf die Äußeren Ebenen reist. Ein Seelengefäß ist traditionell ein Amulett in der Gestalt einer kleinen Kiste, doch kann es die Gestalt eines jeden Gegenstandes mit einem Innenraum haben, in den in Silber arkane Sigillen des Benennens, des Bindens, der Unsterblichkeit und der dunklen Magie graviert sind.

Wenn sein Seelengefäß vorbereitet ist, trinkt der zukünftige Lich einen Trank der Transformation – ein ekelhaftes Gebräu aus Gift, das mit dem Blut einer denkenden Kreatur vermischt ist, deren Seele dem Seelengefäß geopfert werden soll. Der Magier fällt tot zu Boden und erhebt sich als Lich, während seine Seele in das Seelengefäß gezogen wird, wo sie für immer bleibt.

Seelenopfer. Ein Lich muss regelmäßig sein Seelengefäß mit Seelen nähren, um die Magie zu wahren, die seinen Körper und sein Bewusstsein erhält. Er tut dies mit dem Zauber *Einkerkerung*. Anstelle einer der normalen Optionen des Zaubers zu wählen, verwendet der Lich den Zauber, um den Körper und die Seele des Ziels im Seelengefäß zu fangen. Das Seelengefäß muss sich auf der gleichen Existenzebene wie der Lich befinden, damit der Zauber funktioniert. Das Seelengefäß eines Lichs kann nur eine Kreatur auf einmal aufnehmen, und ein *Magie bannen*, der als Zauber des 9. Grades auf das Seelengefäß gewirkt wird, befreit jede Kreatur, die darin gefangen ist. Eine Kreatur, die für 24 Stunden im Seelengefäß gefangen ist, wird verzehrt und vollkommen ausgelöscht. Nichts Geringeres als Göttliche Intervention kann sie dann wieder zum Leben erwecken.

Ein Lich, der es nicht schafft oder vergisst, seinen Körper mit geopferten Seelen zu nähren, beginnt physisch zu zerfallen und wird vielleicht schließlich ein Demilich.

Tod und Wiedergeburt. Wenn der Körper eines Lichs durch einen Unfall oder Angriff zerstört wird, verlassen der Wille und Verstand des Lichs ihn, sodass nur ein lebloser Leichnam zurückbleibt. Innerhalb weniger Tage formt sich ein neuer Körper neben dem Seelengefäß des Lichs. Er verdichtet sich aus leuchtendem Rauch, der aus dem Gefäß dringt. Weil die Zerstörung des Seelengefäßes die Möglichkeit des ewigen Todes bedeutet, bewahrt der Lich sein Seelengefäß an einem verborgenen, gut geschützten Ort auf. Das Seelengefäß eines Lichs zu zerstören, ist nicht einfach und erfordert oft ein besonderes Ritual, einen besonderen Gegenstand oder eine besondere Waffe. Jedes Seelengefäß ist einzigartig, und den Schlüssel zu seiner Zerstörung zu entdecken kann eine eigene Queste sein.

Einsame Existenz. Von Zeit zu Zeit könnte ein Lich von seiner geradlinigen Suche nach Macht abkommen und ein Interesse an der Welt, die ihn umgibt, entwickeln. Dies geschieht vor allem dann, wenn ein großes Ereignis ihn an das Leben erinnert, das er einst führte. Er lebt ansonsten zurückgezogen und hat nur mit den Kreaturen Umgang, deren Dienste ihm dabei helfen, seinen Hort zu sichern.

Wenige Lichs verwenden ihren früheren Namen. Vielmehr nehmen sie Titel wie Schwarze Hand oder Vergessener König an.

Sammler von Magie. Lichs sammeln Zauber und magische Gegenstände. Neben seinem Repertoire von Zaubern hat ein Lich Zugriff auf Tränke, Schriftrollen, Bibliotheken voller Zauberbücher, einen oder mehrere Zauberstäbe und vielleicht den einen oder anderen Zauberstecken. Er hat keine Hemmungen, diese Schätze zu nutzen, wenn sein Hort angegriffen wird.

Untote Natur. Ein Lich muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Der Hort eines Lichs

Ein Lich sucht oft das Zuhause heim, das er im Leben bewohnt hat, wie einen einsamen Turm, eine gespenstische Ruine oder eine Akademie der schwarzen Magie. Alternativ erschaffen einige Lichs geheime Gruften voller mächtiger Wächter und Fallen.

Alles im Versteck eines Lichs spiegelt seinen scharfen Verstand und seine bösartige Gerissenheit wider, auch die magischen und weltlichen Fallen, die ihn schützen. Untote, Konstrukte und gebundene Dämonen lauern in schattigen Nischen und greifen an, um jene zu zerstören, die es wagen, die Arbeit des Lichs zu stören.

Ein Lich, den man in seinem Hort antrifft, hat einen Herausforderungsgrad von 22 (41.000 EP).

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) kann der Lich eine Hortaktion ausführen, um einen der folgenden magischen Effekte zu verursachen. Er kann nicht den gleichen Effekt zweimal hintereinander verwenden:

- Der Lich würfelt einen W8 und erhält einen Zauberplatz des gewürfelten Grades oder darunter zurück. Wenn er keine verbrauchten Zauberplätze des erwürfelten Grades oder darunter hat, passiert nichts.
- Der Lich wählt eine Kreatur innerhalb von 9 Metern, die er sehen kann. Ein knisterndes Band aus negativer Energie verbindet den Lich mit dem Ziel. Wenn der Lich Schaden erleidet, muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet der Lich halben Schaden (abgerundet), und das Ziel erleidet den verbleibenden Schaden. Das Band hält bis Initiative 20 der nächsten Runde an, oder bis der Lich oder das Ziel sich nicht mehr im Hort befinden.
- Der Lich ruft die Geister von Kreaturen an, die in seinem Hort gestorben sind. Die Erscheinungen materialisieren sich und greifen eine Kreatur innerhalb von 18 Metern an, die der Lich sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 52 (15W6) Nekrotischen Schaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die Erscheinungen verschwinden dann.

Lykanthropen

Lykanthropie ist einer der ältesten und gefürchtetsten aller Flüche und kann selbst die zivilisiertesten Humanoiden in rasende Bestien verwandeln. In ihrer natürlichen humanoiden Gestalt scheint eine Kreatur, die mit Lykanthropie verflucht ist, ihr normales Selbst zu sein. Im Laufe der Zeit erlangen viele Lykanthropen allerdings Merkmale, die an ihre Tiergestalt erinnern. In dieser Tiergestalt scheint ein Lykanthrop eine mächtige Version eines normalen Tieres zu sein. Bei genauerer Betrachtung zeigen seine Augen ein schwaches Funkeln einer unnatürlichen Intelligenz und könnten im Dunkeln rot leuchten.

Böse Lykanthropen verstecken sich unter normalen Leuten und kommen bei Nacht heraus, um Terror und Blutvergießen zu verbreiten, besonders unter einem Vollmond. Gute Lykanthropen leben zurückgezogen und fühlen sich unter anderen zivilisierten Kreaturen wohl. Oft leben sie alleine in der Wildnis weit weg von Dörfern und Städten.

Der Fluch der Lykanthropie. Eine humanoide Kreatur kann den Fluch der Lykanthropie erleiden, wenn sie von einem Lykanthropen verwundet wird oder wenn eines oder beide Elternteile Lykanthropen sind. Der Zauber *Fluch brechen* kann einen angesteckten Lykanthropen von dem Fluch befreien, aber ein geborener Lykanthrop kann nur durch einen *Wunsch* von dem Fluch befreit werden.

Ein Lykanthrop kann entweder seinem Fluch widerstehen oder sich ihm hingeben. Wenn der Lykanthrop seinem Fluch widersteht, behält er in seiner humanoiden Gestalt seine normale Gesinnung und Persönlichkeit. Er lebt sein Leben so wie er es immer getan hat und vergräbt die tierhaften Instinkte, die in ihm wüten. Wenn aber der Vollmond aufgeht, wird der Fluch zu stark um ihm zu widerstehen, sodass sich die Person in ihre Tiergestalt verwandelt – oder in eine schreckliche Hybridgestalt, die tierische und menschliche Merkmale verbindet. Wenn der Mond abnimmt, kann er die Bestie wieder kontrollieren. Besonders wenn sich die verfluchte Kreatur ihres Zustandes bewusst ist, erinnert sie sich vielleicht nicht mehr an die Ereignisse während der Verwandlung, doch suchen diese Erinnerungen den Lykanthropen oft als blutrünstige Träume heim.

Einige Personen betrachten es als zwecklos, den Fluch zu bekämpfen und nehmen hin, was sie sind. Mit Zeit und Erfahrung lernen sie, ihre Fähigkeit des Gestaltwandelns zu meistern und können ihre Tiergestalt oder Hybridgestalt willentlich annehmen. Die meisten Lykanthropen, die sich ihrem tierhaften Wesen hingeben, verfallen in Blutlust und werden zu bösen, opportunistischen Kreaturen, die Jagd auf die Schwachen machen.

Werbär

Werbären sind mächtige Lykanthropen mit der Fähigkeit, ihr monströses Wesen einzudämmen und ihre gewalttätigen Impulse abzulehnen. In ihrer humanoiden Gestalt sind sie groß, muskulös und mit Körperhaar bedeckt, das der Farbe ihrer Bärengestalt entspricht. Ein Werbär ist von Natur aus ein Einzelgänger, da er fürchtet, was den unschuldigen Kreaturen passieren könnte, die in seiner Nähe sind, wenn sein tierhaftes Wesen von ihm Besitz ergreift.

Variante: Nichtmenschliche Lykanthropen

Die Spielwerte in diesem Abschnitt gehen davon aus, dass die Basiskreatur ein Mensch ist. Du kannst die Spielwerte natürlich auch verwenden, um nichtmenschliche Lykanthropen abzubilden. Du kannst etwas Vielseitigkeit hinzufügen, indem du nichtmenschliche Lykanthropen eines oder mehr ihrer humanoiden Volksmerkmale behalten lässt. Beispielsweise könnte ein elfischer Werwolf das Merkmal Feenblut haben.

Wenn sich ein Werbär verwandelt, wächst er zu enormer Größe heran und attackiert mit Waffen oder Klauen. Er kämpft mit der Wildheit eines Bären, doch selbst in seiner Tiergestalt achtet er darauf, nicht zu beißen, um seinen Fluch nicht weiterzugeben. Normalerweise gibt ein Werbär seine Lykanthropie nur an auserkorene Gefährten oder Lehrlinge weiter. Er verbringt dann die folgende Zeit damit, dem neuen Lykanthropen zu helfen, den Fluch zu akzeptieren und zu kontrollieren.

Werbären sind einzelgängerische Kreaturen, die ihr Revier beschützen. Sie bewachen Pflanzen und Tiere gleichermaßen vor dem Eindringen von Humanoiden oder Monstern. Auch wenn die meisten Werbären eine gute Gesinnung haben, sind einige doch genauso böse wie andere Lykanthropen.

Wereber

Wereber sind übellaunige und vulgäre Rohlinge. Als Humanoide sind sie stämmig und muskulös, mit kurzem, steifen Haar. In ihrer humanoiden und Hybrid-Gestalt nutzen sie schwere Waffen, während sie in ihrer Hybrid- und Tiergestalt einen vernichtenden Hauerangriff erhalten, durch den sie ihren Fluch verbreiten. Ein Wereber infiziert wahllos andere Kreaturen und ergötzt sich an dem Umstand, dass das Opfer umso wilder und tierhafter wird, je mehr es versucht, dem Fluch zu widerstehen.

Wereber leben in kleinen Familiengruppen in abgelegenen Waldgebieten. Sie bauen wackelige Hütten oder hausen in Höhlen. Sie misstrauen Fremden, verbünden sich aber manchmal mit Orks.

Werratte

Werratten sind gerissene Lykanthropen mit durchtriebenen, habgierigen Persönlichkeiten. Sie sind in ihrer humanoiden Form drahtig und nervös und haben dünne Haare und huschende Augen. In ihrer humanoiden Gestalt und Hybridgestalt ziehen Werratten den Kampf mit leichten Waffen vor, und sie verwenden Überfalltaktiken anstatt im Rudel zu kämpfen. Auch wenn eine Werratte in ihrer Rattengestalt böse zubeißen kann, zieht sie diese Gestalt für heimliche Infiltration und Flucht vor und nicht für den Kampf.

Ein Werratten-Klan verhält sich weitgehend wie eine Diebesgilde, wobei die Werratten ihren Fluch nur an Kreaturen weitergeben, die sie in den Klan aufnehmen wollen. Werratten, die unabsichtlich verflucht werden oder sich von der Kontrolle des Klans lösen werden schnell gejagt und getötet.

Werratten-Klans findet man überall in städtischen Zivilisationen, wobei sie oft in Kellern und Katakomben leben. Diese Kreaturen sind in der Kanalisation unter großen Städten weitverbreitet. Dabei betrachten sie die unterirdischen Bereiche als ihr Jagdgebiet. Ratten und Riesenratten leben oft zusammen mit Werratten.

Wertiger

Wertiger sind wilde Jäger und Krieger mit einem hochmütigen und peniblen Wesen. Sie sind in ihrer humanoiden Gestalt anmutig und geschmeidig muskulös, überdurchschnittlich groß und makellos gepflegt. Wertiger wachsen in ihrer Tier- und Hybridgestalt zu enormer Größe heran, doch kämpfen sie in ihrer kultivierteren humanoiden Gestalt, wenn sie können.

Sie mögen es nicht, ihren Fluch weiterzugeben, da jeder neue Wertiger Konkurrenz um Revier und Beute bedeutet. Wertiger leben in Dschungeln am Rande der menschlichen Zivilisation und reisen in isolierte Siedlungen, um Handel zu treiben oder zu feiern. Sie leben und jagen allein oder in kleinen Familiengruppen.

Werwolf

Ein Werwolf ist ein wildes Raubtier. In seiner humanoiden Gestalt hat ein Werwolf geschärfte Sinne, ein hitziges Temperament und eine Tendenz, rohes Fleisch zu essen. Seine Wolfsgestalt ist ein furchterregendes Raubtier, doch seine Hybridgestalt ist weitaus erschreckender – ein pelziger und muskulöser humanoider Körper, gekrönt von einem gierigen Wolfskopf. Ein Werwolf kann in seiner Hybridgestalt Waffen führen, doch zieht er es vor, seine Feinde mit seinen mächtigen Klauen und Kiefern zu zerfetzen.

Die meisten Werwölfe flüchten aus zivilisierten Gegenden, kurz nachdem sie infiziert wurden. Diejenigen, die den Fluch ablehnen, fürchten, was passieren wird, wenn sie unter Freunden und Familienangehörigen bleiben. Diejenigen, die sich dem Fluch hingeben, fürchten die Entdeckung und die Konsequenzen ihrer mörderischen Taten. In der Wildnis bilden Werwölfe Rudel, die auch Wölfe und Schreckenswölfe umfassen.

Spielercharaktere als Lykanthropen

Ein Charakter, der ein Lykanthrop wird, behält seine Spielwerte, mit den unten beschriebenen Ausnahmen, abhängig von der Art des Lykanthropen. Der Charakter erhält die Bewegungsrate des Lykanthropen in seinen nicht-humanoiden Gestalten, sowie seine Schadensimmunitäten, Merkmale und Aktionen, die keine Ausrüstung umfassen. Der Charakter ist geübt mit den natürlichen Angriffen des Lykanthropen, wie Biss oder Klaue, die Schaden entsprechend der Spielwerte des Lykanthropen verursachen. Der Charakter kann in der Tiergestalt nicht sprechen. Ein Humanoider, der von einem Angriff getroffen wird, der den Fluch der Lykanthropie trägt, muss einen Konstitutionsrettungswurf ablegen (SG 8 + Übungsbonus des Lykanthropen + Konstitutionsmodifikator des Lykanthropen), um den Fluch zu vermeiden. Wenn sich der Charakter dem Fluch hingibt, wird seine Gesinnung die, die für den Lykanthropen angegeben ist. Der SL kann entscheiden, dass er wegen des Gesinnungswechsels die Kontrolle über den Charakter übernimmt, bis der Fluch der Lykanthropie geheilt wird.

Die folgenden Informationen gelten für spezifische Lykanthropen.

Werbär. Der Charakter erhält Stärke 19, wenn sein Wert nicht bereits höher ist, sowie einen Bonus von +1 RK in der Bären- oder Hybridgestalt (durch natürliche Rüstung). Angriffs- und Schadenswürfe für die natürlichen Waffen basieren auf Stärke.

Wereber. Der Charakter erhält Stärke 17, wenn sein Wert nicht bereits höher ist, sowie einen Bonus von +1 RK in der Eber- oder Hybridgestalt (durch natürliche Rüstung). Angriffs- und Schadenswürfe für die Hauer basieren auf Stärke. Für das Sturmangriff-Merkmal ist der SG 8 + Übungsbonus des Charakters + sein Stärkemodifikator.

Werratte. Der Charakter erhält Geschicklichkeit 15, wenn sein Wert nicht bereits höher ist. Angriffs- und Schadenswürfe für den Biss basieren auf Stärke oder Geschicklichkeit, je nachdem, was höher ist.

Wertiger. Der Charakter erhält Stärke 17, wenn sein Wert nicht bereits höher ist. Angriffs- und Schadenswürfe für die natürlichen Waffen basieren auf Stärke. Für das Anspringen-Merkmal ist der SG 8 + Übungsbonus des Charakters + sein Stärkemodifikator.

Werwolf. Der Charakter erhält Stärke 15, wenn sein Wert nicht bereits höher ist, sowie einen Bonus von +1 RK in der Wolf- oder Hybridgestalt (durch natürliche Rüstung). Angriffs- und Schadenswürfe für die natürlichen Waffen basieren auf Stärke.



Werbär

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), neutral gut

Rüstungsklasse 10 in humanoider Gestalt, 11 (natürliche Rüstung) in Bären- und Hybridgestalt
Trefferpunkte 135 (18W8 + 54)
Bewegungsrate 9 m (12 m, klettern 9 m in Bären- oder Hybridgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind
Sinne Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache (kann in der Bärengestalt nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Gestaltwandler. Der Werbär kann seine Aktion verwenden, um sich in eine große Hybridgestalt aus Bär und Humanoiden oder einen großen Bären zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von seiner Größe und RK sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfer Geruchssinn. Der Werbär erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. In der Bärengestalt führt der Werbär zwei Klauenangriffe durch. In seiner humanoiden Gestalt führt er zwei Zweihandaxt-Angriffe durch. In seiner Hybridgestalt kann er wie ein Bär oder Humanoider angreifen.

Biss (nur Bären- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht mit Werbären-Lykantropie verflucht zu werden.

Klauen (nur Bären- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Zweihandaxt (nur humanoide oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12 + 4) Hiebschaden.



Wereber

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 10 in humanoider Gestalt, 11 (natürliche Rüstung) in Eber- und Hybridgestalt
Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)
Bewegungsrate 9 m (12 m in Ebergestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache (kann in der Ebergestalt nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Der Wereber kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Eber und Humanoiden oder einen Eber zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der RK sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Sturmangriff (nur Eber- oder Hybridgestalt). Wenn sich der Eber mindestens 4,5 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Hauer-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Unnachgiebig (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Wenn der Wereber 14 Schadenspunkte oder weniger erleidet, die ihn auf 0 Trefferpunkte bringen würden, fällt er stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt). Der Wereber führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer mit seinen Hauern durchgeführt werden darf.

Kriegshammer (nur humanoide oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

Hauer (nur Eber- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit Wereber-Lykantropie verflucht zu werden.



Werratte

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind
Sinne Dunkelsicht 18 m (nur Rattengestalt), passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache (kann in der Rattengestalt nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler. Die Werratte kann ihre Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Ratte und Humanoiden oder eine Riesenratte zu verwandeln, oder wieder ihre wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der Größe sind ihre Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Scharfer Geruchssinn. Die Werratte erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt). Die Werratte führt zwei Angriffe aus, von denen nur einer ein Biss sein darf.

Biss (nur Ratten- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht mit Werratten-Lykantropie verflucht zu werden.

Kurzschwert (nur humanoide oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust (nur humanoide oder Hybridgestalt). *Fernkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



Wertiger

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 120 (16W8 + 48)
Bewegungsrate 9 m (12 m in Tigergestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind
Sinne Dunkelsicht 15 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache (kann in der Tigergestalt nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Gestaltwandler. Der Wertiger kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Tiger und Humanoiden oder einen Tiger zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Wertiger erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Springen (nur Tiger- oder Hybridgestalt). Wenn sich der Wertiger mindestens 4,5 m in gerader Linie auf eine Kreatur zu bewegt und sie dann im gleichen Zug mit einem Klauen-Angriff trifft, dann muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Wertiger einen Biss-Angriff gegen das Ziel als Bonusaktion ausführen.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt). In seiner humanoiden Gestalt führt der Wertiger zwei Krummsäbel-Angriffe oder zwei Langbogen-Angriffe durch. In seiner Hybridgestalt kann er angreifen wie ein Humanoider oder zwei Klauen-Angriffe durchführen.

Biss (nur Tiger- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht mit Wertiger-Lykantropie verflucht zu werden.

Klaue (nur Tiger- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

Krummsäbel (nur humanoide oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Langbogen (nur humanoide oder Hybridgestalt). *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.



Werwolf

Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 in humanoider Gestalt, 12 (natürliche Rüstung) in Wolfs- und Hybridgestalt
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m (12 m in Wolfsgestalt)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache (kann in der Wolfsgestalt nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler. Der Werwolf kann seine Aktion verwenden, um sich in eine Hybridgestalt aus Wolf und Humanoiden oder einen Wolf zu verwandeln oder wieder seine wahre, humanoide Gestalt anzunehmen. Abgesehen von der RK sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Werwolf erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur humanoide oder Hybridgestalt). Der Werwolf führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder seinem Speer.

Biss (nur Wolf- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit Werwolf-Lykantropie verflucht zu werden.

Klauen (nur Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden.

Speer (nur humanoide Gestalt). *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, oder 6 (1W8 + 2) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



Magmin

Der grinsende, spitzbübische Magmin ähnelt einem untersetzten Humanoiden, der aus einer schwarzen Magmahülle geformt wurde. Selbst wenn er nicht brennt und Hitze ausstrahlt wie ein Freudenfeuer, brechen kleine Flammenzungen aus seiner porösen Haut hervor.

Beschworene Pyromanen. Magmins sind freie Elementargeister, die durch Magie in eine physische Gestalt gebunden sind, und sie erscheinen nur dann auf der Materiellen Ebene, wenn sie beschworen werden. Sie sehen brennbare Gegenstände als Zunder für einen großen Brand, und nur die magische Kontrolle ihres Beschwörers verhindert, dass sie alles, was sie berühren, in Brand stecken. Ihre Neigung zu Feuer und Verwüstung macht sie perfekt dafür geeignet, Chaos und Zerstörung zu verbreiten. Eine Meute von Magmins, die in einer Burg beschworen wird, kann das Bauwerk innerhalb von Minuten in eine brennende Hülle verwandeln.

Feurige Zerstörung. Auch wenn die Flamme eines Magmins mächtig ist, verhindert seine harte Magmahaut, dass er alles, was mit ihm in Kontakt kommt, sofort entzündet. Allerdings sind Magmins, wie die Feuer in ihrem Inneren, launenhaft und unvorhersehbar. Außerdem sind sie sich als einfache elementare Geschöpfe des Schadens, den ihr Element Kreaturen auf der Materiellen Ebene zufügen kann, gar nicht bewusst.

Wenn sie die Gelegenheit haben, während sie ihrem Meister dienen, suchen Magmins Regionen großer Hitze auf, wie Waldbrände oder das blubbernde Magma eines aktiven Vulkans. In andere Situationen entfesselt der Magmin zwanghaft Feuer von seinen Fingerspitzen und erfreut sich daran, Gegenstände in Brand zu stecken.

Magmin

Kleiner Elementar, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 9 (2W6 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Waffen
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Dunkelsicht 10 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Ignal
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Todesexplosion. Wenn der Magmin stirbt, explodiert er in einer Woge aus Feuer und Magma. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Brennbare Gegenstände in dem Bereich, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, gehen in Flammen auf.

Brennende Erleuchtung. Als Bonusaktion kann sich der Magmin in Brand stecken oder seine Flammen löschen. Solange er brennt, gibt der Magmin in einem Radius von 3 m helles Licht und in einem Radius von weiteren 3 m dämmriges Licht ab.

Aktionen

Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, gerät es in Brand. Bis eine Kreatur eine Aktion verwendet, um das Feuer zu löschen, erleidet das Ziel am Ende eines jeden seiner Züge 3 (1W6) Feuerschaden.



„Mantikore lieben den Geschmack von menschlichem Fleisch. Deshalb reise ich durch die Berge immer mit menschlichen Wächtern."

—Marthok Uldarr, zwergischer Kupferhändler

Mantikor

Der Mantikor ist in jeder Bedeutung des Wortes ein Monster. Er hat einen vage humanoiden Kopf, den Körper eines Löwen und die Schwingen eines Drachen. Eine gesträubte Mähne läuft den Rücken der Kreatur entlang, und ihr langer Schwanz endet in einem Knäuel aus tödlichen Stacheln, die Beute auf eindrucksvolle Entfernung durchbohren kann.

Böse Raubtiere. Mantikore sind brutale Killer, die mit großer Reichweite Beute jagen. Sie arbeiten zusammen, um besonders große oder gefährliche Kreaturen zur Strecke zu bringen und teilen die Beute, wenn sie sie getötet haben. Ein Mantikor beginnt seinen Angriff mit einer Salve von Schwanzstacheln, dann landet er und verwendet seine Klauen und seinen Biss. Wenn er draußen und in Unterzahl kämpft, bleibt er mit seinen Schwingen in der Luft und greift auf Entfernung an, bis seine Stacheln verbraucht sind.

Mantikore sind nicht besonders intelligent, doch sehr bösartig, und sie können sprechen. Im Kampf erniedrigt er seine Beute, indem er ihr anbietet, sie schnell zu töten, wenn sie um ihr Leben bettelt. Wenn der Mantikor einen Vorteil darin sieht, das Leben einer Kreatur zu verschonen, dann tut er es, und verlangt einen Tribut oder ein Opfer, das dem verlorenen Essen entspricht.

Monströse Beziehungen. Mantikore dienen bösen Meistern, die sie gut behandeln und mit regelmäßiger Beute versorgen. Ein Mantikor könnte Luftunterstützung für eine Orkhorde oder eine Hobgoblinarmee liefern. Ein anderer könnte als Jagdgefährte für einen Hügelriesen-Häuptling dienen oder den Eingang zur Behausung einer Lamia bewachen.

Die größten Revierrivalen eines Mantikors sind unter anderem Chimären, Greifen, Perytons und Wyverns. Mantikore jagen als Rudel und haben oft den Vorteil der Überzahl. Zusätzlich zu diesen Kreaturen fürchten Mantikore Drachen und gehen ihnen aus dem Weg.

Mantikor

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W10 + 24)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Sinne Dunkelsicht 11 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Schwanzstachel-Wachstum. Der Mantikor hat 24 Schwanzstacheln. Verbrauchte Stacheln wachsen nach, wenn der Mantikor eine lange Rast abschließt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Mantikor führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder drei mit seinen Schwanzstacheln.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Schwanzstacheln. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 30/60 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.



Mantler

Mantler tragen ihren Namen, weil sie an dunkle Lederumhänge erinnern. Diese heimlichen Raubtiere lauern in abgelegenen Kerkern und Höhlen und warten darauf, einsame oder verwundete Beute zu töten, die durch die Dunkelheit stolpert.

Getarnte Lauerer. Wie der Körper eines Rochens besteht ein Mantler aus Knorpeln und Muskeln. Mit ausgeklapptem Schwanz und Flossen fliegt er durch die Dunkelheit und lauert in den Schatten einer Kaverne, so, wie ein Rochen durch das Wasser gleitet und sich auf dem Meeresboden verbirgt.

Parallele Reihen runder, schwarzer Augenflecken laufen entlang seines Rückens und sehen wie Knöpfe aus. Die elfenbeinfarbigen Klauen an der Kapuze erinnern an eine Schließe aus Knochen.

Wenn sich ein Mantler entfaltet und angreift, zeigt er seine Unterseite und zeigt, was er wirklich ist. Rote Augen leuchten über Reihen scharfer Zähne und der lange pendelartige Schwanz peitscht hinter seinem Leib.

Opportunistische Raubtiere. Wenn ein Mantler auf der Jagd ist, gleitet er in sicherer Entfernung hinter Abenteurergruppen oder anderen Kreaturen her, die sich durch das Unterreich bewegen. Er folgt Gruppen von Humanoiden, um nach einem Kampf über die Verwundeten herzufallen, oder er verfolgt Herden von Tieren aus dem Unterreich, um kranke, schwache oder abgehängte Exemplare anzugreifen.

Mantler schlagen schnell zu und verzehren ihre Beute so schnell wie möglich, wobei sie ihre Opfer umhüllen und verschlingen. Solange ein Mantler frisst, nutzt er seinen schnellen, peitschenartigen Schwanz zur Verteidigung, doch setzt er sich nur selten gegen gefährliche Feinde oder Gruppen von Kreaturen zur Wehr. Als zusätzliche Verteidigung können Mantler illusionäre Duplikate von sich selbst erschaffen.

Schauriges Stöhnen. Die Gedanken von Mantlern sind für andere Lebensformen fremdartig, und sie kommunizieren miteinander durch ein Ultraschallstöhnen, das für die meisten Kreaturen unhörbar ist. Bei höherer Intensität wird dieses schaurige Stöhnen hörbar, was in Kreaturen, die es hören, zu einem Gefühl von Unheil und Grauen führt.

Mantler-Konklaven. Mantler ziehen die Isolation vor, aber manchmal kommen sie mit anderen Mantlern zusammen, um sich besser schützen zu können oder Informationen über neue Gefahren, gute Jagdgebiete oder Entwicklungen, die ihren Wohnraum beeinflussen können, auszutauschen. Wenn diese Zusammenkunft abgeschlossen ist, trennen sich die Mantler wieder voneinander.

Mantler

Große Aberration, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 78 (12W10 + 12)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Sinne Dunkelsicht 11 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Tiefensprache, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Schadensübertragung. Solange der Mantler an eine Kreatur geheftet ist, erleidet er selbst nur die Hälfte des Schadens, der ihm zugefügt wird (abgerundet), und die Kreatur erleidet die andere Hälfte.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Mantler bewegungslos bleibt, ohne seine Unterseite zu zeigen, ist er nicht von einem dunklen Lederumhang zu unterscheiden.

Lichtempfindlich. Solange sich der Mantler im hellen Licht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Mantler führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanz.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden, und wenn das Ziel groß oder kleiner ist, dann heftet sich der Mantler an es. Wenn der Mantler Vorteil gegen das Ziel hat, heftet er sich an den Kopf des Opfers. Das Ziel ist dann blind und kann nicht atmen, solange der Mantler sich an ihm festhält. Solange der Mantler an das Ziel geheftet ist, kann er diesen Angriff nur gegen das Ziel durchführen und hat einen Vorteil beim Angriffswurf. Der Mantler kann sich lösen, indem er 1,5 m seiner Bewegung verwendet. Eine Kreatur, auch das Ziel, kann seine Aktion verwenden, um den Mantler zu lösen, indem es einen Wurf auf Stärke gegen SG 16 ablegt.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

Stöhnen. Alle Kreaturen im Umkreis von 18 m um den Mantler, die sein Stöhnen hören können und keine Aberrationen sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Mantlers verängstigt zu werden. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur erfolgreich ist, dann ist diese Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen das Stöhnen des Mantlers immun.

Trugbilder (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Der Mantler erschafft auf magische Weise drei illusorische Duplikate seiner selbst, wenn er sich nicht in hellem Licht aufhält. Die Duplikate bewegen sich mit ihm und ahmen seine Aktionen nach. Dabei wechseln sie die Position, sodass es unmöglich ist, festzustellen, welcher Mantler der echte ist. Wenn sich der Mantler in einem Bereich mit hellem Licht aufhält, verschwinden die Duplikate.

Wenn eine Kreatur den Mantler zum Ziel eines Angriffs oder schädigenden Zaubers macht, solange noch ein Duplikat existiert, würfelt die Kreatur zufällig, um zu bestimmen, ob sie den Mantler oder eines der Duplikate erwischt. Eine Kreatur ist nicht von diesem magischen Effekt betroffen, wenn sie nicht sehen kann oder andere Sinne als ihre Sicht nutzt.

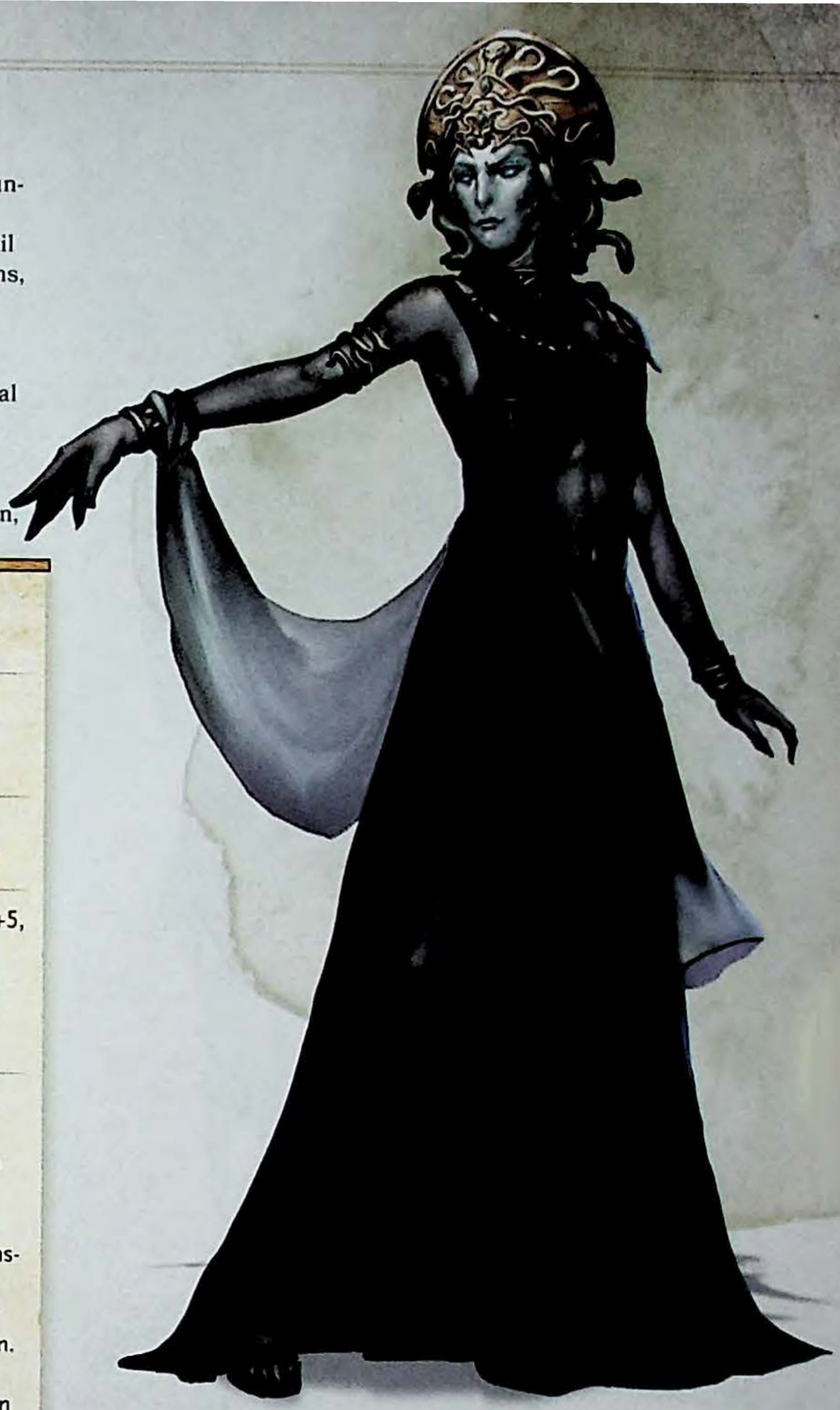
Ein Duplikat hat die RK des Mantlers und nutzt seine Rettungswürfe. Wenn ein Angriff das Duplikat trifft oder es einen Rettungswurf gegen einen Effekt, der Schaden verursacht, nicht schafft, dann verschwindet das Duplikat.

Medusa

Medusen mit ihren Schlangenhaaren sind so tödlich wie wunderschön. Sie leiden unter einem unsterblichen Fluch, den ihnen ihre Eitelkeit eingebracht hat. Sie lauern im stillen Exil zwischen den eingestürzten Ruinen ihres ehemaligen Lebens, umgeben von den versteinerten Überresten ehemaliger Bewunderer und Möchtegern-Helden.

Unsterbliche Pracht. Männer und Frauen, die ewige Jugend, Schönheit und Anbetung begehrten, beten manchmal zu bösen Göttern, flehen Drachen um uralte Magie an oder suchen mächtige Erzmagi auf, die ihre Wünsche erfüllen könnten. Andere bringen Dämonenfürsten oder Erzteufeln Opfer dar, alles im Austausch für diese Gabe, ohne zu wissen, welcher Fluch damit einhergeht. Diejenigen, die diese Pakte eingehen, erlangen körperliche Schönheit, erneuerte Jugend, Unsterblichkeit und die Bewunderung all jener, die sie erblicken. So erhalten sie den Einfluss und die Macht, nach denen sie sich so sehnen. Nachdem sie allerdings Jahre wie Halbgötter unter den Sterblichen gelebt haben, wird der Preis für ihre Eitelkeit und ihren Hochmut fällig, und sie werden für immer in Medusen verwandelt. Die Haare der Medusa verwandeln sich in ein Nest giftiger Schlangen, und alle, die die Medusa erblicken, werden versteinert und in steinerne Mahnmale ihrer Verderbtheit verwandelt.

Behausungen von Medusen. Medusen leben für immer in Abgeschiedenheit, durch ihre monströse Gestalt und ihre Launen entfremdet von der Welt, die sie umgibt. Ihre Häuser verfallen immer mehr, bis sie wenig mehr sind als düstere Ruinen, die von Dornen und Schlingpflanzen bedeckt sind, voll von Hindernissen und Verstecken. Närrische Plünderer und Abenteurer, die eintreten, sind sich der Präsenz der Medusa oft nicht bewusst, bis die Kreatur schon unter ihnen ist. Eine Medusa kann auch zum Opfer ihres eigenen Fluchs werden. Wenn sie eitel in ihr Spiegelbild blicken, werden sie so wie jeder Sterbliche in Stein verwandelt. Als Folge zerstört oder entfernt eine Medusa alle Spiegel und spiegelnden Oberflächen aus ihrer Behausung.



Medusa

Mittelgroße Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 14 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Versteinernder Blick. Wenn eine Kreatur, die die Augen der Medusa sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um sie beginnt, kann die Medusa sie zwingen, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 abzulegen, vorausgesetzt die Medusa ist nicht kampfunfähig und kann die Kreatur sehen. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird die Kreatur augenblicklich versteinert. Ansonsten beginnt eine Kreatur, die den Rettungswurf nicht schafft, sich in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Die festgesetzte Kreatur muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zuges wiederholen. Bei einem Fehlschlag wird sie versteinert, bei einem Erfolg beendet sie den Effekt. Diese Versteinerung hält an, bis die Kreatur durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder andere Magie befreit wird.

Wenn eine Kreatur nicht überrascht ist, kann sie die Augen abwenden, um den Rettungswurf zu Beginn ihres Zuges zu vermeiden. Wenn die Kreatur dies tut, kann sie die Medusa bis zum Beginn ihres nächsten Zuges nicht sehen. Dann kann sie den Blick wieder abwenden. Wenn die Kreatur in der Zwischenzeit die Medusa anblickt, muss sie sofort den Rettungswurf ablegen.

Wenn die Medusa ihr Spiegelbild auf einer polierten Oberfläche innerhalb von 9 m und in einem Bereich hellen Lichts sieht, erleidet sie aufgrund ihres Fluchs die Auswirkungen ihres Blicks.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Medusa führt entweder drei Nahkampfangriffe durch — einen mit ihren Schlangenhaaren und zwei mit ihrem Kurzschwert — oder zwei Fernkampfangriffe mit ihrem Langbogen.

Schlangenhaare. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.



Meervolk

Meervolk sind aquatische Humanoide mit dem Oberkörper eines Menschen und dem Unterleib eines Fischs. Sie schmücken ihre Schuppen und Haut mit Dekorationen aus Muscheln.

Stämme und Königreiche des Meervolks erstrecken sich über die ganze Welt, und ihre Völker sind so variantenreich, was Farben, Kultur und Einstellungen angeht, wie Menschenvölker an der Oberfläche. Landbewohner und Meervolk treffen sich normalerweise nur selten und zufällig, doch romantische Seeleute erzählen Geschichten über Romanzen mit diesen Kreaturen an den Untiefen weit entfernter Inseln.

Das Meervolk verfügt nicht über die Materialien und die praktischen Möglichkeiten, Waffen unter den Wellen zu schmieden, Bücher zu schreiben und Wissen aufzubewahren, oder Steine zu formen, um Gebäude und Städte zu errichten. Als Folge leben die meisten in kleinen Stämmen von Sammlern und Jägern, die allesamt einzigartige Werte und Ansichten haben.

Nur gelegentlich kommt es vor, dass sich das Meervolk unter der Herrschaft eines einzelnen Anführers vereint. Dies tun sie, um sich einer gemeinsamen Bedrohung zu stellen oder eine Eroberung durchzuführen. Solche Vereinigungen können der Anfang eines Unterwasserkönigreichs sein, mit Dynastien, die Hunderte von Jahren bestehen.

Meervolk-Siedlungen. Das Meervolk baut seine Siedlungen in gewaltigen Kavernen unter Wasser, in Irrgärten aus Korallen, den Ruinen versunkener Städte oder in Bauwerken, die sie aus dem felsigen Meeresboden schlagen. Sie leben in Wasser, das flach genug ist, dass das Verstreichen von Zeit durch das Leuchten und Schwinden des Sonnenlichts durchs Wasser wahrgenommen werden kann. In den Riffen und Gräben in der Nähe ihrer Siedlungen erntet das Meervolk Korallen und bestellt den Meeresboden, und sie hüten Fischschwärme, so wie Bauern an Land sich um ihre Schafe sorgen. Nur selten dringen Mitglieder des Meervolks in die dunkelsten Tiefen des Meeres vor. In solcher Tiefe und in ihren Unterwasserkavernen verlässt sich das Meervolk auf leuchtende Tiere und Pflanzen, um ihre Umgebung zu erhellen. Ein Beispiel sind leuchtende Quallen, deren langsame, pulsierende Bewegungen den Siedlungen des Meervolks eine unweltliche Ästhetik verleihen.

Das Meervolk verteidigt seine Gemeinden mit Speeren, die aus den Materialien bestehen, die sie in Schiffswracks, an Stränden und von toten Unterwasserkreaturen erbeuten können.

Meervolk

Mittelgroßer Humanoider (Meervolk), neutral

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aqual, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Amphibisch. Das Meervolk kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden, oder 4 (1W8) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Mephits

Mephits sind verspielte, koboldartige Kreaturen, die auf den Elementarebenen heimisch sind. Es gibt sechs Varianten, die jeweils eine Mischung aus zwei Elementen verkörpern.

Mephits sind alterslose Trickser, die sich auf den Elementarebenen und im Elementaren Chaos in großer Zahl versammeln. Sie gelangen auch manchmal auf die Materielle Ebene, wo sie bevorzugt an Orten hausen, an denen ihre Grundelemente reichlich vorhanden sind. Beispielsweise besteht ein Magma-Mephit aus Erde und Feuer, und er zieht eine Behausung in einem Vulkan vor, während ein Eis-Mephit, der aus Luft und Wasser besteht, eisige Orte schätzt.

Elementare Natur. Ein Mephit muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Dampf-Mephit

Dampf-Mephits bestehen aus Feuer und Wasser und lassen Fährten aus heißem Wasser zurück, wo immer sie gehen. Fahnen aus Dampf steigen von ihnen auf. Sie sind rechthaberisch und überempfindlich und die selbsternannten Anführer aller Mephits.

Eis-Mephit

Eis-Mephits bestehen aus kalter Luft und Wasser. Sie sind distanziert und kalt und übertreffen alle anderen Mephits in mitleidloser Grausamkeit.



Dampf-Mephit

Eis-Mephit

Dampf-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 21 (6W6)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Aqual, Ignal
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Wolke aus Dampf. Alle Kreaturen innerhalb von 1,5 m um dem Mephit müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 4 (1W8) Feuerschaden zu erleiden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Der Mephit kann von Natur aus den Zauber *Verschwimmen* wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für ihn Charisma.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 2 (1W4) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Dampfodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet kochenden Dampf in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 4 (1W8) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Eis-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 21 (6W6)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2
Schadensempfindlichkeiten Wucht, Feuer
Schadensimmunitäten Gift, Kälte
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aqual, Aural
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus gezacktem Eis. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 4 (1W8) Hiebschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Mephit bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer normalen Eisscherbe zu unterscheiden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Der Mephit kann von Natur aus den Zauber *Nebelwolke* wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für ihn Charisma.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Frostodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet einen Kegel von 4,5 m aus kalter Luft aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 5 (2W4) Kälteschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Magma-Mephit

Magma-Mephits bestehen aus Erde und Feuer. Sie leuchten in einem dumpfen Rot und schwitzen Tropfen aus geschmolzener Lava. Sie haben Schwierigkeiten damit, die Bedeutung von Worten und Taten Anderer zu verstehen.

Rauch-Mephit

Rauch-Mephits sind grobschlächtige, faule Kreaturen aus Luft und Feuer, aus denen ständig Rauch aufsteigt. Sie sprechen selten die Wahrheit und lieben es, andere Kreaturen zu verspotten und in die Irre zu führen.

Variante: Mephit-Beschwörung

Einige Mephits können eine Aktionsoption haben, die es ihnen erlaubt, andere Mephits zu beschwören.

Mephits beschwören (1/Tag). Der Mephit hat eine Chance von 25 Prozent, 1W4 Mephits seiner Art zu beschwören. Ein beschworener Mephit erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um den Beschwörer, dient als Verbündeter des Beschwörers und kann keine eigenen Mephits beschwören. Er bleibt für 1 Minute, bis der Beschwörer stirbt, oder bis der Beschwörer ihn als Aktion fortschickt.

Magma-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 22 (5W6 + 5)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (–2)	10 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Schadensempfindlichkeiten Kälte
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Ignal, Terral
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus Lava. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Mephit bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Haufen aus Magma zu unterscheiden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Der Mephit kann von Natur aus den Zauber *Metall erhitzen* wirken (Zauberrettungswurf-SG 10), wobei keine Materialkomponenten nötig sind. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für ihn Charisma.

Aktionen

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet Feuer in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Feuerschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Rauch-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W6 + 5)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aural, Ignal
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, lässt er eine Wolke aus Rauch zurück, die einen Radius von 1,5 m füllt, der um seinen Bereich zentriert ist. Der Bereich ist komplett verschleiert. Wind löst die Wolke auf, ansonsten bleibt sie für 1 Minute bestehen.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Der Mephit kann von Natur aus den Zauber *Tanzende Lichter* wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für ihn Charisma.

Aktionen

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Glutodem (Aufladung 6). Der Mephit atmet glühende Asche in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Mephits blind zu werden.



Schlamm-Mephit



Staub-Mephit

Schlamm-Mephit

Schlamm-Mephits sind langsame, geschmeidige Kreaturen aus Erde und Wasser. Sie teilen ihre Beschwerden jedem, der zuhört, dröhnend mit, und betteln die ganze Zeit um Aufmerksamkeit und Schätze.

Staub-Mephit

Staub-Mephits bestehen aus Erde und Luft und werden von Katakomben angelockt. Sie finden den Tod auf morbide Art faszinierend.

Schlamm-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 27 (6W6 + 6)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 6 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	11 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Aqual, Terral
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus klebrigem Schlamm. Alle Kreaturen im Umkreis von 1,5 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Kreatur festgesetzt zu werden.

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Mephit bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Haufen Schlamm zu unterscheiden.

Aktionen

Fäuste. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Schlammodem (Aufladung 6). Der Mephit rülpst zähflüssigen Schlamm auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 m. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht für 1 Minute festgesetzt zu werden. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Staub-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 17 (5W6)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Aural, Terral
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

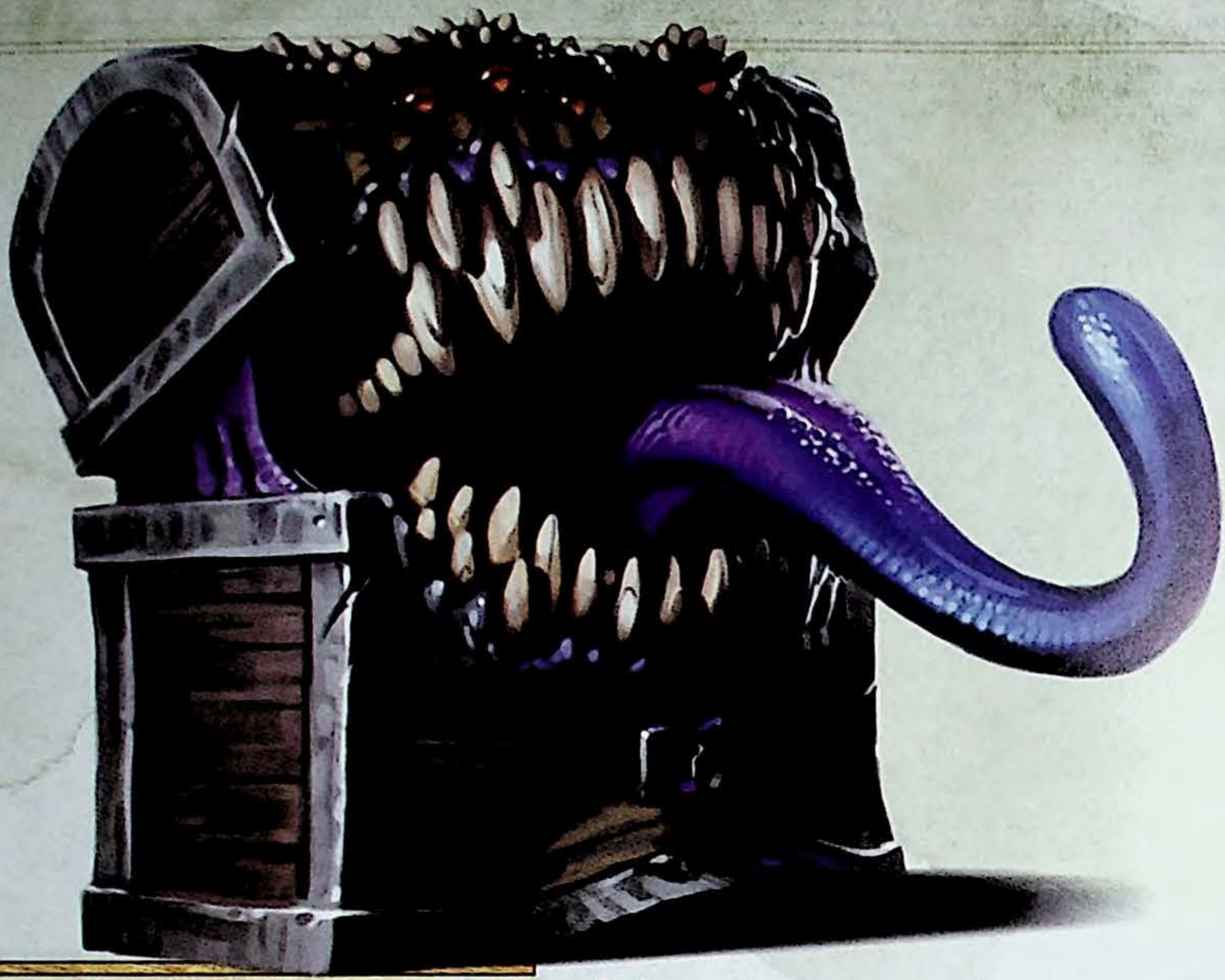
Todesexplosion. Wenn der Mephit stirbt, explodiert er in einer Woge aus Staub. Alle Kreaturen innerhalb von 1,5 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute blind zu sein. Eine blinde Kreatur kann den gleichen Rettungswurf in jedem ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Angeborenes Zauberwirken (1/Tag). Der Mephit kann von Natur aus den Zauber *Schlaf* wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für ihn Charisma.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Blendender Odem (Aufladung 6). Der Mephit atmet einen Kegel von 4,5 m aus blendendem Staub aus. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht für 1 Minute blind zu sein. Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.



Mimik

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler), neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (–3)	13 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Schadensimmunitäten Säure
Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Gestaltwandler. Der Mimik verwendet seine Aktion, um sich in einen Gegenstand oder zurück in seine wahre, amorphe Gestalt zu verwandeln. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Haftend (nur als Gegenstand). Der Mimik bleibt an allem haften, was ihn berührt. Eine riesige oder kleinere Kreatur, die am Mimik haftet, wird auch von ihm gepackt (SG zum Entkommen 13). Attributswürfe, um diesem Haltegriff zu entkommen, erleiden einen Nachteil.

Falsches Erscheinungsbild (nur als Gegenstand). Solange der Mimik bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Gegenstand zu unterscheiden.

Ringer. Der Mimik hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur, die er gepackt hat.

Aktionen

Scheinfüße. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden. Wenn der Mimik in der Form eines Gegenstands ist, wird das Ziel Opfer seines Merkmals Haftend.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Mimik

Mimiks sind gestaltwandelnde Raubtiere, die die Gestalt von unbelebten Gegenständen annehmen können, um Kreaturen in ihren Untergang zu locken. In Gewölben nehmen diese verschlagenen Kreaturen meistens die Gestalt von Türen und Truhen an, da sie gelernt haben, dass diese Gestalt eine beständige Versorgung mit Beute anlockt.

Nachahmende Raubtiere. Mimiks können ihre äußere Textur so verändern, dass sie wie Holz, Stein und andere einfachen Materialien wirkt, und sie haben gelernt, das Aussehen von Gegenständen anzunehmen, mit denen andere Kreaturen wahrscheinlich in Kontakt kommen werden. Ein Mimik in seiner veränderten Gestalt ist so gut wie nicht zu erkennen, bis potentielle Beute in seine Reichweite stolpert. Dann wachsen dem Monster Scheingliedmaßen, mit denen es angreift.

Wenn er die Gestalt wechselt, gibt der Mimik eine haftende Substanz ab, die ihm dabei hilft, Beute und Waffen zu fangen, die ihn berühren. Dieser Haftstoff wird absorbiert, wenn der Mimik seine amorphe Gestalt annimmt und bedeckt nicht die Teile, die der Mimik nutzt, um sich zu bewegen.

Gerissene Jäger. Mimiks leben und jagen allein, doch gelegentlich teilen sie ihre Jagdgebiete mit anderen Kreaturen. Auch wenn die meisten Mimiks nur die Intelligenz eines Raubtiers haben, entwickeln einige von ihnen eine größere Intelligenz und die Fähigkeit, einfache Gespräche in der Gemeinsprache oder der Gemeinsprache des Unterreichs zu führen. Solche Mimiks könnten Kreaturen sicheren Durchgang durch ihre Domäne gewähren oder nützliche Informationen teilen, wenn sie dafür Nahrung erhalten.

„Manchmal ist eine Truhe nur eine Truhe, aber verlass dich nicht drauf."

—Die 3. Regel des Überlebens im Gewölbe von X dem Mystiker

Minotaurus

Das Brüllen eines Minotaurus ist ein wilder Kampfschrei, den die meisten zivilisierten Kreaturen fürchten. Minotauren werden durch dämonische Riten in die sterbliche Welt gebracht und sind wilde Eroberer und Fleischfresser, die für die Jagd leben. Ihr braunes oder schwarzes Fell ist mit dem Blut ihrer gefallenen Feinde befleckt und sie tragen den Gestank des Todes.

Die Bestie im Inneren. Die meisten Minotauren sind einzelgängerische Fleischfresser, die durch labyrinthartige Kerker, verschlungene Höhlen, urtümliche Wälder und die irrgartenartigen Straßen und Durchgänge von zerstörten Ruinen ziehen. Ein Minotaurus kann jeden Weg visualisieren, den er nehmen könnte, um seine Beute zu erreichen.

Der Gestank von Blut, das Zerreißen von Fleisch und das Knacken von Knochen treiben die Blutlust des Minotauren an und überwältigen jeden Gedanken und jede Vernunft. Im Blutrausch stürmt ein Minotaurus auf alles zu, was er sieht, spießt es auf wie ein Rammbock und hackt die Gefallenen entzwei. Abgesehen davon, dass er Kreaturen überfällt, die in sein Labyrinth wandern, schert sich ein Minotaurus wenig um Strategie oder Taktik.

Minotauren organisieren sich nur selten, sie respektieren keine Autorität oder Hierarchie, und sie sind äußerst schwer zu versklaven, geschweigen denn zu kontrollieren.

Kulte des Gehörnten Königs. Minotauren sind die dunklen Nachfahren von Humanoiden, die durch die Rituale von Kulten verwandelt worden sind, die die Unterdrückung durch Obrigkeiten ablehnten, indem sie zur Natur zurückkehrten. Neuzugänge halten diese Kulte oft für Druidenzirkel oder totemische Religionen, deren Zeremonien das Betreten eines Labyrinths umfassen, während sie eine zeremonielle Tiermaske tragen.

Innerhalb dieser begrenzten Umgebungen jagen, töten und essen diese Kultisten wilde Tiere und gehen ihren urtümlichsten Trieben nach. Am Ende jedoch werden die Opfertiere durch Menschenopfer ersetzt – und manchmal ist ein Neuzugang, der versucht hat, dem Kult zu entkommen, nachdem er seine Geheimnisse erfahren hat, das Opfer. Diese Labyrinthe werden blutgetränkte Schlachthallen, in denen die Brutalität der Kultisten widerhallt.

Auch wenn es nur den höchsten Mitgliedern dieser Kulte bekannt ist, sind diese Mysterienkulte Schöpfungen des Dämonenfürsten Baphomet, dem Gehörnten König, dessen Schicht des Abyss ein gigantisches Labyrinth ist. Einige seiner Anhänger sind fanatische Bittsteller, die um Stärke und Macht beten. Andere kommen zu dem Kult, weil sie ein Leben suchen, das frei von den Ketten der Autorität ist – und werden stattdessen von ihrer Menschlichkeit befreit, wenn Baphomet sie in Minotauren verwandelt, um seine eigene wilde Gestalt widerzuspiegeln. Auch, wenn sie ihre Existenz als Geschöpfe des Gehörnten Königs beginnen, können sich Minotauren miteinander fortpflanzen, was eine unabhängige Rasse von Baphomets wilden Kindern in die Welt gebracht hat.





Minotaurus

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 76 (9W10 + 27)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (–2)	16 (+3)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +7
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Abyssisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Sturmangriff. Wenn sich der Minotaurus mindestens 3 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 machen, um nicht 3 m vom Minotaurus weggestoßen zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.

Erinnerung des Labyrinths. Der Minotaurus erinnert sich perfekt an jeden Weg, den er zurückgelegt hat.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann der Minotaurus einen Vorteil auf alle Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen erhalten, die er in diesem Zug macht, doch Angriffswürfe gegen ihn sind bis zum Beginn seines nächsten Zugs im Vorteil.

Aktionen

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12 + 4) Hiebschaden.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Stichschaden.



Modernder Schlurfer

Ein Modernder Schlurfer, manchmal auch Moderer genannt, trottet schwerfällig durch trostlose Sümpfe, düstere Marschen und Regenwälder und verzehrt alle organische Materie auf seinem Weg. Dieser verfaulende Haufen belebter Vegetation ist eineinhalbmal so groß wie ein Mensch und läuft zu einem gesichtslosen „Kopf" an der Spitze zu.

Alles verschlingende Fressmaschinen. Ein Modernder Schlurfer ernährt sich von jeglicher organischer Materie und konsumiert die ganze Zeit Pflanzen, während er sich bewegt. Außerdem verschlingt er Tiere, die ihm nicht entkommen können. Nur die Seltenheit und die langsamen Bewegungen des Modernden Schlurfers verhindern, dass er ganze Ökosysteme zerstört. Nichtsdestotrotz raubt ihre Anwesenheit natürlichen Umgebungen alles pflanzliche und tierische Leben. Eine beunruhigende Stille erfüllt die Sümpfe und Wälder, die von diesen immer hungrigen Schrecken heimgesucht werden.

Unsichtbare Jäger. Schlurfer bestehen aus verfaulenden Blättern, Ranken, Wurzeln und anderem natürlichem Kompost aus Wald und Sumpf und können deshalb gut mit ihrer Umgebung verschmelzen. Weil sie sich so langsam bewegen, versuchen sie selten, Kreaturen zu verfolgen und zu fangen. Stattdessen bleiben sie auf der Stelle und ernähren sich, indem sie Nährstoffe aus ihrer Umgebung saugen. Dabei warten sie, dass Beute zu ihnen kommt. Wenn eine Kreatur an einem Modernden Schlurfer vorbeikommt oder auf ihm landet, erwacht das Monster zum Leben und packt und verschlingt die arglose Beute.

Von Blitzen erschaffen. Ein Modernder Schlurfer entstammt einem Phänomen, bei dem ein Blitz oder Feenmagie eine ansonsten ganz normale Sumpfpflanze zum Leben erweckt. Wenn die Pflanze zu ihrem zweiten Leben erwacht, würgt sie das Leben aus Pflanzen und Tieren, die sie umgeben und kompostiert ihre Leichen in einem Haufen um ihre Wurzeln. Diese Wurzeln geben irgendwann ihre Abhängigkeit von der Erde auf, sodass der Modernde Schlurfer neue Nahrungsquellen suchen kann.

Das wandelnde Unkraut. Der Instinkt, der den Modernden Schlurfer antreibt, ist sein zentraler Wurzelstamm, der irgendwo tief in seiner schwerfälligen Gestalt verborgen ist. Der Rest des Schlurfers besteht aus dem verfaulenden Haufen, den er gleichzeitig ansammelt und verzehrt. Dieser schützt den Wurzelstamm und erwacht zum Leben, um das Leben anderer Kreaturen zu zerschmettern und zu ersticken. Die dichte Masse des Körpers des Modernden Schlurfers ist immun gegen die Auswirkungen von Kälte und Feuer. Blitze lassen den Wurzelstamm erstarken, was den Modernden Schlurfer an Kraft zunehmen lässt und seinen Fressdrang verstärkt.

Trotz seiner monströsen Gestalt ist der Modernde Schlurfer eine lebende Pflanze, die Luft und Nahrung benötigt. Auch wenn er nicht schläft, wie es Tiere tun, kann er für Tage am Stück ruhen, ehe er sich erhebt, um nach Nahrung zu jagen.

Wiederkehrende Bedrohung. Wenn ein Modernder Schlurfer von einem übermächtigen Feind bezwungen wird, kann der Wurzelstamm seinen Tod vortäuschen und die Überreste des Schlurfers in sich zusammenfallen lassen. Wenn der Wurzelstamm nicht getötet wird, versenkt er sich in den Überresten des Schlurfers, um langsam einen vollständigen Körper nachwachsen zu lassen. Dann zieht er wieder los, um alles zu verschlingen, was er kann. Auf diese Weise können Heimsuchungen von Modernden Schlurfern, die längst als zerstört betrachtet wurden, wieder und wieder auftreten.

Modernder Schlurfer

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (16W10 + 48)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2
Schadensresistenzen Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Blitz
Zustandsimmunitäten Blind, erschöpft, taub
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Blitzabsorption. Wenn der Schlurfer Blitzschaden ausgesetzt wird, erleidet er keinen Schaden und erhält Trefferpunkte gleich dem verursachten Blitzschaden zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Modernde Schlurfer führt zwei Hieb-Angriffe durch. Wenn beide ein mittelgroßes oder kleineres Ziel treffen, wird das Ziel gepackt (SG zum Entkommen 14), und der modernde Schlurfer nutzt sein Umschlingen gegen es.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Umschlingen. Der modernde Schlurfer umschlingt eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die er gepackt hat. Das umschlungene Ziel ist blind, festgesetzt und kann nicht atmen, und muss zu Beginn eines jeden Zugs des modernden Schlurfers einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden zu erleiden. Wenn sich der Schlurfer bewegt, bewegt sich die umschlungene Kreatur mit ihm. Der Schlurfer kann nur eine Kreatur auf einmal umschlingen.

Modrons

Modrons sind Wesen der absoluten Rechtschaffenheit, die einer schwarmartigen Hierarchie folgen. Sie leben auf der Ebene Mechanus und kümmern sich um ihre ewig drehenden Zahnräder. Ihre Existenz ist eine uhrwerkartige Routine perfekter Ordnung.

Absolute Rechtschaffenheit und Ordnung. Unter der Weisung ihres Anführers Primus erhöhen die Modrons die Ordnung im Multiversum im Einklang mit Gesetzen, die das Verständnis von Sterblichen übersteigen. Ihre eigenen Bewusstseine sind in einer hierarchischen Pyramide verbunden, in der jeder Modron Befehle von seinen Vorgesetzten erhält und an seine Untergebenen weitergibt. Ein Modron führt Befehle mit absolutem Gehorsam, totaler Effizienz und ohne Moral oder Ego aus.

Modrons haben kein Bewusstsein ihrer Selbst jenseits von dem, was nötig ist, um ihre Pflichten zu erfüllen. Sie existieren als vereintes Kollektiv, das zwar in Ränge eingeteilt ist, doch bezeichnen sie sich immer im Kollektiv. Für einen Modron gibt es kein „ich", nur „wir".

Absolute Hierarchie. Modrons kommunizieren nur mit ihrem eigenen Rang und den Rängen unmittelbar darunter und darüber. Modrons, die mehr als einen Rang entfernt sind, sind entweder zu fortgeschritten oder zu einfach und sie können sie nicht verstehen.

Zahnräder der Großen Maschine. Wenn ein Modron zerstört wird, lösen sich seine Überreste auf. Ein Ersatz vom nächsten Rang darunter verwandelt sich daraufhin in einem Lichtblitz und erhält die körperliche Gestalt seines neuen Ranges. Der beförderte Modron wird auf dieselbe Weise von einem seiner Untergebenen ersetzt, bis zur niedrigsten Ebene der Hierarchie. Dort wird ein neuer Modron von Primus erschaffen, und aus diesem Grund verlässt ein ständiger Strom aus Monodrons die Große Modron-Kathedrale auf Mechanus.

Der Große Modron-Marsch. Wenn die Zahnräder von Mechanus alle 289 Jahre siebzehn Zyklen abschließen, schickt Primus gewaltige Armeen von Modrons in die Äußeren Ebenen, angeblich auf eine Aufklärungsmission. Der Marsch ist lange und gefährlich, und nur wenige Modrons kehren nach Mechanus zurück.

Monodron

Ein Monodron kann eine einfache Aufgabe auf einmal ausführen und eine einfache Nachricht von bis zu 48 Worten überbringen.

Duodron

Die klotzigen Duodrons überwachen Einheiten von Monodrons und können bis zu zwei Aufgaben auf einmal verrichten.

Tridron

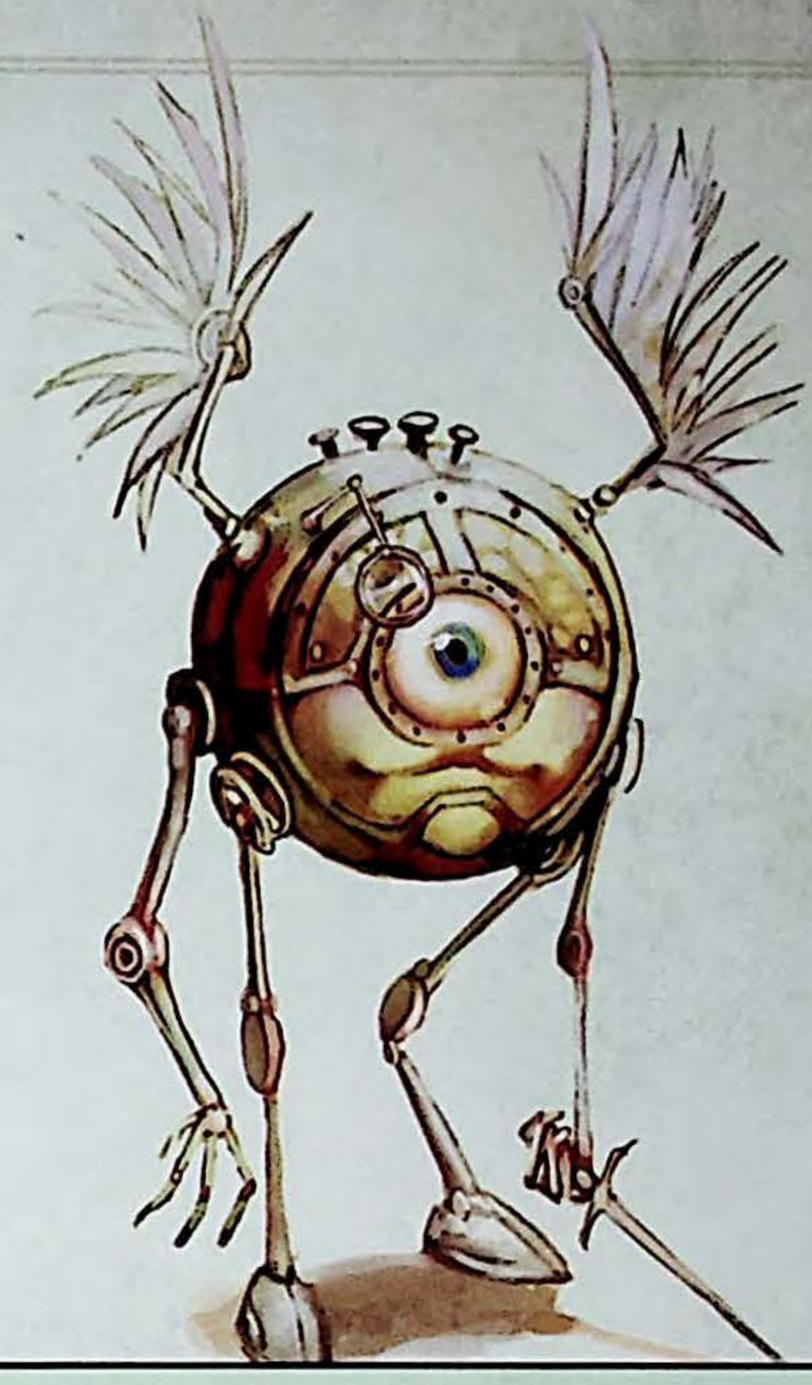
Tridons sind wie umgedrehte Pyramiden geformt. Sie führen niedere Modrons in der Schlacht an.

Quadron

Quadrons sind fähige Kämpfer und dienen als Artillerie und Feldoffiziere in den Regimentern der Modron-Armeen.

Pentadron

Pentadrons überwachen die Arbeiterbevölkerung von Mechanus und können improvisieren und auf neue Situationen reagieren.



Variante: Abtrünnige Modrons

Eine Modron-Einheit erleidet manchmal einen Defekt, entweder durch natürlichen Verfall oder Kontakt mit chaotischen Mächten. Abtrünnige Modrons handeln nicht im Einklang mit Primus' Wünschen und Anweisungen. Sie brechen Gesetze, widersetzen sich Befehlen und werden sogar gewalttätig. Andere Modrons jagen solche Abtrünnigen. Ein abtrünniger Modron verliert das Merkmal Axiomatischer Verstand und kann jede Gesinnung haben, nur nicht rechtschaffen neutral. Ansonsten hat er die gleichen Spielwerte wie ein normaler Modron seines Rangs.

Monodron

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 5 (1W8 + 1)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Modron
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Axiomatischer Verstand. Der Monodron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Monodron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

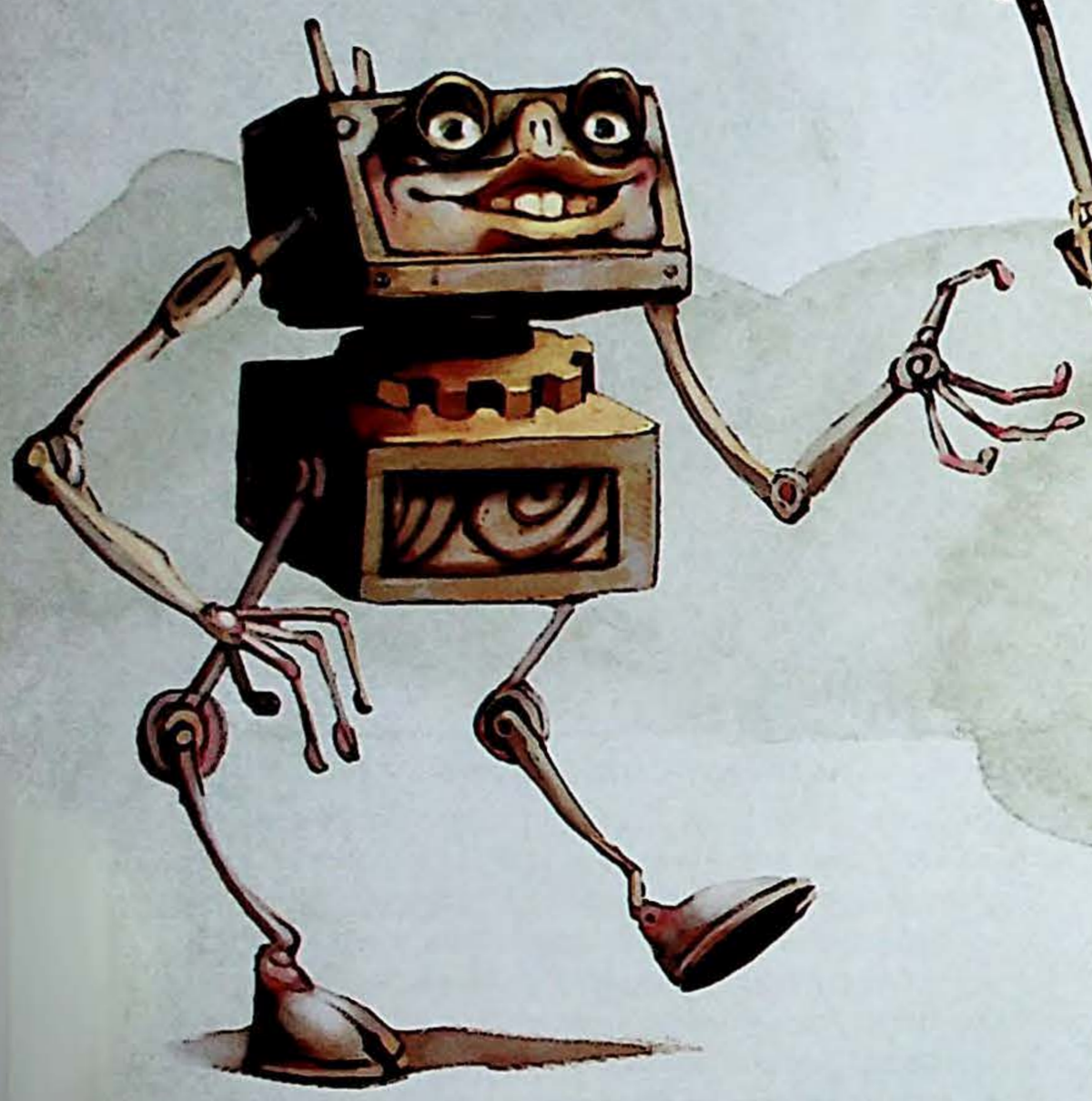
Aktionen

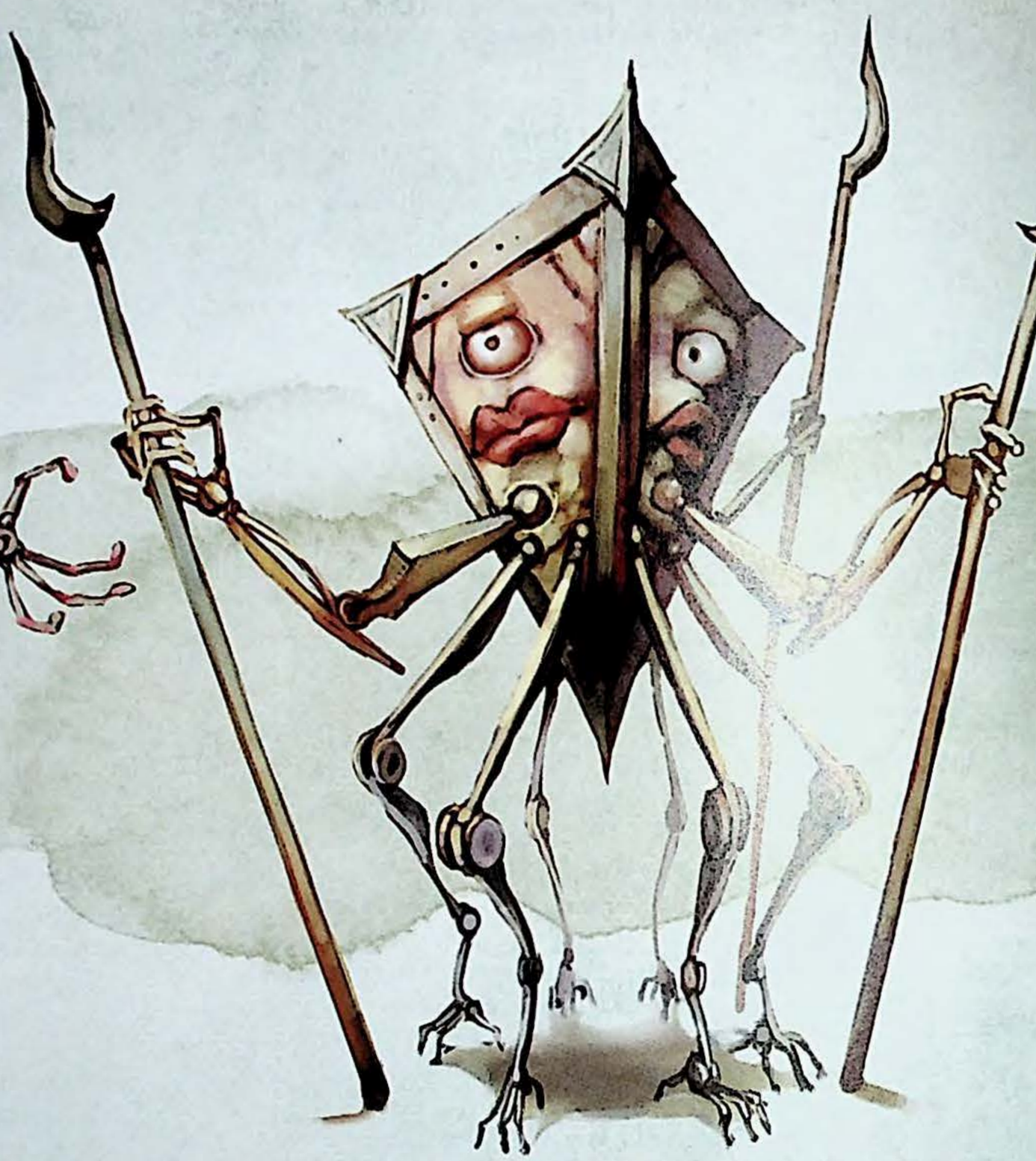
Dolch. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

„Alle 289 Jahre verliert das ganze Multiversum den Verstand. Wie ein Uhrwerk."

—Kwint Sturmbalg, Felsengnom-Abenteurer





Duodron

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	7 (–2)

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Modron
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Axiomatischer Verstand. Der Duodron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Duodron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Duodron führt zwei Faust-Angriffe oder zwei Wurfspeer-Angriffe aus.

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden.

Tridron

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Modron
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Axiomatischer Verstand. Der Tridron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Tridron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Tridron führt drei Faust-Angriffe oder drei Wurfspeer-Angriffe aus.

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Wurfspeer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden.



Quadron

Mittelgroßes Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Modron
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Axiomatischer Verstand. Der Quadron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

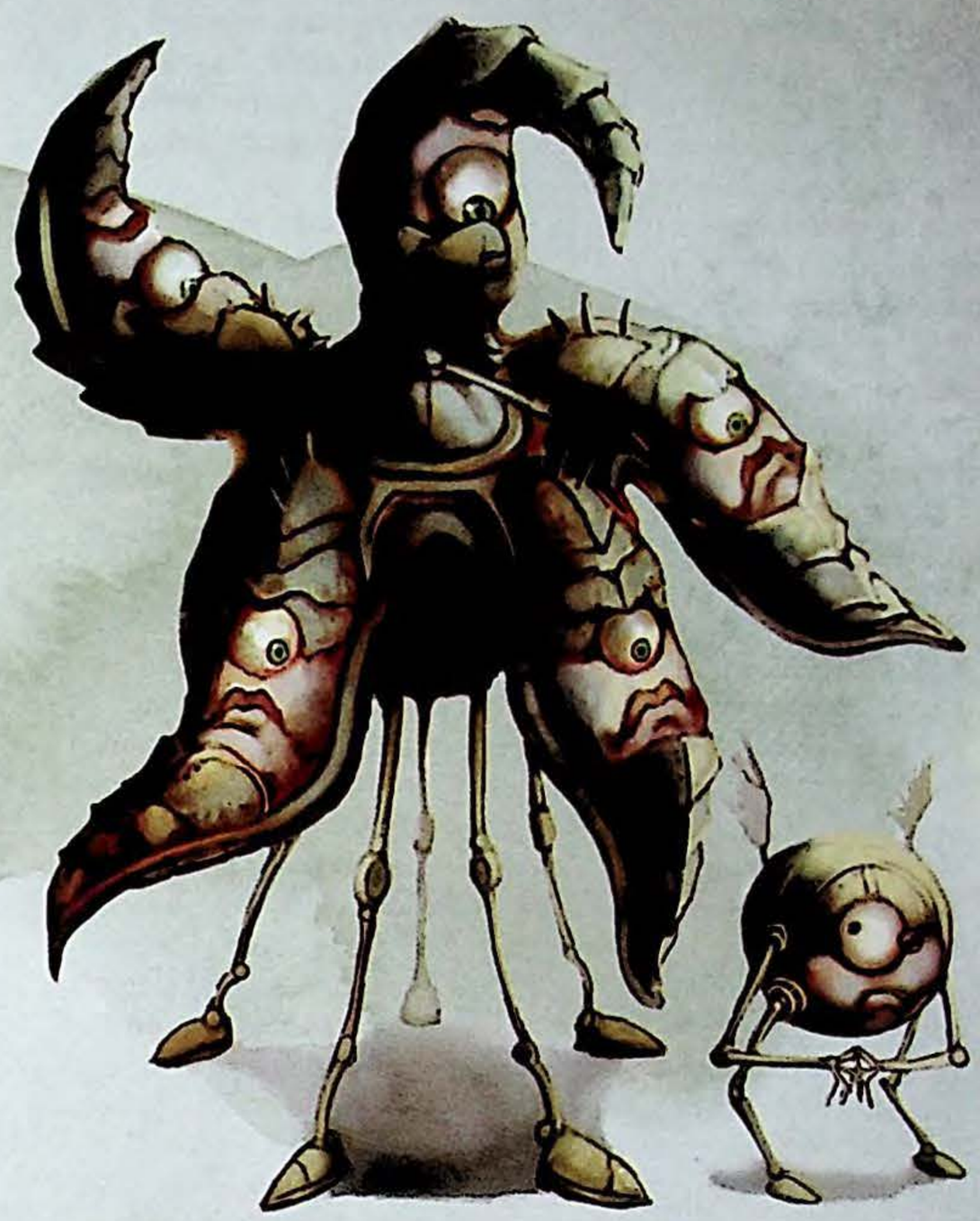
Auflösung. Wenn der Quadron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Quadron führt zwei Faust-Angriffe oder vier Kurzbogen-Angriffe aus.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



Pentadron

Großes Konstrukt, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 32 (5W10 + 5)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Modron
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Axiomatischer Verstand. Der Pentadron kann nicht gezwungen werden, auf eine Art zu handeln, die seinem Wesen oder seinen Anweisungen widerspricht.

Auflösung. Wenn der Pentadron stirbt, zerfällt sein Körper zu Staub. Seine Waffen und alles, was er trug, bleiben zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Pentadron führt fünf Arm-Angriffe durch.

Arm. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Lähmendes Gas (Aufladung 5–6). Der Pentadron atmet Gas in einem Kegel von 4,5 m aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden.

Die Kreatur kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Mumien

Mumien werden von dunklen Begräbnisriten erhoben und schlurfen aus der verschleierten Stille eines in der Zeit vergessenen Tempels oder einer Gruft. Wenn sie aus ihrer Ruhe erweckt worden sind, bestrafen sie Eindringlinge mit der Macht ihres unheiligen Fluchs.

Bewahrter Zorn. Die langen Begräbnisrituale, die die Bestattung einer Mumie begleiten, helfen dabei, den Körper vor Verfall zu schützen. Bei der Einbalsamierung werden die Organe der frisch verstorbenen Kreatur entfernt und in besondere Gefäße gelegt. Die Leiche wird mit konservierenden Ölen, Kräutern und Bandagen behandelt. Nachdem die Leiche vorbereitet worden ist, wird sie üblicherweise in Bandagen aus Leinen gewickelt.

Der Wille dunkler Götter. Eine untote Mumie wird erschaffen, wenn ein Priester eines Todesgottes oder einer anderen dunklen Gottheit einen vorbereiteten Leichnam mit nekromantischer Magie erfüllt. Die Leinenbandagen der Mumie werden mit nekromantischen Schriftzeichen versehen, ehe das Begräbnisritual mit einer Anrufung der Dunkelheit endet. Die Mumie bleibt im Untod bestehen und wird belebt, wenn bestimmte Bedingungen, die im Ritual bestimmt werden, eintreten. Normalerweise wird ein Vergehen gegen ihre Gruft, Schätze, Ländereien oder ehemals geliebte Menschen eine Mumie erheben.

Die Bestraften. Wenn eine Person gestorben ist, hat sie keinen Einfluss mehr darauf, ob ihre Leiche zu einer Mumie gemacht wird oder nicht. Einige Mumien waren mächtige Individuen, die einen Hohepriester oder Pharao erzürnt haben oder die Verbrechen des Verrats, Ehebruchs oder Mordes begangen haben. Als Strafe werden sie mit dem ewigen Untod verflucht, einbalsamiert, mumifiziert und versiegelt. In anderen Fällen werden Mumien, die als Gruftwächter dienen, aus Sklaven erschaffen, die hingerichtet werden, um einem größeren Zweck zu dienen.

Rituelle Kreatur. Mumien gehorchen den Bedingungen und Parametern, die von den Ritualen bestimmt werden, die sie erschaffen haben. Sie haben einzig den Antrieb, Übeltäter zu bestrafen. Der überwältigende Schrecken, der den Angriff einer Mumie ankündigt, kann das Opfer vor Angst erstarren lassen. In den Tagen nach der Berührung durch eine Mumie verfault der Körper des Opfers von außen nach innen, bis nichts als Staub übrig ist.

Beenden eines Mumienfluchs. Seltene Magie kann das Ritual, das eine Mumie erschaffen hat, aufheben oder bannen, sodass sie wirklich sterben kann. Einfacher ist es normalerweise, eine Mumie zurück zur ewigen Ruhe zu schicken, indem man die Verfehlung nichtig macht, die sie erweckt hat. Ein heiliges Bildnis könnte in seine Nische zurückgestellt, ein gestohlener Schatz zurück ins Grab gebracht, oder ein Tempel von dem Blutvergießen gereinigt gewerden, das ihn entweiht hat.

Flüchtigere oder dauerhafte Verbrechen, wie das Enthüllen eines Geheimnisses, das die Mumie gewahrt sehen wollte, oder das Töten einer geliebten Person der Mumie, können nicht so einfach wiedergutgemacht werden. In solchen Fällen könnte die Mumie alle verantwortlichen Kreaturen abschlachten und dennoch nicht ihren Zorn besänftigen.

Untote Archive. Auch wenn sie sich selten die Mühe machen, können Mumien sprechen. Entsprechend dienen einige von ihnen als untote Verwahrungsorte verlorenen Wissens und können von den Nachkommen jener, die sie erschaffen haben, befragt werden. Mächtige Individuen sperren Mumien manchmal absichtlich weg, um sie gelegentlich zu befragen.

Untote Natur. Eine Mumie muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Mumienfürst

In den Gruften der Uralten liegen tyrannische Monarchen und Hohepriester dunkler Götter in traumloser Ruhe und warten auf die Zeit, in der sie ihre Throne wieder beanspruchen und ihre alten Imperien neu errichten werden. Die Insignien ihrer schrecklichen Herrschaft verzieren noch immer ihre in Leinen gehüllten Leiber. Böse Symbole sind in ihre schimmligen Roben gestickt, und Zeichen von Dynastien, die vor tausend Jahren fielen, sind in ihre Bronzerüstung graviert.

Unter der Weisung der mächtigsten Priester kann das Ritual, das eine Mumie erschafft, stärker gemacht werden. Der Mumienfürst, der sich aus einem solchen Ritual erhebt, behält die Erinnerungen und Persönlichkeit seines früheren Lebens und ist mit übernatürlicher Widerstandskraft gesegnet. Tote Kaiser führen dieselben mit Runen gekennzeichneten Klingen, die sie in Legenden führten. Zaubererfürsten wirken noch immer die verbotene Magie, die einst eine verängstigte Bevölkerung kontrollierte, und die dunklen Götter belohnen die Gebete toter Priesterkönige und verleihen göttliche Zauber.

Herz des Mumienfürsten. Als Teil des Rituals, das einen Mumienfürsten erschafft, werden Herz und Eingeweide der Kreatur aus dem Leichnam entfernt und in Kanopen gelegt. Diese Krüge bestehen normalerweise aus Kalkstein oder Keramik und sind mit religiösen Hieroglyphen bemalt oder geätzt. Solange das verdorrte Herz intakt bleibt, kann der Mumienfürst nicht dauerhaft zerstört werden. Wenn der Mumienfürst auf 0 Trefferpunkte fällt, zerfällt er zu Staub und formt sich mit voller Stärke 24 Stunden später neu. Er erhebt sich aus dem Staub in unmittelbarer Nähe zur Kanope, in der sich sein Herz befindet. Ein Mumienfürst kann zerstört oder daran gehindert werden, sich neu zu formen, indem man sein Herz zu Asche verbrennt. Aus diesem Grund halten Mumienfürsten ihr Herz und ihre Eingeweide normalerweise in einer Gruft oder einem Gewölbe verborgen. Das Herz des Mumienfürsten hat RK 5, 25 Trefferpunkte und Schadensimmunität gegen jeden Schaden außer Feuer.



Der Hort eines Mumienfürsten

Ein Mumienfürst wacht über einen uralten Tempel oder eine Gruft, die von niederen Untoten bewacht wird und mit Fallen gespickt ist. In diesem Tempel verborgen ist ein Sarkophag, in dem der Mumienfürst seine größten Schätze aufbewahrt. Ein Mumienfürst, den man in seinem Hort antrifft, hat einen Herausforderungsgrad von 16 (15.000 EP).

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (er verliert alle Initiative-Gleichstände) führt der Mumienfürst eine Hortaktion aus, um einen der folgenden magischen Effekte zu verursachen. Er kann nicht den gleichen Effekt zweimal hintereinander verwenden:

- Alle untoten Kreaturen in der Behausung können die genaue Position aller lebenden Kreaturen innerhalb von 36 m um sie bestimmen, und zwar bis Initiative 20 der nächsten Runde.
- Jeder Untote im Hort hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Untote vertreiben, und zwar bis Initiative 20 der nächsten Runde.

Mumie

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 6

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (–1)	15 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe WEI +2
Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Waffen
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Alle Sprachen, die die Mumie im Leben kannte
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Mumie kann ihren grässlichen Blick verwenden und drei Angriffe mit ihrer Verrottenden Faust ausführen.

Verrottende Faust. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit Mumienfäule verflucht zu werden. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, und seine maximalen Trefferpunkte sinken um 10 (3W6) für je 24 Stunden, die vergehen.

Wenn der Fluch die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, dann stirbt es und sein Körper zerfällt zu Staub. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird.

Grässlicher Blick. Die Mumie wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m, die sie sehen kann, aus. Wenn das Ziel die Mumie sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie verängstigt zu sein. Wenn das Ziel den Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte nicht schafft, ist es außerdem für dieselbe Zeit gelähmt. Ein Ziel, das den Rettungswurf schafft, ist immun gegen den Grässlichen Blick aller Mumien (aber nicht Mumienfürsten) für die nächsten 24 Stunden.



„Ehe du einen Sarkophag öffnest, entzünde eine Fackel."
—Die 7. Regel des Überlebens
im Gewölbe von X dem Mystiker

- Bis Initiative 20 der nächsten Runde erleiden alle nicht untoten Kreaturen, die versuchen einen Zauber des 4. Grades oder darunter im Hort der Mumie zu wirken, schreckliche Schmerzen. Die Kreatur kann eine andere Aktion auswählen, aber wenn sie versucht, den Zauber zu wirken, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 1W6 nekrotischen Schaden pro Grad des Zaubers, und der Zauber hat keinen Effekt und ist vergeudet.

Regionale Effekte

Der Tempel oder die Gruft eines Mumienfürsten ist durch die dunkle Präsenz der Kreatur auf eine oder mehrere der folgenden Arten verändert:

- Nahrung beginnt sofort zu schimmeln und Wasser verdampft augenblicklich, wenn sie in den Hort gebracht werden. Andere nicht-magische Getränke verderben – Wein wird beispielsweise zu Essig.
- Erkenntniszauber, die von Kreaturen außer dem Mumienfürsten im Hort gewirkt werden, haben eine Chance von 25 Prozent, zu irreführenden Ergebnissen zu führen, bestimmt vom SL. Wenn ein Erkenntniszauber bereits eine Chance zu versagen hat, wenn er mehrere Male gewirkt wird, dann steigt diese Chance um 25 Prozent.
- Eine Kreatur, die Schätze aus dem Hort entwendet, ist verflucht, bis die Schätze zurückgebracht werden. Das verfluchte Ziel hat einen Nachteil auf alle Rettungswürfe. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird. Wenn der Mumienfürst zerstört wird, enden diese regionalen Effekte sofort.

Mumienfürst

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 97 (13W8 + 39)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe KON +8, INT +5, WEI +9, CHA +8
Fertigkeiten Geschichte +5, Religion +5
Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Alle Sprachen die der Mumienfürst im Leben kannte
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Magieresistenz. Der Mumienfürst hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Wiederbelebung. Ein zerstörter Mumienfürst erhält innerhalb von 24 Stunden einen neuen Körper, wenn sein Herz intakt ist. Er erhält alle Trefferpunkte zurück und wird wieder aktiv. Der neue Körper erscheint innerhalb von 1,5 m um das Herz des Mumienfürsten.

Zauberwirken. Der Mumienfürst ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Mumienfürst hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft). *Heilige Flamme, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Lenkendes Geschoss, Schild des Glaubens*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Spirituelle Waffe, Stille*
3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Tote beleben*
4. Grad (3 Plätze): *Hüter des Glaubens, Weissagung*
5. Grad (2 Plätze): *Ansteckung, Insektenplage*
6. Grad (1 Platz): *Leid*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Mumienfürst kann seinen grässlichen Blick verwenden und drei Angriffe mit seiner Verrottenden Faust ausführen.

Verrottende Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (3W6 + 4) Wuchtschaden plus 21 (6W7) Nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 schaffen, um nicht mit Mumienfäule verflucht zu werden. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, und seine maximalen Trefferpunkte sinken um 10 (3W6) für je 24 Stunden, die vergehen.

Wenn der Fluch die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, dann stirbt es und sein Körper zerfällt zu Staub. Der Fluch hält an, bis es durch den Zauber *Fluch brechen* oder andere Magie entfernt wird.

Grässlicher Blick. Der Mumienfürst blickt eine Kreatur innerhalb von 9 m, die er sehen kann, an. Wenn das Ziel den Mumienfürsten sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie verängstigt zu sein. Wenn das Ziel den Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte nicht schafft, ist es außerdem für dieselbe Zeit gelähmt. Ein Ziel, das den Rettungswurf schafft, ist immun gegen den Grässlichen Blick aller Mumien und Mumienfürsten für die nächsten 24 Stunden.

Legendäre Aktionen

Der Mumienfürst kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktionsoption kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Der Mumienfürst erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Der Mumienfürst führt einen Angriff mit seiner Verrottenden Faust aus oder verwendet seinen Grässlichen Blick.

Blendender Staub. Blendender Staub und Sand wirbelt magisch um den Mumienfürsten umher. Alle Kreaturen innerhalb von 1,5 m um den Mumienfürsten müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs der Kreatur blind zu sein.

Blasphemische Worte (kostet 2 Aktionen). Der Mumienfürst spricht ein blasphemisches Wort aus. Alle Kreaturen innerhalb von 3 m um den Mumienfürsten, die das magische Wort hören können, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Mumienfürsten betäubt zu sein.

Negative Energie kanalisieren (kostet 2 Aktionen). Der Mumienfürst entfesselt auf magische Weise negative Energie. Kreaturen innerhalb von 18 m um den Mumienfürsten, auch wenn sie sich hinter Hindernissen oder um Ecken befinden, können bis zum Ende des nächsten Zugs des Mumienfürsten keine Trefferpunkte zurückerlangen.

Wirbelwind aus Sand (kostet 2 Aktionen). Der Mumienfürst verwandelt sich magisch in einen Wirbelwind aus Sand, bewegt sich bis zu 18 m und nimmt seine normale Gestalt wieder an. Solange er die Wirbelwind-Gestalt angenommen hat, ist der Mumienfürst immun gegen jeden Schaden, und er kann nicht gepackt, versteinert, festgesetzt oder betäubt werden oder den Zustand liegend erleiden. Ausrüstung, die der Mumienfürst trägt oder in der Hand hält, bleibt in seinem Besitz.

Myconiden

Myconiden sind intelligente, bewegliche Pilze, die im Unterreich leben, nach Erleuchtung streben und Gewalt ablehnen. Wenn man sich Myconiden friedlich nähert, bieten sie nur zu gerne Schutz oder einen sicheren Durchgang durch ihre Kolonien an.

Zirkel und Verschmelzungen. Der größte Myconid in einer Kolonie ist der Souverän, der über eine oder mehrere soziale Gruppen gebietet, die Zirkel genannt werden. Ein Zirkel besteht aus zwanzig oder mehr Myconiden, die zusammen arbeiten, leben und verschmelzen. Eine Verschmelzung ist eine gemeinsame Meditation, die es Myconiden erlaubt, ihre öde unterirdische Existenz hinter sich zu lassen. Die Beziehungssporen der Myconiden binden die Teilnehmer in ein Gruppenbewusstsein ein. Halluzinationssporen lösen dann einen geteilten Traum aus, der Unterhaltung und soziale Interaktion bietet. Myconiden sehen die Verschmelzung als Sinn ihrer Existenz. Sie nutzen sie, um höhere Bewusstseinszustände, eine kollektive Einheit und spirituelle Apotheose zu erreichen. Myconiden nutzen ihre Beziehungssporen auch, um telepathisch mit anderen denkenden Wesen zu kommunizieren.

Myconiden-Fortpflanzung. Wie andere Pilze pflanzen sich Myconiden fort, indem sie gewöhnliche Sporen abgeben. Sie kontrollieren die Abgabe ihrer Sporen genau, um eine Überbevölkerung zu vermeiden.

Sporendiener-Schablone

Ein Sporendiener ist jede große oder kleinere Kreatur, die von den belebenden Sporen eines Myconiden-Souveräns wiederbelebt wurde. Eine Kreatur, die niemals Fleisch und Blut war (wie Konstrukte, Elementare, Schlicke, Pflanzen oder Untote) können nicht in einen Sporendiener verwandelt werden.

Die folgenden Eigenschaften verändern oder ergänzen eine Kreatur, die ein Sporendiener wird.

Beibehaltene Eigenschaften. Der Diener behält seine Rüstungsklasse, Trefferpunkte, Trefferwürfel, Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Empfindlichkeiten, Resistenzen und Immunitäten.

Verlorene Eigenschaften. Der Diener verliert seine ursprünglichen Rettungswurf- und Fertigkeitsboni, besonderen Sinne und Spezialmerkmale. Er verliert alle Aktionen, die kein Mehrfachangriff oder Nahkampf-Waffenangriff sind, der Wucht-, Stich- oder Hiebschaden verursacht. Wenn er eine Aktion oder einen Nahkampf-Waffenangriff besitzt, der eine andere Schadensart verursacht, dann verliert er die Fähigkeit, diese Art von Schaden zu verursachen, es sei denn, der Schaden rührt von einem Stück Ausrüstung her, wie von einem magischen Gegenstand.

Typ. Der Typ des Dieners wird Pflanze und er verliert alle Schlagwörter .

Gesinnung. Der Diener ist gesinnungslos.

Bewegungsrate. Verringere die Bewegungsrate des Dieners um 3 m, Minimum 1,5 m.

Attributswerte. Die Attributswerte des Dieners verändern sich wie folgt: INT 2 (–4), WEI 6 (–2), CHA 1 (–5).

Sinne. Der Diener hat Blindsicht mit einem Radius von 9 m, und ist darüber hinaus blind.

Zustandsimmunitäten. Der Diener kann nicht bezaubert, blind, gelähmt oder verängstigt werden.

Sprachen. Der Diener verliert alle bekannten Sprachen, doch er reagiert auf Befehle, die er von Myconiden über Beziehungssporen erhält. Der Diener gibt Befehlen den Vorrang, die er vom Myconiden des höchsten Rangs erhält.

Angriffe. Wenn der Diener keine andere Möglichkeit hat, Schaden zu verursachen, kann er seine Fäuste oder Glieder verwenden, um waffenlose Angriffe durchzuführen. Bei einem Treffer verursacht der waffenlose Angriff Wuchtschaden gleich 1W4 + Stärkemodifikator des Dieners, oder, wenn der Diener groß ist, 2W4 + Stärkemodifikator.

Beispiel-Sporendiener

Diese Spielwerte für einen Sporendiener verwenden einen Quaggoth als Basiskreatur.

Myconid-Spross

Kleine Pflanze, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (–1)	11 (+0)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Notrufsporen. Wenn der Myconid Schaden erleidet, können alle anderen Myconiden innerhalb von 72 m seine Schmerzen spüren.

Sonnenkrankheit. Wenn er sich im Sonnenlicht befindet, hat der Myconid einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Der Myconid stirbt, wenn er mehr als 1 Stunde im direkten Sonnenlicht verbringt.

Aktionen

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4 – 1) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Giftschaden.

Beziehungssporen (3/Tag). Sporen füllen einen Radius von 3 m um den Myconiden. Diese Sporen können um Ecken gehen und betreffen nur Kreaturen mit einer Intelligenz von 2 oder höher, die keine Untote, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich im Umkreis von 9 m zueinander befinden. Der Effekt hält 1 Stunde an.

Quaggoth-Sporendiener

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Sporendiener führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.



Myconid-Erwachsener

Mittelgroße Pflanze, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (–2)

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Notrufsporen. Wenn der Myconid Schaden erleidet, können alle anderen Myconiden innerhalb von 72 m seine Schmerzen spüren.

Sonnenkrankheit. Wenn er sich im Sonnenlicht befindet, hat der Myconid einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Der Myconid stirbt, wenn er mehr als 1 Stunde im direkten Sonnenlicht verbringt.

Aktionen

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (2W4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Besänftigende Sporen (3/Tag). Der Myconid gibt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 m, die er sehen kann, ab. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute betäubt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Beziehungssporen. Sporen füllen einen Radius von 6 m um den Myconiden. Diese Sporen können um Ecken gehen und betreffen nur Kreaturen mit einer Intelligenz von 2 oder höher, die keine Untote, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich im Umkreis von 9 m zueinander befinden. Der Effekt hält 1 Stunde an.

Myconid-Souverän

Große Pflanze, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 60 (8W10 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Notrufsporen. Wenn der Myconid Schaden erleidet, können alle anderen Myconiden innerhalb von 72 m seine Schmerzen spüren.

Sonnenkrankheit. Wenn er sich im Sonnenlicht befindet, hat der Myconid einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Der Myconid stirbt, wenn er mehr als 1 Stunde im direkten Sonnenlicht verbringt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Myconid verwendet entweder Halluzinationssporen oder Besänftigende Sporen und macht dann einen Faust-Angriff.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (3W4 + 1) Wuchtschaden plus 7 (3W4) Giftschaden.

Belebende Sporen (3/Tag). Der Myconid wählt die Leiche eines Humanoiden oder großen oder kleineren Tieres innerhalb von 1,5 m und erfüllt die Leiche mit Sporen. In 24 Stunden erhebt sich die Leiche als Sporendiener. Die Leiche bleibt für 1W4 + 1 Wochen belebt oder bis sie zerstört wird. Sie kann dann nicht mehr auf diese Weise erweckt werden.

Halluzinationssporen. Der Myconid gibt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 m, die er sehen kann, ab. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das vergiftete Ziel ist kampfunfähig, während es halluziniert. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Besänftigende Sporen. Der Myconid gibt Sporen auf eine Kreatur innerhalb von 1,5 m, die er sehen kann, ab. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute betäubt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden Zugs wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Beziehungssporen. Sporen füllen einen Radius von 9 m um den Myconiden. Diese Sporen können um Ecken gehen und betreffen nur Kreaturen mit einer Intelligenz von 2 oder höher, die keine Untote, Konstrukte oder Elementare sind. Betroffene Kreaturen können telepathisch miteinander kommunizieren, solange sie sich im Umkreis von 9 m zueinander befinden. Der Effekt hält 1 Stunde an.





Nachtmahr

Großer Unhold, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 68 (8W10 + 24)
Bewegungsrate 18 m, fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Versteht Abyssisch, Gemeinsprache und Infernalisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Feuerresistenz verleihen. Der Nachtmahr kann jedem, der auf ihm reitet, Resistenz gegen Feuerschaden verleihen.

Beleuchtung. Der Nachtmahr gibt in einem Radius von 3 m helles Licht und in einem weiteren Radius von 3 m dämmriges Licht ab.

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Ätherschritt. Der Nachtmahr und bis zu drei willige Kreaturen innerhalb von 1,5 m betreten magisch von der Materiellen Ebene aus die Ätherebene oder andersherum.

Nachtmahr

Ein Nachtmahr erscheint in einer Wolke aus brodelndem Rauch, und seine Mähne, sein Schwanz und seine Hufe sind in Flammen gehüllt. Die unweltlich schwarze Gestalt der Kreatur bewegt sich mit unnatürlicher Geschwindigkeit und verschwindet ebenso schnell, wie sie erschienen ist, in einer Wolke aus Schwefel.

Grässliches Ross. Der Nachtmahr wird auch als „Dämonenpferd" oder „Höllenpferd" bezeichnet und dient als Reittier für Kreaturen, die außerordentlich böse sind. Er trägt Dämonen, Teufel, Todesritter, Lichs, Nachtvetteln und andere verderbte Monster. Er erinnert an ein unheiliges Pferd, und seine feurig roten Augen verraten seine bösartige Intelligenz.

Ein Nachtmahr kann von den Unteren Ebenen beschworen werden, doch wenn ihm bei seiner Ankunft kein würdiges Opfer als Nahrung angeboten wird, zeigt er keine besondere Loyalität gegenüber der Kreatur, der er dient.

Einen Nachtmahr erschaffen. Nachtmahre treten im Multiversum nicht natürlich auf. Sie müssen aus Pegasi erschaffen werden. Das Ritual, das einen Nachtmahr erschafft, erfordert die qualvolle Entfernung der Schwingen des Pegasus und wendet die edle Kreatur zum Bösen, während sie von dunkler Magie verwandelt wird.

Nagas

Nagas sind intelligente Schlangen, die die Ruinen der Vergangenheit bewohnen und arkane Schätze und Wissen anhäufen. Die ersten Nagas wurden von einer humanoiden Rasse, die schon lange in den Nebeln der Geschichte verloren ist, als unsterbliche Wächter erschaffen. Als dieses Volk ausstarb, sahen sich die Nagas als die rechtmäßigen Erben der Schätze und des magischen Wissens ihrer Meister. Nagas sind arbeitsam und ehrgeizig und verlassen gelegentlich ihre Behausungen, um magische Gegenstände oder seltene Zauberbücher zu finden.

Nagas verspüren niemals den Zahn der Zeit und werden auch nicht krank. Selbst wenn sie erschlagen wird, bildet sich der unsterbliche Geist der Naga innerhalb von Tagen in einem neuen Körper neu, um ihre ewige Arbeit fortzusetzen.

Wohlwollende Diktatoren und brutale Tyrannen. Eine Naga regiert ihre Domäne mit absoluter Autorität. Egal ob sie mit Mitgefühl herrscht oder ihre Untertanen terrorisiert, die Naga sieht sich als Meister aller Kreaturen, die ihr Reich bewohnen.

Rivalität. Die Nagas verbindet eine alte Feindschaft mit den Yuan-ti, da beide Völker sich als die Krone der Evolution von Schlangen betrachten. Auch wenn Kooperation zwischen den beiden Völkern selten ist, können Nagas und Yuan-ti manchmal ihre Differenzen beiseitelegen, um auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten.

Allerdings reiben sich Yuan-ti immer an der Autorität einer Naga.

Unsterbliche Natur. Eine Naga muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Knochennaga

In Reaktion auf den langwährenden Konflikt zwischen Yuan-ti und Nagas erschufen die Yuan-ti ein nekromantisches Ritual, das die Auferstehung der Naga aufhalten konnte, indem es eine lebende Naga in einen skelettierten, untoten Diener verwandelte. Eine Knochennaga behält nur einige der Zauber, die sie im Leben kannte.

Wächternaga

Die wunderschönen Wächternagas sind weise und gut. Sie schützen heilige Orte und Gegenstände magischer Macht, damit sie nicht in böse Hände fallen. In ihren verborgenen Festungen erforschen sie Zauber und schmieden komplizierte Pläne, um die bösen Machenschaften ihrer Feinde zu verhindern.

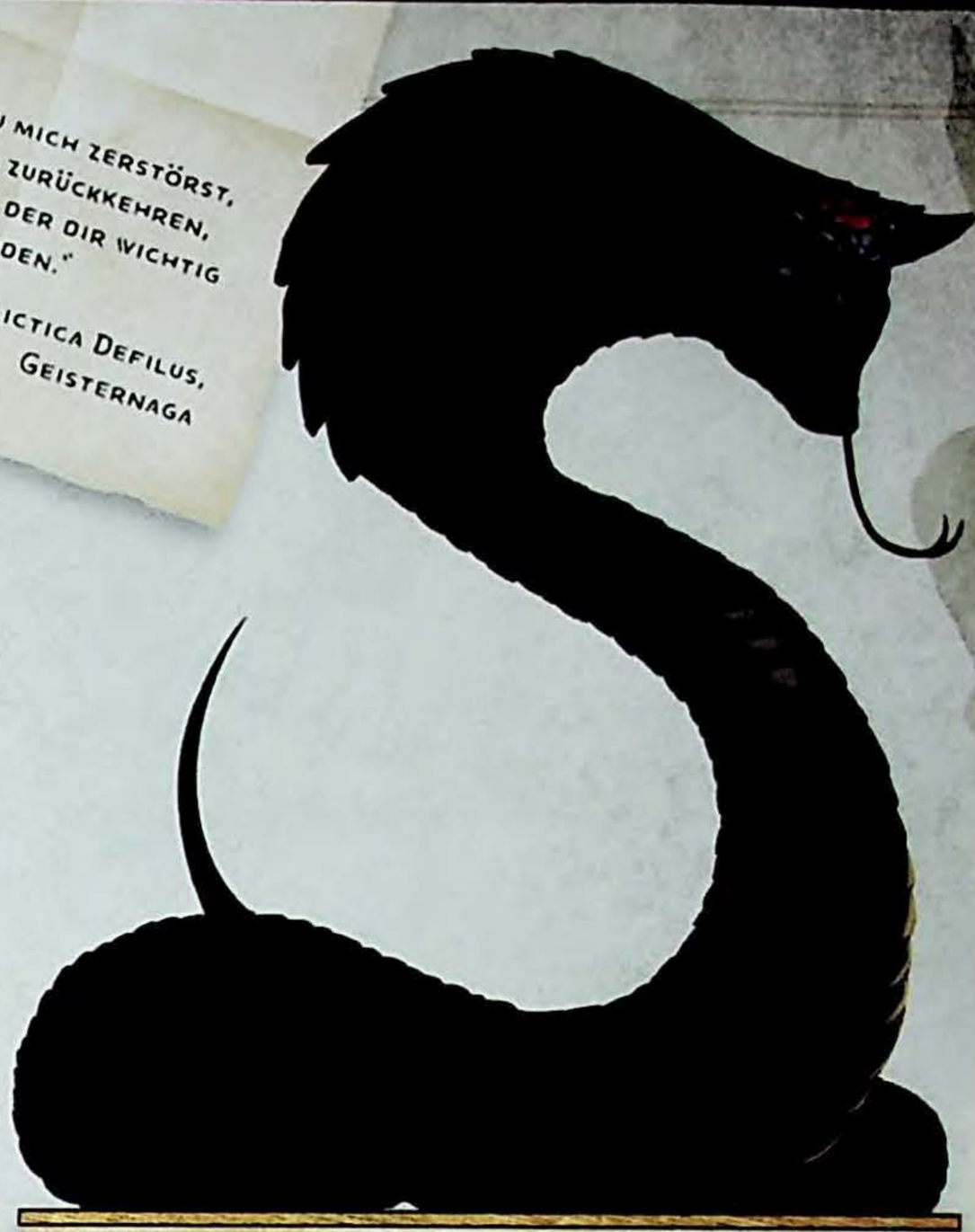
Eine Wächternaga strebt nicht nach Gewalt und warnt Eindringlinge, ehe sie angreift. Nur wenn der Feind beharrt, greift die Naga an und attackiert ihre Gegner mit Zaubern und giftigem Speichel.

Geisternaga

Geisternagas leben in Düsternis und Gehässigkeit. Sie planen stets Rache gegen Kreaturen, die ihnen geschadet haben – oder von denen sie glauben, dass sie ihnen geschadet hätten. Sie hausen in elenden Kavernen und Ruinen und verbringen ihre Zeit damit, neue Zauber zu entwickeln und die Sterblichen, mit denen sie sich umgeben, zu versklaven. Eine Geisternaga bezaubert gerne ihre Feinde und lockt sie näher heran, damit sie ihre giftigen Fänge in ihrem Fleisch versenken kann.

„Wenn du mich zerstörst, werde ich zurückkehren, und jeder, der dir wichtig ist, wird leiden."

—Explictica Defilus, Geisternaga



Geisternaga

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe GES +6, KON +5, WEI +5, CHA +6
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Wiederbelebung. Wenn die Naga stirbt, erwacht sie innerhalb von 1W6 Tagen erneut zum Leben und erhält alle Trefferpunkte zurück. Nur ein *Wunsch* kann dieses Merkmal verhindern.

Zauberwirken. Die Naga ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen) und sie braucht nur verbale Komponenten, um ihre Zauber zu wirken. Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Frostrahl, Magierhand*
1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken, Person bezaubern, Schlaf*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken aufspüren, Person festhalten*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Wasser atmen*
4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Dürre*
5. Grad (2 Plätze): *Person beherrschen*

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 31 (7W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Knochennaga

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 58 (9W10 + 9)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache plus eine weitere Sprache
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Zauberwirken. Die Naga ist ein Zauberwirker der 5. Stufe (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen) und sie braucht nur verbale Komponenten, um ihre Zauber zu wirken. Wenn die Naga im Leben eine Wächternaga war, ist ihr Attribut zum Zauberwirken Weisheit, und sie hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Heilige Flamme, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Schild des Glaubens*
2. Grad (3 Plätze): *Gefühle besänftigen, Person festhalten*
3. Grad (2 Plätze): *Fluch*

Wenn die Naga im Leben eine Geisternaga war, ist ihr Attribut zum Zauberwirken Intelligenz, und sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Frostrahl, Magierhand*
1. Grad (4 Plätze): *Person bezaubern, Schlaf*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken aufspüren, Person festhalten*
3. Grad (2 Plätze): *Blitz*

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Wächternaga

Große Monstrosität, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (15W10 + 45)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +8, KON +7, INT +7, WEI +8, CHA +8
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Wiederbelebung. Wenn die Naga stirbt, erwacht sie innerhalb von 1W6 Tagen erneut zum Leben und erhält alle Trefferpunkte zurück. Nur ein Wunsch kann dieses Merkmal verhindern.

Zauberwirken. Die Naga ist ein Zauberwirker der 11. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen) und sie braucht nur verbale Komponenten, um ihre Zauber zu wirken. Sie hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Heilige Flamme, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Schild des Glaubens, Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Gefühle besänftigen, Person festhalten*
3. Grad (3 Plätze): *Fluch, Hellsehen*
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Verbannung*
5. Grad (2 Plätze): *Flammenschlag, Geas*
6. Grad (1 Platz): *Wahre Sicht*

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 45 (10W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Gift spucken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 4,5/9 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 45 (10W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.



Nothic

Mittelgroße Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +2
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfe Sicht. Der Nothic hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Nothic führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Verfaulender Blick. Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, sonst erleidet es 10 (3W6) nekrotischen Schaden.

Seltsame Einsicht. Der Nothic wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen vergleichenden Wurf auf Charisma (Täuschung) gegen Weisheit (Motiv erkennen) des Nothics ablegen. Wenn der Nothic gewinnt, erfährt er auf magische Weise eine Tatsache oder ein Geheimnis über die Kreatur. Das Ziel gewinnt automatisch, wenn es nicht bezaubert werden kann.

Nothic

Ein gehässiges Auge starrt aus der Finsternis. Sein Schimmern deutet auf eine eigenartige Intelligenz und verstörende Bösartigkeit hin. Meistens ist ein Nothic damit zufrieden, zu beobachten und die Kreaturen, denen er begegnet, einzuschätzen. Wenn er zur Gewalt getrieben wird, nutzt er seinen grauenvollen Blick, um das Fleisch von den Knochen seiner Feinde faulen zu lassen.

Verfluchte Arkanisten. Anstatt die gottgleiche Überlegenheit zu erlangen, die sie sich wünschen, verwandeln sich manche Magier, die ihr Leben der Entdeckung arkaner Geheimnisse widmen, in kriechende, gequälte Monster. Dies ist die Folge eines Fluchs, den Vecna zurückgelassen hat, ein mächtiger Lich, der in einigen Welten seine untote Existenz hinter sich gelassen hat, um ein Gott der Geheimnisse zu werden. Nothics haben kein Wissen über ihr ehemaliges Selbst. Sie hausen in den Schatten und suchen Orte heim, die voll von magischem Wissen sind. Dabei werden sie von Erinnerungen und Impulsen getrieben, die sie nicht ganz verstehen können.

Dunkle Orakel. Nothics verfügen über eine seltsame magische Einsicht, die es ihnen erlaubt, Wissen aus anderen Kreaturen zu ziehen. Dies gewährt ihnen ein einzigartiges Verständnis für geheimes und verbotenes Wissen, das sie teilen – für einen Preis. Ein Nothic begehrt magische Gegenstände und nimmt solche Geschenke gierig von Kreaturen an, die sein Wissen suchen.

Lauerer an magischen Orten. Nothics sind dafür berüchtigt, in arkane Akademien und andere Orte, die reich an magischem Wissen sind, einzudringen. Sie werden vom vagen Wissen angetrieben, dass es eine Methode gibt, ihren Zustand umzukehren. Dies ist kein klares, bewusstes Ziel, mehr ein zwanghaftes Zerren an ihrem Verstand. Einige Nothics sind schlau genug, um zu begreifen, dass dies nur ein Teil dieser seltsamen Lektion für ihre Narrheit ist, eine falsche Hoffnung, die sie dazu treibt, noch mehr arkane Geheimnisse zu suchen.



Oger

Oger sind geistig so faul, wie sie körperlich stark sind. Sie leben als Plünderer und Räuber und töten sowohl für Nahrung als auch aus Freude daran. Der durchschnittliche ausgewachsene Oger ist zwischen 2,7 und 3 m groß und wiegt annähernd tausend Pfund.

Zorniges Temperament. Oger sind für ihr hitziges Gemüt bekannt und werden oft bei der kleinsten vermeintlichen Beleidigung wütend. Beleidigungen und Beschimpfungen können die Wut eines Ogers fast augenblicklich entfachen, und gleiches gilt, wenn man sie bestiehlt, sie anrempelt, stößt oder pikst, lacht, Fratzen schneidet oder sie einfach auf die falsche Weise anschaut. Wenn sein Zorn entfacht ist, schlägt ein Oger in einem frustrierten Wutanfall um sich, bis keine Gegenstände oder Kreaturen übrig sind, die er zerschmettern kann.

Grausige Vielfraße. Oger essen so gut wie alles, aber sie genießen besonders den Geschmack von Zwergen, Halblingen und Elfen. Wenn sie können, verbinden sie das Abendessen mit Vergnügen und hetzen flüchtende Opfer umher, ehe sie sie roh essen. Wenn genug vom Opfer übrig ist, nachdem der Oger sich vollgestopft hat, macht er vielleicht ein Lendentuch aus der Haut seiner Beute und eine Halskette aus den übrigen Knochen. Dieses makabre Handwerk ist der Höhepunkt der Ogerkultur.

Gierige Sammler. Die Augen eines Ogers glitzern habgierig, wenn er die Besitztümer von anderen sieht. Oger tragen auf ihren Plünderungen fadenscheinige Säcke umher, die sie mit sagenhaften „Schätzen" füllen, die sie ihren Opfern abnehmen. Dazu könnte eine Sammlung verbeulter Helme gehören, ein schimmliger Käselaib, ein grobes Stück Tierfell, das er wie einen Umhang umlegt oder ein quiekendes, schlammbespritztes Schwein. Oger erfreuen sich auch am Glanz von Gold und Silber, und sie bekämpfen einander um eine kleine Handvoll Münzen. Schlauere Kreaturen können das Vertrauen eines Ogers gewinnen, indem sie Gold oder eine Waffe anbieten, die für eine Kreatur ihrer Größe geschmiedet ist.

Legendäre Dummheit. Wenige Oger können bis zehn zählen, selbst mit Hilfe ihrer Finger. Die meisten sprechen nur eine rudimentäre Form des Riesischen und kennen einige Worte der Gemeinsprache. Oger glauben, was man ihnen erzählt, und es ist leicht, sie zum Narren zu halten oder zu verwirren. Allerdings machen sie Dinge kaputt, die sie nicht verstehen. Silberzüngige Trickbetrüger, die ihre Talente an diesen Wilden ausprobieren, bezahlen normalerweise für ihre eloquenten Worte – indem sie gegessen werden.

Primitive Wanderer. Oger kleiden sich in Tierfelle und ziehen Bäume aus dem Boden, um sie als grobschlächtige Werkzeuge und Waffen zu verwenden. Sie erschaffen Wurfspeere mit Steinspitzen für die Jagd. Wenn sie eine Behausung errichten, dann siedeln sie normalerweise am ländlichen Rand der Zivilisation, wo sie schlecht geschütztes Vieh, nicht gesicherte Speisekammern und arglose Bauern ausnutzen können.

Ein Oger schläft in Höhlen, Tierbehausungen oder unter Bäumen, bis er eine Hütte oder ein isoliertes Bauernhaus findet. Dann tötet er alle Bewohner und zieht dort ein. Wenn sich ein Oger langweilt oder er hungrig ist, verlässt er seine Behausung und greift alles an, was ihm in die Quere kommt. Erst nachdem ein Oger die ganze Nahrung der Umgebung verbraucht hat, zieht er weiter.

Oger

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)
Bewegungsrate 12 m

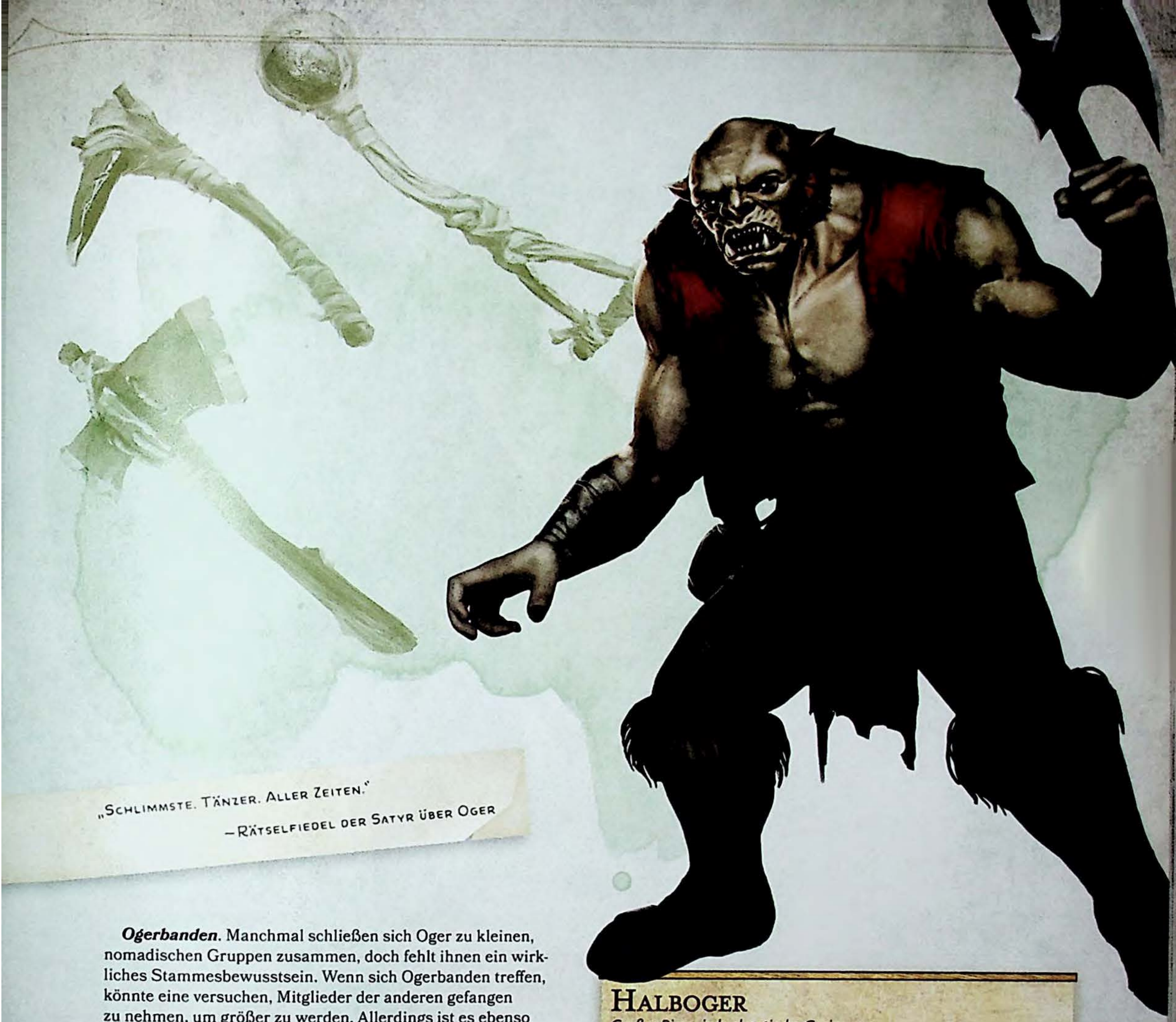
STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	8 (–1)	16 (+3)	5 (–3)	7 (–2)	7 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Zweihandknüppel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.



„Schlimmste. Tänzer. Aller Zeiten."

—Rätselfiedel der Satyr über Oger

Ogerbanden. Manchmal schließen sich Oger zu kleinen, nomadischen Gruppen zusammen, doch fehlt ihnen ein wirkliches Stammesbewusstsein. Wenn sich Ogerbanden treffen, könnte eine versuchen, Mitglieder der anderen gefangen zu nehmen, um größer zu werden. Allerdings ist es ebenso wahrscheinlich, dass Ogerbanden frei Mitglieder tauschen, besonders, wenn eine der Banden gerade viel Nahrung oder Waffen besitzt.

Wenn es möglich ist, verbünden sich Oger mit anderen Monstern, um Kreaturen, die schwächer sind als sie, zu schikanieren oder zu jagen. Sie haben oft Umgang mit Goblinoiden, Orks und Trollen und verehren Riesen geradezu. In der komplexen sozialen Struktur der Riesen (als das Ordning bekannt) stehen Oger im Status selbst unter den niedersten Riesen. Als Folge wird ein Oger so gut wie alles tun, was ein Riese von ihm verlangt.

Halboger (Ogrillon)

Wenn sich ein Oger mit einem Menschen, Hobgoblin, Grottenschrat oder Ork paart, ist das Ergebnis immer ein Halboger. (Oger paaren sich nicht mit Zwergen, Halblingen oder Elfen. Sie essen sie.) Menschliche Mütter überleben die Geburt eines Halbogers nur selten. Der Halboger-Nachkomme eines Ogers und eines Orks wird auch Ogrillon genannt. Ein ausgewachsener Halboger oder Ogrillon ist 2,40 m groß und wiegt im Schnitt 450 Pfund.

Halboger

Großer Riese, jede chaotische Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 30 (4W10 + 8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (–2)	9 (–1)	10 (+0)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Aktionen

Streitaxt. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Hiebschaden, oder 14 (2W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Wurfspeer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden.

Oni

In Kinderreimen sind Oni schreckliche Butzemänner, die die Albträume von Kindern und Erwachsenen gleichermaßen heimsuchen. Allerdings sind sie sehr real und immer hungrig. Sie finden menschliche Säuglinge besonders köstlich. Oni sehen aus wie dämonische Oger mit blauer oder grüner Haut, dunklem Haar und einem Paar kurzer, elfenbeinfarbener Hörner, die aus ihrer Stirn ragen. Ihre Augen sind dunkel, mit auffällig weißen Pupillen, und ihre Zähne und Klauen sind pechschwarz.

Heimsuchung bei Nacht. Im Tageslicht verbirgt ein Oni seine wahre Gestalt mit Magie und erlangt das Vertrauen jener, die er zu verraten gedenkt, wenn die Dunkelheit kommt. Diese Kreaturen können ihre Größe und ihr Aussehen verändern und als Humanoide erscheinen, wenn sie durch Städte reisen. Dabei geben sie vor, Reisende, Holzfäller oder Bewohner des Grenzlands zu sein. In solchen Gestalten versucht der Oni, sich einen Überblick über die Humanoiden in einer Siedlung zu verschaffen und Wege zu finden, einige von ihnen zu entführen und zu verschlingen.

Magische Oger. Oni werden manchmal Oger-Magi genannt, weil sie mit magischen Fähigkeiten geboren werden. Auch wenn sie mit wahren Ogern nur entfernt verwandt sind, teilen sie die Angewohnheit von Ogern, sich mit anderen bösen Kreaturen zu verbünden. Ein Oni dient einem Meister, wenn sich dies als lukrativ erweist oder er ihm ein luxuriöses, gut geschütztes Zuhause zur Verfügung stellt. Oni gieren nach Magie und arbeiten für böse Magier und Vetteln, wenn sie dafür nützliche magische Gegenstände erhalten.



Schließ die Tür, kein Licht entfach;
der hungrig Oni jagt bei Nacht. Kleiner
Mann, nimm dich in Acht; der Oni sucht
nach Spaß bei Nacht. Hör ihn kratzen an
der Wand, sieh den Schatten seiner Hand.
Die Sonne scheinet nicht so bald; bis
dann, des Onis Lachen hallt.

—Kinderreim

Oni

Großer Riese, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 110 (13W10 + 39)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe GES +3, KON +6, WEI +4, CHA +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Täuschen +8, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Oni ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Der Oni kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig Oft: *Dunkelheit, Unsichtbarkeit*
1/Tag: *Gasförmige Gestalt, Kältekegel, Person bezaubern, Schlaf*

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Oni sind magisch.

Regeneration. Der Oni erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Oni führt zwei Angriffe durch, entweder mit seinen Klauen oder seiner Glefe.

Klauen (nur Oni-Gestalt): *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden.

Glefe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W10 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden in kleiner oder mittelgroßer Gestalt.

Gestalt verändern. Der Oni verwandelt sich magisch in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden, in einen großen Riesen, oder er nimmt seine wahre Gestalt wieder an. Abgesehen von seiner Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Die einzige Ausrüstung, die sich ebenfalls verwandelt, ist die Glefe; sie schrumpft, sodass sie in der humanoiden Gestalt geführt werden kann. Wenn der Oni stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an, und seine Glefe nimmt wieder ihre normale Größe an.

Orks

Orks sind brutale Räuber und Plünderer mit gebückter Körperhaltung, niedriger Stirn und schweineartigem Gesicht, mit hervortretenden unteren Eckzähnen, die an Hauer erinnern.

Gruumsh Einauge. Orks beten Gruumsh an, der Mächtigste der Orkgottheiten und ihr Erschaffer. Die Orks glauben, dass sich die Götter am Anbeginn der Zeit versammelt haben, um die Welt unter ihren Anhängern aufzuteilen. Als Gruumsh die Berge für sich beanspruchte, musste er erfahren, dass sie von den Zwergen genommen worden waren. Er beanspruchte die Wälder, doch dort hatten bereits die Elfen gesiedelt. Alle Orte, die Gruumsh haben wollte, waren bereits beansprucht worden. Die anderen Götter lachten Gruumsh aus, doch er antwortete mit einem zornigen Brüllen. Er ergriff seinen mächtigen Speer und verwüstete die Berge, setzte die Wälder in Brand und grub große Furchen in die Felder. Dies war die Rolle der Orks, so verkündete er, alles zu nehmen und zu zerstören, was die anderen Völker ihnen vorenthalten wollten. Bis zu diesem Tage führen die Orks einen endlosen Krieg gegen die Menschen, Elfen, Zwerge und andere Völker.

Orks hegen einen besonderen Hass für die Elfen. Der Elfengott Corellon Larethian machte Gruumsh mit einem gut gezielten Pfeil ins Auge des Orkgotts halb blind. Seitdem haben die Orks eine besondere Freude daran, Elfen abzuschlachten. Gruumsh verwandelte seine Verwundung in ein hasserfülltes Geschenk, und gewährt seinen Streitern, die sich bereitwillig ein Auge zu seinen Ehren entfernen, göttliche Macht.

Stämme wie Plagen. Orks sammeln sich in Stämmen, die ihre Dominanz zeigen und ihre Blutlust stillen, indem sie Dörfer ausplündern, umherziehende Herden vertreiben oder fressen und alle Humanoiden töten, die sich ihnen in den Weg stellen. Nachdem sie eine Siedlung verwüstet haben, rauben Orks alle Reichtümer und Gegenstände, die in ihren eigenen Ländereien von Nutzen sind. Sie stecken die Überreste von Dörfern und Lagern in Brand und ziehen sich dann dorthin zurück, wo sie hergekommen sind, da ihre Blutlust befriedigt ist.

Umherziehende Plünderer. Ihre Gier nach Gemetzel macht es erforderlich, dass sich Orks immer auf Angriffsdistanz zu neuen Zielen befinden. Aus diesem Grund lassen sie sich selten dauerhaft irgendwo nieder und funktionieren stattdessen Ruinen, Höhlenkomplexe und die Dörfer besiegter Feinde in befestigte Lager und Festungen um. Orks bauen nur zur Verteidigung und nehmen an ihren Behausungen keine Innovationen oder Verbesserungen vor, außer die abgetrennten Körperteile ihrer Opfer auf stachligen Palisaden oder Piken anzubringen, die aus Gräben ragen.

Wenn es in ihrem bestehenden Revier keine Nahrung mehr gibt, teilen sich Orkstämme in umherziehende Banden auf, die nach Jagdgebieten suchen. Wenn diese Gruppen zurückkehren, bringen sie Trophäen und Neuigkeiten über neue Ziele mit, die angegriffen werden können, von denen dann das vielversprechendste ausgewählt wird. Der Stamm zieht dann mit ganzer Masse los, um eine blutige Schneise zu seinem neuen Revier zu ziehen.

Zu seltenen Gelegenheiten hält der Anführer eines Stammes für Jahrzehnte an einer Behausung fest, die besonders gut verteidigt werden kann. Die Orks eines solchen Stammes müssen weit durch das Land ziehen, um ihren Appetit zu stillen.

Führung und Macht. Orkstämme sind größtenteils patriarchalisch und haben so farbenfrohe oder groteske Namen wie Vielpfeil, Schreiendes Auge und Elfenreißer. Gelegentlich vereint ein mächtiger Orkhäuptling verstreute Orkstämme in eine wütende Horde, die aus einer Position überwältigender Stärke heraus andere Orkstämme und humanoide Siedlungen niederwalzt.



Stärke und Macht sind die größten orkischen Tugenden, und Orks nehmen eine Vielzahl mächtiger Kreaturen in ihre Stämme auf. Sie haben kein Interesse an Vorstellungen von völkischer Reinheit und heißen Oger, Trolle, Halborks und Orogs stolz in ihren Reihen willkommen. Außerdem respektieren und fürchten Orks die Größe und Macht böser Riesen und dienen ihnen oft als Wachen und Soldaten.

Orkmischlinge. Luthic, die Orkgöttin der Fruchtbarkeit und Ehefrau von Gruumsh, verlangt, dass die Orks sich oft und wahllos fortpflanzen, damit die Orkhorden in jeder Generation weiter anschwellen. Der Fortpflanzungsdrang der Orks ist stärker als bei anderen humanoiden Völkern, und sie paaren sich bereitwillig mit anderen Völkern. Wenn ein Ork sich mit einem Nicht-Ork vergleichbarer Größe und Statur paart (wie einem Menschen oder Zwergen), ist das entstehende Kind entweder ein Ork oder ein Halbork. Wenn ein Ork ein Kind mit einem Oger zeugt, ist das Ergebnis ein Halboger von einschüchternder Stärke und brutalem Aussehen, der als Ogrillon bekannt ist.

Ork-Kriegshäuptling

Der Kriegshäuptling eines Orkstammes ist sein stärkstes und schlauestes Mitglied. Die Herrschaft eines Kriegshäuptlings hält nur solange an, wie er die Furcht und den Respekt der anderen Stammesmitglieder genießt.

Nachkommen des Gemetzels. Gruumsh verleiht Kriegshäuptlingen, die sich wieder und wieder in der Schlacht beweisen, besondere Segnungen und erfüllt sie mit einem Fragment seiner Wildheit. Ein Kriegshäuptling, der auf diese Weise gesegnet ist, wird feststellen, dass sich seine Waffen tiefer in seine Gegner graben, sodass er mehr Blut vergießen kann.

König Obould Vielpfeil

König Obould vom Vielpfeil-Stamm ist eine Legende unter den Ork-Kriegshäuptlingen der Vergessenen Reiche, und er ist der berühmteste Orkhäuptling in der Geschichte von D&D. Obould ist schlauer und intuitiver als die meisten Vertreter seiner Art und erschlug seinen Häuptling, um die Kontrolle über seinen Stamm zu erlangen. Er ist geschickt in der Kunst des Krieges und für sein hitziges Gemüt bekannt, was Obould erlaubt hat, sich wieder und wieder als erbitterter Gegner in der Schlacht zu beweisen. Im Lauf der Jahre hat er andere Orkstämme in den seinen absorbiert, bis er eine Horde von Tausenden befehligte.

Obould nutzte seine Stärke und seinen Einfluss, um für sich am Grat der Welt ein Königreich aufzubauen, einem Gebirge, das viele Hochburgen der Zwerge, Menschen und Elfen überblickt.

Nach Jahren der blutigen Konflikte mit seinen zivilisierteren Nachbarn tat Obould das Undenkbare und handelte ein Friedensabkommen mit seinen Feinden aus. Dieses Abkommen verwirrte viele der Orks unter Oboulds Führung. Es war entweder ein schlauer Schachzug von Obould, um Zeit zu gewinnen und seine Armee für einen letzten, brutalen Angriff auf das wilde Grenzland zu stärken, oder es war ein verstörendes Zeichen, dass Obould die Wege von Gruumsh aufgegeben hatte und vernichtet werden musste.

Ork – Auge des Gruumsh

Wenn ein Ork einen Elfen in Gruumshs Namen erschlägt und die Leiche seines Feindes dem Gott des Gemetzels als Opfer anbietet, kann es passieren, dass ein Aspekt des Gottes erscheint. Dieser Aspekt verlangt ein zusätzliches Opfer: eines der Augen des Orks, was den Verlust widerspiegelt, den Gruumsh durch seinen größten Feind, Corellon Larethian, erlitten hat.

Wenn der Ork sich eines seiner Augen herausreißt, könnte Gruumsh dem Ork die Fähigkeit verleihen, Zauber zu wirken, besondere Gunst und das Recht, sich als Auge des Gruumsh zu bezeichnen. Wenn diese wilden Anhänger des Gotts des Gemetzels nicht ihre Weissagung nutzen, um ihre Kriegshäuptlinge zu beraten, dann werfen sie sich in die Schlacht, um ihre Waffen mit Blut zu beflecken.

Orog

Orogs sind Orks, die mit einem überraschend scharfen Verstand gesegnet sind, den gewöhnliche Orks für einen Segen der Orkgöttin Luthic halten. Wie Luthic ziehen Orogs es vor, unter der Erde zu leben, doch bringt die Knappheit von Nahrung sie oft an die Oberfläche, wo sie jagen. Orks respektieren die Stärke und Gerissenheit der Orogs, und ein einzelner Orog könnte der Anführer einer Ork-Kriegsbande sein.

Stärker und schlauer. Ein Orog nutzt seine Stärke, um andere Orks zu schikanieren, und seine Intelligenz, um seine Gegner auf dem Schlachtfeld zu überraschen. Viele übermütige elfische, menschliche oder zwergische Heeresführer mussten erleben, wie ein „einfacher" Ork-Kriegsherr eine gegnerische Streitmacht durch einen geschickten taktischen Winkelzug zerstört hat, weil sie nicht verstanden haben, dass es sich um einen Orog gehandelt hat.

Wenn man Orogs in großer Zahl antrifft, bilden sie ihre eigenen Abteilungen in viel größeren Orkhorden. Sie sind immer an der vorderen Front eines jeden Angriffs und verlassen sich auf ihre überlegene Stärke und ihren taktischen Scharfsinn, um alles zu überwinden, was ihnen in die Quere kommt. Wenige Orkstämme suchen aktiv nach Orogs, um ihre Reihen zu stärken. Die Überlegenheit der Orogs macht sie zu perfekten Anführern und somit zu tödlichen Rivalen der Ork-Kriegshäuptlinge, die sich stets der Möglichkeit des Verrats durch die Orogs bewusst sein müssen.

Emotionslose Mörder. Orogs wollen nichts anderes, als ihre Feinde in Stücke zu hacken und sind eine erschreckende Präsenz auf dem Schlachtfeld. Sie bauen keine Bindungen auf, nicht einmal zu ihren Eltern und Geschwistern, und haben kein Konzept von Liebe oder Hingabe. Sie beten das Pantheon der Orkgötter an — in erster Linie Gruumsh und Luthic — weil sie glauben, dass die Götter über unglaubliche Stärke verfügen und nur körperliche Macht respektieren.

Diener der Dunkelheit. Da Orks ihnen misstrauen, formen einige Orogs unabhängige Söldnergruppen, die ihre Dienste dem anbieten, der am meisten bezahlt. Solange sie bezahlt werden, dienen Orog-Söldner bereitwillig als Elitekrieger und Schocktruppen für böse Magier, verkommene Riesen und andere Bösewichte.

Er riss sein zackiges Messer brutal herum und riss die Kehle des Königs heraus, begleitet vom zustimmenden Johlen seiner Legionen. Der brutale Ork war aber noch nicht fertig. Er grub und riss die Klinge weiter hin und her, ohne Mitleid, bis der Kopf des Zwergenkönigs von seinen Schultern fiel.

—Ein Bericht über Kriegshäuptling Hartusks Brutalität nach der Schlacht vom Kalten Tal



Typischer Ork

Ork

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 15 (2W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (–2)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

Aktionen

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Ork-Kriegshäuptling

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 93 (11W8 + 44)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe STR +6, KON +6, WEI +2
Fertigkeiten Einschüchtern +5
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

Gruumshs Wut. Der Ork fügt zusätzliche 4 (1W8) Schaden zu, wenn er mit einem Waffenangriff trifft (in die Angriffe bereits eingerechnet).

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ork führt zwei Angriffe durch, entweder mit seiner Zweihandaxt oder seinem Speer.

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (1W12 + 4 plus 1W8) Hiebschaden.

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (1W6 +4 plus 1W8) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Kriegsschrei (1/Tag). Jede Kreatur nach Wahl des Kriegshäuptlings innerhalb von 9 m, die den Schrei hören kann und nicht bereits von einem Kriegsschrei betroffen ist, erhält einen Vorteil auf Angriffswürfe bis zum Beginn des nächsten Zuges des Kriegshäuptlings. Der Kriegshäuptling kann dann einen Angriff als Bonusaktion ausführen.



Ork - Auge des Gruumsh

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (Ringrüstung, Schild)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	13 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Einschüchtern +3, Religion +1
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Ork bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

Gruumshs Wut. Der Ork fügt zusätzliche 4 (1W8) Schaden zu, wenn er mit einem Waffenangriff trifft (in die Angriffe bereits eingerechnet).

Zauberwirken. Der Ork ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Ork hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung, Resistenz, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Segnen*
2. Grad (2 Plätze): *Spirituelle Waffe (Speer), Vorahnung*

Aktionen

Speer. Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 3 plus 1W8) Stichschaden, oder 12 (2W8 + 3) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Orog

Mittelgroßer Humanoider (Ork), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 42 (5W8 + 20)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Überlebenskunst +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Orog bis zu seine Bewegungsrate in Richtung einer feindlichen Kreatur, die er sehen kann, bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Orog führt zwei Zweihandaxt-Angriffe durch.

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W12 + 4) Hiebschaden.

Wurfspeer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.



Otyugh

Ein Otyugh ist eine groteske, knollige Kreatur, die auf drei stämmigen Beinen umherläuft. Ihre Augen und Nase sitzen auf einem tentakelartigen Stiel, der von der Spitze seines aufgedunsenen Körpers ragt. Zwei gummiartige Tentakel enden in stachligen, blattartigen Auswüchsen, die der Otyugh verwendet, um Nahrung in sein klaffendes Maul zu schaufeln.

Ein Otyugh vergräbt sich unter Haufen von Abfällen und Aas und lässt nur seinen Sinnesstiel herausragen. Wenn eine essbare Kreatur vorbeikommt, brechen die Tentakel des Otyugh aus dem Schmutz hervor und packen sie.

Otyughs nutzen jede Gelegenheit, Beute zu überfallen und zu fressen. Sie verwenden eine eingeschränkte Form von Telepathie, um denkende Kreaturen dazu zu drängen, sich in Richtung ihrer Behausungen zu bewegen, manchmal indem sie vorgeben, etwas anderes zu sein.

Bewohner der Dunkelheit. Otyughs dulden helles Licht nur dann, wenn beträchtliche Vorräte an Aas oder Müll in Reichweite sind. In der Wildnis hausen sie in abgestandenen Sümpfen, Tümpeln voller Schlacke und feuchten Waldtälern. Der Gestank von Friedhöfen, städtischen Kanalisationen, Misthaufen in Dörfern und mit Dung gefüllten Tiergehegen lockt sie in zivilisierte Regionen.

Da Otyughs sich einzig um Nahrung scheren, sammeln sich in ihren Nestern manchmal eine Vielzahl von Schätzen, die von ihren Opfern stammen und mit den Abfällen vermischt sind.

Symbiotische Wächter. Denkende unterirdische Wesen können mit den Otyughs koexistieren und nutzen sie als Müllentsorgung. Mit dieser üppigen Ernährung können Otyughs in ihren Suhlen fett werden und haben keine anderen Ziele oder Wünsche. Diese ortsgebundene Gefräßigkeit macht sie zu verlässlichen Wächtern. Solange ein Otyugh gefüttert wird, lässt er davon ab, andere Kreaturen anzugreifen. Allerdings kann jemand, der sich zum Meister eines Otyughs aufschwingen möchte, die Mengen an Abfall, Aas und Fleisch, die notwendig sind, damit der Otyugh nicht auf der Suche nach Nahrung weiterzieht, leicht unterschätzen. Mehr als ein „zahmer" Otyugh hat seinen Meister gefressen, nachdem alle Abfälle in seiner Suhle aufgebraucht waren.

Otyugh

Große Aberration, neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 114 (12W10 + 48)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (–2)	13 (+1)	6 (–2)

Rettungswürfe KON +7
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Otyugh
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Eingeschränkte Telepathie. Der Otyugh kann magisch einfache Botschaften und Bilder an jede Kreatur innerhalb von 36 m, die eine Sprache verstehen kann, übermitteln. Diese Form der Telepathie erlaubt es der empfangenden Kreatur nicht, telepathisch zu antworten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Otyugh führt drei Angriffe durch; einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Tentakeln.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen Krankheit mit SG 15 ablegen, um nicht vergiftet zu werden, bis die Krankheit geheilt ist. Alle 24 Stunden, die vergehen, muss das Ziel den Rettungswurf wiederholen und bei einem Fehlschlag seine maximalen Trefferpunkte um 5 (1W10) verringern. Die Krankheit wird bei einem Erfolg geheilt. Das Ziel stirbt, wenn die Krankheit es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert. Diese Verringerung der maximalen Trefferpunkte des Ziels hält an, bis die Krankheit geheilt wird.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden plus 4 (1W8) Stichschaden. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 13) und festgesetzt, bis der Haltegriff endet. Der Otyugh hat zwei Tentakel, und er kann mit jedem davon ein Ziel packen.

Tentakelramme. Der Otyugh rammt Kreaturen, die er gepackt hat, ineinander oder in eine feste Oberfläche. Jede Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden zu erleiden und bis zum Ende des nächsten Zugs des Otyughs betäubt zu sein. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Wuchtschaden und ist nicht betäubt.



„Siehe den Pegasus. Er ist am offenen Himmel schneller als ein Drache, und nur die Besten unter uns könnten darauf hoffen, jemals einen von ihnen zu reiten. Ein passendes Emblem für unser großes Haus, denkst du nicht?"

—Tyllenvane d'Orien, drachengezeichneter Nachfahr, der dafür eintritt, das Zeichen von Haus Orien vom Einhorn zum Pegasus zu ändern

Pegasus

Großer Himmlischer, chaotisch gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 59 (7W10 + 21)
Bewegungsrate 18 m, fliegen 27 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe STR +4, WEI +4, CHA +3
Fertigkeiten Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Versteht Celestisch, Gemeinsprache, Elfisch und Sylvanisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Hufe. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Pegasus

Die weiß geflügelten Pferde, die als Pegasi bekannt sind, fliegen durch die Himmel und sind eine Vision der Anmut und Majestät. Wenn sie auf festem Boden landen, verweilen sie nur für einen Augenblick, um aus Bergquellen und unberührten Seen zu trinken. Jedes Zeichen, jeder Laut einer anderen Kreatur schreckt sie auf, und sie steigen auf, um erneut zwischen den Wolken zu segeln.

Edle Reittiere. Pegasi werden als schnelle und verlässliche Reittiere hochgeschätzt, da sie schneller und weniger temperamentvoll sind als Greifen, Pferdegreifen und Wyverns. Diese wilden und scheuen Kreaturen sind jedoch so intelligent wie Humanoide, und es ist nicht möglich, sie auf die traditionelle Weise zuzureiten oder zu zähmen. Ein Pegasus muss überzeugt werden, einer guten Kreatur als Reittier zu dienen, doch wenn er es tut, formt er ein lebenslanges Band mit seinem neuen Gefährten.

Geboren in den Ebenen. Pegasi stammen von den Olympischen Lichtungen von Arborea, wo sie durch die Himmel der Ebene gleiten und den Seldarine, dem Pantheon der elfischen Götter, als Reittiere dienen. Diese Götter schicken manchmal Pegasi auf die Materielle Ebene, um jenen zu helfen, die in Not sind.

Pegasi-Nester. Pegasi gehen lebenslange Partnerschaften ein, erbauen ihre Nester an schwer zu erreichenden Orten und bringen ihre Jungen lebend zur Welt.



Peryton

Auch wenn sich dieser monströse Fleischfresser von allen Arten von Kreaturen ernährt, zieht er Humanoide vor, besonders Elfen, Halbelfen und Menschen. Wenn er einen Humanoiden tötet, reißt der Peryton das Herz der Beute heraus und nimmt es mit in sein Nest, um es zu verschlingen.

Der Peryton ist eine bizarre Kreatur, die den Körper und die Schwingen eines Raubvogels mit dem Kopf eines Hirschs verbindet. Sein seltsamstes Merkmal ist sein Schatten, der humanoid erscheint und nicht die wahre physische Gestalt der Kreatur abbildet. Gelehrte vermuten, dass die ersten Perytons Menschen waren, die von einem grässlichen Fluch oder magischen Experiment verwandelt wurden, doch Barden erzählen eine andere Geschichte. Sie berichten von einem Mann, dessen Untreue seine betrogene Frau dazu brachte, das Herz ihrer jüngeren, schöneren Rivalin herauszuschneiden und es in einem Ritual, das das Herz ihres Ehemannes für immer gewinnen sollte, verzehrte. Das Ritual war erfolgreich, bis die böse Tat der Frau ans Licht kam. Sie wurde für ihr Verbrechen gehängt, doch die verweilende Magie ihres verderbten Rituals ließ die Aasvögel, die von ihrer Leiche fraßen, zu den ersten Perytons werden.

Unnatürlicher Hunger. Der Fortpflanzungskreislauf eines Perytons erfordert das Herz eines gerade getöteten Humanoiden. Das Organ muss von einem weiblichen Peryton verzehrt werden, ehe die Fortpflanzung möglich ist. Wenn ein Peryton ein Herz verschlingt, verändert sich sein Schatten für kurze Zeit und zeigt seine wahre, monströse Gestalt.

Wenn er einen Humanoiden angreift, ist der Peryton zielstrebig und unerbittlich und kämpft, bis er oder seine Beute stirbt. Wenn ein Peryton irgendwie vertrieben wird, verfolgt er seine Beute auf Entfernung und greift wieder an, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Fluch der Berge. Perytons hausen auf Bergkämmen und in hochgelegenen Höhlen. Sie jagen Kreaturen, die in den Tälern darunter leben und wandern, und Reisende auf einsamen Gebirgsstraßen lernen schnell, ein wachsames Auge auf den Himmel zu richten. Weil normale Waffen gegen Perytons weniger effektiv sind, wissen die Bewohner der Berge, dass sie Auseinandersetzungen um jeden Preis vermeiden müssen.

Etablierte Siedlungen sind für Perytons als erneuerbare Nahrungsquelle sehr attraktiv. Deshalb werben Dorfräte und örtliche Adelige oft Abenteurer an, um Peryton-Nester auszulöschen.

Peryton

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Versteht Gemeinsprache und Elfisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturzflugangriff. Wenn der Peryton fliegt und sich im Sturzflug in gerader Linie mindestens 9 m auf ein Ziel zu bewegt und dann mit einem *Nahkampf-Waffenangriff* trifft, dann verursacht der Angriff zusätzliche 9 (2W8) Schaden beim Ziel.

Vorbeifliegen. Der Peryton provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite des Gegners fliegt.

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Peryton hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht oder Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Peryton führt einen Aufspießen-Angriff und einen Angriff mit seinen Krallen durch.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Stichschaden.

Pferdegreif

Der Pferdegreif ist ein Tier, dessen magische Herkunft im Lauf der Geschichte verloren ging. Er hat die Schwingen und Vorderbeine eines Adlers, die Hinterbeine eines Pferdes und einen Kopf, der die Merkmale beider Tiere kombiniert.

Pferdegreifen leben zurückgezogen und sind gefräßig. Sie gehen Partnerschaften fürs Leben ein und entfernen sich selten mehr als wenige Kilometer von ihrem Nest. Wenn ein Pferdegreif seinen Partner oder seine Jungen beschützt, kämpft er bis zum Tode. Pferdegreifen legen keine Eier, sondern gebären ihre Jungen lebendig.

Drachen, Greifen und Wyverns haben Geschmack an Pferdegreifenfleisch und jagen diese Kreaturen oft.

Fliegende Reittiere. Ein Pferdegreif, der in Gefangenschaft aufgezogen wird, kann als treuer Gefährte und Reittier ausgebildet werden. Von allen Kreaturen, die als fliegende Reittiere dienen, sind Pferdegreifen mit am leichtesten zuzureiten, und sie sind ausgesprochen loyal, wenn sie richtig ausgebildet sind.

Pferdegreif

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfe Sicht. Der Pferdegreif erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Pferdegreif führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Klauen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Pilze

Das Unterreich, mit seinem Himmel aus schroffem Stein und seiner ewigen Dunkelheit, ist Heimat für viele Arten von Pilzen. Pilze nehmen in diesem unterirdischen Reich die Rolle von Pflanzen ein und sind entscheidend für das Überleben vieler unterirdischer Spezies. Sie stellen in der unbarmherzigen Finsternis Nahrung und Zuflucht dar.

Pilze wachsen auf organischer Materie und zersetzen sie, um sie zu verzehren. Sie ernähren sich von Abfall und Kadavern. Wenn Pilze wachsen, geben sie Sporen ab, die auf der leichtesten Brise davonschweben und neue Pilze erschaffen.

Pilze brauchen weder Sonnenlicht noch Wärme, um zu wachsen, und gedeihen in jeder Ecke und Nische des Unterreichs.

Die Pilze des Unterreichs werden von der Magie verwandelt, die dieses unterirdische Reich erfüllt, und oft entwickeln sie dadurch mächtige Verteidigungsmechanismen oder die Fähigkeiten der Nachahmung und des Angriffs. Die größten Exemplare können sich ausbreiten, um gigantische unterirdische Wälder zu erschaffen, in denen zahllose Kreaturen leben und sich ernähren können.

Gasspore

Die ersten Gassporen sollen auf toten Betrachtern gewachsen sein, deren verfaulende Leichen den parasitären Pilz mit ihrer anderweltlichen Magie erfüllten. Gassporen haben sich seitdem in eine einzigartige Pflanzenkreatur gewandelt. Sie wachsen schnell und zielgerichtet aus jeder Leiche, wodurch eine bösartig aussehende Parodie der am meisten gefürchteten Wesen des Unterreichs entsteht.

Augentyrannen-Form. Eine Gasspore ist ein kreisrunder, ballonartiger Pilz, der auf Entfernung einem Betrachter ähnelt. Allerdings wird sein wahres Wesen offensichtlich, wenn man ihm näher kommt. Das Monster besitzt ein blindes, zentrales „Auge", und Rhizome wuchern aus seiner Oberfläche, was oberflächlich betrachtet den Augenstielen eines Betrachters ähnelt.

Todesexplosion. Eine Gasspore ist eine hohle Außenhülle, die mit einem Gas gefüllt ist, das leichter als Luft ist, sodass sie schweben kann wie ein Betrachter. Wenn auch nur der schwächste Angriff diese Außenhülle trifft, zerplatzt die Kreatur, was eine Wolke tödlicher Sporen freisetzt. Eine Kreatur, die diese Sporen einatmet, wird zu ihrem Wirtskörper, was oft innerhalb eines Tages zum Tode führt. Seine Leiche wird dann der Nährboden, aus dem sich neue Gassporen entwickeln.

Betrachter-Erinnerungen. Eine Gasspore, die aus der Leiche eines Betrachters entsteht, trägt manchmal Erinnerungen der toten Kreatur in sich. Wenn die Gasspore explodiert, können die tödlichen Sporen diese Erinnerungen mit sich tragen. Jede Kreatur, die die Sporen einatmet und überlebt, erbt eine oder mehrere der Erinnerungsbruchstücke des Betrachters, und könnte nützliche Informationen über die ehemalige Behausung des Betrachters und andere nahe Orte und Kreaturen erlangen.

Kreischer

Ein Kreischer ist ein menschengroßer Pilz, der ein schrilles Kreischen ausstößt, um Kreaturen zu vertreiben, die ihn aufschrecken. Andere Kreaturen verwenden den Pilz als Alarmsignal, wenn sich Beute nähert, und verschiedene intelligente Völker des Unterreichs kultivieren Kreischer in den Randgebieten ihrer Gemeinschaften, um Eindringlinge auf Abstand zu halten.



Kreischer

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 0 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Zustandsimmunitäten Blind, taub, berängstigt
Sinne Blindsicht 9 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Kreischer bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Pilz zu unterscheiden.

Reaktionen

Kreischen. Wenn helles Licht oder eine Kreatur sich innerhalb von 9 m um den Kreischer befindet, gibt er ein Kreischen ab, das 90 m weit hörbar ist. Der Kreischer kreischt weiter, bis die Störung sich außerhalb ihrer Reichweite begibt. Danach hält sie noch 1W4 Züge des Kreischers an.

Violetter Pilz

Dieser leicht violette Pilz nutzt wurzelartige Fühler, die aus seinem Fuß wachsen, um über Höhlenböden zu kriechen. Die vier Stiele, die aus der zentralen Masse eines Violetten Pilzes wachsen, werden verwendet, um nach Beute zu schlagen und deren Fleisch mit der leisesten Berührung verrotten zu lassen. Jede Kreatur, die von einem Violetten Pilz getötet wird, verwest ausgesprochen schnell. Ein neuer Violetter Pilz wächst aus der schimmelnden Leiche und wächst innerhalb von 2W6 Tagen zur vollständigen Größe heran.

Violetter Pilz

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)

Zustandsimmunitäten Blind, taub, verängstigt
Sinne Blindsicht 9 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 6
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Wenn der Violette Pilz bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Pilz zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Fungus führt 1W4 Angriffe mit Verfaulende Berührung durch.

Verfaulende Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Gasspore

Große Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 5
Trefferpunkte 1 (1W10 – 4)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 3 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	1 (–5)	3 (–4)	1 (–5)	1 (–5)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Blind, gelähmt, liegend, taub, verängstigt, vergiftet.
Sinne Blindsicht 9 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 5
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Todesexplosion. Die Gasspore explodiert, wenn sie auf 0 TP fällt. Alle Kreaturen im Umkreis von 6 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 10 (3W6) Giftschaden und werden mit einer Krankheit infiziert. Kreaturen, die immun gegen den Zustand vergiftet sind, sind immun gegen diese Krankheit. Sporen dringen in das System der Kreatur ein und töten sie in einer Zahl von Stunden, die 1W12 + dem Konstitutionswert der Kreatur entspricht, wenn die Krankheit nicht geheilt wird. Nach der Hälfte der Zeit wird die Kreatur für die übrige Zeit vergiftet. Nachdem die Kreatur stirbt, wuchern 2W4 winzige Gassporen aus ihr, die in 7 Tagen die volle Größe erreichen.

Unheimliche Ähnlichkeit. Die Gasspore sieht aus wie ein Betrachter. Eine Kreatur, die die Gasspore sehen kann, kann ihr wahres Wesen mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 erkennen.

Aktionen

Berührung. *Nahkampf-Waffenangriff:* +0 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Giftschaden, und die Kreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht mit der Krankheit infiziert zu werden, die unter Todesexplosion beschrieben ist.

„Blütenblattumhänge und Eichelhüte sind so letzter Sommer!"

—Flussglanz, Pixie-Fashionista



Pixie

Pixies sind gerade einmal 30 Zentimeter groß und sehen aus wie winzige Elfen mit hauchzarten Flügeln wie von Libellen oder Schmetterlingen, hell wie der Morgen und strahlend wie der aufgehende volle Mond. Pixies sind neugierig wie Katzen und scheu wie Rehe und gehen, wohin sie auch wollen. Sie spionieren gerne andere Kreaturen aus und können ihre Aufregung in deren Nähe kaum im Zaum halten. Ihr Drang, sich vorzustellen und Freundschaft zu schließen ist fast überwältigend; nur die Furcht der Pixie, gefangen oder angegriffen zu werden, hält sie zurück. Wer durch die Lichtung einer Pixie wandert, sieht die Kreatur vielleicht niemals, doch hört er sie gelegentlich kichern, japsen oder seufzen. Pixies schmücken sich wie die Prinzen und Prinzessinnen unter den Feenwesen heraus, tragen wallende Gewänder und Wämser aus Seide, die wie das Mondlicht auf einem Teich funkeln. Einige kleiden sich in Eicheln, Blätter, Rinden und die Felle kleiner Waldbewohner. Sie sind stolz auf ihre Aufmachung und strahlen vor Freude, wenn sie Komplimente für ihre Kleidung erhalten.

Magische Feen. Durch ihre angeborene Macht der Unsichtbarkeit erscheinen Pixies nur selten, es sei denn, sie wollen gesehen werden. In der Feenwildnis und auf der Materiellen Ebene schreiben Pixies im Winter Muster des Frostes auf Teiche und erwecken die Knospen im Frühling. Sie lassen Blumen vor Sommertau funkeln, und färben die Blätter in den strahlenden Schattierungen des Herbstes.

Feenstaub. Wenn Pixies sichtbar umherfliegen, ziehen sie herabfallenden funkelnden Staub hinter sich her, wie den glitzernden Schweif eines Kometen. Eine winzige Prise Feenstaub soll es erlauben zu fliegen, ein Kreatur hoffnungslos verwirren oder Feinde in magischen Schlaf versetzen. Nur Pixies können ihren Staub mit vollem Effekt verwenden, aber oft suchen Magier und Monster diese Feenwesen auf, um ihre Macht zu studieren oder zu meistern.

Winzige Witzbolde. Auch wenn die Ankunft von Besuchern ihre Neugier weckt, sind Pixies zu scheu, um sich sofort zu zeigen. Sie beobachten die Besucher aus der Entfernung, um ihre Stimmung einzuschätzen und spielen ihnen harmlose Streiche, um ihre Reaktionen zu sehen. Beispielsweise könnten Pixies die Stiefel eines Zwergen zusammenbinden, Illusionen von seltsamen Kreaturen oder Schätzen erschaffen, oder tanzende Lichter verwenden, um Eindringlinge in die Irre zu führen. Wenn die Besucher feindselig reagieren, gehen die Pixies ihnen aus dem Weg. Wenn die Besucher ein gutes Wesen haben, werden die Pixies vermutlich mutiger und freundlicher werden. Die Feenwesen könnten sich sogar zeigen und anbieten, ihre „Gäste" auf einem sicheren Weg zu führen oder sie zu einem winzigen, doch sehr befriedigenden Festmahl einladen, das ihnen zu Ehren bereitet wird.

Abneigung gegen Gewalt. Im Gegensatz zu ihren Vettern, den Feengeistern, hassen Pixies Waffen und würden eher fliehen als sich auf eine körperliche Auseinandersetzung mit einem Feind einzulassen.

Pixie

Winziges Feenwesen, neutral gut

Rüstungsklasse 15.
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	20 (+5)	8 (–1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Sylvanisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Magieresistenz. Die Pixie hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Pixie ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken und braucht nur Feenstaub als Komponente:

Beliebig oft: *Druidenkunst*
1/Tag: *Böses und Gutes entdecken, Fliegen, Gedanken entdecken, Macht der Vorstellungskraft, Magie bannen, Schlaf, Tanzende Lichter, Verstricken, Verwandlung, Verwirrung*

Aktionen

Mächtige Unsichtbarkeit. Die Pixie wird auf magische Weise unsichtbar, bis ihre Konzentration endet (als würde sie sich auf einen Zauber konzentrieren). Jegliche Ausrüstung, die die Pixie trägt oder in der Hand hält, wird mit ihr unsichtbar.

Plage

Plagen sind erwachte Pflanzen, die mit Intelligenz und Beweglichkeit gesegnet worden sind und Land heimsuchen, das von der Dunkelheit kontaminiert worden ist. Eine Plage trinkt die Dunkelheit aus dem Boden. Entsprechend versucht sie, den Willen eines uralten Bösen zu erfüllen und dieses Böse zu verbreiten, wo sie kann.

Wurzeln des Gulthias-Baumes. Legenden erzählen von einem Vampir namens Gulthias, der schreckliche Magie wirkte und einen grauenvollen Turm erschuf, der als die Nachtfangspitze bekannt war. Gulthias wurde zerstört, als ein Held einen hölzernen Pflock in seinem Herzen versenkte, doch als der Vampir vernichtet wurde, erfüllte sein Blut den Pflock mit schrecklicher Macht. Nach einer Weile wucherten neue Tentakelranken aus dem Holz und wurden zu einem Setzling, der von der bösen Essenz des Vampirs erfüllt war. Man sagt, dass ein wahnsinniger Druide den Setzling entdeckte und in einer unterirdischen Höhle einpflanzte, wo er gedeihen konnte. An diesem Gulthias-Baum wuchsen die Samen, aus denen die ersten Plagen entstanden.

Dunkle Eroberung. Immer wenn ein Baum von einem Fragment eines bösen Geists oder einer dunklen Macht verseucht wird, kann sich ein Gulthias-Baum erheben und den Wald der Umgebung korrumpieren. Sein Böses breitet sich über die Wurzeln und Erde auf andere Pflanzen aus, die entweder sterben oder sich in Plagen verwandeln. Während sich diese Plagen ausbreiten, vergiften und entwurzeln sie gesunde Pflanzen und ersetzen sie durch Dornsträucher, giftiges Unkraut und andere ihrer Art. Mit der Zeit kann eine Verseuchung durch Plagen jedes Land und jeden Wald in einen Ort der Korruption verwandeln.

In Wäldern, die von Plagen heimgesucht sind, wachsen Bäume und Pflanzen mit übernatürlicher Geschwindigkeit. Ranken und Unterholz breiten sich schnell durch Gebäude aus und überwuchern Wege und Straßen. Nachdem die Plagen alle Bewohner vertrieben oder umgebracht haben, können ganze Dörfer innerhalb von wenigen Tagen verschwinden.

Vom Bösen beherrscht. Plagen sind unabhängige Kreaturen, doch die meisten stehen unter dem Einfluss eines Gulthias-Baumes. Oft zeigen sie Eigenheiten und Eigenschaften der Lebenskraft oder des Geistes, der sie erzeugt hat. Indem sie die alten Feinde ihres Stammvaters angreifen oder Schätze suchen, die ihm wertvoll waren, führen sie das Vermächtnis des uralten Bösen fort.

Nadelplagen

In den Schatten der Wälder kann man Nadelplagen auf Entfernung für schlurfende, bucklige Humanoide halten. Aus der Nähe offenbaren sich diese Kreaturen als grässliche Pflanzen, deren nadelbaumartige Stacheln in bebenden Büscheln an ihrem ganzen Körper wachsen. Eine Nadelplage schlägt mit diesen Nadeln zu oder schleudert sie durch die Luft, wobei sie Rüstung und Fleisch durchschlagen können.

Wenn Nadelplagen eine Bedrohung wahrnehmen, geben sie Pollen ab, die der Wind zu anderen Nadelplagen im ganzen Wald trägt. Wenn sie so auf die Position eines Feindes aufmerksam gemacht werden, eilen Nadelplagen von allen Seiten herbei, um ihre Wurzeln in Blut zu tränken.

Zweigplagen

Zweigplagen können im Boden wurzeln und tun dies auch, wenn lebende Beute selten ist. Wenn sie verwurzelt sind, ähneln sie holzigen Sträuchern. Wenn sie ihre Wurzeln aus dem Boden ziehen, um sich zu bewegen, verdrehen sich die Zweige einer Zweigplage miteinander, um einen humanoid erscheinenden Körper mit einem Kopf und Gliedmaßen zu bilden.



Siehe das Vermächtnis von Gulthias, dem Vampir: Pflanzen mit einer Vorliebe für Blut.

Zweigplagen suchen Lager und Wasserquellen auf und wurzeln dort, um Hinterhalte für potentielle Opfer zu legen, die kommen, um zu trinken oder sich auszuruhen. Wenn sie in Gruppen zusammenstehen, verschmelzen Zweigplagen mit der natürlichen Vegetation des Ortes oder mit Haufen aus Schutt oder Feuerholz.

Da sie so trocken sind, sind Zweigplagen besonders anfällig für Feuer.

Rankenplagen

Rankenplagen erscheinen als Massen aus sich windenden Ranken und verstecken sich im Unterholz, um auf Beute zu warten. Indem sie die Pflanzen in der Umgebung beleben, können Rankenplagen ihre Feinde behindern, ehe sie angreifen.

Rankenplagen sind die einzigen Plagen, die sprechen können. Durch ihre Verbindung mit dem bösen Geist des Gulthias-Baumes, dem sie dient, spricht eine Rankenplage in einer gebrochenen Version der Stimme ihres toten Meisters, um Opfer zu verspotten oder mit mächtigen Feinden zu verhandeln.

Nadelplage

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

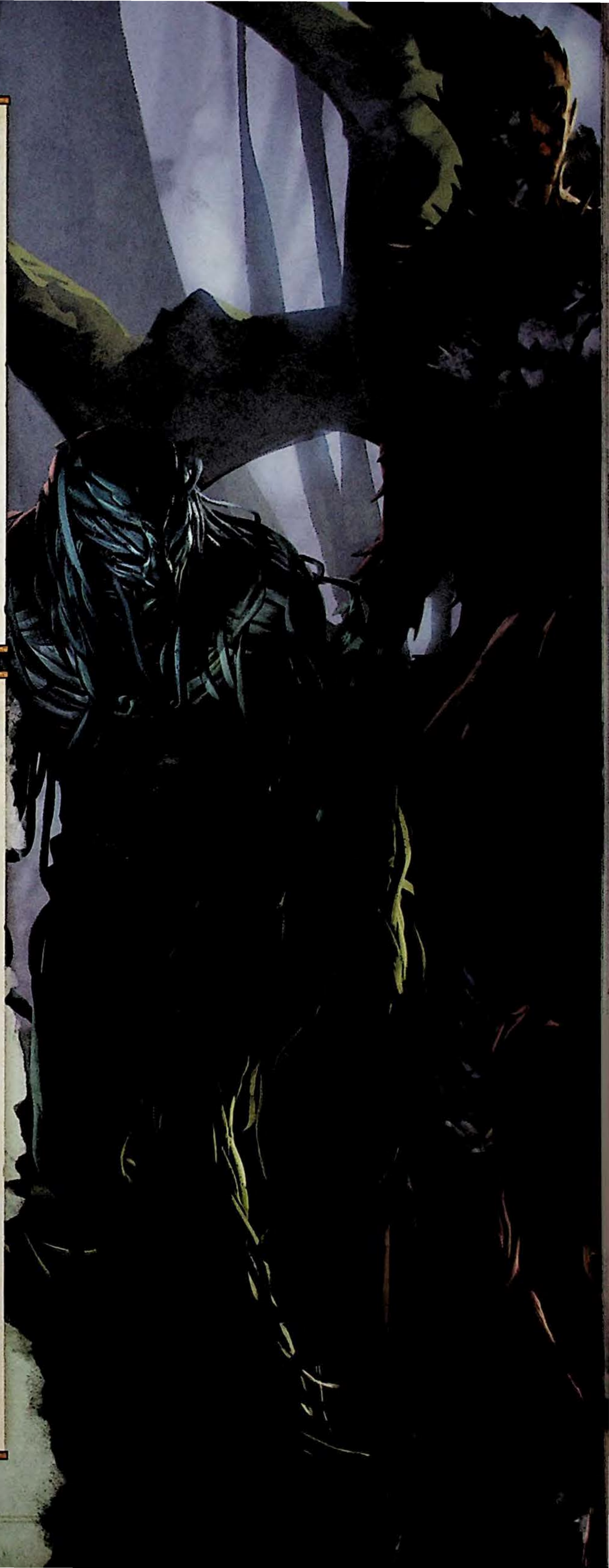
STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Zustandsimmunitäten Blind, taub
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 9
Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Stichschaden.

Nadeln. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 9/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6 + 1) Stichschaden.



Zweigplage

Kleine Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 4 (1W6 + 1)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (–3)	8 (–1)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3
Schadensempfindlichkeiten Feuer
Zustandsimmunitäten Blind, taub
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 9
Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Plage bewegungslos bleibt, kann man sie nicht von einem toten Gebüsch unterscheiden.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Rankenplage

Mittelgroße Pflanze, neutral böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 26 (4W8 + 8)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	8 (–1)	14 (+2)	5 (–3)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +1
Zustandsimmunitäten Blind, taub
Sinne Blindsicht 18 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Plage bewegungslos bleibt, kann man sie nicht von einem Gewirr von Ranken unterscheiden.

Aktionen

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6+2) Wuchtschaden, und eine große oder kleinere Kreatur wird gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, und die Plage kann kein weiteres Ziel umschlingen.

Fesselnde Pflanzen (Aufladung 5–6). Schlingranken und Wurzeln wuchern in einem Radius von 4,5 m, der auf die Plage zentriert ist und sterben nach einer Minute wieder ab. Für die Wirkungsdauer ist das Gebiet schwieriges Gelände für Kreaturen, die keine Pflanzen sind. Außerdem muss jede Kreatur nach der Wahl der Plage, die sich in dem Bereich aufhält, wenn die Pflanzen erscheinen, einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht festgesetzt zu werden. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf gegen SG 12 zu machen, um sich oder eine andere festgesetzte Kreatur in Reichweite bei einem Erfolg zu befreien.



Plapperndes Hundertmaul

Von allen Schrecken, die von verderbter Magie erschaffen werden, sind die Plappernden Hundertmäuler mit die Bösartigsten und Verkommensten. Die Kreatur besteht aus den zusammengesetzten Augen, Mündern und der verflüssigten Materie ihrer ehemaligen Opfer. Diese Opfer verlieren durch die Zerstörung ihres Körpers und die Absorption in das Hundertmaul ihren Verstand und brabbeln nur noch unverständlichen Wahnsinn. Sie verspüren den Drang, alles in Reichweite zu verschlingen.

Amöbengestalt. Der Körper des Plappernden Hundertmauls ist eine gestaltlose Masse aus Mündern und Augen, die sich bewegt, indem sie nach vorne schwappt. Dabei befestigt sie mehrere Münder am Boden und zieht ihre Masse hinter sich her. Auch wenn sie langsam ist, schwimmt sie mühelos durch Wasser, Schlamm und Treibsand.

Münder des Wahnsinns. Wenn ein Plapperndes Hundertmaul Beute wahrnimmt, beginnen seine Münder zu murmeln und zu schnattern, jedes mit einer eigenen Stimme: tief oder schrill, kreischend oder wehklagend, erfüllt von Agonie oder Ekstase. Das kakophonische Geplapper überwältigt die Sinne aller Kreaturen, die es hören, sodass die meisten in Panik flüchten. Andere werden vom Wahnsinn ergriffen oder erstarren, nur noch in der Lage, die grauenvolle Kreatur anzustarren, die nach vorne schwappt, um sie zu verschlingen.

Allesverzehrend. Plappernde Hundertmäuler verspüren den Wunsch, alle Kreaturen zu verschlingen, die sie erreichen können. Sie fließen über die Opfer, die von ihrem wahnsinnigen Geplapper gelähmt worden sind. Dabei schweigen ihre zahlreichen Stimmen für eine Weile, während sie kauen und Fleisch verschlucken. Das Monster verflüssigt Stein, mit dem es in Kontakt kommt, sodass Kreaturen, die das Geplapper überwinden, nicht so leicht entkommen können.

Plappernde Hundertmäuler lassen nichts von ihrer Beute übrig. Doch noch während sie die letzten Überreste des Körpers ihres Opfers verzehren, treiben die Augen und der Mund des Wesens an die Oberfläche und schließen sich dem gequälten Geplapper an, das die nächste Mahlzeit des Monsters willkommen heißt.

Plapperndes Hundertmaul

Mittelgroße Aberration, neutral

Rüstungsklasse 9
Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Grotesker Boden. Der Boden in einem Radius von 3 m um das Hundertmaul ist teigartig und somit schwieriges Gelände. Alle Kreaturen, die ihren Zug in diesem Bereich beginnen, müssen einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf wird die Bewegungsrate des Opfers bis zum Beginn seines nächsten Zuges auf 0 verringert.

Plappern. Das Hundertmaul plappert unverständlich, wenn es eine Kreatur sehen kann und nicht kampfunfähig ist. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb von 6 m um das Hundertmaul beginnen und hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Bei einem misslungenen Wurf kann die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges keine Reaktionen ausführen und wirft einen W8, um zu bestimmen, was sie in ihrem Zug tut. Bei einer 1 bis 4 tut die Kreatur nichts. Bei einer 5 oder 6 verwendet die Kreatur keine Aktion oder Bonusaktion und verwendet ihre gesamte Bewegungsweite darauf, sich in eine zufällig bestimmte Richtung zu bewegen. Bei einer 7 oder 8 führt die Kreatur einen Nahkampfangriff gegen ein zufällig bestimmtes Ziel in Reichweite aus oder macht nichts, wenn es keinen solchen Angriff ausführen kann.

Aktionen

Mehrfachangriff. Das Plappernde Hundertmaul führt einen Biss-Angriff aus und verwendet wenn möglich seinen Blendenden Speichel.

Bisse. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 17 (5W6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wird das Ziel durch den Schaden getötet, wird es vom Hundertmaul absorbiert.

Blendender Speichel (Aufladung 5–6). Das Hundertmaul spuckt einen chemischen Batzen auf einen Punkt innerhalb von 4,5 m, den es sehen kann. Der Batzen explodiert beim Aufschlag in einem blendenden Lichtblitz. Alle Kreaturen im Umkreis von 1,5 m müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Hundertmauls blind zu werden.

Pseudodrache

Die schwer fassbaren Pseudodrachen leben an den stillen Orten der Welt und hausen in hohlen Bäumen und kleinen Höhlen. Mit ihren rotbraunen Schuppen, Hörnern und dem Maul voller spitzer Zähne sehen Pseudodrachen aus wie winzige rote Drachen, doch ihr Gemüt ist verspielt.

Leise und defensiv. Pseudodrachen haben wenig Interesse an anderen Kreaturen, und sie gehen ihnen aus dem Weg, wenn es möglich ist. Wenn Pseudodrachen angegriffen werden, wehren sie sich mit dem giftigen Stachel an ihrer Schwanzspitze. Ein Stich kann eine Kreatur in einen katatonischen Zustand versetzen, der Stunden anhalten kann.

Drachenvertraute. Magier sind oft auf der Suche nach Pseudodrachen, deren umgängliches Gemüt, telepathische Begabung und Magieresistenz sie zu hervorragenden Vertrauten macht. Pseudodrachen sind wählerisch, wenn es um solche Bündnisse geht, aber man kann sie manchmal mit Geschenken von Nahrung oder Schätzen überzeugen. Wenn ein Pseudodrache einen passenden Gefährten findet, verbindet er sich mit der Person, solange er anständig behandelt wird. Ein Pseudodrache wird sich nicht mit schlechter Behandlung abfinden und verlässt einen manipulativen oder grausamen Gefährten ohne Vorwarnung.

Sprache der Gefühle. Pseudodrachen können nicht sprechen, aber sie kommunizieren mit ihrer eingeschränkten Telepathie, die es ihnen ermöglicht, grundlegende Ideen wie Hunger, Neugier oder Zuneigung zu vermitteln. Wenn sich ein Pseudodrache mit einem Gefährten verbindet, kann er ihm auch auf weite Entfernungen zeigen, was er sieht und hört.

Ein Pseudodrache gibt oft Tierlaute von sich. Ein kratzendes Schnurren drückt Freude aus, während ein Zischen eine unangenehme Überraschung bedeutet. Ein vogelartiges Zwitschern steht für Begierde, ein Knurren bedeutet immer Wut oder Unzufriedenheit.



Pseudodrache

Winziger Drache, neutral gut

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 7 (2W4 + 2)
Bewegungsrate 4,5 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Versteht Gemeinsprache und Drakonisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfe Sinne. Der Pseudodrache hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht, Gehör oder Geruchssinn zusammenhängen.

Magieresistenz. Der Pseudodrache hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Eingeschränkte Telepathie. Der Pseudodrache kann magisch einfache Botschaften und Bilder an jede Kreatur innerhalb von 30 m, die eine Sprache verstehen kann, übermitteln.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Stachel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, wird das Ziel für die gleiche Zeit bewusstlos, oder bis es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion verwendet, um es wachzurütteln.

Variante: Pseudodrachen-Vertrauter

Einige Pseudodrachen sind bereit, Zauberwirkern als Vertraute zu dienen. Solche Pseudodrachen haben das folgende Merkmal.

Vertrauter. Der Pseudodrache kann einer anderen Kreatur als Vertrauter dienen und geht eine magische, telepathische Bindung mit dem bereitwilligen Gefährten ein. Während die beiden verbündet sind, kann der Gefährte wahrnehmen, was der Pseudodrache wahrnimmt, solange sie nicht weiter als 1,5 Kilometer voneinander entfernt sind. Solange sich der Pseudodrache innerhalb von 3 m um seinen Gefährten befindet, teilt der Gefährte das Magieresistenz-Merkmal des Pseudodrachen. Der Pseudodrache kann zu jedem Zeitpunkt und aus jedem Grund seinen Dienst als Vertrauter beenden, was die telepathische Bindung kappt.



Purpurwurm

Das gewaltige, grabende Monster, das als Purpurwurm bekannt ist, terrorisiert die Kreaturen des Unterreichs, während es sich auf der Jagd nach seiner Beute durch festen Stein frisst. Die Kreatur ist eine einfältige, gefräßige Naturgewalt und betrachtet alles, was ihr begegnet, als Nahrung.

Gefräßige Jäger. Laute Geräusche locken Purpurwürmer an, sodass sie manchmal Schlachten unter der Erde unterbrechen und auf der Suche nach Beute durch unterirdische Städte toben. Die unterirdischen Zivilisationen der Drow, der Duergar und der Gedankenschinder haben spezielle Bannzeichen um ihre Siedlungen, um diese Monster auf Abstand zu halten. Obwohl Purpurwürmer im Unterreich am häufigsten sind, sieht man sie auch oft an der Oberfläche in felsigen und gebirgigen Umgebungen. Der Schlund eines Purpurwurms ist groß genug, um ein Pferd am Stück zu verschlucken, und keine Kreatur ist sicher vor ihrem Hunger. Er wogt vorwärts, indem er seinen Körper rhythmisch zusammenzieht und ausdehnt und überrascht andere Bewohner des Unterreichs mit der Geschwindigkeit seiner Bewegung.

Gaben des Wurms. Wenn sich ein Purpurwurm durch den Boden gräbt, verschlingt er Felsen und Erde, die er zersetzt und beständig ausscheidet. Aus diesem Grund finden sich Edelmetalle und Juwelen in den Kadavern von Purpurwürmern, und so werden sie zum Ziel von besonders mutigen und tollkühnen Schatzsuchern.

Ein grabender Purpurwurm erschafft ständig neue Tunnel durch das Unterreich. Diese werden schon bald von anderen Kreaturen als Korridore und Straßen verwendet. Weil ein Purpurwurm selten in seine eigenen Tunnel zurückkehrt, sind solche Durchgänge ein guter Ort, um den Monstern aus dem Weg zu gehen. Bereiche, in denen es viel Beute gibt, sind oft von komplexen Tunnelsystemen durchzogen, die entstehen, wenn mehrere Würmer gemeinsam jagen.

Purpurwurm

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 247 (15W20 + 90)
Bewegungsrate 15 m, graben 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	7 (–2)	22 (+6)	1 (–5)	8 (–1)	4 (–3)

Rettungswürfe KON +11, WEI +4
Sinne Blindsicht 9 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 15 (13.000 EP)

Tunnelbauer. Der Wurm kann sich mit seiner halben Graben-Bewegungsrate durch festes Gestein graben und lässt dabei einen Tunnel mit 3 m Durchmesser zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Wurm führt zwei Angriffe durch; einen mit seinem Biss und einen mit seinem Stachel.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W8 + 9) Stichschaden. Wenn das Ziel eine große oder kleinere Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht vom Wurm verschluckt zu werden. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Wurms kommen, und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Wurms. Wenn der Wurm in einem Zug durch eine Kreatur in seinem Inneren 30 oder mehr Schaden erleidet, muss er am Endes des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Diese landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Wurm. Wenn der Wurm stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 6 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Schwanzstachel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 19 (3W6 + 9) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 19 ablegen, um nicht 42 (12W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Quaggoth

Quaggoths sind brutal und territorial und klettern durch die Klüfte des Unterreichs. Sie zerfleischen ihre Feinde in wilder Raserei und werden im Angesicht des Todes sogar noch mörderischer.

Herkunft der Quaggoths. Quaggoths waren niemals eine aufgeklärte Spezies, doch waren sie nicht immer die brutalen Bewohner des Unterreichs, die sie heute sind. In der Vergangenheit lebten Quaggoth-Stämme als nächtliche, baumliebende Jäger an der Oberfläche und hatten ihre eigene Sprache und Kultur. Als die Elfen in der Welt der Sterblichen erschienen, gerieten sie mit den Quaggoths aneinander und löschten sie fast vollständig aus. Nur indem sie ins Unterreich flohen, konnten die Quaggoths überleben.

Während sie die Zeitalter tief unter der Welt verbrachten, verlor das Fell der Quaggoths seine Farbe, und ihre Sicht passte sich an die Dunkelheit an, doch die beständige Gefahr und seltsame Magie ihres neuen Lebensraumes verwandelte sie. Sie wurden immer brutaler und wilder und aßen, was sie finden konnten – und wenn es nichts zu finden gab, jagten sie einander. Als der Kannibalismus Teil ihrer Kultur wurde, vergaßen sie ihre Vergangenheit.

Diener der Drow. Die uralte Feindschaft zwischen Quaggoths und den Elfen der Oberfläche macht es leicht, sie für die Sache der Dunkelelfen zu gewinnen. In den letzten Jahren haben die Drow ein Interesse entwickelt, Quaggoths zu züchten, wobei sie sie wilder und gehorsamer machen.

Wohlhabende Drow-Häuser verfügen über Legionen von Quaggoths. Noch schlimmer ist, dass sie den Hass der Quaggoths auf die Elfen nähren, indem sie sie bei Oberflächenangriffen gegen bekannte elfische Enklaven anführen.

Thonots. Einige Quaggoths absorbieren die psionische Energie, die bestimmte Gegenden des Unterreichs erfüllt. Wenn ein Stamm entdeckt, dass einer von ihnen über solche Fähigkeiten verfügt, zwingen sie ihn in die Rolle des Stammesschamanen oder Thonot. Ein Thonot wahrt das Wissen des Stammes und sorgt für Überlegenheit gegen ihre Feinde. Ein Thonot, der seinen Stamm enttäuscht, wird in einem kannibalistischen Ritual getötet und verspeist, damit seine Macht auf einen würdigeren Quaggoth übergehen kann.

Giftimmunität. Im Lauf der Generationen, in denen sie giftige unterirdische Kreaturen gejagt und den Schimmeln und Pilzen ausgesetzt waren, die in der Tiefe wachsen, haben die Quaggoths zwangsweise Immunität gegen allerlei Arten von Giften entwickelt.

Variante: Quaggoth-Thonot

Ein Quaggoth-Thonot ist ein normaler Quaggoth mit einem Herausforderungsgrad von 3 (700 EP) und dem folgenden zusätzlichen Merkmal.

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Quaggoth ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11). Der Quaggoth kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Komponenten benötigt.

Beliebig oft: *Federfall, Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)

Jeweils 1/Tag: *Metall erhitzen, Spiegelbilder, Vergrößern/Verkleinern, Wunden heilen*



Quaggoth

Mittelgroßer Humanoider (Quaggoth), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Athletik +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Verwundete Wut. Solange der Quaggoth 10 Trefferpunkte oder weniger besitzt, hat er einen Vorteil auf Angriffswürfe. Außerdem fügt er Zielen, die er mit Nahkampfangriffen trifft, zusätzlich 7 (2W6) Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Quaggoth führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Tötest du mich einmal, schäme dich.
Tötest du mich zweimal, schäm ich mich.

—Leitsatz der Rakshasa

Rakshasa

Die Rakshasas nutzen Feingefühl und Irreführung, um andere unter ihre Kontrolle zu zwingen. Wenige Kreaturen sehen diese Unholde jemals in ihrer wahren Gestalt, da sie jede Form annehmen können, die sie wollen. Allerdings ziehen sie es vor, sich als einflussreiche oder mächtige Personen zu maskieren, beispielsweise als Adeliger, Kardinal oder reicher Kaufmann. Die wahre Gestalt der Rakshasa verbindet die Merkmale von Mensch und Tiger, mit einer bemerkenswerten Deformierung: ihre Handflächen sind da, wo bei einem normalen Menschen der Handrücken wäre.

Böse Geister in sterblichem Fleisch. Rakshasas sind vor langer Zeit in den Neun Höllen entstanden, als mächtige Teufel ein dunkles Ritual erschufen, das ihre Essenz von ihrem teuflischen Körper lösen sollte, um den Unteren Ebenen zu entkommen. Ein Rakshasa betritt die Materielle Ebene, um seinen Hunger nach Fleisch von Humanoiden und bösen Intrigen zu sättigen. Er wählt seine Beute sorgfältig aus und achtet darauf, seine Anwesenheit in der Welt geheim zu halten.

Wiedergeborenes Böses. Für Rakshasas bedeutet der Tod auf der Materiellen Ebene eine qualvolle, schmerzhafte Wiedergeburt in den Neun Höllen, wo ihre Essenz gefangen ist, bis sich ihr Körper neu formt – ein Prozess, der Monate oder Jahre dauern kann. Wenn der Rakshasa wiedergeboren wird, besitzt er alle Erinnerungen und alles Wissen aus seinem früheren Leben, und er sucht Vergeltung gegen jene, die ihn getötet haben. Wenn das Ziel irgendwie ihrem Griff entkommen ist, könnten Rakshasas die Familie, Freunde oder Nachkommen ihres Mörders bestrafen.

Wie Teufel werden Rakshasas, die in den Neun Höllen getötet werden, für immer zerstört.

Rakshasa

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 110 (13W8 + 52)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Fertigkeiten Motiv erkennen +8, Täuschen +10
Schadensempfindlichkeiten Stichschaden durch magische Waffen, die von guten Kreaturen geführt werden
Schadensimmunitäten Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Beschränkte Magieimmunität. Der Rakshasa kann nicht von Zaubern des 6. Grades oder niedriger betroffen oder wahrgenommen werden, wenn er es nicht möchte. Er hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen alle anderen Zauber und magischen Effekte.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Rakshasa ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Rakshasa kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gedanken entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung*
3/Tag: *Einflüsterung, Mächtige Illusion, Magie entdecken, Person bezaubern, Unsichtbarkeit*
1/Tag: *Ebenenwechsel, Fliegen, Person beherrschen, Wahre Sicht*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Rakshasa führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Hiebschaden, und das Ziel wird verflucht, wenn es eine Kreatur ist. Der magische Fluch tritt in Kraft, wenn das Ziel eine kurze oder lange Rast einlegt, und füllt dessen Gedanken mit schrecklichen Bildern und Träumen. Das verfluchte Ziel zieht keinen Nutzen aus kurzen oder langen Rasten. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie aufgehoben wird.

Remorhaz

Ein Remorhaz bricht in einer Wolke aus Dampf aus Schnee und Eis hervor. Sein Körper pulsiert vor innerem Feuer. Flügelartige Flossen erheben sich vom Kopf der Kreatur, und sein breites Maul ist voll von zackigen Zähnen.

Arktische Raubtiere. Remorhaz leben im arktischen Klima und jagen Elche, Eisbären und andere Kreaturen, die ihr Territorium teilen. Sie können warmes Wetter nicht ertragen, da sie sich an die Kälte angepasst haben, indem sie im Inneren ihres Körpers Hitze wie die eines Hochofens erzeugen. Auf der Jagd gräbt sich ein Remorhaz tief in den Schnee und ins Eis und wartet auf die schwachen Vibrationen von Kreaturen, die sich darüber bewegen. Er kann seine Körpertemperatur senken, sodass Eis und Schnee nicht schmelzen, während er darunter verborgen ist.

Jungtiere. Frostriesen-Jäger durchstreifen das eisige Ödland auf der Suche nach Remorhaz-Nestern und -Eiern. Die Riesen schätzen junge Remorhaz sehr, da sie vom Augenblick des Schlüpfens an ausgebildet werden können, um Befehlen zu gehorchen und die eisigen Zitadellen der Eisriesen zu beschützen. Im Gegensatz zu ausgewachsenen Exemplaren nagen junge Remorhaz an ihren Opfern, anstatt sie am Stück zu verschlucken.

Remorhaz

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 195 (17W12 + 85)
Bewegungsrate 9 m, graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (–3)	10 (+0)	5 (–3)

Schadensimmunitäten Feuer, Kälte
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Remorhaz berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 m von ihm befindet, erleidet 10 (3W6) Feuerschaden.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 40 (6W10 + 7) Stichschaden plus 10 (3d6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 17). Bis der Haltegriff endet ist die Kreatur festgesetzt, und der Remorhaz kann kein anderes Ziel beißen.

Verschlucken. Der Remorhaz macht einen Biss-Angriff gegen eine mittelgroße oder kleinere Kreatur, die er gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur den Biss-Schaden und wird verschluckt. Der Haltegriff endet dadurch. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Remorhaz kommen, und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Remorhaz.

Wenn der Remorhaz in einem Zug durch eine Kreatur in seinem Inneren 30 oder mehr Schaden erleidet, muss er am Endes des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Diese landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um den Remorhaz. Wenn der Remorhaz stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 4,5 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Junger Remorhaz

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 9 m, graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Schadensimmunitäten Feuer, Kälte
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Remorhaz berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 m von ihm befindet, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (3W10 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Riesen

Uralte Imperien warfen einst lange Schatten über eine Welt, die unter den Füßen der Riesen erbebten. In diesen verlorenen Tagen waren diese hoch aufragenden Gestalten Drachentöter, Träumer, Handwerker und Könige, doch hat ihre Art diese Größe schon lange eingebüßt. Doch selbst jetzt, wo sie auf abgelegene, über die ganze Welt verstreute Klans verteilt sind, bewahren die Riesen die Bräuche und Traditionen der alten Zeit.

Alt wie Legenden. In abgelegenen Regionen der Welt beugen die letzten verbleibenden Sockel, Monolithen und Statuen der großen Riesenimperien in verwüsteter Bedeutungslosigkeit das Haupt. Wo sich einst große Imperien über das Land ausbreiteten, leben die Riesen heute in isolierten Stämmen und Klans.

Riesen sind fast so alt wie die Drachen, die noch jung waren, als die schweren Füße der Riesen das erste Mal die Fundamente der Welt erschütterten. Als sie sich über das neue Land ausbreiteten, trugen Riesen und Drachen erbitterte Kämpfe aus, was beide Seiten fast zerstört hat. Kein lebender Riese kann sich noch erinnern, wie der Konflikt begonnen hat, doch Mythen und Geschichten über die glorreiche Anfangszeit ihrer Art werden noch immer in ihren Gehöften und Festungen gesungen und machen die urtümlichen Echsen zu den Bösewichten.

Riesen und Drachen hegen noch immer einen Groll gegeneinander, und nur selten treffen sie sich oder halten sich in der gleichen Region auf, ohne dass es zu einem Kampf kommt.

Das Ordning. Alle der großen Riesenvölker — die Wolkenriesen, Feuerriesen, Frostriesen, Hügelriesen, Steinriesen und Sturmriesen — sind durch Elemente ihrer gemeinsamen Geschichte, Religion und Kultur verwandt. Sie sehen einander als Vettern und halten ihre angeborenen Animositäten, die aus Gebietsstreitigkeiten und Ehrgeiz entspringen, auf einem Minimum.

Riesen gehören einem Kastenwesen an, das sie das Ordning nennen. Das Ordning basiert auf ihrer sozialen Klasse und ist hochgradig organisiert. Es weist einem jeden Riesen einen sozialen Rang zu. Indem ein Riese seinen Platz im Ordning versteht, weiß er, welche anderen Riesen ihm überlegen oder unterlegen sind, da keine zwei Riesen einander ebenbürtig sind. Jedes Riesenvolk legt Wert auf eine unterschiedliche Kombination von Fertigkeiten, um das Ordning zu bestimmen. Riesen machen es zu ihrem Daseinszweck, in diesen Eigenschaften hervorzustechen.

Auf der höchsten Ebene des Ordning sind auch die Riesenvölker ihrem Status nach geordnet. Sturmriesen sind die höchsten im Ordning, gefolgt von Wolkenriesen, Feuerriesen, Frostriesen, Steinriesen, Hügelriesen und am Ende Riesenartige wie Formianer, Ettins und Oger.

Unabhängig vom Rang eines Riesen in seiner eigenen Art ist der Häuptling eines Hügelriesenstammes selbst dem gewöhnlichsten Steinriesen unterlegen. Der niederste Riese einer jeden Art hat immer noch einen höheren Stand als der höchstrangige Riese einer untergeordneten Art. Es gilt nicht als böse, einen Riesen einer anderen Art respektlos zu behandeln oder sogar zu verraten, nur als unhöflich.

Feuerriese

Feuerriesen sind meisterliche Handwerker und organisierte Krieger, die zwischen Vulkanen, Lavaströmen und felsigen Gebirgen leben. Sie sind skrupellose, militaristische Rohlinge, deren Meisterschaft der Schmiedekunst legendär ist.

Im Feuer geschmiedet. Die Festungen von Feuerriesen sind um und in Vulkanen oder nahe mit Magma gefüllten Kavernen errichtet. Die sengende Hitze ihres Zuhauses treibt die Schmieden der Feuerriesen an und lässt das Eisen ihrer Festungswälle in einem tröstenden Orange leuchten. In Ländereien, die weit weg von der Hitze der Vulkane liegen, graben die Feuerriesen nach Kohle, die sie verbrennen können. Traditionelle Schmieden nehmen Ehrenplätze in ihren Domänen ein, und die steinernen Festungen der Riesen stoßen beständig Fahnen aus rußigem Rauch aus. In den abgelegeneren Außenposten verbrennen Feuerriesen Holz, um ihre Schmiedefeuer am Brennen zu halten und entwalden so das Land auf viele Kilometer.

Feuerriesen meiden die Kälte so sehr wie ihre Vettern, die Frostriesen, die Hitze hassen. Sie können sich aber mit Mühe an kalte Umgebungen anpassen, indem sie ihre Herdfeuer hell erleuchtet halten, und schwere Wollkleidung und Felle tragen, um warm zu bleiben.

Experten des Kampfes. Von der Geburt an wird Feuerriesen beigebracht, sich dem Vermächtnis des Krieges hinzugeben. An ihrer Wiege singen ihre Eltern Lieder des Krieges. Als Kinder spielen Feuerriesen Krieg und bewerfen einander an den Ufern von Magmaflüssen mit Steinen. In späteren Jahren wird die formelle kämpferische Ausbildung ein wichtiger Teil des Lebens in den Festungen und unterirdischen Reichen aus Rauch und Asche.

Die Gesänge der Feuerriesen sind Oden an verlorene und gewonnene Schlachten, ihre Tänze sind martialische



Formationen stampfender Füße, die wie Schmiedehämmer durch ihre rauchigen Hallen klingen.

So wie Feuerriesen ihre Handwerksfertigkeiten von Generation an Generation weitergeben, so entstammt ihre berühmte Kampfkraft nicht ihrer wilden Wut, sondern endloser Disziplin und Ausbildung. Feinde machen den Fehler, Feuerriesen aufgrund ihrer grobschlächtigen Art zu unterschätzen, und erkennen meist zu spät, dass diese Riesen für den Kampf leben und gerissene Taktiker sind.

Feudalherren. Humanoide, die im Krieg unterworfen worden sind, werden zu den Leibeigenen der Feuerriesen. Diese Leibeigenen arbeiten auf den Bauernhöfen und Feldern in den Randgebieten der Hallen und Festungen der Feuerriesen. Sie züchten Vieh und bestellen Felder, deren Erträge fast vollständig als Abgaben an die Feuerriesenkönige gehen.

Handwerker der Feuerriesen arbeiten mit Einsicht und Erfahrung, nicht mit Schrift oder Arithmetik. Auch wenn die meisten Feuerriesen wenig Wert auf solche Spielereien legen, halten sie an ihren Höfen manchmal Sklaven, die in solchen Fertigkeiten geschult sind. Leibeigene, die nicht für den Hof oder die Felder gedacht sind (besonders Zwerge) werden in die Bergreiche der Feuerriesen gebracht, um tief unter der Erde Erz und Juwelen abzubauen.

Feuerriesen, die niedrig im Ordning stehen, verwalten die Minenschächte, in denen die Sklaven schuften, von denen nur wenige die schwierige und gefährliche Arbeit lange überleben. Auch wenn Feuerriesen geschickt im Errichten von Minenschächten und dem Sammeln von Erz sind, ist ihnen die Sicherheit ihrer Sklaven weniger wichtig als das Einschmelzen und Bearbeiten der Reichtümer, die diese Sklaven fördern.

Geschickte Handwerker. Feuerriesen haben einen furchterregenden Ruf als Soldaten und Eroberer, und für ihre Fähigkeit, zu brandschatzen, zu plündern und zu zerstören. Doch die Feuerriesen bringen auch die größten Handwerker und Künstler unter den Riesen hervor. Sie sind Meister der Verhüttung und der Schmiedearbeiten sowie der Ingenieursarbeiten mit Metall und Stein, und die Qualität ihrer Kunstwerke zeigt sich sogar in ihren Werkzeugen der Zerstörung und ihren Waffen des Krieges.

Feuerriesen streben danach, die stärksten Festungen und mächtigsten Belagerungswaffen zu bauen. Sie experimentieren mit Legierungen, um die härtesten Rüstungen zu erschaffen, und schmieden dann Schwerter, die dieselben durchbohren können. Solche Werke erfordern gleichermaßen Kraft und Verstand, und die Feuerriesen, die hoch im Ordning stehen, sind normalerweise die schlauesten und stärksten ihrer Art.

Frostriese

Frostriesen, gigantische Plünderer aus den eisigen Landen jenseits der Zivilisation, sind brutale, harte Krieger, die durch Plünderungen und Überfälle überleben. Sie respektieren nur rohe Kraft und Können in der Schlacht, was sie mit ihren Narben und grausigen Trophäen ihrer Gegner unter Beweis stellen.

Herzen aus Eis. Frostriesen sind Kreaturen des Eises und des Schnees. Ihre Haare und Bärte sind blass weiß oder hellblau, verfilzt vor Frost und klirrend vor Eiszapfen. Ihr Fleisch ist so blau wie Gletschereis.

„Steinbrocken schmetterten in unsere Mauern und warfen sie nieder. Durch die entstandenen Lücken schritten die Riesen mit den Waffen in Händen."

—Hauptmann Dwern Nebelsteins unvollständiger Bericht über die Belagerung von Sterngate

Frostriesen leben auf hohen Gipfeln und in Gletscherspalten, wo die Sonne im Winter ihr güldenes Haupt verbirgt. In ihrer gefrorenen Heimat wächst nichts auf den Feldern, und sie halten wenig Vieh bis auf die wenigen Kreaturen, die sie bei ihren Überfällen auf zivilisierte Ländereien überfallen. Sie jagen das Wild der Tundra und Berge, kochen es aber nicht, da Fleisch, das gerade getötet worden ist, heiß genug für ihren Gaumen ist.

Räuber des Sturms. Die Kriegshörner der Frostriesen heulen, während sie im Schutz von pfeifenden Schneestürmen aus ihren Eisfestungen und Gletscherspalten ziehen. Wenn sich der Sturm verzieht, sind Dörfer und Gehöfte verwüstet, und Raben steigen vom Himmel herab, um sich am Fleisch der Kreaturen zu laben, die närrisch genug waren oder das Pech hatten, sich den Riesen in den Weg zu stellen. Herbergen und Tavernen erleiden den Großteil des Schadens. Ihre Keller werden geplündert und ihre Fässer von Bier und Met verschwinden. Schmieden werden gleichermaßen ausgeplündert, ihr Eisen und Stahl geraubt. Seltsam unberührt bleiben die Häuser von Geldverleihern und wohlhabenden Bürgern, denn die Räuber haben keine Verwendung für Münzen oder Reichtümer. Frostriesen schätzen Juwelen und Schmuck, der groß genug ist, dass sie ihn tragen können und er noch sichtbar ist.

Doch selbst diese Schätze werden normalerweise für Situationen aufgespart, in denen sie mit anderen Riesen Handel treiben können, die geschickter darin sind, Waffen und Rüstungen aus Metall zu erschaffen.

Herrscher durch Macht. Frostriesen respektieren rohe Stärke mehr als alles andere, und der Platz eines Frostriesen im Ordning hängt von Beweisen seiner körperlichen Macht ab, wie eindrucksvolle Muskulatur, Narben aus bekannten Schlachten oder Trophäen, die aus den Körpern erschlagener Feinde erschaffen werden. Aufgaben wie Jagd, Kindererziehung und Handwerk werden Riesen abhängig von ihrer körperlichen Stärke und Belastbarkeit verliehen.

Wenn sich Frostriesen aus verschiedenen Klans treffen und ihr Status unklar ist, ringen sie um die Vorherrschaft. Solche Treffen könnten Feierlichkeiten ähneln, bei denen Riesen ihrem Favoriten zujubeln, prahlen und Herausforderungen aussprechen. Zu anderen Gelegenheiten wird die formlose Zeremonie eine chaotische Massenkeilerei, in denen beide Klans in einen Nahkampf stürmen, der Bäume fällt, das Eis auf gefrorenen Seen zerbricht und Lawinen auf den beschneiten Hängen auslöst.

Krieg, nicht Handwerk. Auch wenn Frostriesen der Meinung sind, dass niedere Tätigkeit des Herstellens von Waren unter ihrer Würde ist, sind Schnitzerei und Lederarbeit doch hoch angesehene Fertigkeiten. Sie stellen ihre Kleidung aus den Häuten und Knochen von Tieren her und schnitzen Schmuck sowie Griffe von Waffen und Werkzeugen aus Knochen oder Elfenbein.

Sie finden einen neuen Nutzen für die Waffen und Rüstungen ihrer kleineren Feinde. Sie schnallen Schilde an Schuppenrüstungen und binden Schwertklingen an hölzerne Hefte, um riesige Speere zu erschaffen. Die größten Schlachttrophäen stammen aber von bezwungenen Drachen. Die größten Jarls der Frostriesen tragen Rüstung aus Drachenschuppen oder führen Kriegshacken und gewaltige Hämmer, die aus den Zähnen oder Klauen eines Drachen gefertigt sind.

Hügelriese

Hügelriesen sind selbstsüchtige, einfältige Rohlinge, die auf der beständigen Suche nach Nahrung jagen, sammeln und plündern. Sie stolpern durch Hügel und Wälder und verschlingen, was sie können, und bedrohen sogar kleinere Kreaturen, bis diese sie ernähren. Ihre Faulheit und Dummheit hätte ihnen vor langer Zeit das Ende gebracht, wenn sie nicht so groß und stark wären.

Primitiv. Hügelriesen leben in Hügeln und Gebirgstälern in der ganzen Welt. Sie sammeln sich in Gehöften, die aus groben Baumstämmen erbaut sind, oder in Ansammlungen von gut geschützten Hütten aus Schlamm und Flechtwerk. Ihre Haut ist gebräunt vom Leben auf den Hängen und ihren Nickerchen im Schein der Sonne. Ihre Waffen sind entwurzelte Bäume und Felsen, die sie aus der Erde ziehen. Der Schweiß ihrer Leiber vermischt sich mit dem Gestank der kruden Tierhäute, die sie tragen, die mehr schlecht als recht mit Haaren und Lederriemen zusammengenäht sind.

Größer bedeutet besser. In der Welt der Hügelriesen sind Humanoide und Tiere leichte Beute, die ohne Konsequenzen gejagt werden kann. Kreaturen wie Drachen und andere Riesen sind zähe Gegner. Für Hügelriesen bedeutet Größe Macht.

Hügelriesen begreifen nicht, dass sie einem Ordning folgen. Sie wissen, dass andere Riesen größer und stärker sind als sie, und dass sie ihnen daher gehorchen müssen. Der Häuptling eines Stammes von Hügelriesen ist normalerweise der größte und fetteste Riese, der sich noch bewegen kann. Nur ganz selten nutzt ein Hügelriese mit mehr Hirn als Masse seine Verschlagenheit, um die Gunst von Riesen mit höherem Status zu erlangen, und umgeht so geschickt die soziale Ordnung.

Gierige Esser. Da sie sonst nichts haben, um sich zu beschäftigen, essen Hügelriesen so oft, wie sie nur können. Ein Hügelriese jagt oder sammelt allein oder mit einem Schreckenswolf als Gefährten, damit er nicht mit anderen Stammesmitgliedern teilen muss. Der Riese isst alles, was nicht offensichtlich tödlich ist, wie Kreaturen, von denen er weiß, dass sie giftig sind. Verfaultes Fleisch ist kein Problem, ebenso verwesende Pflanzen und sogar Schlamm.

Bauern fürchten und hassen Hügelriesen. Wo ein Raubtier wie ein Ankheg sich durch die Felder gräbt und vielleicht ein, zwei Kühe verschlingt, ehe er vertrieben wird, da verzehrt ein Hügelriese eine ganze Herde Vieh, ehe er mit Schafen, Ziegen und Hühnern weitermacht und am Ende Obst, Gemüse und Getreide verzehrt. Wenn die Bauernfamilie greifbar ist, könnte der Riese sie ebenfalls verzehren.

Dumm und tödlich. Die Fähigkeit der Hügelriesen, so gut wie alles zu verdauen, hat es ihnen erlaubt, für Äonen als Wilde zu überleben. Sie fressen und paaren sich in den Hügeln wie Tiere. Sie mussten sich niemals anpassen oder verändern, und so blieben ihre Gedanken und Gefühle einfach und unterentwickelt.

Hügelriesen haben keine eigene Kultur und ahmen so die Traditionen von Kreaturen nach, die sie eine Weile beobachten konnten, ehe sie sie aufgefressen haben. Sie denken dabei aber nicht an ihre eigene Stärke und Größe. Stämme von Hügelriesen, die versucht haben, Elfen nachzuahmen, haben bei ihrem Versuch, in den Bäumen zu leben, ganze Wälder niedergerissen. Andere, die versuchen, die Dörfer oder Städtchen von Humanoiden zu übernehmen, kommen nicht weiter als bis zu den Türen und Fenstern eines Gebäudes und reißen die Wände heraus, wenn sie versuchen, sie zu betreten.

In Gesprächen sind Hügelriesen geradlinig und direkt und haben kaum eine Vorstellung von Täuschung. Ein Hügelriese könnte weisgemacht werden, er müsse vor einem anderen Riesen flüchten, indem sich Dorfbewohner in Laken hüllen und einander auf die Schultern steigen, während sie einen als Riesenkopf bemalten Kürbis halten. Diskussionen mit Hügelriesen sind zwecklos, auch wenn schlaue Kreaturen sie manchmal überzeugen können, auf eine Weise zu handeln, die ihnen nützt.

Zornige Raufbolde. Ein Hügelriese, der den Eindruck hat, er wäre getäuscht, beleidigt oder zum Narren gehalten worden, lässt seine schreckliche Wut an allem aus, worauf er trifft. Selbst nachdem er jene, die ihn beleidigt haben, zu Mus

„Und hier fiel Angerroth der Barbar gegen die Riesenhorde. Seine Knochen liegen dort drüben unter einem Felsen."

—Ältester Zelane von Istivin, Bericht über die Riesenkriege

gemacht hat, wütet der Riese weiter, bis sein Zorn nachlässt, er etwas sieht, das interessanter ist oder er Hunger bekommt.

Wenn sich ein Hügelriese zum König eines Gebiets ernennt, in dem andere Humanoiden leben, herrscht er nur durch Schrecken und Tyrannei. Seine Entscheidungen verändern sich mit seinen Launen, und wenn er den Titel vergisst, den er sich selbst verliehen hat, isst er vielleicht seine Untertanen aus einer Laune heraus.

Steinriese

Steinriesen leben zurückgezogen, ruhig und friedlich – solange man sie in Frieden lässt. Ihre granitgraue Haut, ausgemergelten Gesichtszüge und schwarzen, eingesunkenen Augen geben Steinriesen ein strenges Aussehen. Sie sind Kreaturen, die ihre Privatsphäre schätzen und ihr Leben und ihre Kunst vor der Welt verbergen.

Bewohner der steinernen Welt. Isolierte Höhlen sind die Heimat der Steinriesen. Höhlennetzwerke sind ihre Städte, felsige Tunnel ihre Straßen und unterirdische Flüsse ihre Wasserwege. Isolierte Gebirge sind ihre Kontinente, die großen Landgebiete dazwischen Ozeane, die die Steinriesen nur selten überqueren.

In ihren dunklen, stillen Höhlen arbeiten sie wortlos an komplexen Gravuren und messen die Zeit mit dem Tropfen von Wasser in Kavernentümpel. In den tiefsten Kammern von Steinriesensiedlungen, weit weg vom Geschnatter von Fledermäusen oder den Patrouillen der Höhlenbären, die die Gefährten der Steinriesen sind, liegen heilige Orte, deren Stille und Dunkelheit absolut ist. Stein nimmt in diesen Kavernenkathedralen seine heiligsten Merkmale an, und ihre Zinnen und Säulen sind so schön gehauen, dass sie selbst die legendären Steinarbeiter der Zwerge beschämen würden.

Steinhauer und Seher. Unter Steinriesen gilt Kunstfertigkeit als die größte Tugend. Sie erschaffen komplexe Wandbilder, malen gewaltige Bilder an Höhlendecken und geben sich einer Vielzahl anderer künstlerischer Disziplinen hin. Das Bearbeiten von Stein ist für sie die größte Kunst.

Steinriesen wollen Formen aus dem rohen Gestein locken, und sie glauben, dass dies Bedeutungen offenbart, die ihr Gott, Skoraeus Steinknochen, inspiriert hat. Die Riesen bestimmen die besten Steinhauer als ihre Anführer, Schamanen und Propheten. Die heiligen Hände dieser Riesen werden in der Arbeit zu den Händen ihres Gottes.

Anmutige Athleten. Trotz ihrer Größe und Muskulatur sind Steinriesen geschmeidig und anmutig. Wer geschickt im Werfen von Felsen ist, erhält Positionen hohen Ansehens im Ordning der Riesen. Dabei prüfen sie ihre Fähigkeit, gewaltige Felsbrocken zu schleudern und zu fangen. Solche Riesen kämpfen an vorderster Front, wenn der Stamm seine Heimat beschützen oder Feinde angreifen will. Allerdings ist selbst im Kampf Kunstfertigkeit entscheidend. Ein Steinriese, der einen Felsen schleudert, führt nicht nur einen Akt roher Kraft aus, sondern präsentiert auch erstaunliche Athletik und Anmut.

Träumer unter dem Himmel. Steinriesen sehen die Welt außerhalb ihrer unterirdischen Reiche als Traumwelt, in der nichts absolut wahr oder real ist. Sie benehmen sich an der Oberfläche, wie sich Humanoide in ihren eigenen Träumen benehmen würden. Sie legen keine Rechenschaft für ihre Taten ab und trauen dem, was sie sehen, niemals zur Gänze. Ein Versprechen, das über der Erde gemacht wird, muss nicht gehalten werden. Beleidigungen können ohne Entschuldigung bleiben. Beute oder denkende Wesen zu töten, ist in der Traumwelt unter dem Himmel kein Grund für Schuldgefühle.

Steinriesen, denen es an athletischer Anmut oder künstlerischem Können fehlt, leben in den Randbereichen ihrer Gesellschaft, als die äußersten Wächter und weit umherstreifenden Jäger des Stammes. Wenn Eindringlinge zu weit in die Bergregionen eines Steinriesen-Klans eindringen, begrüßen diese Wachen sie mit geschleuderten Felsbrocken und Regen aus gesplittertem Stein. Überlebende solcher Begegnungen verbreiten Geschichten über die Brutalität der Steinriesen, weil sie nicht ahnen, wie wenig die Rohlinge, die in der unwirklichen Traumwelt leben, ihren ruhigen und künstlerischen Vettern ähneln.

Sturmriese

Sturmriesen sind nachdenkliche Seher, die an Orten leben, die weit von der sterblichen Gesellschaft entfernt liegen. Die meisten von ihnen haben blasse, purpur-graue Haut und Haare, mit Augen wie funkelnde Smaragde.

Einige wenige Sturmriesen haben violette Haut, mit dunkelvioletten oder blauschwarzen Haaren und silbergrauen oder purpurfarbenen Augen. Sie sind wohlwollend und weise, bis man sie erzürnt. In diesem Falle kann die Wut eines Sturmriesen die Schicksale von Tausenden beeinflussen.

Distanzierte Prophetenkönige. Sturmriesen leben in isolierten Zufluchten so hoch über der Oberfläche der Welt oder unter der Oberfläche der See, dass sie außerhalb der Reichweite der meisten Kreaturen sind. Einige errichten ihre Domänen in Burgen in den Wolken, so hoch, dass fliegende Drachen wie kleine Fleckchen unter ihnen erscheinen. Andere leben auf Berggipfeln, die die Wolken durchbohren. Einige bewohnen mit Algen und Korallen bedeckte Paläste am Grunde des Meeres oder grimmige Festungen in Spalten unter der See.

Reservierte Orakel. Sturmriesen erinnern sich an die Pracht der uralten Riesen-Imperien, die vom Gott Annam erschaffen wurden. Sie wollen wiederherstellen, was verloren ging, als diese Imperien fielen. Sie kämpfen nicht um Ansehen im Ordning, sondern leben die Jahrhunderte ihrer Existenz in grüblerischer Abgeschiedenheit und suchen am Sternenhimmel und tief im Meer nach Zeichen, Symbolen und Omen von Annams Gunst.

Sturmriesen sehen die Ereignisse in der Welt in einer weiten Perspektive. Sie können den Aufstieg und Fall von Königen und Imperien vorhersehen, die Anfänge und Enden von Glücksfällen und Katastrophen erkennen und die Muster in scheinbar nicht zusammenhängenden Ereignissen wahrnehmen. Indem sie Omen lesen und Prophezeiungen machen, erfahren die Sturmriesen von gewaltigen Geheimnissen, die bis dato unbekannt waren, und von Wissensschätzen, die schon endlos lange in Vergessenheit geraten waren.

Könige werden aufsteigen und fallen, Kriege werden gewonnen und verloren werden, und Gut und Böse werden miteinander ringen. Sturmriesen haben diese Ereignisse wie sterbliche Götter schon viele Male beobachtet, und sie wissen, dass es nutzlos ist, einzugreifen. Dennoch könnte ein Sturmriese bereit sein, Geheimnisse an gutherzige Wesen zu verraten, die seine abgelegene Domäne mit dieser Absicht besuchen. Solche Kreaturen müssen allerdings in Sprache und Handeln respektvoll sein, da ein Sturmriese, der in Wut gerät, eine extrem zerstörerische Macht darstellt.

Einzelgängerische Leben. Sturmriesen kommunizieren nur unregelmäßig mit anderen ihrer Art. Sie tun dies normalerweise, um Zeichen und Omen zu vergleichen oder dem seltenen Liebeswerben nachzugehen. Die Eltern von Sturmriesen bleiben zusammen, um ein Kind zu erziehen, dann kehren sie in die einsame Isolation zurück, die sie so schätzen.

Einige humanoide Kulturen verehren Sturmriesen wie niedere Götter und erschaffen Mythen und Geschichten über die Heldentaten und das gewaltige Wissen der Riesen. Ein Sturmriese wird allerdings von den Vorgaben seines Gewissens regiert, nicht von den Gesetzen oder dem Ehrenkodex einer bestimmten Kultur. Somit können Sturmriesen, die gierig werden oder Gefallen an Macht entwickeln, schnell zu einer schrecklichen Bedrohung werden.

Wolkenriese

Wolkenriesen führen extravagante Leben hoch über der Welt und scheren sich wenig um die Mühen der anderen Völker, so diese nicht ihrem Amüsement dienen. Sie sind muskulös, mit heller Haut und silbernen oder blauen Haaren.

Hoch und mächtig. Wolkenriesen sind in alle Winde verstreut, und man kann sie in weiten Bereichen der Welt antreffen. In Zeiten der Not verbünden sich Familien von Wolkenriesen als vereinter Klan. Sie können dies aber nur selten schnell tun. Wolkenriesen sind auf die Magie ihrer luftigen Domänen eingestimmt und können sich in Nebel verwandeln und Wolken aus waberndem Dunst erschaffen. Sie hausen in Burgen auf hohen Berggipfeln oder auf den festen Wolken, die einst ihre Lehnsgüter waren. Diese magischen Wolken erscheinen noch immer manchmal am Himmel und sind eine dauerhafte Erinnerung an die verlorenen Imperien der Riesen.

Wolkenriesen sind bessere Zauberwirker als die meisten anderen Riesen, und einige von ihnen können das Wetter kontrollieren, Stürme beschwören und den Wind lenken, fast so gut wie ihre Vettern, die Sturmriesen.

Wohlhabende Fürsten. Auch wenn Wolkenriesen im Ordning niedriger stehen als Sturmriesen, geben sich die zurückgezogenen Sturmriesen nur selten mit dem Rest der Riesenheit ab. Als Folge sehen sich viele Wolkenriesen als höchstes und mächtigstes unter den Riesenvölkern.

Riesengötter

Als die uralten Reiche der Riesen fielen, gab Annam, der Vater aller Riesen, seine Kinder und die Welt auf. Er schwor, niemals wieder auf sie zu blicken, bis die Riesen zu ihrer alten Pracht zurückgekehrt seien und ihr Geburtsrecht als Herrscher der Welt wieder beansprucht hätten. Als Folge beten die Riesen nicht zu Annam, sondern zu seinen göttlichen Kindern, zusammen mit einer Schar von Heldengottheiten und göttlichen Bösewichten, die das Pantheon der Riesen bevölkern.

Die wichtigsten unter diesen Göttern sind die Kinder Annams, dessen Söhne alle Arten von Riesen widerspiegeln: Stronmaus für die Sturmriesen, Memnor für die Wolkenriesen, Skoraeus Steinknochen für die Steinriesen, Thrym für die Frostriesen, Surtur für die Feuerriesen und Grolantor für die Hügelriesen. Nicht alle Riesen beten automatisch zur Hauptgottheit ihrer Art. Viele gute Wolkenriesen weigern sich, den tückischen Memnor zu verehren, und ein Sturmriese, der in den eisigen Bergen des Nordens lebt, könnte Thrym mehr Ehrerbietung erweisen als Stronmaus. Andere Riesen fühlen eine stärkere Verbindung zu Annams Töchtern, darunter Hiatea, die Jägerin und Beschützerin des Heims; Iallanis, Göttin der Liebe und des Friedens; und Diancastra, eine ungestüme und hochmütige Trickserin.

Manche Riesen geben ihre eigenen Götter auf und fallen Dämonenkulten anheim, die entweder Baphomet oder Kostchtchie verehren. Sie oder jede andere Gottheit, die nicht mit den Riesen in Verbindung steht, zu verehren, ist eine große Sünde gegen das Ordning und wird einen Riesen mit großer Sicherheit zum Ausgestoßenen machen.

Sie befehlen niederen Riesen, in ihrem Namen Reichtümer zu sammeln. Sie stellen Feuerriesen als Schmiede und Handwerker an und verwenden Frostriesen als Angriffs- und Plündertrupps. Die einfältigen Hügelriesen sind für sie Fußsoldaten und Kanonenfutter, und manchmal kämpfen sie nur zum Vergnügen der Wolkenriesen. Ein Wolkenriese könnte Hügel- oder Frostriesen befehlen, in nahen, von Humanoiden bewohnten Ländern zu rauben, was sie als gerechte Steuer für ihre fortwährende Wohltätigkeit sehen.

Auf ihren Berggipfeln und festen Wolken haben die Wolkenriesen außergewöhnliche Gärten. Trauben so groß wie Äpfel wachsen hier, zusammen mit Äpfeln von der Größe von Kürbissen und Kürbissen von der Größe von Wägen. Durch die verirrten Samen dieser Gärten haben sich Geschichten über hüttengroßes Gemüse und Zauberbohnen in der Welt der Sterblichen verbreitet.

So wie humanoide Adelige einen Horst für Jagdfalken halten, so halten Wolkenriesen Greifen, Perytons und Wyverns als ihre eigenen fliegenden Jagdtiere. Solche Wesen patrouillieren auch bei Nacht die Gärten der Wolkenriesen, zusammen mit ausgebildeten Raubtieren wie Eulenbären und Löwen.

Kinder des Tricksers. Der Schutzgott und Vater der Wolkenriesen ist Memnor der Trickser, die schlauste und verschlagenste aller Riesengottheiten. Wolkenriesen definieren sich über die Aspekte und Taten von Memnor, die sie am meisten bewundern. Böse Wolkenriesen ahmen seine Verlogenheit und seinen Egoismus nach, während gute Wolkenriesen seinen Verstand und seine wortgewandte Rede nachahmen. Familienmitglieder folgen hier zumeist der gleichen Richtung.

Wohlstand und Macht. Ein Wolkenriese verdient sich seinen Platz im Ordning durch die Schätze, die er anhäuft, den Wohlstand, den er zur Schau trägt und die Geschenke, die er anderen Wolkenriesen macht. Allerdings stellt deren Wert nur einen Teil der Beurteilung dar. Die Extravaganzen, die ein Wolkenriese trägt oder in seinem Zuhause ausstellt, müssen außerdem wunderschön oder erstaunlich sein. Säcke voll Gold oder Juwelen sind einem Wolkenriesen weniger wert als der Schmuck, der aus diesen Materialien erschaffen wurde, da es sich dabei um Schätze handelt, die dem Haushalt eines Wolkenriesen Ansehen bringen.

Anstatt voneinander zu stehlen oder um Schätze zu kämpfen, sind Wolkenriesen eingefleischte Spieler, die gierig nach hohen Einsätzen und hohen Gewinnen sind. Sie wetten oft auf Ereignisse, deren Ergebnis eigentlich außerhalb ihrer Kontrolle ist, wie auf das Leben niederer Kreaturen. Ränge im Ordning und große Reichtümer können in Wetten über die militärischen Triumphe der Nationen der Humanoiden gewonnen und verloren werden. Wenn ein Riese in den Konflikt eingreift, um die Wette zu beeinflussen, verliert er sie automatisch, aber solche Täuschung gilt nur dann als Betrug, wenn sie entdeckt wird. Andernfalls ist es Schläue, die Memnor ehrt.



Hügelriese
5 m Gross

Feuerriese
5,5 m Gross

Steinriese
5,5 m Gross

Frostriese
6,5 m Gross

Wolkenriese
7,5 m Gross

Sturmriese
8 m Gross



Feuerriese

Riesiger Riese, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 162 (13W12 + 78)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	9 (–1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe GES +3, KON +10, CHA +5
Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +6
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen Riesisch
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (6W6 + 7) Hiebschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 29 (4W10 + 7) Wuchtschaden.

Frostriese

Riesiger Riese, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (Flickwerkrüstung)
Trefferpunkte 138 (12W12 + 60)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	9 (–1)	21 (+5)	9 (–1)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe KON +8, WEI +3, CHA +4
Fertigkeiten Athletik +9, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Riesisch
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandaxt-Angriffe aus.

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 25 (3W12 + 6) Hiebschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden.



Hügelriese

Riesiger Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 105 (10W12 + 40)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (–1)	19 (+4)	5 (–3)	9 (–1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Riesisch
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandknüppel-Angriffe aus.

Zweihandknüppel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (3W8 + 5) Wuchtschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W10 + 5) Wuchtschaden.

Steinriese

Riesiger Riese, neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 126 (11W12 + 55)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (–1)

Rettungswürfe GES +5, KON +8, WEI +4
Fertigkeiten Athletik +12, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Riesisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Steintarnung. Der Riese hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände versteckt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandknüppel-Angriffe aus.

Zweihandknüppel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Reaktionen

Felsen fangen. Wenn ein Felsbrocken oder ähnlicher Gegenstand auf den Riesen geschleudert wird, kann der Riese das Geschoss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 fangen, sodass er keinen Wuchtschaden erleidet.



Sturmriese

Riesiger Riese, chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (Schuppenrüstung)
Trefferpunkte 230 (20W12 + 100)
Bewegungsrate 15 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Rettungswürfe STR +14, KON +10, WEI +9, CHA + 9
Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Athletik +14, Geschichte +8, Wahrnehmung +9 Schadensresistenzen Kälte
Schadensimmunitäten Blitz, Schall
Sinne Passive Wahrnehmung 19
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Amphibisch. Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Zauberwirken des Riesen ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Federfall, Licht, Magie entdecken, Schweben*
Jeweils 3/Tag: *Wasser atmen, Wetterkontrolle*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Zweihandschwert-Angriffe aus.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (6W6 + 9) Hiebschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 35 (4W12 + 9) Wuchtschaden.

Blitzschlag (Aufladung 5–6). Der Riese schleudert einen magischen Blitz auf einen Punkt innerhalb von 150 m, den er sehen kann. Alle Kreaturen im Umkreis von 3 m um den Punkt müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht 54 (12W8) Blitzschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Wolkenriese

Riesiger Riese, neutral gut (50%) oder neutral böse (50%)

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 200 (16W12 + 96)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Rettungswürfe KON +10, WEI +7, CHA +7
Fertigkeiten Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +7
Sinne Passive Wahrnehmung 17
Sprachen Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Riese erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist für den Riesen Charisma. Er kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Licht, Magie entdecken, Nebelwolke*
Jeweils 3/Tag: *Federfall, Fliegen, Nebelschritt, Telekinese*
Jeweils 1/Tag: *Gasförmige Gestalt, Wetter kontrollieren*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Riese führt zwei Morgenstern-Angriffe aus.

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W8 + 8) Stichschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (4W10 + 8) Wuchtschaden.



Roch

Auf den ersten Blick sieht die Silhouette eines Rochs wie die jedes anderen Raubvogels aus. Wenn er allerdings absinkt, wird seine unweltliche Größe erschreckend klar. Im Flug hat ein Roch eine Flügelspannweite von 60 m und mehr. Wenn dieser monströse Vogel sich ausruht, auf den Spitzen der Berggipfel, die er seine Heimat nennt, kommt seine Größe an die der ältesten Drachen heran.

Titanen der Himmel. In der alten Zeit, als die Riesen gegen die Drachen kämpften, um Kontrolle über die Welt zu erlangen, erschuf Annam, der Vater der Riesengötter, die Rochs, damit seine Anhänger die Vorherrschaft der Drachen am Himmel herausfordern könnten. Als der Krieg endete, wurden die Rochs von der Herrschaft der Riesen befreit und breiteten sich über die ganze Welt aus. Auch wenn Wolkenriesen und Sturmriesen manchmal diese großen Vögel zähmen, behandeln Rochs sogar Riesen als potentielle Beute. Sie fliegen auf der Suche nach Nahrung über große Entfernungen und gleiten hoch über den Wolken, um ihre bevorzugten Jagdgebiete zu erreichen. Ein Roch jagt nur selten schnelle oder kleine Kreaturen und ignoriert Städte und Wälder, wo die Beute leicht Deckung suchen kann. Wenn er ein großes und langsames Ziel wie einen Riesen, Wal oder Elefanten findet, taucht der Roch hinab, um seine Beute in seinen gewaltigen Klauen zu packen.

Fern und allein. Rochs sind einzelgängerische Kreaturen, die Jahrhunderte alt werden können. Sie hausen in Nestern, die aus Bäumen, Zelten, zerstörten Schiffen und den Überresten von Karawanen bestehen, die sie davontragen. Sie platzieren dieses gewaltige Gewirr in Bergspalten, die von niederen Kreaturen nicht zu erreichen sind.

Manchmal beinhaltet das Nest eines Rochs Schätze der Karawanen oder Schiffe, die sie ausplündern, aber diesen Kreaturen sind solche Dinge egal. Noch seltener kommt es vor, dass sich im Nest ein Ei befindet, das größer als ein Mensch ist. Diese sind das Ergebnis der seltenen Paarungen der Rochs.

Roch

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 248 (16W20 + 80)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (–4)	10 (+0)	9 (–1)

Rettungswürfe GES +4, KON +9, WEI +4, CHA +3
Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Scharfe Sicht. Der Roch hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Roch führt zwei Angriffe durch; einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Krallen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 27 (4W8 + 9) Stichschaden.

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 23 (4W6 + 9) Hiebschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 19). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Roch kann seine Krallen nicht gegen ein anderes Ziel einsetzen.

„Hat meinen Hammer und meine Axt zerstört. Hat meinen Glauben an dem Tag echt auf die Probe gestellt."

—Stark Donnerstein, zwergischer Paladin des Dumathoin



Rostmonster

Die meisten Zwerge würden sich eher mit einem Trupp Orks messen als mit nur einem einzigen Rostmonster. Diese eigenartigen, normalerweise gutmütigen Kreaturen können eisenhaltige Metalle korrodieren lassen und verschlingen den Rost, den sie erschaffen. Dabei haben sie die Rüstungen, Schilde und Waffen zahlloser Abenteurer zerstört. Der Körper eines Rostmonsters ist von dicker, knubbeliger Panzerung bedeckt, sein langer Schwanz endet in einem knochigen Auswuchs, und zwei fedrige Fühler ragen aus dem insektenartigen Kopf.

Unterirdische Plünderer. Rostmonster streifen durch unterirdische Tunnel auf der Suche nach eisenhaltigen Metallen wie Eisen, Stahl, Adamant und Mithril, die sie verzehren können. Sie ignorieren Kreaturen, die keine solchen Metalle bei sich tragen, doch können sie aggressiv gegenüber Wesen werden, die stählerne Waffen und Rüstungen tragen. Ein Rostmonster kann seine Nahrung auf große Entfernung riechen und stürmt sofort auf die Quelle des Geruchs zu, um den Gegenstand zu korrodieren und zu verschlingen.

Ein Rostmonster kümmert sich nicht, ob der Rost, den er verzehrt, von einem Nagel oder Schwert stammt. Abenteurer können die Kreatur ablenken, indem sie einige eisenhaltige Gegenstände hinter sich fallen lassen.

Unterirdische Wanderer. Rostmonster treten selten in großer Zahl auf, weil sie es vorziehen, alleine oder in kleinen Gruppen zu jagen. Sie streifen ziellos durch Tunnel und bewegen sich auf ihrer unermüdlichen Suche nach eisenhaltigen Metallen, die sie verschlingen können, von Höhle zu Höhle. Ihre Wanderungen bringen sie oft in Kontakt mit anderen Bewohnern des Unterreichs, welche sie harmlos oder unappetitlich finden. Somit findet man Rostmonster oft in unmittelbarer Nähe zu anderen unterirdischen Monstern. Wenn sie gut behandelt und gefüttert werden, können sie auch zu freundlichen Begleitern oder Haustieren werden.

Rostmonster

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Eisenwitterung. Das Rostmonster kann die Position von eisenhaltigen Metallen innerhalb von 9 m genau bestimmen.

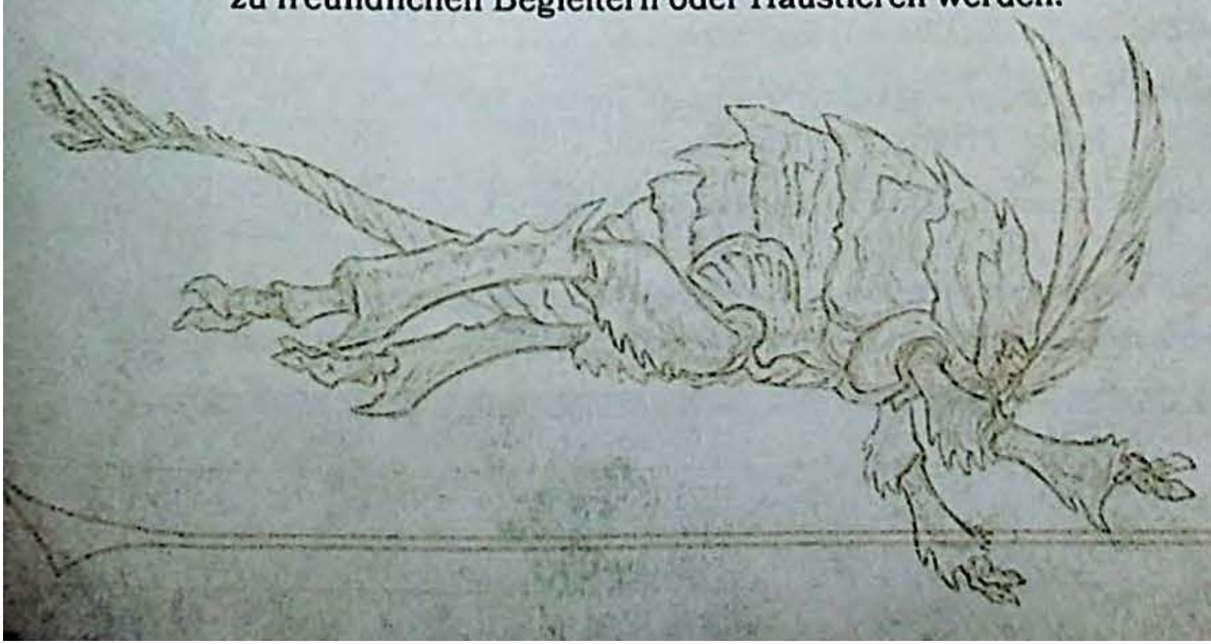
Metall verrosten. Nichtmagische Waffen aus Metall, die das Rostmonster treffen, korrodieren. Nachdem sie Schaden verursacht haben, erleiden die Waffen einen permanenten, kumulativen Abzug von –1 auf Schadenswürfe. Wenn der Abzug auf –5 fällt, ist die Waffe zerstört. Nichtmagische Geschosse, die aus Metall bestehen und das Rostmonster treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Fühler. Das Rostmonster lässt einen nichtmagischen, eisenhaltigen Gegenstand, den es sehen kann und der sich innerhalb von 1,5 m befindet, korrodieren. Wenn der Gegenstand nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, zerstört seine Berührung einen Würfel mit 30 Zentimetern Kantenlänge. Wenn der Gegenstand von einer Kreatur getragen oder in der Hand gehalten wird, kann die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um die Berührung des Rostmonsters zu vermeiden.

Wenn der berührte Gegenstand Rüstung oder ein Schild aus Metall ist, der getragen oder in der Hand gehalten wird, erleidet er einen permanenten und kumulativen Abzug von –1 auf die RK, die er bietet. Rüstung, die auf eine RK von 10 oder ein Schild, der auf einen Bonus von +0 reduziert wird, wird zerstört. Wenn der berührte Gegenstand eine in der Hand gehaltene Metallwaffe ist, verrostet sie wie es beim Merkmal Metall verrosten beschrieben ist.



Sahuagin

Über den nebelverschleierten Küsten oder den endlosen Wogen des Ozeans lässt das unheilvolle Dröhnen eines Muschelhorns das Blut jener gefrieren, die es hören. Dies ist der Klang des Jagdhorns der Sahuagin – ein Ruf zu Plünderung und Schlacht. Küstensiedler bezeichnen die Sahuagin als „Seeteufel", denn die Sahuagin haben kein Mitleid mit ihnen. Sie schlachten die Besatzungen von Schiffen und dezimieren Dörfer an den Küsten.

Teufel der Tiefe. Sahuagin sind ein räuberisches, fischartiges Volk, das sich aus den schwarzen Tiefen des Ozeans wagt, um die Kreaturen der Untiefen und Küsten heimzusuchen. Auch wenn Sahuagin in den tiefsten Gräben des Ozeans leben, sehen sie die ganze Unterwasserwelt als ihr Königreich, und die Kreaturen darin als blutige Unterhaltung für ihre Jagdtrupps.

Die selbsternannten Anführer der Meeresdomänen der Sahuagin sind gewaltige, mutierte Männer, denen ein zweites Armpaar wächst. Sie sind in der Schlacht schreckliche Feinde, und alle Sahuagin verbeugen sich vor diesen mächtigen Baronen.

Der Weg des Hais. Sahuagin verehren den Haifischgott Sekolah. Nur weibliche Sahuagin gelten als würdig, die Macht des Gottes zu kanalisieren, und Priesterinnen haben beträchtlichen Einfluss in den Gemeinschaften der Sahuagin.

Sahuagin geraten durch den Geruch von frischem Blut in Raserei. Als Anhänger von Sekolah haben sie auch eine besondere Beziehung zu Haien, die sie als Kampftiere ausbilden. Selbst unausgebildete Haie erkennen Sahuagin als Verbündete und greifen sie nicht an.

Feindschaft mit den Elfen. Die Sahuagin würden vielleicht die Meere beherrschen, gäbe es nicht ihre Todfeinde, die Meereselfen. Kriege zwischen den beiden Völkern toben seit Jahrhunderten entlang der Küsten und Meere der Welt, was den Seehandel zum Erliegen bringt und andere Völker in blutige Auseinandersetzungen zieht.

Der Hass der Sahuagin auf die Meereselfen ist so stark, dass die Seeteufel sich an den Kampf gegen ihre Erbfeinde angepasst haben. Ein Sahuagin, der nahe genug an einer Gemeinschaft der Meereselfen geboren wird, kann als Malenti auf die Welt kommen – ein Sahuagin, der körperlich in jeder Hinsicht einem Meereselfen entspricht. Sahuagin neigen zu Mutationen, aber ob dieses seltene Phänomen eine Folge des Krieges zwischen den Sahuagin und den Meereselfen ist, oder ob es älter als dieser Konflikt ist oder ihn sogar ausgelöst hat, das kann niemand mehr sagen.

Die Sahuagin setzen die Malenti geschickt als Spione und Attentäter in den Städten der Meereselfen und den Gesellschaften anderer Kreaturen ein, die eine Bedrohung für die Sahuagin sind. Der bloße Schatten einer Malenti-Bedrohung führt zu Paranoia und Misstrauen unter den Meereselfen, deren Widerstand gegen die tatsächliche Sahuagin-Invasion so schon im Vorfeld geschwächt wird.

„Das Dorf war leer, die Möwen waren seltsam still. Alles was wir hören konnten war das Branden der See."

—Ein Bericht über die Folgen eines Sahuagin-Überfalls



Sahuagin

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Sahuagin
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Blutrausch. Der Sahuagin hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch muss er mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Sahuagin kann alle Haifische innerhalb von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie auf magische Weise befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Sahuagin führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder seinem Speer.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Hiebschaden.

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.



Sahuagin-Priesterin

Mittelgroßer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Fertigkeiten Religion +3, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Sahuagin
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Blutrausch. Die Sahuagin hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Die Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch muss sie mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Die Sahuagin kann alle Haifische innerhalb von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie auf magische Weise befehligen.

Zauberwirken. Die Sahuagin ist ein Zauberwirker der 6. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Lenkendes Geschoss, Magie entdecken, Segnen*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Spirituelle Waffe (Dreizack)*
3. Grad (3 Plätze): *Massen-Heilendes Wort, Zungen*

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Sahuagin führt zwei Angriffe durch: einen mit ihrem Biss und einen mit ihren Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Hiebschaden.

Sahuagin-Baron

Großer Humanoider (Sahuagin), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Brustplatte)
Trefferpunkte 76 (9W10 + 27)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +5, KON +6, INT +5, WEI +4
Fertigkeiten Wahrnehmung +7
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Sahuagin
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Blutrausch. Der Sahuagin hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Eingeschränkte Amphibie. Der Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch muss er mindestens einmal alle 4 Stunden untertauchen, um nicht zu ersticken.

Haifischtelepathie. Der Sahuagin kann alle Haifische innerhalb von 36 m mit einer eingeschränkten Form von Telepathie auf magische Weise befehligen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Sahuagin führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder seinem Dreizack.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Dreizack. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Salamander

Salamander gleiten über das Aschemeer auf der Elementarebene des Feuers. Ihre geschmeidigen Windungen und zackigen Stacheln glühen wie Feuer. Extreme Hitze strahlt von ihren Körpern ab, ihre gelben Augen leuchten wie Kerzen in den tiefen Höhlen ihrer scharfen Gesichter.

Salamander lieben Macht, und sie tun nichts lieber als Dinge anzuzünden. Außerhalb ihrer Heimatebene spielen sie zwischen den brennenden Skeletten von verkohlten Bäumen, während Waldbrände um sie toben, oder sie gleiten die Hänge ausbrechender Vulkane herab, um in Feuergruben und Magmaflüssen zu verweilen.

Feuerschlangen. Salamander schlüpfen aus Eiern, die Kugeln aus glühendem Obsidian mit 60 Zentimetern Durchmesser sind. Wenn ein Salamander zum Schlüpfen bereit ist, schmilzt er sich durch die dicke Schale des Eis und kommt als Feuerschlange in die Welt. Eine Feuerschlange reift innerhalb eines Jahres zu einem erwachsenen Salamander heran.

Sklaven der Ifrit. Vor langer Zeit warben die Ifrit Azer an, um die legendäre Messingstadt zu bauen, doch gelang es ihnen nicht, das mystische Volk zu versklaven, als die Arbeit der Azer getan war. Sie griffen stattdessen die Salamander an und hatten mehr Glück dabei, ein Sklavenvolk zu begründen, das sie nutzten, um Krieg und Zerstörung über die Ebenen zu bringen.

Salamander verabscheuen Azer, weil sie glauben, dass sie noch frei wären, wenn es den Ifrit gelungen wäre, das Volk der elementaren Handwerker zu bezwingen. Die Ifrit nutzen diese Feindschaft zu ihrem Vorteil aus. Sie nähren den Hass der Salamander und bringen sie gegen die ehemaligen Diener der Ifrit auf.

Die Ifrit lassen es nicht zu, dass die Salamander einem anderen Meister dienen; wenn die Ifrit auf Salamander treffen, die sich den Kulten des Elementaren Bösen verschrieben haben, erschlagen sie sie lieber, als sie zu Sklaven zu machen.

Gebieterische Adelige. Auch wenn Salamander den zerstörerischen Impulsen ihres feurigen Wesens folgen, hat die Versklavung durch die Ifrit die Kultur der freien Salamander beeinflusst. Sie regieren ihre eigenen Gesellschaften nach dem Modell der Ifrit, indem größere und stärkere Salamander die Vorherrschaft über ihre schwächeren Vettern beanspruchen.

Wenn Salamander älter werden, werden sie größer und gewinnen an Ansehen, und steigen unter ihresgleichen zu grausamen Adeligen auf. Adelige regieren umherziehende Banden von Salamandern, die wie Wüstennomaden durch die Ebene des Feuers reisen und andere Gemeinschaften angreifen, um Schätze zu erbeuten.

Lebende Esse. Salamander erzeugen extreme Hitze, und wenn sie kämpfen, dann glühen ihre Waffen rot und verbrennen bei einer bloßen Berührung die Körper ihrer Feinde. Einem Salamander nur nahe zu kommen, ist gefährlich, da Fleisch in ihrer Nähe Blasen wirft und verbrennt.

Diese angeborene Hitze unterstützt das Können der Salamander als Schmiede, weil es ihnen erlaubt, Eisen und Stahl mit bloßen Händen weich zu machen und zu formen. Auch wenn Salamander nicht so sorgfältig wie Azer sind, gehören sie doch zu den größten Schmieden aller Ebenen. Mächtige Kreaturen beschwören sie als Krieger, doch andere verpflichten die Salamander für ihr Geschick als Handwerker, oder binden sie an Schmieden und Öfen, um unbegrenzte Hitze zu erzeugen.



Feuerschlange

Mittelgroßer Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Schadensempfindlichkeiten Kälte
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Ignal, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die die Schlange berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 m um sie befindet, erleidet 3 (1W6) Feuerschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Schlange führt zwei Angriffe durch; einen mit ihrem Biss und einen mit ihrem Schwanz.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.



Salamander

Großer Elementar, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 90 (12W10 + 24)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Schadensempfindlichkeiten Kälte
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Feuer
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Ignal
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Erhitzter Körper. Eine Kreatur, die den Salamander berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 m um ihn befindet, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

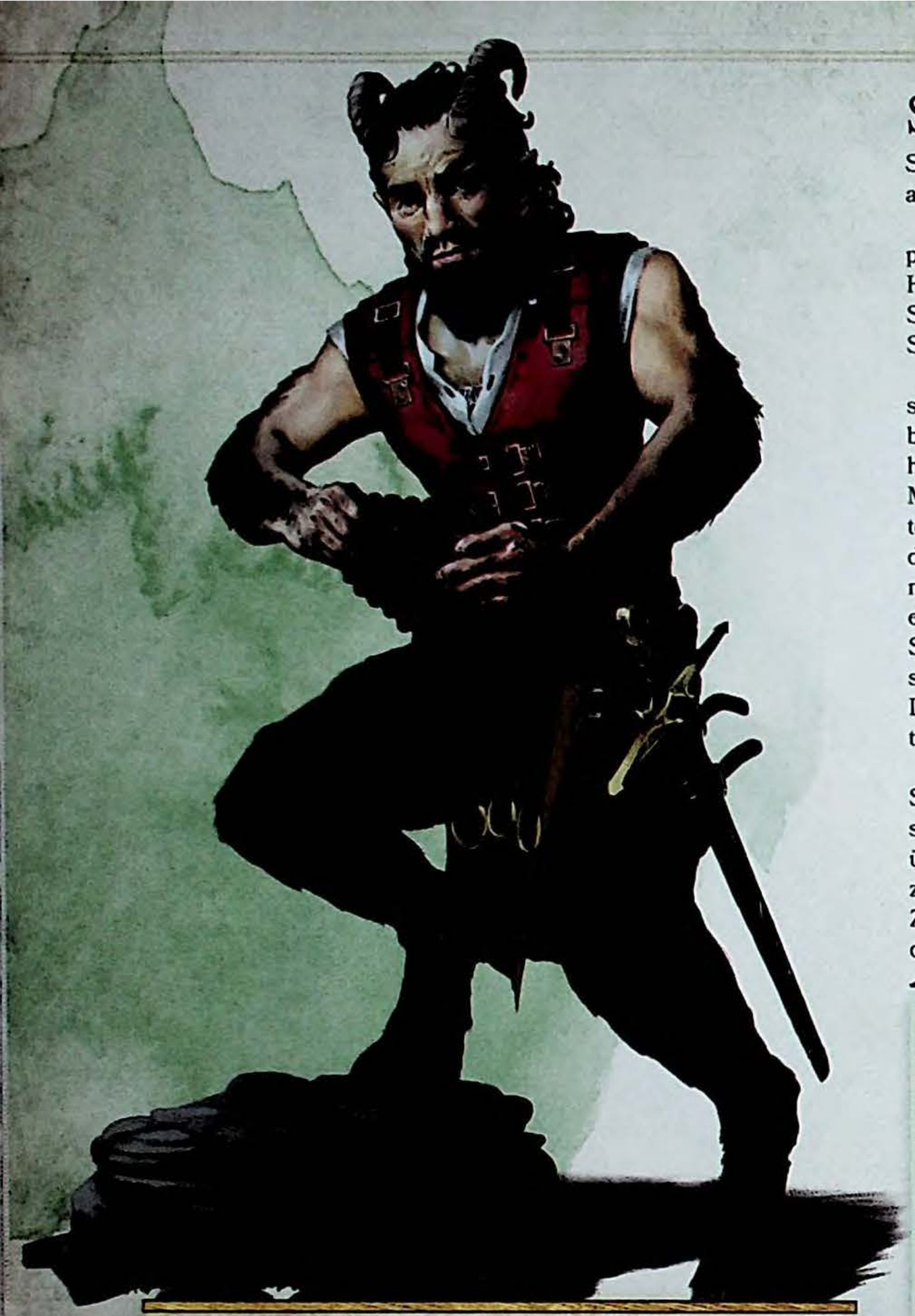
Erhitzte Waffen. Jede Metallwaffe, die der Salamander führt, verursacht bei einem Treffer zusätzlich 3 (1W6) Feuerschaden (in den Angriff bereits eingerechnet).

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Salamander führt zwei Angriffe durch; einen mit seinem Speer und einen mit seinem Schwanz.

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird, plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet ist das Ziel festgesetzt, der Salamander kann das Ziel automatisch mit seinem Schwanz treffen, und der Salamander kann keine Schwanzangriffe gegen andere Ziele ausführen.



Satyr

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 31 (7W8)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Auftreten +6, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Sylval
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Magieresistenz. Der Satyr hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Wuchtschaden.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Satyr

Satyrn sind raue Feenwesen, die in den Wäldern umhertoben, angetrieben von Neugier und Hedonismus gleichermaßen.

Satyrn erinnern an stämmige männliche Menschen mit dem pelzigen Unterleib und den gespaltenen Hufen einer Ziege. Hörner ragen aus ihrer Stirn, die in ihrer Gestalt von kurzen Stummeln zu großen, gekrümmten Widderhörnern reichen. Sie verfügen normalerweise über Gesichtsbehaarung.

Hedonistische Zecher. Satyrn schmachten nach den stärksten Getränken, den aromatischsten Gewürzen und den berauschendsten Tänzen. Ein Satyr fühlt sich, als würde er verhungern, wenn er sich nicht verwöhnen kann, und er geht große Mühen ein, um seine Begierden zu stillen. Er könnte einen begabten Spielmann entführen, um seine lieblichen Lieder zu hören, durch einen gut geschützten Garten schleichen, um einen schönen Knaben oder ein schönes Mädchen anzuschauen, oder in einen Palast eindringen, um das beste Essen im Land zu kosten. Satyrn können es nicht zulassen, dass eine Feierlichkeit ohne sie stattfindet. Sie begehen jeden Feiertag, von dem sie gehört haben. Die Zivilisationen der Welt haben zusammen ausreichend Feiertage und Feste, um pausenloses Feiern zu erlauben.

Wenn sie von Alkohol und Freude trunken sind, denken Satyrn nicht über die Konsequenzen des Hedonismus nach, den sie bei anderen auslösen. Sie lassen solche Kreaturen verwirrt über eigenes Verhalten zurück. Solche Zecher müssen oft verzweifelt nach Entschuldigungen suchen, um ihren ungezügelten Zustand Eltern, Arbeitgebern, Familienmitgliedern oder Freunden zu erklären.

Variante: Satyrflöte.

Ein Satyr könnte eine Panflöte bei sich tragen, die magische Effekte auslösen kann, wenn er sie spielt. Normalerweise trägt nur ein Satyr in einer Gruppe eine solche Flöte. Wenn ein Satyr eine Flöte hat, erhält er die folgende zusätzliche Aktionsoption.

Panflöte. Der Satyr spielt seine Flöte und wählt einen der folgenden magischen Effekte: eine Bezaubernde Melodie, einen Furchterregenden Klang oder ein Sanftes Wiegenlied. Alle Kreaturen im Umkreis von 18 m um den Satyr, die die Flöte hören können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht wie unten beschrieben beeinflusst zu werden. Andere Satyrn und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind nicht betroffen.

Eine betroffene Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf einer Kreatur erfolgreich ist oder der Effekt für sie endet, ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegen diese Panflöte.

Bezaubernde Melodie. Die Kreatur ist für 1 Minute vom Satyr bezaubert. Wenn der Satyr oder einer seiner Gefährten die Kreatur verletzt, endet der Effekt für die Kreatur sofort.

Furchterregender Klang. Die Kreatur ist für 1 Minute verängstigt.

Sanftes Wiegenlied. Die Kreatur schläft ein und ist für 1 Minute bewusstlos. Der Effekt endet, wenn die Kreatur Schaden erleidet oder wenn jemand eine Aktion verwendet, um sie wach zu schütteln.

Die Geister treib'n mich zwischen Tag und Nacht.
Träumen von Zeiten als die Herzen waren rein.
Es ist nicht logisch, doch sie sind nur Schein.
Ihr Lachen und ihr Schreien hält mich immer wach.

Jetzt fülle meinen Becher, einmal, zweimal, drei
Ich tanz' mit seinem Rand an meinen Lippen
Lass nackte Pixies dort im Tanze wippen
Und mich, den Fleischeskönig, mach' von allem frei

Mit gefalteten Ästen, Baumhirte, verschwinde!
Die Weiber lösen ihr Korsett in Wonne
Mein Lied erregt sie wie die Sommerwinde

Sie füllen meinen leeren Becher mit der Welt
Die Sonne wird der Mond und wird die Sonne
Verbringe ich die Stunden wie es mir gefällt

—Sonnet eines unartigen Satyrs

Schakalwer

Ein Schakalwer ist ein gewöhnlicher Schakal, der von dämonischer Macht befleckt worden ist. Er sucht Straßen und Wege heim und überfällt und ermordet jene, die er trifft.

Ein Schakalwer hat drei körperliche Gestalten, zwischen denen er wechselt. In seiner wahren Gestalt ist er nicht von einem normalen Schakal zu unterscheiden. Er kann eine menschliche Gestalt annehmen, wobei er oft hager erscheint und sich jämmerlich benimmt, um das Mitgefühl von Fremden zu erschleichen. Wenn Reisende einen Schakalwer in ihrer Mitte willkommen heißen, nimmt das Monster zum Angriff seine menschengroße Hybridgestalt an, mit dem Fell und Kopf eines Schakals, aber auf zwei Beinen stehend.

Verführer und Feiglinge. Der Dämonenfürst Graz'zt erschuf Schakalwere, um seinen treuen Dienern, den Lamias, zu dienen. Er streckte seine Hand vom Abyss aus und verlieh Schakalen die Gabe der Sprache und die Fähigkeit, menschliche Gestalt anzunehmen. Ein Schakalwer ist geboren, um zu lügen, und aufmerksame Kreaturen bemerken vielleicht, dass er schmerzhaft zusammenzuckt, wenn er die Wahrheit spricht.

Ein Schakalwer zieht es vor, an der Seite von Schakalen und anderen seiner Art zu kämpfen. Wenn sie von einem Schakalwer angeführt werden, sind Schakale wilde und loyale Gefährten.

Übernatürliche Diener. Schakalwere entführen Humanoide für ihre Lamia-Meister, wobei sie die Opfer zu einem Leben in der Sklaverei oder einem qualvollen Tod verdammen. Der magische Blick des Schakalwers kann einen Feind bewusstlos machen, sodass das Monster eine Kreatur fesseln oder wegschleppen kann.

Ein Schakalwer könnte seinen Blick auch verwenden, um einen tödlichen Gegner kampfunfähig zu machen, damit er entkommen kann.



Schakalwer

Mittelgroßer Humanoider (Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +4, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, wenn die Waffen nicht versilbert sind
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache (kann in der Schakalform nicht sprechen)
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Gestaltwandler. Der Schakalwer kann seine Aktion verwenden, um sich in einen bestimmten mittelgroßen Menschen oder eine Hybridform aus Humanoidem und Schakal zu verwandeln, oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen (die eines kleinen Schakals). Abgesehen von seiner Größe sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Schakalwer erhält einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör und Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Schakalwer hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens einer der Verbündeten des Schakalwers innerhalb von 1,5 m um die Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss (nur Schakal- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Krummsäbel (nur Mensch- oder Hybridgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Einschläfernder Blick. Der Schakalwer blickt eine Kreatur innerhalb von 9 m, die er sehen kann, an. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verfällt das Ziel in magischen Schlaf und wird für 10 Minuten bewusstlos oder bis jemand eine Aktion verwendet, um das Ziel wachzurütteln. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Effekt schafft, ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen den Blick des Schakalwers. Untote und Kreaturen, die nicht bezaubert werden können, sind nicht betroffen.

Schatten

Schatten sind Untote, die dunklen Überzeichnungen humanoider Schatten ähneln.

Finsteres Gemüt. Der Schatten streckt seine Hand aus der Dunkelheit aus, um sich von der Lebenskraft lebender Kreaturen zu ernähren. Sie können jede Art von Lebewesen verzehren, doch werden sie besonders von Kreaturen angezogen, die nicht vom Bösen befleckt sind. Eine Kreatur, die ein Leben der Güte und Frömmigkeit führt, verbannt ihre niederen Impulse und stärksten Versuchungen in die Dunkelheit, in der der Schatten hungrig wartet. Wenn der Schatten die Stärke und körperliche Gestalt des Opfers entzieht, wird der Schatten des Opfers dunkler und beginnt sich aus eigenem Willen zu bewegen. Wenn die Kreatur stirbt, befreit sich ihr Schatten und wird ein neuer untoter Schatten, der nach mehr Leben giert, das er verschlingen kann.

Wenn eine Kreatur, aus der der Schatten erschaffen wurde, irgendwie wieder zum Leben erwacht, spürt ihr untoter Schatten ihre Rückkehr. Der Schatten könnte seinen „Ursprung" suchen, um ihn zu quälen oder zu töten. Egal ob der Schatten sein lebendes Gegenstück verfolgt oder nicht, die Kreatur, die den Schatten hervorgebracht hat, wirft keinen Schatten, bis das Monster zerstört wird.

Untote Natur. Ein Schatten muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Schatten

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12.
Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4 (+6 in dämmrigem Licht oder Dunkelheit)
Schadensempfindlichkeiten Gleißend
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Amorph. Der Schatten kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 Zentimeter ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Heimlicher Schatten. Solange sich der Schatten in dämmrigem Licht oder Dunkelheit befindet, kann er die Verstecken-Aktion als Bonusaktion verwenden.

Schwach im Sonnenlicht. Solange er sich im Sonnenlicht befindet, erleidet der Schatten einen Nachteil auf Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe.

Aktionen

Stärkeentzug. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) nekrotischer Schaden, und der Stärkewert des Ziels sinkt um 1W4. Das Ziel stirbt, wenn seine Stärke auf 0 fällt. Ansonsten hält die Verringerung an, bis das Ziel eine kurze oder lange Rast durchführt. Wenn ein nicht böser Humanoider durch diesen Angriff stirbt, erhebt sich innerhalb von 1W4 Stunden ein neuer Schatten aus dem Leichnam.

Schildwächter

Magier und andere Zauberwirker erschaffen Schildwächter zu ihrem Schutz. Ein Schildwächter bewegt sich an der Seite seines Meisters und absorbiert Schaden, um ihn so lange wie möglich am Leben zu halten.

Amulett des Meisters. Jeder Schildwächter ist auf magische Weise mit einem Amulett verbunden. Ein Schildwächter kann nur mit einem Amulett verbunden sein, und wenn das Amulett zerstört wird, ist der Schildwächter kampfunfähig, bis ein Ersatzamulett erschaffen wird. Das Amulett eines Schildwächters kann direkt angegriffen werden, wenn es nicht getragen oder in der Hand gehalten wird. Es hat RK 10, 10 Trefferpunkte und ist immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ein Amulett zu erschaffen, dauert 1 Woche und kostet 1.000 GM in Komponenten.

Der einzige Fokus des Schildwächters ist es, den Träger des Amuletts zu schützen. Der Träger des Amuletts kann dem Wächter befehlen, seine Feinde anzugreifen oder den Träger vor Angriffen zu schützen. Wenn ein Angriff droht, den Träger zu verwunden, kann das Konstrukt den Hieb magisch in seinen eigenen Körper absorbieren, selbst auf Entfernung.

Ein Zauberwirker kann einen einzelnen Zauber im Schildwächter speichern, den dieser dann auf Befehl oder unter bestimmten Bedingungen wirken kann. Viele Magier wurden von ihren Gegnern schon für wehrlos erachtet, als der Schildwächter mächtige magische Energie auf sie entfesselte und sie so überraschte.

Kostbarer Schatz. Weil der Besitz eines Schildwächters übertragen werden kann, indem sein Amulett einer anderen Kreatur überreicht wird, verlangen manche Magier exorbitante Summen von Prinzen, Adeligen und Verbrecherfürsten, um für sie Schildwächter zu erschaffen. Gleichzeitig ist ein Schildwächter eine mächtige Beute für jeden, der es schafft, seinen Meister zu erschlagen und das Amulett für sich zu beanspruchen.

Konstruktnatur. Ein Schildwächter muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.



Schildwächter

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 142 (15W10 + 60)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (–1)	18 (+4)	7 (–2)	10 (+0)	3 (–4)

Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Befehle in jeder Sprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Gebunden. Der Schildwächter ist magisch an ein Amulett gebunden. Solange sich der Wächter und sein Amulett auf der gleichen Existenzebene befinden, kann der Träger des Amuletts den Wächter telepathisch auffordern, an seine Seite zu kommen, und der Wächter kennt die Entfernung und Richtung zum Amulett. Wenn sich der Schildwächter innerhalb von 18 m zum Träger des Amuletts befindet, wird der halbe Schaden, den der Träger erleidet (aufgerundet) auf den Schildwächter übertragen.

Regeneration. Der Schildwächter erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Zauberspeicher. Ein Zauberwirker, der das Amulett des Schildwächters trägt, kann den Schildwächter einen Zauber des 4. Grades oder niedriger speichern lassen. Dazu muss der Träger den Zauber auf den Wächter wirken. Der Zauber hat keinen Effekt, wird aber im Wächter gespeichert. Wenn der Träger des Amuletts es ihm befiehlt oder wenn die Situation eintritt, die der Zauberwirker bestimmt hat, wirkt der Schildwächter den gespeicherten Zauber mit allen Parametern, die der ursprüngliche Zauberwirker festgelegt hat. Dabei sind keine Komponenten notwendig. Wenn der Zauber gewirkt oder ein neuer Zauber gespeichert wird, gehen zuvor gespeicherte Zauber verloren.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Schildwächter führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Reaktionen

Abschirmen. Wenn eine Kreatur einen Angriff gegen den Träger des Amuletts des Schildwächters ausführt, dann gewährt der Schildwächter dem Träger +2 RK, wenn er sich innerhalb von 1,5 m zum Träger aufhält.

Schlicke

Schlicke gedeihen in der Dunkelheit. Sie meiden Orte mit hellem Licht und Temperaturextreme. Sie fließen durch den klammen Untergrund, ernähren sich von allen Kreaturen oder Gegenständen, die aufgelöst werden können, schleichen über den Boden, tropfen von Mauern und Decken, breiten sich über die Ränder unterirdischer Wasserbecken aus und quetschen sich durch enge Spalten. Die erste Warnung, die ein Abenteuer bezüglich der Präsenz eines Schlicks erhält, ist oft der brennende Schmerz seiner Säureberührung.

Schlicke werden von Bewegung und Wärme angelockt. Organische Materialien sind Nahrung für sie, und wenn Beute knapp ist, fressen sie Dreck, Pilze und Abfälle. Erfahrene Entdecker wissen, dass ein makellos sauberer Korridor ein wahrscheinliches Zeichen ist, dass ein Schlick in der Nähe haust.

Langsamer Tod. Ein Schlick tötet seine Beute langsam. Einige Varianten, wie der Schwarze Blob und der Gallertwürfel, umschlingen Kreaturen, um ihre Flucht zu verhindern. Der einzige Vorteil dieses qualvollen Todes ist, dass die Gefährten des Opfers es retten können, ehe es zu spät ist.

Da nicht jeder Schlick jede Art von Substanz zersetzen kann, haben einige Schlicke Münzen, metallene Ausrüstung, Knochen und andere Überbleibsel in ihren bebenden Körpern schweben. Ein getöteter Schlick kann eine reichhaltige Quelle für Schätze sein.

Geistlose Diener. Auch wenn ein Schlick nicht die Intelligenz hat, sich mit anderen Kreaturen zu verbünden, könnten andere, die verstehen, dass er fressen muss, ihn an einen Ort locken, wo er nützlich sein kann. Schlaue Monster halten Schlicke in ihrer Nähe, damit sie Korridore bewachen oder Abfälle verzehren. Gleichermaßen kann ein Schlick in eine Grubenfalle gelockt werden, wo ihn seine Fänger häufig genug füttern, sodass er sie nicht angreift. Schlaue Kreaturen stellen Fackeln und lodernde Feuerschalen an strategischen Orten auf, um zu verhindern, dass ein Schlick einen bestimmten Tunnel oder Raum verlässt.

Brut von Jubilex. Glaubt man dem Demonomicon von Iggwilv und anderen Quellen sind Schlicke verstreute Fragmente oder Nachkommen des Dämonenfürsten Jubilex. Ob dies wahr ist oder nicht, der Gesichtslose Fürst ist eines der wenigen Wesen, die Schlicke kontrollieren und sie mit einer gewissen Intelligenz erfüllen können. Meistens besitzen Schlicke kein Gefühl für Taktik oder Selbsterhaltung. Sie sind direkt und vorhersehbar und greifen ohne jeden Verstand an, um zu fressen. Unter der Kontrolle von Jubilex weisen sie einen Hauch von Bewusstsein und bösartiger Intelligenz auf.

Schlicknatur. Ein Schlick muss nicht schlafen.

Variante: Psychischer Grauschlick

Ein Grauschlick, der lange Zeit lebt, kann sich entwickeln, intelligenter werden und beschränkte psionische Fähigkeiten entwickeln. Dies geschieht häufiger bei Grauschlicken, die in der Nähe psionischer Kreaturen wie Gedankenschindern leben, was andeutet, dass der Schlick psionische Fähigkeiten spüren und nachahmen kann.

Ein psionischer Grauschlick hat einen Intelligenzwert von 6 (–2), sowie die folgende zusätzliche Aktion.

Psychisches Zermalmen (Aufladung 5–6). Der Schlick wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m um sich aus, die er wahrnehmen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 10 (3W6) psychischen Schaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Gallertwürfel

Gallertwürfel streifen in lautlosen, vorhersehbaren Mustern durch Gewölbetunnel und lassen blitzsaubere Wege zurück. Sie verschlingen lebendes Gewebe, während sie Knochen und andere Materialien nicht auflösen.

Ein Gallertwürfel ist so gut wie durchsichtig, was es schwermacht, ihn zu bemerken, bis er angreift. Ein gut genährter Würfel ist leichter zu erkennen, da die Knochen, Münzen und anderen Gegenstände seiner Opfer in der Kreatur schweben.

Grauschlick

Ein Grauschlick ist Stein, der vom Chaos in Flüssigkeit verwandelt worden ist. Wenn er sich bewegt, gleitet er wie eine flüssige Schlange und erhebt sich, um zuzuschlagen.

Ockergallerte

Ockergallerten sind gelbliche Blobs, die unter Türen und durch schmale Spalten gleiten können, um Kreaturen zu verfolgen und zu verschlingen. Sie haben genug tierhafte Intelligenz, um große Gruppen von Gegnern zu meiden. Eine Ockergallerte folgt in sicherer Entfernung, während sie ihre Beute jagt. Ihre Verdauungsenzyme löschen Fleisch schnell auf, haben aber keinen Effekt auf andere Substanzen wie Knochen, Holz und Metall.

Schwarzer Blob

Ein Schwarzer Blob ist ein wogender Haufen klebrigen schwarzen Schleims. In einem dunklen Korridor scheint der Blob wenig mehr zu sein als ein Schatten. Fleisch, Holz, Metall und Knochen lösen sich auf, wenn der Blob über sie schwappt. Stein bleibt zurück und ist vollständig gesäubert.

„Die Fußböden des Gewölbes waren makellos sauber. Das hätte der erste Hinweis sein müssen."

– aus dem Tagebuch von Jaster Hohlfeder, auf seiner ersten Erkundung des Unterbergs



Gallertwürfel

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 6
Trefferpunkte 84 (8W10 + 40)
Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	3 (–4)	20 (+5)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Schlickwürfel. Der Würfel nimmt seinen vollständigen Bereich ein. Andere Kreaturen können den Bereich zwar betreten, doch eine Kreatur, die dies tut, wird Ziel des Umschlingens des Würfels und hat einen Nachteil auf den Rettungswurf. Kreaturen im Inneren des Würfels sind sichtbar, haben aber vollständige Deckung. Eine Kreatur innerhalb von 1,5 m um den Würfel kann eine Aktion ausführen, um eine Kreatur oder einen Gegenstand aus dem Würfel zu ziehen. Dazu ist ein erfolgreicher Stärkewurf gegen SG 12 notwendig, und die Kreatur, die den Versuch unternimmt, erleidet 10 (3W6) Säureschaden. Der Würfel kann nur eine große Kreatur oder bis zu vier mittelgroße oder kleinere Kreaturen in sich haben.

Transparent. Selbst wenn der Würfel deutlich sichtbar ist, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 notwendig, um den Würfel zu bemerken, wenn er sich nicht bewegt oder angegriffen hat. Eine Kreatur, die versucht, den Bereich des Würfels zu betreten, solange sie sich des Würfels nicht bewusst ist, wird vom Würfel überrascht.

Aktionen

Scheinfuß. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Säureschaden.

Umschlingen. Der Würfel bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit. Während er dies tut, kann er die Bereiche von großen oder kleineren Kreaturen betreten. Wenn der Würfel den Bereich einer Kreatur betritt, muss diese einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur sich entscheiden, bis zu 1,5 m nach hinten oder zur Seite der Kreatur geschoben zu werden. Eine Kreatur, die nicht geschoben werden möchte, erleidet die Konsequenzen eines misslungenen Rettungswurfs. Bei einem misslungenen Rettungswurf betritt der Würfel den Bereich der Kreatur, und die Kreatur erleidet 10 (3W6) Säureschaden und wird umschlungen. Die umschlungene Kreatur kann nicht atmen, ist festgesetzt und erleidet 21 (6W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Würfels. Wenn sich der Würfel bewegt, bewegt sich die umschlungene Kreatur mit ihm. Eine umschlungene Kreatur kann versuchen, zu entkommen, indem sie einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegt. Bei einem Erfolg entkommt die Kreatur und betritt einen Bereich ihrer Wahl innerhalb von 1,5 m um den Würfel.





Grauschlick

Mittelgroßer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8.
Trefferpunkte 22 (3W8 + 9)
Bewegungsrate 3 m, klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	2 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2
Schadensresistenzen Feuer, Kälte, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Amorph. Der Schlick kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 Zentimeter ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Metall korrodieren. Nichtmagische Waffen aus Metall, die den Schlick treffen, korrodieren. Nachdem sie Schaden verursacht haben, erleiden die Waffen einen dauerhaften, kumulativen Abzug von –1 auf Schadenswürfe. Wenn der Abzug auf –5 fällt, ist die Waffe zerstört. Nichtmagische Geschosse, die aus Metall bestehen und den Schlick treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben. Der Schlick kann sich innerhalb von einer Runde durch 5 Zentimeter dickes, nichtmagisches Metall fressen.

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Schlick bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer öligen Pfütze oder nassem Fels zu unterscheiden.

Aktionen

Scheinfuß. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Säureschaden, und wenn das Ziel nichtmagische Metallrüstung trägt, wird diese zum Teil korrodiert und erleidet einen permanenten und kumulativen Abzug von –1 auf die RK, die sie bietet. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Abzug die RK auf 10 verringert.

Ockergallerte

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 8.
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Bewegungsrate 3 m, klettern 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	6 (–2)	14 (+2)	2 (–4)	6 (–2)	1 (–5)

Schadensresistenzen Säure
Schadensimmunitäten Blitz, Hieb
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amorph. Die Gallerte kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 Zentimeter ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Spinnenklettern. Die Gallerte kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Aktionen

Scheinfuß. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Säureschaden.

Reaktionen

Teilen. Wenn eine Gallerte, die mittelgroß oder größer ist, Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt sie sich in zwei neue Gallerten auf, wenn sie mindestens 10 Trefferpunkte besitzt. Jede neue Gallerte hat Trefferpunkte gleich der Hälfte der ursprünglichen Gallerte, abgerundet. Neue Gallerten sind eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte.



Schwarzer Blob

Großer Schlick, gesinnungslos

Rüstungsklasse 7
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Schadensimmunitäten Blitz, Hieb, Kälte, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, erschöpft, liegend, taub, verängstigt
Sinne Blindsicht 18 m (darüber hinaus blind), passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Amorph. Der Blob kann sich durch einen Bereich bewegen, der nicht größer als 2,5 Zentimeter ist, ohne sich quetschen zu müssen.

Korrosive Form. Eine Kreatur, die den Blob berührt oder mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 m zu ihm befindet, erleidet 4 (1W8) Säureschaden. Nichtmagische Waffen aus Metall oder Holz, die den Blob treffen, korrodieren. Nachdem sie Schaden verursacht haben, erleiden die Waffen einen dauerhaften, kumulativen Abzug von –1 auf Schadenswürfe. Wenn der Abzug auf –5 fällt, ist die Waffe zerstört. Nichtmagische Geschosse, die aus Metall oder Holz bestehen und den Blob treffen, werden zerstört, nachdem sie Schaden verursacht haben.

Der Blob kann sich innerhalb von einer Runde 5 Zentimeter dickes, nichtmagisches Holz oder Metall fressen.

Spinnenklettern. Der Blob kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Aktionen

Scheinfuß. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Säureschaden. Außerdem wird nichtmagische Rüstung, die das Ziel trägt, zum Teil zersetzt und erleidet einen permanenten und kumulativen Abzug von –1 auf ihre RK. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Abzug die RK auf 10 verringert.

Reaktionen

Teilen. Wenn ein Blob, der mittelgroß oder größer ist, Blitz- oder Hiebschaden erleidet, teilt er sich in zwei neue Blobs auf, wenn er mindestens 10 Trefferpunkte besitzt. Jeder neue Blob hat Trefferpunkte gleich der Hälfte des ursprünglichen Blobs, abgerundet. Neue Blobs sind eine Größenkategorie kleiner als der ursprüngliche Blob.



Schreckhahn

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 27 (6W6 + 6)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht magisch versteinert zu werden. Bei einem misslungenen Rettungswurf beginnt sich die Kreatur in Stein zu verwandeln und ist festgesetzt. Sie muss den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Bei einem Fehlschlag ist die Kreatur für 24 Stunden versteinert.

Schreckhahn

Der Schreckhahn sieht aus wie eine schreckliche Mischung aus Echse, Vogel und Fledermaus und ist berüchtigt für seine Fähigkeit, Fleisch in Stein zu verwandeln. Die Ernährung dieser Allesfresser besteht aus Beeren, Nüssen, Blumen und kleinen Tieren wie Insekten, Mäuschen und Fröschen — Dinge die sie ganz schlucken können. Sie wären auch sonst keine Bedrohung, wenn sie nicht auf die geringste Andeutung von Gefahr mit wilder Raserei reagieren würden. Ein Schreckhahn fliegt in das Gesicht jeder Bedrohung, krächzt und schlägt wie wahnsinnig mit den Flügeln, während er mit dem Schnabel pickt. Der kleinste Kratzer durch den Schnabel eines Schreckhahns kann das Ende für das Opfer sein, da es sich durch die Verwundung langsam in Stein verwandelt.

Schreckgespenst

Ein Schreckgespenst ist der zornige, entfesselte Geist eines Humanoiden, der daran gehindert wurde, ins Leben nach dem Tod zu gelangen. Schreckgespenster haben keine Verbindung mehr zu dem, wer oder was sie waren, doch sind sie dazu verdammt, für immer durch die Welt zu wandern. Einige entstehen, wenn dunkle Magie oder die Berührung eines Todesalbs eine Seele aus einem lebenden Körper reißt.

Keine Erlösung. Wenn die unerledigte Aufgabe eines Geists erfüllt wird, kann er endlich ruhen. Das Schreckgespenst erwartet keine derartige Ruhe. Es ist verdammt, auf der Materiellen Ebene zu bleiben, und sein einziges Ende ist das Vergessen, das mit der Zerstörung seiner Seele einhergeht. Bis dahin führt es eine einsame Existenz an verlassenen Orten, endlos und vergessenen durch die Zeitalter der Welt.

Unsterblicher Hass. Lebende Kreaturen erinnern das Schreckgespenst daran, dass das Leben außerhalb seiner Reichweite ist. Der bloße Anblick der Lebenden überwältigt ein Schreckgespenst mit Leid und Zorn, und diese Gefühle können nur besänftigt werden, indem es besagtes Leben auslöscht. Ein Schreckgespenst tötet schnell und ohne Gnade, denn einzig Anderen das Leben zu rauben gewährt ihm die leiseste Befriedigung. Egal, wie viele Leben das Schreckgespenst aber auslöscht, es verfällt immer wieder in seinen Hass und sein Leid.

Bewohner der Dunkelheit. Das Sonnenlicht stellt eine Quelle des Lebens dar, welche das Schreckgespenst niemals auslöschen können wird, und es verursacht ihm Schmerzen. Wenn die Nacht hereinbricht, verlassen Schreckgespenster ihre letzten Ruhestätten auf der Suche nach lebenden Wesen, die sie töten können, da sie wissen, dass wenige Waffen sie selbst verletzen können.

Beim ersten Licht des Morgens ziehen sie sich in die Dunkelheit zurück, wo sie bleiben, bis die Nacht hereinbricht.

Untote Natur. Ein Schreckgespenst muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Variante: Poltergeist

Ein Poltergeist ist eine andere Art von Schreckgespenst – der verwirrte, unsichtbare Geist einer Person, die keine Ahnung hat, wie sie gestorben ist. Ein Poltergeist drückt diesen Zorn aus, indem er Kreaturen und Gegenstände mit der Macht seiner gebrochenen Psyche herumschleudert. Ein Poltergeist hat einen Herausforderungsgrad von 2 (450 EP) und erhält das folgende zusätzliche Merkmal.

Unsichtbarkeit. Der Poltergeist ist unsichtbar.

Der Poltergeist hat die folgenden Angriffsoptionen anstelle des Lebensentzugs des Schreckgespenstes:

Mächtiger Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) Energieschaden.

Telekinetischer Stoß. Der Poltergeist wählt eine Kreatur oder einen unbeaufsichtigten Gegenstand innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Eine Kreatur muss mittelgroß oder kleiner sein, um von dieser Magie beeinflusst zu werden, und ein Gegenstand darf nicht mehr als 150 Pfund wiegen.

Wenn das Ziel eine Kreatur ist, legt der Poltergeist einen vergleichenden Charismawurf gegen einen Stärkewurf des Ziels ab. Wenn der Poltergeist den vergleichenden Wurf gewinnt, schleudert er das Ziel bis zu 9 m in eine beliebige Richtung, auch nach oben. Wenn das Ziel dabei in Kontakt mit einer harten Oberfläche oder einem schweren Gegenstand kommt, erleidet das Ziel 1W6 Schaden pro 3 m Bewegung.

Wenn das Ziel ein Gegenstand ist, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, schleudert der Poltergeist es bis zu 9 m in eine beliebige Richtung. Der Poltergeist kann den Gegenstand als Fernkampfwaffe führen und eine Kreatur auf seinem Weg angreifen (+4 zum Treffen), was bei einem Treffer 5 (2W4) Wuchtschaden verursacht.



Schreckgespenst

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht alle Sprachen, die es im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Körperlose Bewegung. Das Schreckgespenst kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich das Schreckgespenst im Sonnenlicht befindet, hat es einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Lebensentzug. *Nahkampf-Zauberangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, sonst werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine kurze oder lange Rast durchführt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt seine maximalen Trefferpunkte auf 0 reduziert.



Seeoger

Seeoger suchen Küstengewässer heim und sind eine Plage für Fischer, Meervolk und andere essbare Kreaturen, die ihren Weg kreuzen. Diese brutalen Monster fangen und verschlingen arglose Beute und schleppen die ersäuften Leichen zurück in ihre Unterwassergrotten, um sie zu fressen.

Verwandeltes Meervolk. Vor langer Zeit fand ein Stamm des Meervolks ein Götzenbild des Demogorgon am Grund des Meeres. Sie wussten nicht, worum es sich handelte, und brachten das Artefakt zu ihrem König. Jeder, der das Götzenbild berührte, wurde von Wahnsinn befallen, auch der König, der das Dekret aussprach, dass ein Opferritual durchgeführt werden musste, um ein Portal in den Abyss zu öffnen. Der Ozean wurde rot vom Blute abgeschlachteten Meervolks, doch das Ritual funktionierte, und der König führte die Überlebenden durch das Unterwasserportal in Demogorgons Schicht des Abyss. Das Meervolk blieb für Generationen dort. Sie kämpften um ihr Überleben, während der Abyss sie vollständig verwandelte und sie zu bulligen, bösen Ungeheuern machte. Und so wurden die ersten Seeoger geboren.

Tyrannen der Küste. Immer wenn sich die Gelegenheit ergibt, schickt der Prinz der Dämonen Seeoger auf die Materielle Ebene zurück, um für Chaos in den Meeren zu sorgen. Die Seeoger sind Tyrannen, die alle Kreaturen angreifen, die kleiner und schwächer sind als sie.

Seeoger leben in Unterwasserhöhlen voller Schätze und Trophäen, die sie von ihren Opfern und versunkenen Schiffen erbeutet haben. Sie binden die verwesenden Leichen toter Feinde und ertrunkener Seeleute an Stränge von Seetang, um die Grenzen ihres Reviers zu kennzeichnen.

Seeoger

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (–1)	10 (+0)	9 (–1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Abyssisch, Aqual
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Der Seeoger kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Seeoger führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen oder seiner Harpune.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4 + 4) Hiebschaden.

Harpune. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist, muss es einen vergleichenden Stärkewurf gegen den Seeoger schaffen, um nicht 6 m in Richtung des Seeogers gezogen zu werden.

Seiler

Die gefräßigen Seiler leben in Kavernen überall im Unterreich und fressen, was sie fangen und festhalten können. Seiler fressen alle anderen Kreaturen, von den Tieren des Unterreichs bis hin zu Abenteurern und ihrer Ausrüstung.

Ein Seiler sieht aus wie ein Stalagmit oder Stalaktit, was ihm oft erlaubt, seine Beute zu überrumpeln.

Die Kreatur bewegt sich langsam mithilfe Tausender klebriger Zillen unter ihrer Basis. Sie kriecht Wände und Steindecken entlang und findet die beste Position, von der aus sie angreifen kann.

Jäger des Unterreichs. Der Seiler ist eine weiterentwickelte, erwachsene Form des Falldorns, mit dem er das felsenartige Aussehen und die Jagdtaktik teilt. Ein Seiler kann für Stunden stillhalten und schließt sein einzelnes Auge, sodass er wie eine gewöhnliche Felsformation aussieht.

Kreaturen, die zu nahe kommen, werden überrascht, wenn das Auge plötzlich aufgeht und klebrige Tentakel hervorschießen, um sie zu packen. Der Seiler gibt dann grässliche, gutturale Geräusche von sich, während er seine zappelnden Opfer zu sich zieht, um sie mit einem tödlichen Biss seiner steinigen Zähne zu erwischen.

Ein Seiler kann alles verdauen, das er frisst, mit der Ausnahme von Platin, Juwelen und magischen Gegenständen, die manchmal nach dem Tod der Kreatur aus ihrem Magen geborgen werden können. Die Verdauungssäfte eines Seilers sind ebenfalls wertvoll, weil Alchemisten, die sie als Lösungsmittel verwenden, hohe Preise dafür bezahlen.

Schwächende Tentakel. Ein Seiler hat sechs Knoten an seinem Körper, aus denen er klebrige Tentakel ausfahren kann, die an allem haften, was sie berühren. Jeder Tentakel bildet haarartige Wucherungen aus, die das Fleisch einer Kreatur durchdringen und ihre Stärke aussaugen, sodass sich das Opfer nur schwach wehren kann, während der Seiler es an sich heranzieht. Wenn ein Tentakel durchschnitten wird oder reißt, erzeugt der Seiler einen neuen, um ihn zu ersetzen.



Seiler

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	8 (–1)	17 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Seiler bewegungslos bleibt, ist er nicht von einer normalen Felsformation wie einem Stalagmiten zu unterscheiden.

Greifende Tentakel. Der Seiler kann bis zu sechs Tentakel auf einmal ausbilden. Jeder Tentakel kann angegriffen werden (RK 20, 10 Trefferpunkte, immun gegen Giftschaden und psychischen Schaden). Einen Tentakel zu zerstören fügt dem Seiler keinen Schaden zu, und er kann in seinem nächsten Zug einen Ersatz erschaffen. Ein Tentakel kann auch reißen, wenn eine Kreatur eine Aktion verwendet und einen Stärkewurf gegen SG 15 durchführt.

Spinnenklettern. Der Seiler kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Seiler führt vier Angriffe mit seinen Tentakeln durch, verwendet Einholen und führt einen Angriff mit seinem Biss durch.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W8 + 4) Stichschaden.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 15 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 15). Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und hat einen Nachteil bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen. Der Seiler kann dasselbe Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Einholen. Der Seiler zieht alle Kreaturen, die er gepackt hat, bis zu 7,5 m direkt auf sich zu.



Skelette

Skelette erheben sich, wenn sie von dunkler Magie erweckt werden. Sie werden von Zauberwirkern beschworen, die sie aus ihren steinernen Grüften und von uralten Schlachtfeldern rufen, oder erheben sich aus eigenem Antrieb an Orten, die von Tod und Trauer erfüllt sind, erweckt von den Regungen nekromantischer Energie oder der Präsenz von verderbendem Bösen.

Belebte Tote. Die finstere Macht, die ein Skelett erweckt, erfüllt seine Knochen mit dunkler Vitalität, verbindet Gelenk mit Gelenk und setzt verstreute Gliedmaßen wieder zusammen. Diese Energie motiviert ein Skelett, sich zu bewegen und auf rudimentäre Weise zu denken, doch nur als bleiche Nachahmung der Art, wie es sich im Leben verhielt. Ein belebtes Skelett wahrt keine Verbindung zu seiner Vergangenheit, doch ein Skelett zum wahren Leben zu erwecken, stellt Körper und Seele wieder her und verbannt den hasserfüllten, untoten Geist, der es mit Macht erfüllt.

Auch wenn die meisten Skelette die belebten Überreste toter Menschen und anderer Humanoider sind, können skelettierte Untote aus den Knochen anderer Kreaturen erschaffen werden, sodass eine Vielzahl erschreckender und einzigartiger Gestalten entsteht.

Gehorsame Diener. Skelette, die von Zaubersprüchen erhoben werden, sind an den Willen ihres Erschaffers gebunden. Sie folgen Befehlen buchstäblich und hinterfragen niemals die Aufgaben, die ihnen ihr Meister auferlegt, egal was die Konsequenzen sind. Aufgrund ihrer buchstäblichen Interpretation von Befehlen und ihres unerschütterlichen Gehorsams passen sich Skelette nur schlecht an sich verändernde Umstände an. Sie können nicht lesen, sprechen, Gefühle ausdrücken oder mehr kommunizieren, als sie mit einem Nicken, einem Kopfschütteln oder einem Deuten zeigen können. Dennoch können Skelette eine Vielzahl relativ komplexer Aufgaben übernehmen.

Skelette können mit Waffen kämpfen, Rüstung tragen, sie können ein Katapult oder ein Trebuchet laden, eine Belagerungsleiter erklimmen, eine Schildmauer bilden oder kochendes Öl auf Feinde gießen. Sie müssen allerdings sorgfältige Instruktionen erhalten, die ihnen erklären, wie solche Aufgaben durchgeführt werden.

Auch wenn ihnen der Intellekt fehlt, den sie im Leben besaßen, sind Skelette nicht geistlos. Anstatt seine Gliedmaßen zu zerschmettern, während es versucht, durch eine Eisentür zu brechen, probiert ein Skelett zunächst die Klinke aus. Wenn das nicht funktioniert, sucht es eine andere Möglichkeit, um das Hindernis herumzukommen.

Gewohnheitsmäßiges Verhalten. Unabhängige Skelette, die kurzfristig oder dauerhaft frei von der Kontrolle ihres Meisters sind, ahmen manchmal pantomimisch Handlungen aus ihrem früheren Leben nach, da in ihren Knochen noch Routineverhalten aus ihrem ehemaligen Leben widerhallt. Das Skelett eines Bergarbeiters könnte eine Hacke aufheben und auf eine Steinmauer einschlagen. Das Skelett eines Wachmanns könnte einen Posten an einer beliebigen Tür einnehmen. Das Skelett eines Drachen könnte sich auf einem Haufen Schätze niederlegen, während das Skelett eines Pferdes Gras abrupft, das es nicht fressen kann. Wenn man Skelette von Adeligen allein in einem Ballsaal lässt, könnten sie einen niemals endenden Tanz aufführen.

Wenn Skelette lebenden Kreaturen begegnen, zwingt die nekromantische Energie, die sie antreibt, zu töten, es sei denn, ihr Gebieter befiehlt ihnen, es nicht zu tun. Sie greifen ohne Gnade an und kämpfen bis sie zerstört sind, denn Skelette haben wenig Bewusstsein ihrer Selbst und noch weniger Selbsterhaltungstrieb.

Untote Natur. Ein Skelett muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Skelett

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rüstungsfetzen)
Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht alle Sprachen, die es im Leben kannte, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



Minotaurus-Skelett

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 67 (9W10 + 18)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Skelett mindestens 3 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 3 m weggeschoben zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.

Aktionen

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12 + 4) Hiebschaden.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Stichschaden.

Streitross-Skelett

Großer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (Rossharnisch-Fetzen)
Trefferpunkte 22 (3W10 + 6)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensempfindlichkeiten Wucht
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Slaadi

Im Immerwandelnden Chaos des Limbus treiben Stücke von Wäldern und Wiesen, zerstörten Burgen und isolierten Inseln durch einen Tumult von Feuer, Wasser, Erde und Wind. Die wichtigsten Bewohner dieser lebensfeindlichen Ebene sind die krötenartigen Slaadi. Slaadi sind undiszipliniert und haben keine formelle Hierarchie, doch schwächere Slaadi gehorchen den stärkeren, wenn ihnen mit Auslöschung gedroht wird.

Der Brutstein. Vor langer Zeit erschuf Primus, Gebieter der Modrons, einen gigantischen, geometrisch komplexen Stein, der von der Macht des Gesetzes erfüllt war. Er warf diesen in den Limbus, im Glauben, dass der Stein Ordnung ins Chaos bringen und die Ausbreitung des Chaos auf andere Ebenen verhindern würde. Als die Macht des Steins wuchs, wurde es für Kreaturen mit geordnetem Geist, wie Modrons und Githzerai, möglich, Enklaven im Limbus zu erschaffen. Allerdings hatte Primus' Schöpfung eine unvorhergesehene Nebenwirkung: die chaotische Energie, die vom Stein absorbiert wurde, erschuf die Monster, die heute als Slaadi bekannt sind. Gelehrte bezeichnen Primus' gewaltige Schöpfung aus diesem Grund als den Brutstein. Die Slaadi löschten jede Modron-Enklave im Limbus aus. Als Kreaturen des absoluten Chaos verabscheuen Slaadi Modrons und greifen sie an, wenn sie sie erblicken. Nichtsdestotrotz steht Primus zu seiner Schöpfung und sieht die Slaadi entweder nicht als Bedrohung oder ignoriert sie.

Geburt und Verwandlung. Slaadi haben einen grauenvollen Fortpflanzungszyklus. Slaadi vermehren sich, indem sie entweder Eier in humanoide Wirte einpflanzen oder sie mit einer verwandelnden Krankheit anstecken, die als Chaosphage bekannt ist. Jede Farbe der Slaadi vermehrt oder verwandelt sich auf andere Weise. Rote Slaadi bringen blaue und grüne Slaadi hervor, und die blauen Slaadi erschaffen rote und grüne Slaadi. Jeder grüne Slaad durchläuft einen lebenslangen Zyklus der Verwandlung in die mächtigeren grauen Slaadi und Todesslaadi. Bei jeder Verwandlung behält der Slaad seine Erinnerungen.

Gestaltwandler. Einige Slaadi können sich in die humanoiden Kreaturen verwandeln, aus denen sie ursprünglich hervorgegangen sind. Diese Slaadi kehren auf die Materielle Ebene zurück, um in der Gestalt ihres ehemaligen Selbst für Chaos zu sorgen.

Roter Slaad

Wenn ein roter Slaad eine humanoide Kreatur mit den Klauen trifft, kann er ein Ei aus einer Drüse unter einer Kralle einpflanzen. Das Ei arbeitet sich in den Wirt und nistet sich ein, was schließlich zur Erschaffung einer Slaad-Kaulquappe führt. Die Kaulquappe frisst sich dann aus dem Wirtskörper heraus, frisst seine Überreste und sucht dann mehr frisches Fleisch. Die Kaulquappe verwandelt sich dann innerhalb von 2W12 Stunden in einen ausgewachsenen blauen Slaad – oder grünen Slaad, wenn der Wirt die Fähigkeit hatte, Zauber des 3. Grades oder höher zu wirken.

Blauer Slaad

Die Knochenhaken, die aus den Handrücken eines blauen Slaads ragen, fügen Humanoiden, die von ihnen verwundet werden, eine schreckliche verwandelnde Krankheit zu. Diese Infektion, die Chaosphage genannt wird, verwandelt das Opfer in einen ausgewachsenen roten Slaad – oder grünen Slaad, wenn der Wirt ein Zauberwirker war, der Zauber des 3. Grades oder höher wirken konnte.

Grüner Slaad

Grüne Slaadi sind überraschend intelligent und verfügen über die angeborene Macht, Zauber zu wirken. Ein grüner Slaad kann seine Gestalt verändern, um als Humanoider zu erscheinen. Wenn er aus einem humanoiden Wirt geboren wurde, nimmt der Slaad normalerweise die Gestalt seines ehemaligen Wirts an. Zu einem unvorhersehbaren Zeitpunkt in seiner Existenz entdeckt ein grüner Slaad die Methode, um sich magisch, sofort und dauerhaft in einen grauen Slaad zu verwandeln.

Dieses Wissen zu entfesseln kann Jahre, sogar Jahrzehnte dauern.

Grauer Slaad

Außerhalb des Limbus agieren graue Slaadi als lebende Erweiterung des Willens ihrer Meister, der Todesslaadi. Ein grauer Slaad reist zur Materiellen Ebene, um dort für Unheil zu sorgen, wobei er oft humanoide Gestalt annimmt. Ein grauer Slaad lernt, wie er ein Zweihandschwert verwenden und es mit seiner angeborenen Magie erfüllen kann.

Ein grauer Slaad, der den gesamten Leichnam eines Todesslaad verspeist, wird augenblicklich in einen Todesslaad verwandelt.

Todesslaad

Todesslaadi sind mit Energie von der Negativen Energieebene erfüllt und verkörpern das Verderben des Chaos durch das Böse. Sie empfinden sadistische Freude dabei, anderen Schaden zuzufügen. Sie verbreiten ihr Volk, indem sie Meuten von roten und blauen Slaadi mit Gewalt zusammentreiben und in andere Ebenen eindringen. Humanoide, die das Eindringen überleben, werden zu Brutkästen für neue Slaadi.

Variante: Slaadi-Kontrolljuwelen

Wenn ein Slaad aus dem Brutstein geboren wird, implantiert der Stein auf magische Weise ein Fragment seiner Selbst im Gehirn des Slaad. Dieses Fragment nimmt die Gestalt eines magischen Juwels an, das ungefähr die Größe und Form der Faust eines menschlichen Kindes hat. Das Juwel hat die gleiche Farbe wie der Slaad. Eine andere Kreatur kann Magie verwenden, um das Juwel herauszuziehen und es verwenden, um den Slaad zu unterwerfen. Der Slaad muss demjenigen gehorchen, der das Juwel in Besitz hat. Wenn das Juwel des Slaad zerstört wird, kann der Slaad nicht mehr auf diese Weise kontrolliert werden. Ein Slaad, der auf andere Weise als aus einem Brutstein geboren wird, hat kein Juwel in seinem Gehirn, doch er erhält eines, wenn er jemals in Kontakt mit dem Brutstein kommt. Slaadi im Limbus werden vom Brutstein angelockt, sodass die meisten von ihnen irgendwann ein Juwel besitzen. Ein Slaad mit einem Kontrolljuwel im Gehirn hat das folgende zusätzliche Merkmal.

Kontrolljuwel. In das Gehirn des Slaad ist ein magisches Kontrolljuwel eingesetzt. Der Slaad muss demjenigen gehorchen, der das Juwel in seinem Besitz hat, und kann nicht bezaubert werden, solange er auf diese Weise kontrolliert wird. Bestimmte Zauber können verwendet werden, um das Juwel zu erlangen. Wenn der Slaad seinen Rettungswurf gegen *Einkerkerung* nicht schafft, kann der Zauber das Juwel in die offene Handfläche des Zauberwirkers übertragen anstatt den Slaad einzuschließen. Ein *Wunsch*-Zauber, der in der Präsenz des Slaad gewirkt wird, kann so formuliert werden, dass der Zauberwirker das Juwel erhält.

Der Zauber *Vollständige Genesung*, wenn er auf den Slaad gewirkt wird, zerstört das Juwel, ohne dem Slaad zu schaden.

Jemand mit Übung in Weisheit (Heilkunde) kann das Juwel aus einem kampfunfähigen Slaad entfernen. Jeder Versuch erfordert 1 Minute ununterbrochener Arbeit und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 20. Jeder misslungene Versuch fügt dem Slaad 22 (4W10) Psychischen Schaden zu.

Roter Slaad

Blauer Slaad

Grüner Slaad

Grauer Slaad



Roter Slaad

Große Aberration, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (–2)	6 (–2)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Slaad, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 5 (1800 EP)

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Regeneration. Der Slaad erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Slaad führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht mit einer Krankheit infiziert zu werden — einem winzigen Slaad-Ei.

Ein humanoider Wirt kann nur ein Slaad-Ei auf einmal in sich tragen. Im Laufe von drei Monaten bewegt sich das Ei in den Brustraum, nistet sich ein und bildet eine Slaad-Kaulquappe. In den 24 Stunden vor der Geburt beginnt sich der Wirt unwohl zu fühlen, seine Bewegungsrate wird halbiert, und er hat Nachteil bei Angriffswürfen, Attributswürfen und Rettungswürfen. Bei der Geburt frisst sich die Kaulquappe innerhalb von 1 Runde durch lebenswichtige Organe und aus der Brust des Opfers, was den Wirt tötet.

Wenn die Krankheit geheilt wird, ehe die Kaulquappe hervorbricht, wird die ungeborene Kaulquappe aufgelöst.

Slaad-Kaulquappe

Winzige Aberration, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 10 (4W4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	5 (–3)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 7
Sprachen Versteht Slaad, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Blauer Slaad

Große Aberration, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 123 (13W10 + 52)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	7 (–2)	9 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Slaad, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

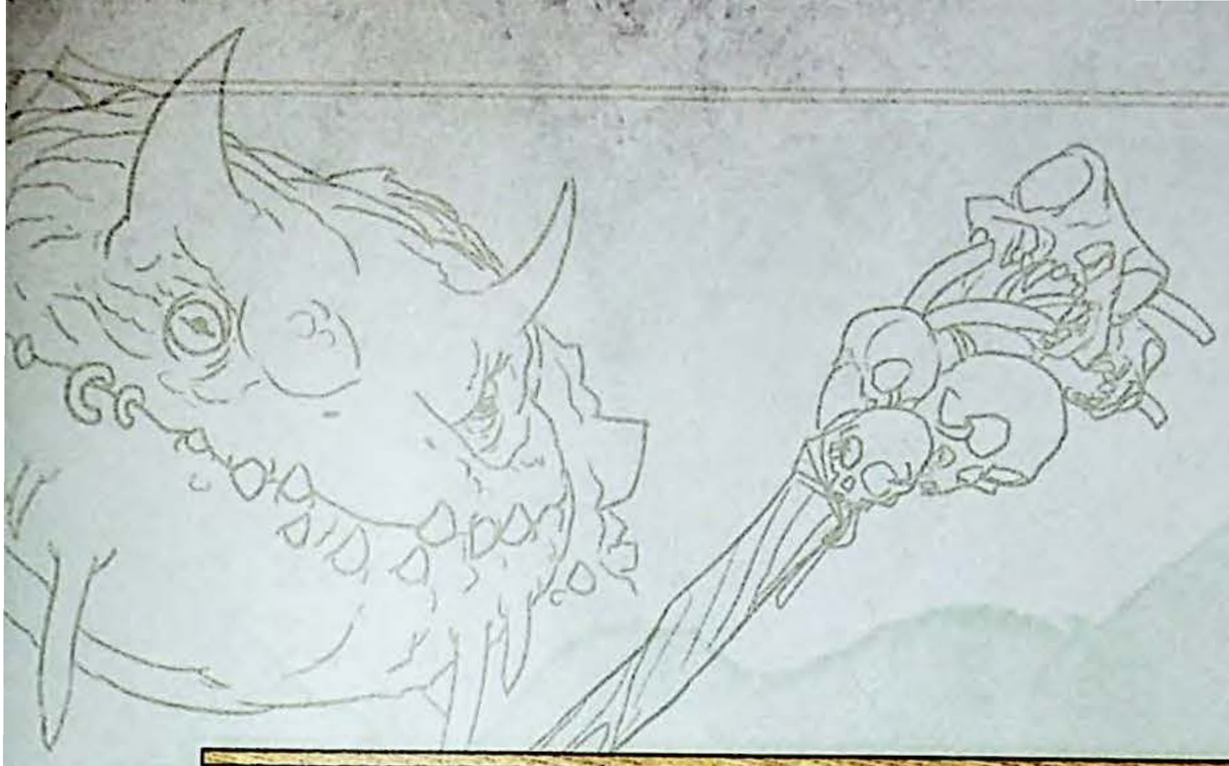
Regeneration. Der Slaad erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Slaad führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden. Wenn das Ziel ein Humanoider ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht mit einer Krankheit namens Chaosphage infiziert zu werden. Solange das Ziel infiziert ist, kann es keine Trefferpunkte zurückerlangen, und seine maximalen Trefferpunkte sinken alle 24 Stunden um 10 (3W6). Wenn die Krankheit die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, verwandelt sich das Ziel sofort in einen roten Slaad, oder, wenn es die Fähigkeit hat, Zauber des 3. Grades oder höher zu wirken, in einen grünen Slaad. Nur ein *Wunsch*-Zauber kann die Verwandlung umkehren.



In das Gehirn eines Slaad ist ein magisches Juwel eingesetzt. Wenn du es erlangst, kannst du den Slaad kontrollieren.



Grüner Slaad

Große Aberration (Gestaltwandler), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (15W10 + 45)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (–1)	12 (+1)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall
Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Slaad, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Gestaltwandler. Der Slaad kann eine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Slaad ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Der Slaad kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Gedanken entdecken, Magie entdecken, Magierhand*
Jeweils 2/Tag: *Furcht, Unsichtbarkeit* (nur selbst)
1/Tag: *Feuerball*

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Regeneration. Der Slaad erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Slaad führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder seinem Stab. Alternativ kann er zweimal Feuer schleudern verwenden.

Biss (nur Slaad-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Klauen (nur Slaad-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Hiebschaden.

Stab. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Flammen schleudern. *Fernkampf-Zauberangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 18 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden. Das Feuer entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Grauer Slaad

Mittelgroße Aberration (Gestaltwandler), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (17W8 + 51)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Slaad, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Gestaltwandler. Der Slaad kann eine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Slaad ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14). Der Slaad kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Gedanken entdecken, Mächtiges Trugbild, Magie entdecken, Magierhand, Unsichtbarkeit* (nur selbst)
Jeweils 2/Tag: *Feuerball, Fliegen, Furcht, Zungen*
1/Tag: *Ebenenwechsel* (nur selbst)

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Slaad sind magisch.

Regeneration. Der Slaad erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Slaad führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder seinem Zweihandschwert.

Biss (nur Slaad-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W12 + 3) Stichschaden.

Klauen (nur Slaad-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Hiebschaden.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.



Todesslaad

Mittelgroße Aberration (Gestaltwandler), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 170 (20W8 + 80)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Slaad, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 10 (5.900 EP)

Gestaltwandler. Der Slaad kann eine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Slaad ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Slaad kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Gedanken entdecken, Mächtiges Trugbild, Magie entdecken, Magierhand, Unsichtbarkeit* (nur selbst)
Jeweils 2/Tag: *Feuerball, Fliegen, Furcht, Zungen*
Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Todeswolke*

Magieresistenz. Der Slaad hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Slaad sind magisch.

Regeneration. Der Slaad erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Slaad führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen oder seinem Zweihandschwert.

Biss (nur Slaad-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Klauen (nur Slaad-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Hiebschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Sphingen

In ehrwürdiger Isolation bewacht eine Sphinx die Geheimnisse und Schätze der Götter. Während sie gelassen jede neue Gruppe betrachtet, die vor sie tritt, liegen bereits die Knochen von Bittstellern und Questensuchern, die ihre Prüfungen nicht bestanden haben, um ihre Behausung verstreut. Ihre großen Schwingen rauschen an ihren Flanken, ihr gelbbrauner, löwenartiger Körper ist außerordentlich muskulös und besitzt Vordertatzen, die mächtig genug sind, um einen Humanoiden in zwei Hälften zu reißen.

Göttliche Wächter. Sphingen prüfen den Wert jener, welche die Schätze der Götter suchen, egal ob es vergessene Geheimnisse oder mächtige Zauber sind, Artefakte oder magische Portale. Kreaturen, die sich der Prüfung einer Sphinx stellen, sind bis zum Tode an diese Prüfung gebunden, und nur jene, die würdig sind, überleben. Die anderen werden von der Sphinx vernichtet.

Einige Sphingen sind Hohepriester der Götter, die sie erschaffen haben, aber die meisten sind einfach gestaltgewordene Geister, die durch fromme Gebete oder direkte Intervention in die sterbliche Welt gebracht werden. Eine Sphinx hält unermüdlich Wache, da sie nicht schlafen oder essen muss. Sie hat selten Kontakt zu anderen ihrer Art und kennt kein anderes Leben als ihre heilige Mission.

Magische Prüfungen. Die Geheimnisse und Schätze, die eine Sphinx bewacht, stehen unter göttlichem Schutz, sodass wenn eine Kreatur die Prüfung der Sphinx nicht besteht, der Weg zu dem Gegenstand oder Wissen, welches sie bewacht, verschwindet. Selbst wenn eine Sphinx angegriffen und besiegt wird, erhält ein Questensucher keinen Zugriff auf das Geheimnis, das er gesucht hat – und er macht sich den Gott, der die Sphinx als Wächter eingesetzt hat, zum Feind.

Wohlwollende Gottheiten gewähren einer Sphinx manchmal die Macht, Bittsteller, die ihre Prüfung nicht bestehen, zu entfernen. Sie transportieren sie weg und stellen sicher, dass sie der Sphinx niemals wieder begegnen. Normalerweise allerdings erleiden jene, die die Prüfung einer Sphinx nicht bestehen, einen grausamen Tod durch ihre Klauen.

Extraplanare Wesen. Sterbliche, die Sphingen begegnen, tun dies meistens in uralten Gewölben und Ruinen, doch manche Sphingen haben Zugriff auf Reiche außerhalb der Sphären. Eine Konversation mit einer Sphinx, die zwischen umgestürzten Steinmauern beginnt, könnte plötzlich zu einem fremdartigen Ort wechseln, wie einem lebensgroßen Spielbrett oder einer gefährlichen Klippe, die während eines heulenden Sturms erklommen werden muss. Manchmal muss eine Sphinx aus einem solchen außerdimensionalem Raum beschworen werden, indem die Bittsteller sie in ihrem leeren Hort rufen. Nur jene, die die Sphinx als würdig erachtet, werden in ihr Reich eingelassen.

Gefallene Sphingen. Egal ob es die Zermürbung der Zeitalter ist, die Reue über das Abschlachten von Unschuldigen oder Träume davon, von Bittstellern angebetet zu werden, die versuchen, sich ihren Weg zum Wissen zu erfeilschen: Manche Sphingen befreien sich von ihrer göttlichen Beherrschung. Doch selbst wenn sich die Gesinnung und die Loyalität einer Sphinx auf diese Weise verändern, verlässt sie niemals den Ort, den sie bewacht und gewährt ihre Geheimnisse niemals Kreaturen, die sie als unwürdig erachtet.

Androsphinx

Eine Androsphinx trägt den Kopf eines humanoiden Mannes auf ihrem Löwenkörper. Sie gibt sich nach außen abweisend und niedergeschlagen und beginnt Gespräche oft mit Beleidigungen oder negativen Betrachtungen. Hinter dieser rauen Fassade hat eine Androsphinx aber ein edles Herz. Sie will nicht lügen oder täuschen, gibt aber Informationen nicht bereitwillig heraus, und wählt ihre Worte weise, um ihre Geheimnisse zu hüten.

Eine Androsphinx prüft den Mut und die Tapferkeit der Bittsteller, nicht nur, indem sie sie zwingt, Questen abzuschließen, sondern auch mit ihrem schrecklichen Brüllen, das Kilometer weit hallt und nahe Kreaturen in Angst versetzt und taub macht. Diejenigen, die ihre Prüfung bestehen, könnten mit einem *Heldenmahl* belohnt werden.

Gynosphinx

Eine Gynosphinx trägt das Haupt einer humanoiden Frau. Viele haben das edle Antlitz einer weltgewandten Königin, doch andere haben wilde, löwenhafte Züge. Die Augen einer Gynosphinx sehen jenseits von Raum und Zeit und durchdringen Schleier der Unsichtbarkeit und Magie. Bittsteller, die tief in diese Augen blicken, werden oft magisch transportiert und auf eine weit entfernte Ebene verbannt, wo eine schwierige Prüfung auf sie wartet.

Gynosphingen sind regelrechte Bibliotheken des Wissens. Sie stellen Fragen und Rätsel, um den Verstand der Bittsteller zu prüfen, die ihre Geheimnisse erfahren wollen. Einige sind bereit, mit solchen Bittstellern um Schätze oder Dienste zu verhandeln.

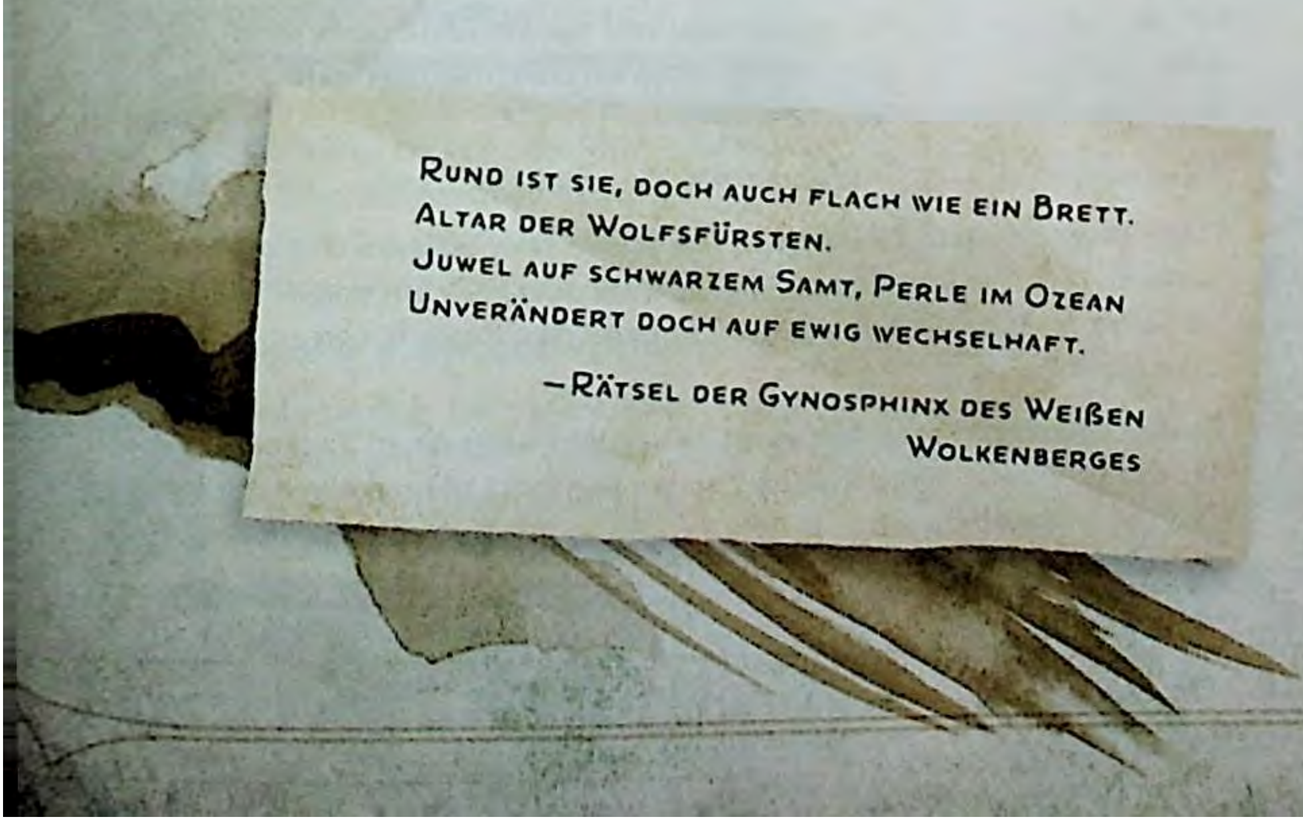
Der Hort einer Sphinx

Eine Sphinx beherrscht einen uralten Tempel, eine Grabstätte oder ein Gewölbe, in denen manchmal göttliche Geheimnisse und Schätze liegen, die jenseits der Reichweite von Sterblichen sind.

Hortaktionen

Bei Initiative 20 (sie verliert jeden Initiative-Gleichstand) führt die Sphinx eine Hortaktion aus, um einen der folgenden magischen Effekte zu erzielen; die Sphinx kann einen Effekt erst nach einer kurzen oder langen Rast wieder verwenden.

- Der Fluss der Zeit wird so verändert, dass alle Kreaturen im Hort ihre Initiative neu würfeln müssen. Die Sphinx kann sich entscheiden, selbst nicht neu zu würfeln.
- Die Auswirkungen der Zeit werden so verändert, dass alle Kreaturen im Hort einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen müssen, um nicht 1W20 Jahre älter oder jünger zu werden (Wahl der Sphinx), aber niemals jünger als 1 Jahr. Der Zauber *Vollständige Genesung* kann einer Kreatur wieder ihr normales Alter zurückgeben.
- Der Fluss der Zeit im Hort wird so verändert, dass sich alles darin 10 Jahre vorwärts oder rückwärts bewegt (nach Wahl der Sphinx). Nur die Sphinx ist sich der Zeitveränderung sofort bewusst. Der Zauber *Wunsch* kann den Zauberwirker und bis zu sieben andere Kreaturen, die der Zauberwirker bestimmt, in ihre normale Zeit zurückschicken.
- Die Sphinx verschiebt sich und bis zu sieben andere Kreaturen, die sie sehen kann und die sich in ihrem Hort befinden, auf eine andere Existenzebene. Sobald die Sphinx sich außerhalb ihres Horts befindet, kann sie ihre Hortaktionen nicht verwenden, aber sie kann als Bonusaktion in ihrem Zug in ihren Hort zurückkehren und bis zu sieben Kreaturen mit sich nehmen.





Androsphinx

Große Monstrosität, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 199 (19W10 + 95)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Rettungswürfe GES +6, KON +11, KON +6, INT +9, WEI +10
Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Religion +15, Wahrnehmung +10
Schadensimmunitäten Psychisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 20
Sprachen Gemeinsprache, Sphinx
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Undurchschaubar. Die Sphinx ist immun gegen jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder ihre Gedanken lesen würde, sowie gegen alle Erkenntniszauber, deren Effekt sie nicht zulassen möchte. Würfe auf Weisheit (Motiv erkennen), um die Absichten der Sphinx zu deuten oder zu bestimmen, ob sie die Wahrheit sagt, sind im Nachteil.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe der Sphinx sind magisch.

Zauberwirken. Die Sphinx ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie benötigt keine Materialkomponenten, um Zauber zu wirken. Die Sphinx hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme, Thaumaturgie, Verschonung der Toten*
1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Böses und Gutes entdecken, Magie entdecken*
2. Grad (3 Plätze): *Schwache Genesung, Zone der Wahrheit*
3. Grad (3 Plätze): *Magie bannen, Zungen*
4. Grad (3 Plätze): *Bewegungsfreiheit, Verbannung*
5. Grad (2 Plätze): *Flammenschlag, Vollständige Genesung*
6. Grad (1 Platz): *Heldenmahl*

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Sphinx führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W10 + 6) Hiebschaden.

Brüllen (3/Tag). Die Sphinx stößt ein magisches Brüllen aus. Jedes Mal, wenn das Brüllen vor einer langen Rast ausgestoßen wird, wird es lauter und erzielt einen anderen Effekt, wie unten beschrieben. Alle Kreaturen innerhalb von 150 m um die Sphinx, die das Brüllen hören können, müssen einen Rettungswurf ablegen.

Erstes Brüllen. Jede Kreatur, die einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 nicht schafft, ist für 1 Minute verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

Zweites Brüllen. Jede Kreatur, die einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 nicht schafft, ist für 1 Minute taub und verängstigt. Eine verängstigte Kreatur ist gelähmt und kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt für sich bei einem Erfolg beenden.

Drittes Brüllen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 44 (8W10) Schallschaden und den Zustand liegend. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel den halben Schaden und ist nicht liegend.

Legendäre Aktionen

Die Sphinx kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen auswählen. Sie kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs einer anderen Kreatur. Die Sphinx erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Klauenangriff. Die Sphinx führt einen Klauenangriff durch.

Teleportieren (kostet 2 Aktionen). Die Sphinx teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die sie trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit, in einen nicht besetzten Bereich, den sie sehen kann.

Zauber wirken (kostet 3 Aktionen). Die Sphinx wirkt einen Zauber aus der Liste ihrer vorbereiteten Zauber, was ganz normal einen Zauberplatz verbraucht.



Gynosphinx

Große Monstrosität, rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 136 (16W10 + 48)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Geschichte +12, Religion +8, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Psychisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Gemeinsprache, Sphinx
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Undurchschaubar. Die Sphinx ist immun gegen jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder ihre Gedanken lesen würde, sowie gegen alle Erkenntniszauber, deren Effekt sie nicht zulassen möchte. Würfe auf Weisheit (Motiv erkennen), um die Absichten der Sphinx zu deuten oder zu bestimmen, ob sie die Wahrheit sagt, sind im Nachteil.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe der Sphinx sind magisch.

Zauberwirken. Die Sphinx ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie benötigt keine Materialkomponenten, um Zauber zu wirken. Die Sphinx hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren, Magie entdecken, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Dunkelheit, Einflüsterung, Gegenstand aufspüren*
3. Grad (3 Plätze): *Fluch brechen, Magie bannen, Zungen*
4. Grad (3 Plätze): *Mächtige Unsichtbarkeit, Verbannung*
5. Grad (1 Platz): *Sagenkunde*

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Sphinx führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Legendäre Aktionen

Die Sphinx kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen auswählen. Sie kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Die Sphinx erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Klauenangriff. Die Sphinx führt einen Klauenangriff durch.

Teleportieren (kostet 2 Aktionen). Die Sphinx teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die sie trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 36 m weit, in einen nicht besetzten Bereich, den sie sehen kann.

Zauber wirken (kostet 3 Aktionen). Die Sphinx wirkt einen Zauber aus der Liste ihrer vorbereiteten Zauber, was ganz normal einen Zauberplatz verbraucht.

Sukkubus/Inkubus

Sukkubi und Inkubi bewohnen die gesamten Unteren Ebenen. Man findet die lasziven Unholde mit ihren dunklen Schwingen im Dienste von Teufeln, Dämonen, Nachtvetteln, Rakshasas und Yugoloths. Asmodeus, Gebieter der Neun Höllen, verwendet diese Unholde, um Sterbliche dazu zu verführen, böse Taten zu vollführen. Der Dämonenfürst Graz'zt hält sich Sukkubi und Inkubi als Ratgeber und Gefährten.

Auch wenn die Legenden von einzelnen Kreaturen sprechen, kann jeder Sukkubus zu einem Inkubus werden und andersherum. Die meisten dieser Unholde haben allerdings eine Vorliebe für die eine oder andere Gestalt. Sterbliche sehen einen Sukkubus oder Inkubus allerdings nur selten in seiner wahren Gestalt, da der Unhold sein Verderben normalerweise auf verschleierte, hinterhältige Weise beginnt.

Wunderschöne Verderber. Ein Sukkubus oder Inkubus erscheint zunächst in körperloser Gestalt und dringt wie ein Geist durch Wände, um am Bett eines Sterblichen zu lauern und von verbotenen Freuden zu wispern. Schlafende Opfer werden versucht, sich ihren dunkelsten Begierden hinzugeben, Tabus auszuleben und verbotener Gier nachzugehen. Während der Unhold die Träume des Ziels mit verderbten Bildern füllt, wird das Opfer im alltäglichen Leben anfälliger für Versuchungen.

Irgendwann betritt der Unhold die Welt der Sterblichen in verführerischer Gestalt, um die Aktionen der Kreatur direkt zu lenken. In der Gestalt eines Humanoiden, der bislang nur in den Träumen des Opfers erschienen ist, verführt der Inkubus oder Sukkubus das Opfer oder sucht seine Freundschaft. Er erfüllt alle Begierden des Ziels, damit dieser aus eigenem freien Willen Böses tut.

Ein Sterblicher verschreibt diesem Unhold seine Seele nicht durch förmliche Eide oder Verträge. Wenn aber ein Sukkubus oder Inkubus eine Kreatur vollständig verdorben hat — einige sagen, wenn das Opfer den dreifachen Verrat von Gedanke, Wort und Tat begangen hat — gehört die Seele des Opfers dem Unhold. Je tugendhafter die Beute des Unholds, umso länger dauert die Korrumpierung, aber umso lohnender ist auch ihr Niedergang. Nachdem der Sukkubus oder Inkubus ein Opfer erfolgreich verdorben hat, tötet er es, und die befleckte Seele sinkt in die Unteren Ebenen hinab.

Der Sukkubus oder Inkubus bezaubert das Opfer nur dann auf magische Weise, wenn es unbedingt notwendig ist, normalerweise als Form der Selbstverteidigung. Eine bezauberte Kreatur ist nicht für ihr Tun verantwortlich, wenn der Unhold sie also zwingt, gegen ihren Willen zu handeln, bringt ihn das nicht dem ultimativen Preis näher: der Seele des Opfers.

Tödlicher Kuss. Der Kuss eines Sukkubus oder Inkubus ist ein Echo der Leere, welche die Sehnsucht des Unholds nach einer verderbten Seele darstellt. Gleichermaßen verschafft der Kuss dem Opfer des Unholds keine Befriedigung. Es erlebt nur Schmerzen und die tiefgreifende Leere, die der Unhold verleiht. Der Kuss ist ein Angriff, der normalerweise als letzter Abschied ausgeführt wird, ehe der Unhold entkommt.

Unheilige Nachkommenschaft. Sukkubi und Inkubi können sich miteinander fortpflanzen, um mehr ihrer Art zu erschaffen.

Seltener kommt es vor, dass sich ein Sukkubus oder Inkubus mit einem Humanoiden fortpflanzt. Aus dieser unheiligen Vereinigung wird ein Cambion-Kind geboren. Dieser höllische Nachkomme ist unweigerlich so böse wie sein unheiliges Elternteil.

Sukkubus/Inkubus

Mittelgroßer Unhold (Gestaltwandler), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +5, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Telepathisches Band. Der Unhold ignoriert die Reichweitenbeschränkung seiner Telepathie, wenn er mit einer Kreatur kommuniziert, die er bezaubert hat. Die beiden müssen sich dazu nicht einmal auf derselben Existenzebene aufhalten.

Gestaltwandler. Der Unhold kann seine Aktion verwenden, um sich in einen kleinen oder mittelgroßen Humanoiden zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Ohne Schwingen verliert der Unhold seine Flug-Bewegungsrate. Abgesehen von seiner Größe und Bewegungsrate, sind seine Spielwerte in jeder Gestalt gleich. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Aktionen

Klauen (nur Unhold-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Bezaubern. Ein Humanoider innerhalb von 9 m, den der Unhold sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht für 1 Tag magisch bezaubert zu werden. Das bezauberte Ziel folgt den verbalen oder telepathischen Befehlen des Unholds. Wenn das Ziel Schaden erleidet oder einen selbstmörderischen Befehl erhält, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn das Ziel einen erfolgreichen Rettungswurf gegen den Effekt schafft oder der Effekt endet, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen das Bezaubern des Unholds immun.

Der Unhold kann nur eine Kreatur auf einmal bezaubern. Wenn er eine andere Kreatur bezaubert, endet der Effekt für das vorherige Ziel.

Aussaugender Kuss. Der Unhold küsst eine Kreatur, die er bezaubert hat oder die willig ist. Das Ziel muss gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 32 (5W10 + 5) psychischen Schaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die maximalen Trefferpunkte des Ziels werden um den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast durchführt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert.

Körperlosigkeit. Der Unhold betritt auf magische Weise von der Materiellen Ebene aus die Ätherebene oder andersherum.



Tarraske

Die legendäre Tarraske ist vielleicht das am meisten gefürchtete Monster der Materiellen Ebene. Es wird allgemein geglaubt, dass nur eine dieser Kreaturen existiert, doch niemand kann sicher voraussagen, wann und wo sie zuschlägt.

Die Tarraske ist zweibeinig und von Schuppen bedeckt. Sie ist 15 m groß und 21 m lang und wiegt Hunderte von Tonnen. Sie bewegt sich wie ein Raubvogel, vorgeneigt und mit dem mächtigen peitschenden Schwanz als Gegengewicht. Ihr gähnender Schlund öffnet sich weit genug, um alle außer den größten Kreaturen zu verschlingen, und ihr Hunger ist so groß, dass sie die Bevölkerung ganzer Städte fressen kann.

Legendäre Zerstörung. Das destruktive Potential der Tarraske ist so gewaltig, dass einige Kulturen das Monster in ihre religiöse Doktrin aufnehmen und seine unregelmäßigen Erscheinungen in Geschichten über Gerechtigkeit und Zorn der Götter eingewoben werden.

Legenden beschreiben, wie die Tarraske in ihrer geheimen Behausung unter der Erde schlummert und Jahrzehnte oder Jahrhunderte in einem Ruhezustand verbringt. Wenn sie auf einen unerklärlichen kosmischen Ruf reagiert und erwacht, erhebt sie sich aus der Tiefe, um alles auf ihrem Weg zu zerstören.

Tarraske

Gigantische Monstrosität (Titan), gesinnungslos

Rüstungsklasse 25 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 676 (33W20 + 330)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (–4)	11 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe INT +5, WEI +9, CHA +9
Schadensimmunitäten Feuer, Gift; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Zustandsimmunitäten Bezaubert, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Blindsicht 36 m, üassive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 30 (155.000 EP)

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn die Tarraske einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Die Tarraske hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Spiegelnder Panzer. Immer wenn die Tarraske Ziel eines *Magischen Geschosses*, eines Zaubers mit Linieneffekt oder eines Zaubers mit Fernkampfangriffswurf wird, wirf einen W6. Bei einer 1 bis 5 ist die Tarraske nicht betroffen. Bei einer 6 ist die Tarraske nicht betroffen und der Effekt wird auf den Wirker zurückgespiegelt, als würde er von der Tarraske ausgehen, was den Zauberwirker zum Ziel macht.

Belagerungsmonster. Die Tarraske fügt Gegenständen und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Tarraske kann ihre Furchterregende Präsenz verwenden. Sie kann dann fünf Angriffe durchführen: einen mit ihrem Biss, zwei mit ihren Klauen, einen mit ihren Hörnern und einen mit ihrem Schwanz. Sie kann Verschlucken anstelle ihres Bisses verwenden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 36 (4W12 + 10) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 20). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Tarraske kann nicht noch ein Ziel beißen.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W8 + 10) Hiebschaden.

Hörner. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 32 (4W10 + 10) Stichschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (4W6 + 10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Furchterregende Präsenz. Alle Kreaturen nach Wahl der Tarraske innerhalb von 36 m um die Tarraske, die sich ihrer bewusst sind, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden.

Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Sie erleidet einen Nachteil auf den Rettungswurf, wenn die Tarraske sich noch in Sichtweite befindet. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchterregende Präsenz der Tarraske immun.

Verschlucken. Die Tarraske führt einen Biss-Angriff gegen eine große oder kleinere Kreatur, die sie gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, erleidet die Kreatur den Biss-Schaden und wird verschluckt. Der Haltegriff endet dadurch. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb der Tarraske kommen, und erleidet 56 (16W6) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs der Tarraske.

Wenn die Tarraske in einem Zug durch eine Kreatur in ihrem Inneren 60 oder mehr Schaden erleidet, muss sie am Endes des Zuges einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, um nicht alle verschluckten Kreaturen hochzuwürgen. Diese landen liegend in einem Bereich innerhalb von 3 m um die Tarraske. Wenn die Tarraske stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Leichnam entkommen, indem sie 9 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Legendäre Aktionen

Die Tarraske kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen auswählen. Sie kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Die Tarraske erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Angriff. Die Tarraske führt einen Klauen-Angriff oder einen Schwanz-Angriff durch.

Bewegung. Die Tarraske bewegt sich bis zu ihrer Bewegungsrate weit.

Kauen (kostet 2 Aktionen). Die Tarraske führt einen Biss-Angriff durch oder verwendet ihr Verschlucken





Täuschungsbestie

Dieses monströse Raubtier trägt seinen Namen, weil es die Fähigkeit hat, Licht zu brechen, sodass es sich wenige Meter neben seiner tatsächlichen Position zu befinden scheint. Eine Täuschungsbestie sieht aus wie eine elegante Raubkatze mit blauschwarzem Fell. Allerdings kann man ihre andersweltliche Herkunft daran erkennen, dass sie sechs Beine hat und zwei Tentakeln aus ihren Schultern sprießen, deren Enden mit stacheligen Auswüchsen bedeckt sind. Die Augen einer Täuschungsbestie leuchten mit einer grauenvollen Bösartigkeit, die selbst den Tod der Bestie überdauert.

Winterhöfische Herkunft. Täuschungsbestien streifen schon seit Zeitaltern durch die zwielichtigen Lande der Feenwildnis, bis sie vom Winterhof gefangen und ausgebildet wurden. Die Krieger des Hofs betrieben selektive Züchtung mit den Bestien, um ihre Wildheit und ihr räuberisches Wesen zu verstärken. Sie nutzen sie, um Einhörner, Pegasi und andere wundersame Beute zu jagen. Es dauerte aber nicht lange, bis die Täuschungsbestien ihre bösartige Intelligenz nutzten, um ihren Gebietern zu entkommen.

Die Täuschungsbestien bewegten sich frei in der Feenwildnis und vermehrten sich, und schnell erweckten sie die Aufmerksamkeit des Sommerhofs. Mit Flimmerhund-Gefährten an ihrer Seite trieben die Jäger der Feen diese Raubtiere in die Randgebiete der Feenwildnis, wo viele in die Materielle Ebene übergewechselt sind. Bis zu diesem Tag greifen sich Täuschungsbestien und Flimmerhunde sofort an, wenn sie sich sehen.

Die Liebe zur Jagd. Täuschungsbestien töten nicht nur für Nahrung, sondern auch zum Vergnügen. Sie suchen sich sogar dann Beute, wenn sie nicht hungrig sind, und oft spielen sie mit ihren Opfern, um sich die Zeit zu vertreiben, bis sie bereit sind zu fressen. Nachdem eine Täuschungsbestie ihre Beute mit ihren Tentakeln getötet hat, schleppt sie den Leichnam an einen ruhigen Ort, wo sie ungestört fressen kann.

Täuschungsbestien jagen allein oder in kleinen Rudeln, die sehr geschickt darin sind, Hinterhalte zu legen. Eine einzelne Bestie schlägt zu und zieht sich wieder zurück und lockt so die Beute in einen dicht bewaldeten Bereich, wo ihre Rudelgefährten warten. Rudel von Täuschungsbestien jagen in der Nähe von Handelsstraßen und erinnern sich an die Häufigkeit und den Zeitplan von regelmäßigen Karawanen, sodass sie Hinterhalte legen können, um diese Karawanen zur Strecke zu bringen.

Täuschungsbestie

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W10 + 30)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Meiden. Wenn die Täuschungsbestie Ziel eines Effekts wird, der es ihr erlaubt, einen Rettungswurf zu machen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet sie stattdessen bei einem gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden und nur halben Schaden, wenn er misslingt.

Täuschung. Die Täuschungsbestie projiziert eine magische Illusion, die sie in der Nähe ihrer tatsächlichen Position stehen zu lassen scheint. Aus diesem Grund haben Angriffswürfe gegen die Bestie einen Nachteil. Wenn sie von einem Angriff getroffen wird, wird dieses Merkmal bis zum Ende ihres nächsten Zuges unterbrochen. Dieses Merkmal wird auch unterbrochen, wenn die Täuschungsbestie kampfunfähig ist oder Bewegungsrate 0 besitzt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Täuschungsbestie führt zwei Angriffe mit ihren Tentakeln aus.

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Stichschaden.

Hochgeschätzte Wächter und Haustiere. Intelligente böse Kreaturen schätzen Täuschungsbestien als Haustiere, doch geht eine Täuschungsbestie dieses Bündnis nur dann ein, wenn es ihr zu nützen scheint. Täuschungsbestien könnten eine Schatzkammer beschützen oder als Leibwächter für eine wichtige Person dienen.

Teufel

Teufel verkörpern Tyrannei und leben in einer totalitären Gesellschaft, die sich der Aufgabe verschrieben hat, über jedes sterbliche Leben zu herrschen. Der Schatten der Neun Höllen von Baator erstreckt sich weit über das Multiversum, und Asmodeus, der dunkle Fürst von Nessus, strebt nach der Unterwerfung des Kosmos, um seine Gier nach Macht zu befriedigen. Dazu muss er beständig seine höllischen Armeen vergrößern, indem er seine Diener in die Welt der Sterblichen schickt, um die Seelen zu korrumpieren, aus denen neue Teufel erschaffen werden.

Fürsten der Tyrannei. Teufel leben, um zu erobern, zu versklaven und zu unterdrücken. Sie empfinden perverses Vergnügen dabei, Autorität über Schwächere auszuüben, und jede Kreatur, die sich der Autorität eines Teufels widersetzt, wird schnell und grausam bestraft. Jede Interaktion ist eine Gelegenheit für einen Teufel, seine Macht zur Schau zu stellen, und sie alle haben ein genaues Verständnis davon, wie sie ihre Macht nutzen und missbrauchen können.

Teufel begreifen die Schwächen, die intelligente Sterbliche anfällig machen, und sie nutzen dieses Wissen, um Sterbliche in die Versuchung und in die Dunkelheit zu locken und diese Kreaturen in Sklaven ihrer eigenen Verderbtheit zu verwandeln. Teufel auf der Materiellen Ebene verwenden ihren Einfluss, um humanoide Herrscher zu beeinflussen, ihnen böse Gedanken einzuflüstern, ihre Paranoia anzufachen und sie schließlich in die Tyrannei zu treiben.

Gehorsam und Ehrgeiz. Im Einklang mit ihrer rechtschaffenen Gesinnung gehorchen Teufel selbst dann, wenn sie ihre Vorgesetzten hassen oder beneiden, da sie wissen, dass ihr Gehorsam belohnt werden wird. Die Hierarchie der Neun Höllen hängt von dieser unerschütterlichen Loyalität ab, ohne welche diese unheilige Ebene so anarchisch wie der Abyss werden würde. Gleichzeitig liegt es in der Natur der Teufel, zu intrigieren, was in einigen eine Begierde zu herrschen erweckt, die ihre Zufriedenheit damit, beherrscht zu werden, übertrifft. Dieser einzigartige Ehrgeiz ist unter den Erzteufeln am stärksten. Jene werden von Asmodeus als Herrscher der neun Schichten der Neun Höllen ernannt. Diese hochrangigen Unholde sind die einzigen Teufel, die jemals wahre Macht kosten, die sie wie süßestes Ambrosia begehren.

Dunkle Pakte und Seelenhandel. Teufel sind an die Unteren Ebenen gebunden, doch können sie über Portale und mächtige Beschwörungsmagie jenseits dieser Ebenen reisen. Sie lieben es, Handel mit Sterblichen zu schließen, die einen Vorteil oder einen Gewinn zu erlangen hoffen, doch muss ein Sterblicher, der ein solches Abkommen trifft, vorsichtig sein. Teufel sind geschickt im Verhandeln und absolut skrupellos, wenn sie einen Vertrag durchsetzen wollen. Außerdem wird ein Vertrag selbst mit dem schwächsten Teufel durch Asmodeus' Willen bekräftigt. Jede sterbliche Kreatur, die einen solchen Vertrag bricht, verliert sofort den Anspruch auf ihre Seele, die in die Neun Höllen gerissen wird.

Die Seele einer Kreatur zu besitzen bedeutet, die absolute Kontrolle über sie zu haben, und die meisten Teufel akzeptieren keine andere Währung für die teuflische Macht und die Segnungen, die sie gewähren können. Eine Seele geht normalerweise dann in ihren Besitz über, wenn der Sterbliche einen natürlichen Tod stirbt, da Teufel unsterblich sind und Jahre warten können, bis sie Profit aus einem Vertrag ziehen. Wenn ein Vertrag es einem Teufel erlaubt, die Seele eines Sterblichen vor seinem Tod zu beanspruchen, dann kann er sofort mit der Seele in seinem Besitz in die Neun Höllen zurückkehren. Nur eine göttliche Intervention kann eine Seele befreien, nachdem ein Teufel sie beansprucht hat.

Die Höllische Hierarchie

Die Neun Höllen verfügen über eine starre Struktur, die jeden Aspekt ihrer Gesellschaft definiert. Asmodeus ist der oberste Herrscher aller Teufel, und die einzige Kreatur in den Neun Höllen mit der Macht eines geringeren Gottes. Asmodeus wird als solcher auf der Materiellen Ebene verehrt und inspiriert böse, nach ihm benannte Kulte von Humanoiden. In den Neun Höllen befehligt er unzählige Höllenschlundteufel-Generäle, die wiederum Legionen von Untergebenen kommandieren.

Asmodeus ist ein überlegener Tyrann, ein genialer Täuscher und ein Meister der Subtilität. Er beschützt seinen Thron, indem er seine Freunde nahe bei sich und seine Feinde noch näher hält. Er delegiert die meisten Aufgaben der Herrschaft an seine Höllenschlundteufel und die niederen Erzteufel, die die infernalische Bürokratie der Neun Höllen bilden, auch wenn er weiß, dass diese mächtigen Teufel intrigieren, um den Thron von Baator zu rauben, von dem aus er regiert. Asmodeus ernennt Erzteufel und kann jedem Mitglied der höllischen Hierarchie nach Belieben Rang und Status entziehen.

Wenn ein Teufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, verschwindet er in einer Wolke aus schwefeligem Rauch oder löst sich in eine Pfütze aus Blut auf. Er kehrt sofort auf seine Heimatschicht zurück, wo er mit voller Kraft neu geformt wird. Teufel, die in den Neun Höllen sterben, werden für immer zerstört – und selbst Asmodeus fürchtet dieses Schicksal.

Erzteufel. Die Erzteufel umfassen alle aktuellen und abgesetzten Herrscher der Neun Höllen (siehe die Tabelle der Schichten und Fürsten der Neun Höllen), sowie die Herzöge und Herzoginnen, die ihre Höfe bevölkern, ihnen als Ratgeber dienen und hoffen, an ihre Stelle zu treten. Jeder Erzteufel ist ein einzigartiges Wesen mit einem Erscheinungsbild, dass seine individuelle teuflische Natur widerspiegelt.

Hohe Teufel. Die hohen Teufel umfassen die Höllenschlundteufel, Erinnyen, Hornteufel und Eisteufel, die die niederen Teufel befehligen und den Erzteufeln dienen.

Niedere Teufel. Zu den niederen Teufeln gehören unzählige Arten von Unholden, darunter Teufelchen, Kettenteufel, Stachelteufel, Bartteufel, Klingenteufel und Knochenteufel.

Lemuren. Lemuren sind die niederste Form von Dämonen. Sie sind verdrehte und gequälte Seelen von bösen und korrumpierten Sterblichen. Eine Lemure, die in den Neun Höllen getötet wird, wird nur dann dauerhaft zerstört, wenn sie mit einer gesegneten Waffe getötet oder wenn ihr formloser Leichnam mit Weihwasser besprenkelt wird, ehe er zum Leben erwachen kann.

Beförderung und Degradierung. Wenn die Seele eines bösen Sterblichen in die Neun Höllen sinkt, nimmt sie die körperliche Gestalt einer elenden Lemure an. Erzteufel und hohe Teufel haben die Macht, Lemuren zu niederen Teufeln zu befördern. Erzteufel können niedere Teufel zu hohen Teufeln befördern, und Asmodeus allein kann einen hohen Teufel zum Status eines Erzteufels erheben. Diese teuflische Beförderung geht mit einer kurzen, qualvollen Verwandlung einher, wobei die Erinnerungen des Teufels vollständig von einer Form auf die andere übergehen.

Beförderungen auf den unteren Ebenen werden normalerweise nach Bedarf durchgeführt, beispielsweise wenn ein Höllenschlundteufel Lemuren in Teufelchen verwandelt, um unsichtbare Spione zu erhalten, die seinem Befehl folgen. Beförderungen auf den höheren Ebenen sind normalerweise eine Belohnung für Leistungen. So kann ein Knochenteufel, der sich in der Schlacht auszeichnet, von dem Erzteufel, dem er dient, in einen Hornteufel verwandelt werden. Ein Teufel wird selten mehr als einen Schritt auf einmal in der Hierarchie der höllischen Formen befördert.

Höllische Hierarchie

1. Lemure

Niedere Teufel

2. Teufelchen
3. Stachelteufel
4. Bartteufel
5. Klingenteufel
6. Kettenteufel
7. Knochenteufel

Hohe Teufel

8. Hornteufel
9. Erinnyen
10. Eisteufel
11. Höllenschlundteufel

Erzteufel

12. Herzog oder Herzogin
13. Erzherzog oder Erzherzogin

Degradierungen sind die häufigste Strafe für Versagen oder Ungehorsam unter den Teufeln. Erzteufel oder hohe Teufel können niedere Teufel in eine Lemure verwandeln, wodurch sie alle Erinnerungen an ihre frühere Existenz verliert. Ein Erzteufel kann einen hohen Teufel zum Status eines niederen Teufels degradieren, doch der degradierte Teufel bewahrt seine Erinnerungen – und könnte auf Rache aus sein, wenn die Schwere der Degradierung exzessiv ist.

Kein Teufel kann einen anderen Teufel befördern oder degradieren, der ihm nicht die Lehnstreue geschworen hat, sodass rivalisierende Erzteufel nicht die mächtigsten Diener ihrer Feinde degradieren können. Da alle Teufel Asmodeus Treue geschworen haben, kann er jeden anderen Teufel degradieren und in jede höllische Gestalt verwandeln, die er möchte.

Die Neun Höllen

Die Neun Höllen sind eine einzelne Ebene, die aus neun einzelnen Schichten besteht (siehe die Tabelle Schichten und Fürsten der Neun Höllen). Die ersten acht Schichten werden alle von Erzteufeln regiert, die dem größten Erzteufel von allen unterstellt sind: Asmodeus, dem Erzherzog von Nessus, der neunten Schicht.

Um die tiefsten Schichten der Neun Höllen zu erreichen, muss man in Reihenfolge durch die acht obersten Schichten reisen. Der schnellste Weg ist hierbei der Fluss Styx, der immer tiefer herabfällt, während er von einer Schicht zur nächsten strömt. Nur die mutigsten Abenteuer können den Qualen und Schrecken dieser Reise widerstehen.

Wahre Namen von Teufeln und Talismane

Auch wenn Teufel allgemein bekannte Namen haben, so hat jeder von ihnen, der über der Lemure steht, auch einen einzigartigen Namen, den er geheim hält. Ein Teufel kann gezwungen werden, seinen wahren Namen zu verraten, wenn er bezaubert wird, und es soll uralte Schriftrollen geben, auf denen die wahren Namen bestimmter Teufel verzeichnet sind.

Ein Sterblicher, der den wahren Namen eines Teufels in Erfahrung bringt, kann mächtige Beschwörungsmagie nutzen, um den Teufel aus den Neun Höllen zu rufen und ihn in den Dienst zu binden. Die Bindung kann auch mithilfe eines Teufelstalismans durchgeführt werden. In jedes dieser uralten Relikte ist der wahre Name des Teufels graviert, den es kontrolliert, und jeder Talisman wurde im Blut eines würdigen sterblichen Opfers gebadet — normalerweise eine Person, die der Erschaffer liebte — als sie hergestellt wurden.

Wie auch immer er beschworen wurde: Wenn ein Teufel auf die Materielle Ebene geholt wird, hasst er es normalerweise, in den Dienst gezwungen zu werden. Allerdings nutzt der Teufel jede Gelegenheit, den Beschwörer zu korrumpieren, sodass seine Seele in den Neun Höllen endet. Nur Teufelchen sind wirklich damit zufrieden, beschworen zu werden, und sie erklären sich schnell bereit, als Vertrauter zu dienen, doch tun sie selbst dann immer noch ihr Möglichstes, um jene zu verderben, die sie beschworen haben.

Variante: Teufelsbeschwörung

Einige Teufel haben eine Aktionsoption, die es ihnen erlaubt, andere Teufel zu beschwören.

Teufel beschwören (1/Tag). Der Teufel entscheidet, was er beschwören will, und führt eine magische Beschwörung durch.

- Ein Klingenteufel hat eine Chance von 30%, einen Klingenteufel zu beschwören.
- Ein Bartteufel hat eine Chance von 30%, einen Bartteufel zu beschwören.
- Ein Knochenteufel hat eine Chance von 40%, 2W6 Klingenteufel oder einen Knochenteufel zu beschwören.
- Eine Erinnye hat eine Chance von 50%, 3W6 Stachelteufel, 1W6 Bartteufel oder eine Erinnye zu beschwören.
- Ein Hornteufel hat eine Chance von 30%, einen Hornteufel zu beschwören.
- Ein Eisteufel hat eine Chance von 60%, einen Eisteufel zu beschwören.
- Ein Höllenschlundteufel beschwört 2W4 Bartteufel, 1W4 Klingenteufel oder eine Erinnye, ohne Chance eines Versagens.

Ein beschworener Teufel erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um seinen Beschwörer, dient als Verbündeter des Beschwörers und kann selbst keine anderen Dämonen beschwören. Er bleibt für 1 Minute, bis sein Beschwörer getötet worden ist oder bis der Beschwörer ihn als Bonusaktion fort schickt.

Bartteufel (Barbazu)

Bartteufel dienen Erzteufeln als Schocktruppen. Sie kämpfen Schulter an Schulter und ergötzen sich am Ruhm der Schlacht. Sie reagieren auf jede Beleidigung, egal ob echt oder eingebildet, mit Gewalt, und erfreuen sich an der Gewalt, während ihre höllischen Glefen mit ihren Sägezähnen eine Schneise durch ihre Feinde schlagen.

Ein Bartteufel hat eine humanoide Gestalt, spitze Ohren, Schuppenhaut, einen langen Schwanz und Klauen, die ganz klar seine teuflische Natur zeigen. Diese Teufel haben ihren Namen aufgrund der schlangengleichen Auswüchse, die ihr Kinn zieren. Mit diesen schlagen sie nach ihren Gegnern, um sie zu mit ihrem bösartigen Gift zu infizieren und zu schwächen.

Eisteufel (Gelugon)

Eisteufel findet man vor allem in den kalten Schichten von Stygia und Cania. Sie dienen als die Kommandeure der infernalischen Armeen der Neun Höllen und quälen niedere Teufel als Ventil für ihre Wut und Verachtung. Eisteufel begehren die Macht der ihnen vorgesetzten Höllenschlundteufel und arbeiten unermüdlich an ihrer Beförderung. Sie schlachten die Feinde der Neun Höllen ab und beanspruchen so viele Seelen wie möglich für die Erzteufel, denen sie dienen.

Eisteufel erinnern an riesige, zweibeinige Insekten und haben klauenbewehrte Hände und Füße, mächtige Fresswerkzeuge und einen langen Schwanz, der von messerscharfen Klingen bedeckt ist. Einige tragen widerhakenbewehrte Speere, deren eisige Berührung einen Feind im Kampf so gut wie hilflos machen kann.

Erinnyen

Erinnyen sind die schönsten und beeindruckendsten aller niederen und hohen Teufel. Sie sind wilde und disziplinierte Krieger. Sie tauchen aus dem Himmel herab und bringen den Kreaturen, die ihren Meistern geschadet oder sich den Edikten von Asmodeus widersetzt haben, einen schnellen Tod. Die Erinnyen erscheinen als männliche oder weibliche Humanoide mit dem Körperbau klassischer Statuen und großen gefiederten Schwingen. Die meisten tragen stilisierte Rüstungen und Hörnerhelme und führen hervorragend gefertigte Schwerter und Bögen. Einige von ihnen nutzen auch *Fesselseile*, um mächtige Feinde zu umschlingen.

Legenden besagen, dass die ersten Erinnyen Engel waren, die aus den Oberen Ebenen gefallen sind, weil sie versucht wurden oder sich ein Fehlverhalten geleistet haben. Erinnyen sind immer willens, den Vorteil auszunutzen, wenn sie für Himmlische gehalten werden, um ihre Mission der Eroberung und des Verderbens voranzubringen.

Höllenschlundteufel

Höllenschlundteufel sind die unbestrittenen Fürsten der meisten anderen Teufel. Sie dienen den Erzherzögen und Erzherzoginnen der Neun Höllen und führen ihre Befehle aus. Diese mächtigen Teufel sind die Generäle der Neun Höllen und führen die infernalischen Legionen in die Schlacht.

Höllenschlundteufel haben ein aufgeblasenes Überlegenheitsgefühl und Anspruchsdenken und stellen eine groteske Aristokratie der Hölle dar. Diese gebieterischen und manipulativen Tyrannen schmieden Intrigen, um alles zu zerstören, was zwischen ihnen und ihren Begierden steht, während sie sich durch die komplizierte und gefährliche Politik der Neun Höllen manipulieren.

Ein Höllenschlundteufel ist ein massiges Monster mit einem peitschenartigen Schwanz und enormen Schwingen, die er um sich legt wie einen Umhang. Gepanzerte Schuppen bedecken seinen Körper, und Gift trieft aus seinem reißzahngefüllten

Schichten und Fürsten der Neun Höllen

Schicht	Name der Schicht	Erzherzog oder Erzherzogin	Vorherige Herrscher	Hauptbewohner
1	Avernus	Zariel	Bel, Tiamat	Erinnyen, Teufelchen, Stachelteufel
2	Dis	Dispater	—	Bartteufel, Erinnyen, Teufelchen, Stachelteufel
3	Minauros	Mammon	—	Bartteufel, Kettenteufel, Teufelchen, Stachelteufel
4	Phlegethos	Belial und Fierna	—	Klingenteufel, Knochenteufel, Teufelchen, Stachelteufel
5	Stygia	Levistus	Geryon	Knochenteufel, Erinnyen, Eisteufel, Teufelchen
6	Malbolge	Glasya	Malagard, Moloch	Klingenteufel, Knochenteufel, Hornteufel, Teufelchen
7	Maladomini	Baalzebul	—	Klingenteufel, Knochenteufel, Hornteufel, Teufelchen
8	Cania	Mephistopheles	—	Hornteufel, Eisteufel, Teufelchen, Höllenschlundteufel
9	Nessus	Asmodeus	—	Alle Teufel

Schlund. Es kann selbst die mächtigsten sterblichen Kreaturen zur Strecke bringen. Höllenschlundteufel sind im Kampf furchtlos und messen sich im Einzelkampf mit den mächtigsten Gegnern. Dabei zeigen sie ein Überlegenheitsgefühl und eine Arroganz, die verhindern, dass sie jemals die Möglichkeit einer Niederlage einräumen würden.

Hornteufel (Malebranche)

Hornteufel sind aggressiv und faul, und es widerstrebt ihnen, sich in Gefahr zu bringen. Außerdem hassen und fürchten sie alle Kreaturen, die stärker sind als sie selbst. Wenn sie ausreichend provoziert oder verärgert werden, kann der Zorn dieser Unholde erschreckend sein.

Ein Malebranche ist so groß wie ein Oger und mit eisenharten Schuppen bedeckt. Hornteufel sind die fliegende Infanterie der höllischen Legionen und folgen ihren Befehlen buchstabengetreu. Ihre riesigen ledrigen Schwingen und geschwungenen Hörner geben ihnen eine einschüchternde Präsenz, wenn sie aus dem Himmel herabfahren und mit ihren tödlichen Gabeln und peitschenden Schwänzen angreifen.

Kettenteufel (Kyton)

Dieser finstere Unhold trägt Ketten wie ein Leichenhemd. Kettenteufel treiben schwächere Kreaturen mit ihrem grauenvollen Blick vor sich her und beleben die Ketten, die ihren Körper bedecken sowie alle Ketten in der Umgebung, aus denen Haken, Klingen und Stacheln wachsen, um ihre Gegner auszuweiden.

Kettenteufel sind die sadistischen Gefängniswärter und Folterknechte der höllischen Reiche, die sich an Schmerzen erfreuen und leben, um anderen solche zuzufügen. Sie werden gerufen, um sterbliche Seelen zu foltern, die in den Neun Höllen gefangen sind. Sie lassen ihre sadistische Wut an den grausigen Lemuren aus, in die sich diese Seelen verwandeln.

Klingenteufel (Hamatula)

Klingenteufel sind Kreaturen der zügellosen Gier und Lust. Sie dienen als Wachen für die mächtigeren Bewohner der Neun Höllen und deren Schatzkammern. Klingenteufel sehen aus wie großgewachsene Humanoide, die von scharfen Dornen, Stacheln und Haken bedeckt sind. Sie haben leuchtende Augen, die immer nach Gegenständen und Kreaturen Ausschau halten, die sie für sich beanspruchen könnten. Diese Unholde begrüßen jede Chance zu kämpfen, wenn dies eine Belohnung verspricht.

Klingenteufel sind für ihre Wachsamkeit bekannt, die es sehr schwer macht, sie zu überraschen, und sie gehen ihren Pflichten ohne Langeweile oder Ablenkung nach. Sie nutzen ihre scharfen Klauen als Waffen oder schleudern Bälle aus Flammen auf Feinde, die versuchen wegzulaufen.

Knochenteufel (Osyluth)

Knochenteufel werden von Hass, Lust und Neid angetrieben und dienen als grausame Zuchtmeister der Neun Höllen. Sie lassen schwächere Teufel arbeiten und ergötzen sich besonders daran, wenn Unholde, die sich ihnen widersetzen, degradiert werden. Gleichzeitig sehnen sie sich danach, befördert zu werden, und empfinden bitteren Neid gegenüber ihren Vorgesetzten, deren Gunst sie zu erlangen versuchen, auch wenn es sie ärgert, dies tun zu müssen.

Ein Knochenteufel erscheint als humanoide Hülle, mit ausgetrockneter Haut, die eng über sein Skelett gespannt ist. Er hat einen grausigen, schädelartigen Kopf und den Schwanz eines Skorpions. Ein fauliger Verwesungsgeruch hängt um ihn in der Luft. Auch wenn sie mit ihren Klauen im Kampf vernichtend sind, führen Knochenteufel zusätzlich noch hakenbewehrte Stangenwaffen, die aus Knochen gemacht sind, die sie verwenden, um ihre Feinde zu Fall zu bringen, ehe sie mit ihren giftigen Schwänzen zuschlagen.

Variante: Teufelchen-Vertrauter

Teufelchen trifft man oft im Dienst sterblicher Zauberwirker an, denen sie als Ratgeber, Spione und Vertraute dienen. Ein Teufelchen drängt seinen Meister zu bösen Taten, da er weiß, dass die Seele des Sterblichen ein Preis ist, den er irgendwann für sich beanspruchen kann. Teufelchen können ihren Meistern überraschend loyal sein, und sie können ziemlich gefährlich werden, wenn ihr Meister in Gefahr ist. Solche Teufelchen haben das folgende Merkmal.

Vertrauter. Das Teufelchen kann einen Vertrag schließen, einer anderen Kreatur als Vertrauter zu dienen, wobei er ein telepathisches Band mit dem bereitwilligen Meister bildet. Solange die beiden aneinander gebunden sind, kann der Meister wahrnehmen, was das Teufelchen wahrnimmt, solange sie sich innerhalb von 1,5 Kilometern zueinander befinden. Solange sich das Teufelchen innerhalb von 3 m um seinen Meister befindet, teilt der Meister das Merkmal Magieresistenz des Teufelchens. Wenn der Meister die Bedingungen des Vertrages bricht, kann das Teufelchen seinen Dienst als Vertrauter aufkündigen, was das telepathische Band beendet.

Lemure

Lemuren erheben sich, wenn eine sterbliche Seele durch das Böse verzerrt und auf Ewigkeit in die Neun Höllen verbannt wird. Lemuren sind die niederste Art von Dämonen. Sie sind widerliche, formlose Kreaturen, die dazu verdammt sind, Qualen zu erleiden, bis sie zu einer höheren Form von Teufel befördert werden, meistens zu einem Teufelchen. Sie sehen aus wie eine geschmolzene Masse aus Fleisch mit einem vage humanoiden Kopf und Torso. Ein dauerhafter Ausdruck der Qual verzerrt ihre Gesichter, und ihr kraftloser Mund plappert, auch wenn er nicht sprechen kann.

Stachelteufel (Spinagon)

Spinagons sind kleiner als die meisten Teufel und dienen als Boten und Spione für hohe Teufel und Erzteufel. Sie sind die Augen und Ohren der Neun Höllen, und selbst Unholde, die die Schwäche der Stachelteufel verachten, behandeln sie mit einem Mindestmaß an Respekt.

Der Körper und Schwanz eines Stachelteufels ist von zahllosen Stacheln bedeckt, und er kann seine Schwanzstacheln als Fernkampfwaffe schleudern. Die Stacheln gehen beim Einschlag in Flammen auf. Wenn sie keine Botschaften überbringen oder Informationen sammeln, dann dienen Stachelteufel als fliegende Artillerie in den infernalischen Legionen. Sie gleichen ihre relative Schwäche dadurch aus, dass sie sich zusammenschließen, um ihre Feinde zu überwältigen. Auch wenn sie sich nach Beförderung und Macht sehnen, sind Stachelteufel von Natur aus feige und ergreifen schnell die Flucht, wenn ein Kampf schlecht für sie verläuft.

Teufelchen

Teufelchen findet man überall in den Unteren Ebenen. Entweder machen sie Botengänge für ihre höllischen Meister, spionieren deren Rivalen aus oder führen Sterbliche in die Irre und lauern ihnen auf. Ein Teufelchen dient voller Stolz bösen Meistern aller Art, doch kann man sich nicht darauf verlassen, dass sie Aufgaben schnell oder effizient erfüllen.

Ein Teufelchen kann willentlich eine Tiergestalt annehmen, doch in ihrer natürlichen Gestalt erinnern sie an rothäutige Humanoide mit einem stachligen Schwanz, kleinen Hörnern und ledrigen Schwingen. Sie schlagen zu, während sie unsichtbar sind und greifen mit ihrem giftigen Stachel an.



Bartteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	11 (+0)	11 (+0)

Rettungswürfe STR +5, KON +4, WEI +2
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Standfest. Der Teufel kann nicht verängstigt werden, solange er eine verbündete Kreatur innerhalb von 9 m um sich sehen kann.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Bart und einen mit seiner Glefe.

Bart. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, kann es keine Trefferpunkte zurückerlangen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Glefe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, die kein Untoter oder Konstrukt ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht aufgrund der höllischen Wunde zu Beginn eines jeden seiner Züge 5 (1W10) Trefferpunkte zu verlieren. Immer wenn der Teufel das Ziel mit diesem Angriff trifft, steigt der Schaden, den die Wunde zufügt, um 5 (1W10). Jede Kreatur kann eine Aktion verwenden, um den Blutfluss mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 12 zu stillen. Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magische Heilung erhält.

Klingenteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 110 (13W8 + 52)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Rettungswürfe STR +6, KON +7, WEI +5, CHA +5
Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Täuschen +5, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Klingenhaut. Zu Beginn eines jeden seiner Züge fügt der Klingenteufel jeder Kreatur, die ihn gepackt hat, 5 (1W10) Stichschaden zu.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Nahkampfangriffe aus: einen mit seinem Schwanz und zwei mit seinen Klauen. Alternativ kann er zweimal Flammen schleudern verwenden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden.

Flammen schleudern. *Fernkampf-Zauberangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 45 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (3W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, fängt er ebenfalls Feuer.



Variante: Eisteufel-Speer

Einige Eisteufel haben die folgenden Aktionsoptionen.

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Speer und einen mit seinem Schwanz.

Eisspeer. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Stichschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Ansonsten wird ihre Bewegungsrate für 1 Minute um 3 m verringert; sie kann in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion durchführen, aber nicht beides, und sie kann keine Reaktionen ausführen. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Eisteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 180 (19W10 + 76)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +7, KON +9, WEI +7, CHA +9
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Angriffe aus: einen mit seinem Biss, einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Schwanz.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Stichschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Klauen. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W4 + 5) Hiebschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

Eismauer (Aufladung 6). Der Teufel erschafft auf magische Weise eine undurchsichtige Mauer aus Eis auf einer festen Oberfläche innerhalb von 18 m, die er sehen kann. Die Mauer ist 30 m dick und bis zu 9 m lang und 3 m hoch, oder eine halbkugelförmige Kuppel mit bis zu 6 m Durchmesser.

Wenn die Mauer erscheint, werden alle Kreaturen in ihrem Bereich auf kürzestem Weg weggeschoben. Die Kreatur wählt, auf welcher Seite der Mauer sie endet, es sei denn, sie ist kampfunfähig. Danach muss das Ziel einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 35 (10W6) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Die Mauer bleibt für 1 Minute bestehen, oder bis der Teufel kampfunfähig ist oder stirbt. Die Mauer kann beschädigt und durchbrochen werden; jeder Abschnitt von 3 m hat RK 5, 30 Trefferpunkte, Empfindlichkeit gegen Feuer und Immunität gegen Gift-, Kälte-, Säure- sowie nekrotischen und psychischen Schaden. Wenn ein Abschnitt zerstört wird, bleibt eine Schicht aus eiskalter Luft in dem Bereich zurück, den das Mauerstück eingenommen hat. Wenn eine Kreatur in ihrem Zug die Bewegung durch die kalte Luft abschließt, ob absichtlich oder anderweitig, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 17 (5W6) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Die kalte Luft löst sich auf, wenn der Rest der Mauer verschwindet.



„Sie leben durch das Schwert und töten durch das Schwert. Ihre Schönheit ist nichts verglichen mit ihrer Wut."

- Aus dem BUCH DER NIEDERTRÄCHTIGEN DUNKELHEIT

Variante: Fesselseil

Einige Erinnyen tragen ein *Fesselseil* bei sich (dieses ist im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben). Wenn eine solche Erinnye ihren Mehrfachangriff verwendet, kann sie das Seil anstelle von zweien ihrer Angriffe nutzen.

Erinnyen

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 153 (18W8 + 72)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +7, KON +8, WEI +6, CHA +8
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Höllische Waffen. Die Waffen der Erinnyen sind magisch und fügen bei einem Treffer zusätzliche 13 (3W8) Giftschaden zu (ist in den Angriff bereits eingerechnet).

Magieresistenz. Die Erinnye hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Erinnye führt drei Angriffe aus.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, plus 13 (3W8) Giftschaden.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden plus 13 (3W8) Giftschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht den Zustand vergiftet zu erleiden. Das Gift hält an, bis es durch den Zauber *Schwache Genesung* oder ähnliche Magie geheilt wird.

Reaktionen

Parade. Die Erinnye addiert 4 auf ihre RK gegen einen Nahkampfangriff, der sie treffen würde. Dazu muss die Erynnie den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



„Euer vom Krieg zerrissenes Königreich ist voll von Korruption, und sein Volk stirbt an Hunger und Zwietracht. Sie flehen nach einem neuen Anführer – jemandem, der das Charisma und den Mut hat, ihr Elend und Leid zu beenden. Du könntest derjenige sein!"

—Herobaal der Höllenschlundteufel

Höllenschlundteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 300 (24W10 + 168)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Rettungswürfe GES +8, KON +13, WEI +10
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 20 (25.000 EP)

Furchtaura. Alle Kreaturen, die dem Höllenschlundteufel feindlich gesonnen sind und ihren Zug innerhalb von 6 m um ihn beginnen, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen, es sei denn, der Höllenschlundteufel ist kampfunfähig. Bei einem gescheiterten Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zugs verängstigt. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen die Furchtaura des Höllenschlundteufels immun.

Magieresistenz. Der Höllenschlundteufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Höllenschlundteufels sind magisch.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Höllenschlundteufel ist Charisma (sein Zauberrettungswurf-SG beträgt 21). Der Höllenschlundteufel kann die folgenden Zaubersprüche von Natur aus wirken, wobei keine Materialkomponenten notwendig sind:

Beliebig oft: *Feuerball, Magie entdecken*
Jeweils 3/Tag: *Monster festhalten, Feuerwand*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Höllenschlundteufel führt vier Angriffe aus: einen mit seinem Biss, einen mit seinen Klauen, einen mit seinem Streitkolben und einen mit seinem Schwanz.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (4W6 + 8) Stichschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 21 ablegen, um nicht vergiftet zu werden. Solange es auf diese Weise vergiftet ist, kann das Ziel keine Trefferpunkte zurückerlangen und erleidet zu Beginn eines jeden seiner Züge 21 (6W6) Giftschaden. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W8 + 8) Hiebschaden.

Streitkolben. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W6 + 8) Wuchtschaden plus 21 (6W6) Feuerschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +14 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 24 (3W10 + 8) Wuchtschaden.



Hornteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 178 (17W10 + 85)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe STR +10, GES +7, WEI +7, CHA +7
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Nahkampfangriffe aus: zwei mit seiner Gabel und einen mit seinem Schwanz. Er kann Flammen schleudern anstelle eines Nahkampfangriffs verwenden.

Gabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 15 (2W8 + 6) Stichschaden.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W8 + 6) Stichschaden. Wenn ein Ziel eine Kreatur ist, die kein Untoter oder Konstrukt ist, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht aufgrund der höllischen Wunde zu Beginn eines jeden seiner Züge 10 (3W6) Trefferpunkte zu verlieren. Immer, wenn der Teufel das Ziel mit diesem Angriff trifft, steigt der Schaden, den die Wunde zufügt, um 10 (3W6). Jede Kreatur kann eine Aktion verwenden, um den Blutfluss mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 12 zu stillen. Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magische Heilung erhält.

Flammen schleudern. *Fernkampf-Zauberangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 45 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (4W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, fängt er ebenfalls Feuer.



Kettenteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (10W8 + 40)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe KON +7, WEI +4, CHA +5
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe mit seinen Ketten aus.

Kette. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W6 + 4) Hiebschaden. Das Ziel wird gepackt (SG zum Entkommen 14), wenn der Teufel nicht bereits eine andere Kreatur gepackt hat. Bis dieser Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt und erleidet zu Beginn eines jeden seiner Züge 7 (2W6) Stichschaden.

Ketten beleben (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). An bis zu vier Ketten innerhalb von 18 m, die der Kettenteufel sehen kann, wachsen auf magische Weise messerscharfe Stacheln, und die Ketten werden unter Befehl des Teufels zum Leben erweckt, wenn sie nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

Jede belebte Kette ist ein Objekt mit RK 20, 20 Trefferpunkten, Resistenz gegen Stichschaden und Immunität gegen psychischen Schaden und Schallschaden. Wenn der Teufel in seinem Zug einen Mehrfachangriff verwendet, kann er die belebte Kette für einen zusätzlichen Kettenangriff verwenden. Eine belebte Kette kann eine Kreatur selbstständig packen, kann aber keine Angriffe ausführen, solange sie einen Gegner gepackt hat. Eine belebte Kette wird wieder unbelebt, wenn sie auf 0 Trefferpunkte fällt oder wenn der der Teufel kampfunfähig ist oder stirbt.

Reaktionen

Verstörende Maske. Wenn eine Kreatur, die der Teufel sehen kann, ihren Zug innerhalb von 9 m um den Teufel beginnt, kann dieser eine Illusion erschaffen, die ihn aussehen lässt wie eine verstorbene geliebte Person der Kreatur oder einer ihrer erbitterten Feinde. Wenn die Kreatur den Teufel sehen kann, muss sie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht bis zum Ende ihres Zuges verängstigt zu sein.



Variante: Knochenteufel-Stangenwaffe

Einige Knochenteufel haben die folgenden Aktionsoptionen.

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Hakenstangenwaffe und einen mit seinem Stachel.

Hakenstangenwaffe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W12 + 4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine riesige oder kleinere Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, kann der Teufel seine Stangenwaffe nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Knochenteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 142 (15W10 + 60)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe INT +5, WEI +6, CHA +7
Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +7
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Klauen und einen mit seinem Stachel.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Hiebschaden.

Stachel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Stichschaden plus 17 (5W6) Giftschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich bei einem Erfolg beenden.



Lemure

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 7
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	5 (–3)	11 (+0)	1 (–5)	11 (+0)	3 (–4)

Schadensresistenzen Kälte
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet.
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen versteht Infernalisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht der Lemure nicht.

Höllische Wiedererweckung. Eine Lemure, die in den Neun Höllen stirbt, erwacht innerhalb von 1W10 Tagen mit all ihren Trefferpunkten zum Leben, es sei denn, sie wurde von einer Kreatur mit guter Gesinnung mit dem Zauber *Segnen* getötet oder ihre Überreste werden mit Weihwasser besprenkelt.

Aktionen

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.



Teufelchen

Winziger Unhold (Teufel, Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 10 (3W4 + 3)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +3, Täuschen +4, Überzeugen +4
Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11
Sprache Infernalisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Gestaltwandler. Das Teufelchen kann seine Aktion verwenden, um den Zauber Verwandlung zu nutzen und die Gestalt einer Ratte (Bewegungsrate 6 m), eines Raben (Bewegungsrate 6 m, Flug 18 m) oder einer Spinne (Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m) anzunehmen oder wieder zu seiner wahren Gestalt zurückzukehren. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich, bis auf die oben angegeben Unterschiede in der Bewegungsrate. Jede Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er nimmt wieder seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufelchens nicht.

Magieresistenz. Das Teufelchen hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Stich (Biss in Tierform). Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 +3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 10 (3W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Unsichtbarkeit. Das Teufelchen kann sich magisch unsichtbar machen, bis es angreift oder bis seine Konzentration endet (dies wird behandelt, als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren). Jede Ausrüstung, die das Teufelchen trägt oder in der Hand hält, wird mit ihm unsichtbar

Stachelteufel

Kleiner Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (5W6 + 5)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (–1)

Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Feuer, Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Teufels nicht.

Vorbeifliegen. Der Teufel provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Begrenzte Stacheln. Der Teufel hat zwölf Schwanzstacheln. Verbrauchte Stacheln wachsen nach, wenn der Teufel eine lange Rast abschließt.

Magieresistenz. Der Teufel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Teufel führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Biss und einen mit seiner Gabel oder zwei mit seinen Schwanzstacheln.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (2W4) Hiebschaden.

Gabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Schwanzstachel. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 6/24 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

„Fliegt, meine Hübschen, fliegt! FLIEGT!"

—Fierna, Erzherzogin von Phlegethos, die ihre Legion aus Stachelteufeln befehligt.



Thri-kreen

Thri-kreen streifen durch die Wüsten und Savannen der Welt und gehen allen anderen Völkern aus dem Weg.

Thri-kreen-Kommunikation. Thri-kreen nutzen eine Sprache ohne Worte. Um Emotionen und Reaktionen zu zeigen, klackt ein Thri-kreen mit seinen Fresswerkzeugen und wedelt mit seinen Fühlern, was anderen Thri-kreen einen Eindruck seiner Gefühle und Gedanken gibt. Andere Kreaturen haben Schwierigkeiten damit, diese Art der Kommunikation zu deuten und können sie nicht nachahmen.

Wenn sie gezwungen sind, mit Kreaturen anderer intelligenter Spezies zu interagieren, nutzen die Thri-kreen andere Arten der Kommunikation. Beispielsweise malen sie Bilder in den Sand oder stellen Bilder aus Zweigen oder Grashalmen her.

Eingeschränkte Empfindungen. Thri-kreen erleben die volle Spanne an Emotionen, doch neigen sie weniger zu Gefühlsausbrüchen als Menschen. Thri-kreen mit psionischen Fähigkeiten zeigen oft eine größere Spanne von Empfindungen, besonders wenn sie in der Nähe von Menschen oder anderen sehr emotionalen Kreaturen leben oder mit ihnen interagieren.

Isolationisten und Wanderer. Thri-kreen betrachten alle anderen Lebewesen als potentielle Nahrung, und sie lieben besonders den Geschmack von Elfenfleisch. Wenn eine Kreatur in anderer Hinsicht denn als Nahrung nützlich sein könnte, greifen die Thri-kreen sie wahrscheinlich nicht sofort an. Thri-kreen töten, um zu überleben, niemals zum Vergnügen.

Schlaflos. Thri-kreen brauchen keinen Schlaf und können sich ausruhen und gleichzeitig wachsam bleiben und leichte Arbeiten verrichten. Ihre Unfähigkeit zu schlafen ist auch der Grund, warum Thri-kreen so kurz leben. Der durchschnittliche Thri-kreen hat eine Lebenserwartung von nur 30 Jahren.

Variante: Waffen und Psionik der Thri-kreen

Einige Thri-kreen nutzen besondere **Kriegswaffen**. Die Gythka ist eine zweihändig geführte Stangenwaffe mit einer Klinge an beiden Enden. Die Chatkcha ist ein flacher, dreieckiger Keil mit drei gezackten Klingen (eine leichte Wurfwaffe).

Ein Thri-kreen, der mit einer Gythka und Chatkchas bewaffnet ist, erhält die folgenden Aktionsoptionen:

Mehrfachangriff. Der Thri-kreen führt zwei Gythka-Angriffe oder zwei Chatkcha-Angriffe durch.

Gythka. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Hiebschaden.

Chatkcha. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Hiebschaden.

Einige wenige Thri-kreen manifestieren psionische Fähigkeiten. Sie nutzen ihre Kräfte, um die Jagd zu unterstützen und leichter mit Außenstehenden zu kommunizieren.

Ein psionischer Thri-kreen hat **Telepathie** mit einer Reichweite von 18 m und erhält das folgende zusätzliche Merkmal:

Angeborenes Zauberwirken (Psionik). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Thri-kreen ist Weisheit. Der Thri-kreen kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Komponenten benötigt.

Beliebig oft: *Magierhand* (die Hand ist unsichtbar)
Jeweils 2/Tag: *Magische Waffe, Verschwimmen*
1/Tag: *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Thri-kreen

Mittelgroßer Humanoider (Thri-kreen), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Thri-kreen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Chamäleonpanzer. Der Thri-kreen kann die Farbe seines Panzers verändern, um der Farbe und Textur seiner Umgebung zu entsprechen. Als Folge hat er einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich verstecken möchte.

Stehender Sprung. Der Thri-kreen springt 9 m weit und 4,5 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Thri-kreen führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte fehlschlägt, wird das Ziel auch gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist. Das vergiftete Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Hiebschaden.



Todesalb

Ein Todesalb ist fleischgewordene Bösartigkeit, konzentriert in eine körperlose Gestalt, die alles Leben auslöschen möchte. Die Kreatur ist von negativer Energie erfüllt, und ihr bloßes Wandern durch die Welt lässt nahe Pflanzen schwarz werden und verdorren. Tiere flüchten vor ihrer Gegenwart. Selbst kleine Feuer können durch das strudelnde Vergessen der grauenhaften Existenz des Todesalbs ausgelöscht werden.

Abscheuliches Vergessen. Wenn ein sterblicher Humanoider ein verkommenes Leben führt oder einen unheiligen Pakt eingeht, schickt er seine Seele in die ewige Verdammnis in den Unteren Ebenen. Manchmal jedoch wird die Seele so sehr von negativer Energie erfüllt, dass sie in sich zusammenfällt und aufhört, zu existieren, in dem Augenblick, ehe sie in ein schreckliches Leben nach dem Tod übergehen kann. Wenn es dazu kommt, wird der Geist ein seelenloser Todesalb — eine bösartige Leere, die auf der Ebene, auf der sie gestorben ist, gefangen ist. So gut wie nichts von der ehemaligen Existenz des Todesalbs bleibt bestehen; in seiner neuen Gestalt existiert er nur, um das Leben anderer auszulöschen.

Eines Körpers beraubt. Ein Todesalb kann sich durch feste Kreaturen und Gegenstände bewegen, so mühelos wie sterbliche Kreaturen durch Nebel.

Ein Todesalb könnte einige Erinnerungen an sein sterbliches Leben als schattenhafte Echos bewahren. Allerdings werden selbst die stärksten Ereignisse und Empfindungen wenig mehr als schwache Eindrücke, so flüchtig wie halb vergessene Träume. Ein Todesalb könnte innehalten, um etwas anzustarren, das ihn im Leben faszinierte, oder er könnte seinen Zorn zügeln, um eine vergangene Freundschaft zu ehren. Solche Augenblicke sind aber selten, da die meisten Todesalben das, was sie waren, verachten, weil es sie daran erinnert, was sie geworden sind.

Untote Anführer. Ein Todesalb kann untote Diener aus den Geistern von humanoiden Kreaturen erschaffen, die kürzlich einen gewalttätigen Tod erlitten haben. Solche Fragmente des Leides werden zu Schreckgespenstern, die alles verabscheuen, was lebt.

Todesalben regieren manchmal über die Legionen der Toten und planen den Untergang von lebenden Wesen. Wenn sie aus ihren Gräbern steigen, um in die Schlacht zu ziehen, verdorren Leben und Hoffnung vor ihnen. Selbst wenn die Armeen eines Todesalbs gezwungen werden, sich zurückzuziehen, ist das Land, das seine Truppen besetzt haben, so zersprengt und verdorrt, dass jene, die dort leben, oft verhungern und sterben.

Untote Natur. Ein Todesalb muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Todesalb

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 18 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht von versilberten Waffen zugefügt werden.
Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen die Sprachen die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Körperlose Bewegung. Der Todesalb kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen als seien sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Gegenstand beendet.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Todesalb im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Aktionen

Lebensentzug. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 21 (4W8 + 3) nekrotischer Schaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, sonst werden seine maximalen Trefferpunkte um den erlittenen Schaden verringert. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert.

Schreckgespenst erschaffen. Der Todesalb wählt einen Humanoiden innerhalb von 3 m aus, der nicht länger als 1 Minute tot ist und einen gewalttätigen Tod erlitten hat. Der Geist des Ziels erhebt sich als Schreckgespenst im Bereich seines Leichnams oder im nächsten nicht besetzten Bereich. Das Schreckgespenst steht unter der Kontrolle des Todesalbs. Der Todesalb kann nicht mehr als sieben Schreckgespenster auf einmal unter seiner Kontrolle haben.



Todesfee

Wenn die Nacht hereinbricht, hören unglückselige Reisende die schwachen Schreie der verzweifelten Toten. Der beklagenswerte Geist ist eine Todesfee, eine gehässige Kreatur, die aus dem Geist einer Elfin erschaffen wird. Todesfeen erscheinen als leuchtende, nebelhafte Formen, die vage an ihr sterbliches Äußeres erinnern. Das Gesicht einer Todesfee ist von wilden, wirren Haaren umgeben, ihr Körper ist in dünne Lumpen gehüllt, die um sie flattern und wehen.

Göttlicher Zorn. Todesfeen sind die untoten Überbleibsel von Elfen, die mit großer Schönheit gesegnet waren, ihre Gabe aber nicht nutzten, um der Welt Freude zu bringen. Stattdessen verwendeten sie ihre Schönheit, um andere zu verderben und zu kontrollieren. Elfen, die vom Fluch der Todesfeen heimgesucht werden, verspüren keine Freude mehr. Die Anwesenheit der Lebenden erfüllt sie nur noch mit Leid. Wenn der Fluch seinen Lauf nimmt, beginnen ihr Verstand und Körper zu verfallen, bis der Tod ihre Verwandlung in untote Monster abschließt.

Bund des Leids. Eine Todesfee ist für immer an den Ort ihres Todes gebunden und kann sich nicht weiter als 7,5 Kilometer von ihm entfernen. Sie ist gezwungen, sich mit perfekter Klarheit an jeden Augenblick ihres Lebens zu erinnern, doch weigert sie sich stets, die Verantwortung für ihr Verhängnis zu übernehmen.

Sammler der Schönheit. Die Eitelkeit, die den Fluch der Todesfee ausgelöst hat, bleibt auch im Untod bestehen. Diese Kreaturen begehren schöne Gegenstände: edlen Schmuck, Gemälde, Statuen und andere Kunstgegenstände. Gleichzeitig verabscheut die Todesfee jegliche spiegelnde Oberfläche, da sie es nicht ertragen kann, das Grauen ihrer eigenen Existenz zu sehen. Ein einzelner Blick auf sie selbst reicht aus, um eine Todesfee in Wut zu versetzen.

Untote Natur. Eine Todesfee muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Todesfee

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 58 (13W8)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 12 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe WEI +2, CHA +5
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Säure, Schall; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe.
Schadensimmunitäten Kälte, nekrotisch, Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Leben aufspüren. Die Todesfee kann magisch die Präsenz aller Kreaturen innerhalb von 7,5 Kilometern aufspüren, die keine Untoten oder Konstrukte sind. Sie kennt die Richtung, in der sie sich befinden, aber nicht ihre genaue Position.

Körperlose Bewegung. Die Todesfee kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als seien sie schwieriges Gelände. Sie erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn sie ihren Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Verderbende Berührung. *Nahkampf-Zauberangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (3W6 + 2) nekrotischer Schaden.

Grauenhaftes Antlitz. Alle nicht-untoten Kreaturen innerhalb von 18 m um die Todesfee, die sie sehen können, müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen, mit einem Nachteil, wenn die Todesfee noch in Sichtweite ist, und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen das Grauenhafte Antlitz der Todesfee immun.

Wehklage (1/Tag). Die Todesfee stößt eine qualerfüllte Wehklage aus, vorausgesetzt sie befindet sich nicht im Sonnenlicht. Diese Wehklage hat keine Auswirkung auf Konstrukte und Untote. Alle anderen Kreaturen im Umkreis von 9 m, die sie hören können, müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Fehlschlag fällt die Kreatur auf 0 Trefferpunkte. Bei einem Erfolg erleidet die Kreatur 10 (3W6) psychischen Schaden.

Todesritter

Wenn ein in Ungnade gefallener Paladin stirbt, ohne Buße zu tun, dann können dunkle Mächte den einstmals sterblichen Ritter in eine hasserfüllte, untote Kreatur verwandeln. Ein Todesritter ist ein skelettierter Krieger, der eine Plattenrüstung trägt. In seinem Helm kann man den Schädel des Ritters sehen, mit bösartigen Lichtpunkten, die in seinen Augenhöhlen brennen.

Unheimliche Macht. Der Todesritter bewahrt die Fähigkeit, göttliche Zauber zu wirken, doch kann kein Todesritter seine Magie nutzen, um zu heilen. Er zieht auch schwächere Untote an und befehligt sie, doch Todesritter, die mächtigen Unholden dienen, könnten stattdessen Unholde in ihrem Gefolge haben. Todesritter benutzen oft die Skelette von Streitrössern und Nachtmahre als Reittiere.

Unsterblich bis zur Erlösung. Ein Todesritter kann wieder auferstehen, selbst nachdem er zerstört worden ist. Nur wenn er für sein Leben des Bösen Buße tut oder Vergebung findet, kann er dem Fegefeuer des Untodes entkommen und wirklich sterben.

Untote Natur. Ein Todesritter muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.



Fürst Soth

Fürst Soth begann seinen Absturz mit einer Heldentat, als er eine Elfe namens Isolde vor einem Oger rettete. Soth und Isolde verliebten sich, doch war Soth bereits verheiratet. Er ließ einen Diener seine Frau aus dem Weg räumen und wurde des Mordes beschuldigt, doch floh er mit Isolde. Als seine Burg belagert wurde, betete er um einen göttlichen Fingerzeug und erfuhr, dass er Buße für seine Missetaten tun musste, indem er auf eine Queste auszog. Doch seine wachsende Furcht bezüglich Isoldes Untreue ließ ihn seine Queste aufgeben. Weil seine Mission nicht erfüllt wurde, fegte eine große Katastrophe über das Land. Als Isolde ihm einen Sohn schenkte, weigerte sich Soth zu glauben, dass das Kind seines war, und tötete sie beide. Sie alle wurden von einem Feuer eingeäschert, das die Burg verzehrte, doch Soth konnte im Tod keine Ruhe finden und wurde ein Todesritter.

Todesritter

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)
Trefferpunkte 180 (19W8 + 95)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +6, WEI +9, CHA +10
Schadensimmunitäten Nekrotisch, Gift
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, verängstigt, vergiftet.
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprache Abyssisch, Gemeinsprache
Herausforderungsgrad 17 (18.000 EP)

Magieresistenz. Der Todesritter hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Untote antreiben. Wenn der Todesritter nicht kampfunfähig ist, erhalten er sowie untote Kreaturen seiner Wahl im Umkreis von 18 m um ihn einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Merkmale, die Untote vertreiben.

Zauberwirken. Der Todesritter ist ein Zauberwirker der 19. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Paladinzauber vorbereitet:

1. Grad (4 plätze): *Befehl, Erzwungenes Duell, Sengendes Niederstrecken*
2. Grad (3 plätze): *Magische Waffe, Person festhalten*
3. Grad (3 plätze): *Elementare Waffe, Magie bannen*
4. Grad (3 plätze): *Verbannung, Wankendmachendes Niederstrecken*
5. Grad (2 plätze): *Zerstörerische Woge* (nekrotisch)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Todesritter führt drei Angriffe mit seinem Langschwert durch.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Hiebschaden, oder 10 (1W10 + 5) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird, plus 18 (4W8) nekrotischer Schaden.

Höllenfeuerkugel (1/Tag). Der Todesritter schleudert eine magische Kugel aus Feuer, die an einem Punkt innerhalb von 36 m, den er sehen kann, explodiert. Jede Kreatur in einem Radius von 6 m, der um den Einschlagpunkt zentriert ist, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Die Sphäre breitet sich um Ecken aus. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 35 (10W6) Feuerschaden und 35 (10W6) Nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Reaktionen

Parade. Der Todesritter addiert +6 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Todesritter den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



Troglodyt

Die wilden, degenerierten Troglodyten hocken in den oberen Bereichen des Unterreichs und befinden sich in einem ewigen Zustand des Krieges gegen ihre Nachbarn und gegeneinander. Sie kennzeichnen die Grenzen ihres Reviers mit gesplitterten Knochen und Schädeln oder mit Bildzeichen, die sie in Blut oder Dung zeichnen.

Troglodyten sind vielleicht die verabscheuenswertesten aller Humanoiden und fressen alles, was sie hinunterschlingen können. Sie hausen im Dreck. Die Wände ihrer Höhlen sind mit Schmutz, öligen Ausscheidungen und den Abfällen ihrer ekelhaften Festmahle bedeckt.

Einfältige Rohlinge. Troglodyten haben eine einfache, gemeinschaftliche Kultur, die fast ausschließlich der Beschaffung von Nahrung gewidmet ist. Sie sind zu dumm, um mehr als ein paar Tage im Voraus zu planen, weswegen Troglodyten sich auf ständige Überfälle und Jagd verlassen, um zu überleben. Sie empfinden sadistisches Vergnügen daran, intelligente

„Hier drin stinkt es wie im Lendenschurz eines Orks.!"

—Letzte Worte von Arlax Hammermantel, zwergischer Höhlenforscher

Kreaturen zu jagen, die schwächer sind als sie, und zeigen jenen keine Gnade, die sie fangen und zurück in ihre Behausung schleppen, um sie zu verschlingen. Die größten und zähesten Troglodyten führen die Jagd an und werden zu Anführern des Stammes. Wenn ein Anführer allerdings Schwäche oder Zögern zeigt, greifen ihn andere Troglodyten an und fressen ihn in Raserei.

Troglodyten erschaffen wenig und bauen noch weniger, da sie ihre Besitztümer ihrer Beute abnehmen. Sie erkennen den Wert von Waffen und Rüstung aus Metall und kämpfen untereinander um das Recht, solche Gegenstände zu besitzen. Ein Troglodytenstamm könnte von einem Kampf um ein einzelnes Langschwert zerrissen werden.

Anhänger von Laogzed. Einige Troglodyten verehren Laogzed, eine dämonische, monströs fette Krötenechse, die im Abyss schlummert. Laogzed bietet den Troglodyten nichts im Austausch für ihre Dienste außer ein Ziel, denn es ist der Traum seiner Troglodyten-Anhänger, so fett, wohlgenährt und schläfrig zufrieden zu werden, wie er es scheint.

Troglodyt

Mittelgroßer Humanoider (Troglodyt), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Troglodytisch
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Chamäleonhaut. Der Troglodyt hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich verstecken möchte.

Gestank. Jede Kreatur mit Ausnahme von Troglodyten, die ihren Zug innerhalb von 1,5 m um den Troglodyten beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht bis zum Beginn ihres nächsten Zugs vergiftet zu sein. Bei einem gelungenen Rettungswurf ist die Kreatur für 1 Stunde immun gegen den Gestank aller Troglodyten.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange sich der Troglodyt im Sonnenlicht befindet, hat er einen Nachteil bei Angriffswürfen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht verwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Troglodyt führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Troll

Trolle werden mit einem grauenvollen Appetit geboren und fressen alles, was sie fangen und verschlingen können. Sie haben keine nennenswerte Gesellschaftsform, aber sie dienen als Söldner für Orks, Oger, Ettins, Vetteln und Riesen. Als Bezahlung verlangen Trolle Nahrung und Schätze. Trolle sind allerdings schwer zu kontrollieren und tun, was sie wollen, selbst wenn sie mit mächtigeren Kreaturen zusammenarbeiten.

Regeneration. Wenn man einem Troll die Knochen zerschmettert und seine gummiartige Haut aufschlitzt, macht man ihn nur wütend. Die Wunden eines Trolls schließen sich schnell. Wenn das Monster einen Arm, ein Bein oder sogar den Kopf verliert, können diese abgetrennten Teile manchmal sogar selbstständig handeln. Ein Troll kann abgetrennte Körperteile wieder anheften, unbekümmert über seine kurzfristige Behinderung. Nur Säure und Feuer können den regenerativen Eigenschaften von Trollfleisch Einhalt gebieten. Der zornige Troll wird Personen, die ihn mit Säure und Feuer angreifen, vor aller anderen Beute attackieren.

Troll-Missgeburten. Ihre regenerativen Eigenschaften machen Trolle besonders anfällig für Mutation. Auch wenn solche Transformationen selten sind, können sie aus dem erwachsen, was ein Troll getan hat oder was mit ihm getan wurde. Einem enthaupteten Troll könnten zwei Köpfe aus seinem Halsstumpf wachsen, während ein Troll, der eine Feenkreatur frisst, eine oder mehrere Eigenschaften dieser Kreatur übernehmen könnte.

Variante: Abscheuliche Glieder

Einige Trolle haben das folgende Merkmal.

Abscheuliche Glieder. Wenn der Troll 15 oder mehr Hiebschaden auf einmal erleidet, wirf einen W20 um zu bestimmen, was zusätzlich mit ihm passiert.

1–10: Nichts sonst passiert.
11–14: Ein Bein wird abgetrennt, wenn der Troll noch Beine übrighat.
15–18: Ein Arm wird abgetrennt, wenn der Troll noch Arme übrighat.
19–20: Der Troll wird enthauptet, aber er stirbt nur, wenn er nicht regenerieren kann. Wenn er stirbt, stirbt auch der abgetrennte Kopf.

Wenn der Troll eine kurze oder lange Rast abschließt, ohne ein abgetrenntes Glied oder den Kopf wieder anzubringen, dann wächst der Körperteil nach. In diesem Fall stirbt der abgetrennte Teil. Bis dahin handelt der abgetrennte Teil mit der Initiative des Trolls und hat seine eigene Aktion und Bewegung. Ein abgetrennter Körperteil hat RK 13, 10 Trefferpunkte und die Regeneration des Trolls.

Ein **abgetrenntes Bein** kann nicht angreifen und hat eine Bewegungsrate von 1,5 m.

Ein **abgetrennter Arm** hat eine Bewegungsrate von 1,5 m und kann einen Klauenangriff in seinem Zug durchführen, mit einem Nachteil auf den Angriffswurf, es sei denn, der Troll kann den Arm und das Ziel sehen. Immer wenn der Troll einen Arm verliert, verliert er auch einen Klauenangriff.

Wenn der Kopf abgetrennt wird, verliert der Troll seinen Biss-Angriff, und der Körper ist blind, es sei denn, der Kopf kann ihn sehen. Der **abgetrennte Kopf** hat eine Bewegungsrate von 0 und den Scharfen Geruchssinn des Trolls. Er kann einen Biss-Angriff durchführen, aber nur gegen ein Ziel in seinem Bereich.

Die Bewegungsrate des Trolls wird halbiert, wenn ihm ein Bein fehlt. Wenn er beide Beine verliert, erleidet er den Zustand liegend. Wenn er beide Arme hat, kann er kriechen. Wenn er nur einen Arm hat, kann er immer noch kriechen, aber seine Bewegungsweite wird halbiert. Ohne Arme und Beine ist seine Bewegungsrate 0, und er kann keinen Bonus auf seine Bewegungsrate erhalten.



Troll

Großer Riese, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 84 (8W10 + 40)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (–2)	9 (–1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Riesisch
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Troll hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Regeneration. Der Troll erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Säureschaden oder Feuerschaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er einen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

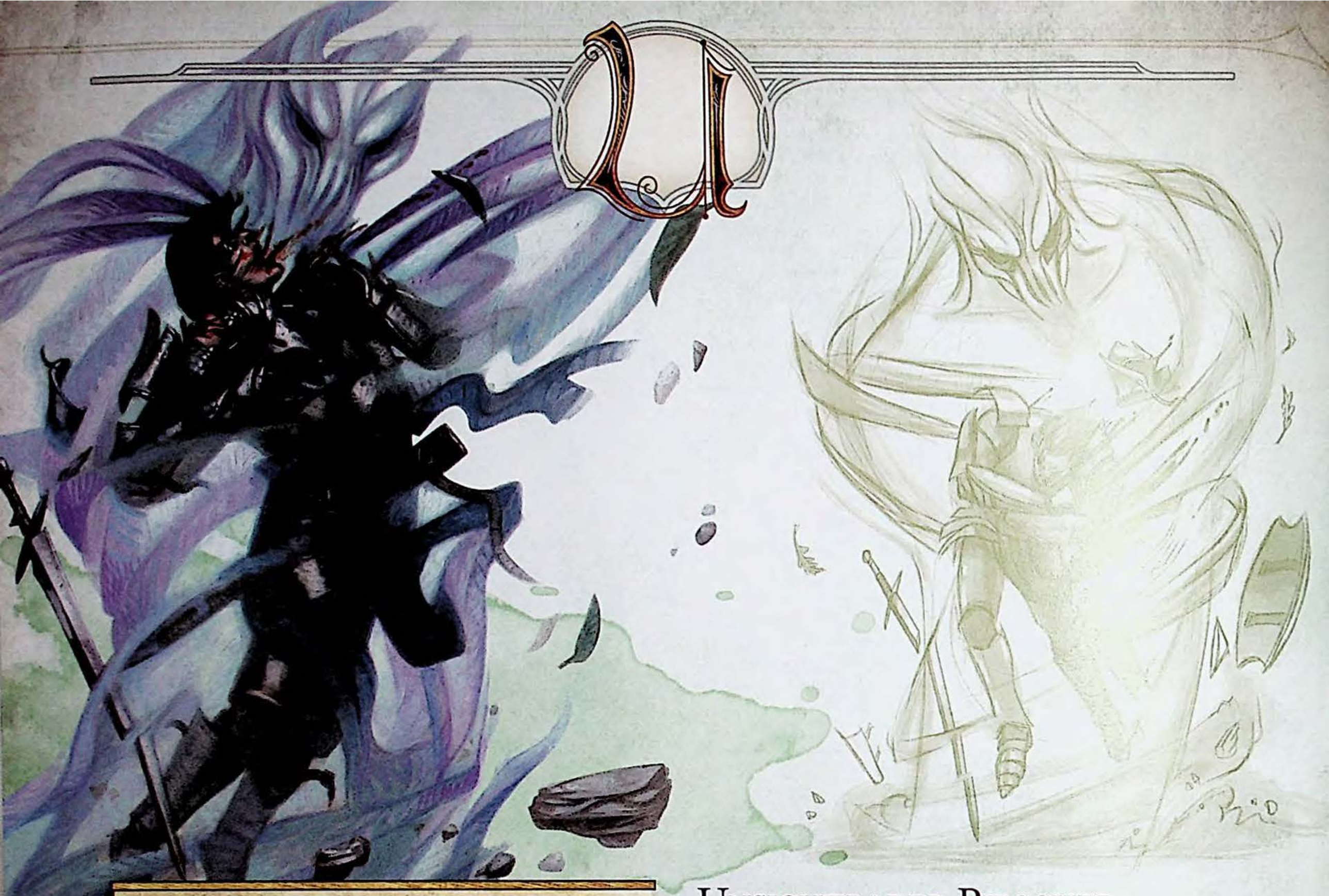
Aktionen

Mehrfachangriff. Der Troll führt drei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und zwei mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.





Unsichtbarer Pirscher

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 104 (16W8 + 32)
Bewegungsrate 15 m, fliegen 15 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nicht-magische Waffen
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Aural, Versteht die Gemeinsprache, spricht sie aber nicht
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Unsichtbarkeit. Der Pirscher ist unsichtbar.

Perfekter Verfolger. Der Beschwörer weist dem Pirscher seine Beute zu. Der Pirscher kennt die Richtung und Entfernung zu seiner Beute, solange die beiden sich auf der gleichen Existenzebene befinden. Der Pirscher weiß auch, wo sich sein Beschwörer befindet.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Pirscher führt zwei Hieb-Angriffe aus.

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden.

Unsichtbarer Pirscher

Ein Unsichtbarer Pirscher ist ein Luftelementar, der von seiner Heimatebene beschworen und durch mächtige Magie verwandelt wurde. Sein einziger Daseinszweck ist es, für den Beschwörer Kreaturen zu jagen und Gegenstände zu erlangen. Wenn er besiegt wird oder die Magie, die ihn bindet, sich verflüchtigt, verschwindet der Unsichtbare Pirscher in einem Windstoß.

Gelenkter Jäger. Wenn ein Unsichtbarer Pirscher erschaffen wird, bleibt er an der Seite des Beschwörers, bis er eine Aufgabe erhält. Wenn ein Auftrag nicht darin besteht, eine bestimmte Kreatur zu jagen und zu töten oder einen Gegenstand zu besorgen, dann endet die Magie, die den Pirscher erschaffen hat, und der Elementar wird befreit. Ansonsten vollendet er die Aufgabe und kehrt dann zu seinem Beschwörer zurück, um weitere Befehle zu erhalten, da er dienen muss, bis sich die Magie auflöst, die ihn bindet. Wenn der Beschwörer in der Zwischenzeit stirbt, verschwindet der Unsichtbare Pirscher, sobald er seine Aufgabe erledigt hat.

Ein Unsichtbarer Pirscher ist bestenfalls ein unwilliger Diener. Er verabscheut jeden Auftrag, den er erhält. Eine Mission, die beträchtliche Zeit in Anspruch nimmt, könnte den Unsichtbaren Pirscher dazu bringen, die Absicht hinter dem Befehl zu pervertieren, wenn dieser nicht sorgfältig formuliert wird.

Unsichtbare Bedrohung. Unsichtbare Pirscher bestehen aus Luft und sind von Natur aus unsichtbar. Eine Kreatur könnte die Anwesenheit eines Unsichtbaren Pirschers spüren, doch der Elementar bleibt selbst beim Angriff unsichtbar. Ein Zauber, der es erlaubt, Unsichtbares zu sehen, zeigt nur den vagen Umriss des Pirschers.

Elementare Natur. Ein Unsichtbarer Pirscher muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Vampire

Vampire sind erwacht, um in einer endlosen Nacht zu existieren, und gieren nach dem Leben, das sie verloren haben. Sie stillen diesen Hunger, indem sie das Blut der Lebenden trinken. Vampire verabscheuen das Sonnenlicht, denn es verbrennt sie. Sie werfen niemals einen Schatten und haben kein Spiegelbild, und ein Vampir, der sich unbemerkt unter den Lebenden bewegen möchte, muss sich in der Dunkelheit aufhalten und spiegelnde Oberflächen meiden.

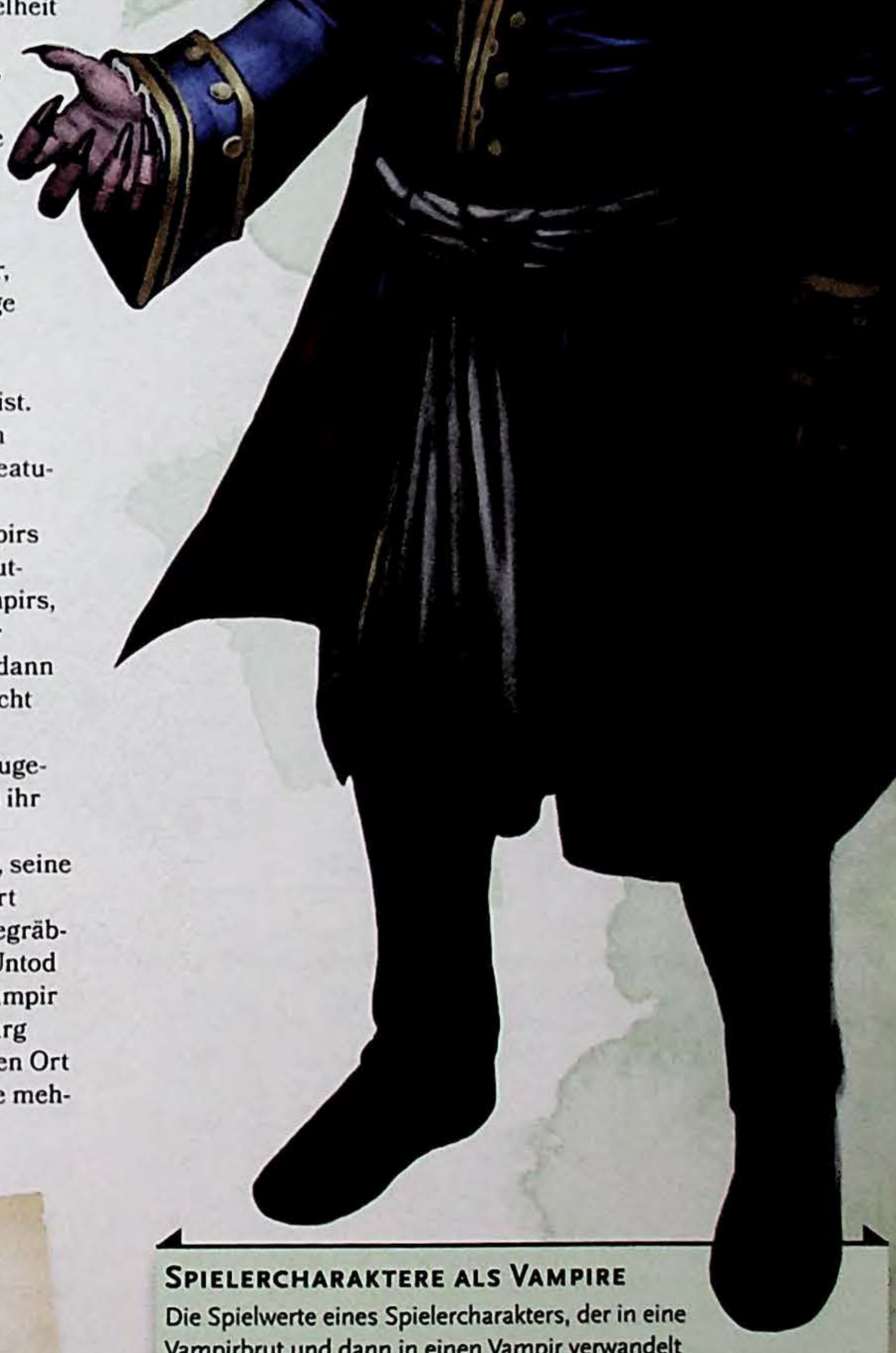
Dunkle Begierden. Ob ein Vampir Erinnerungen aus seinem früheren Leben behält oder nicht, seine emotionalen Bindungen vertrocknen, wenn einst reine Gefühle vom Untod verzerrt werden. Liebe wird zu hungriger Besessenheit, Freundschaft zu bitterer Eifersucht. Anstelle von Gefühlen verfolgen Vampire physische Symbole der Dinge, die sie begehren, sodass ein Vampir, der auf der Suche nach Liebe ist, sich etwa auf eine junge Schönheit fixiert.

Ein Kind könnte das Objekt der Faszination für einen Vampir werden, der von Jugend und Potential besessen ist. Andere umgeben sich mit Kunst, Büchern oder finsteren Gegenständen, wie Foltergeräten oder Trophäen der Kreaturen, die sie getötet haben.

Aus dem Tod geboren. Die meisten Opfer eines Vampirs werden zu Vampirbrut – gierigen Kreaturen mit dem Bluthunger eines Vampirs, aber unter der Kontrolle des Vampirs, der sie erschaffen hat. Wenn es ein wahrer Vampir einer Vampirbrut erlaubt, Blut aus seinem Körper zu saugen, dann verwandelt sich die Brut in einen wahren Vampir, der nicht mehr unter der Kontrolle seines Meisters steht. Wenige Vampire sind bereit, ihre Kontrolle auf diese Weise aufzugeben. Die Brut eines Vampirs erlangt freien Willen, wenn ihr Schöpfer stirbt.

Ans Grab gebunden. Jeder Vampir ist an seinen Sarg, seine Gruft oder seine Grabstätte gebunden und muss sich dort tagsüber ausruhen. Wenn ein Vampir kein förmliches Begräbnis erhalten hat, muss er an dem Ort, an dem er in den Untod gewechselt ist, unter 30 Zentimetern Erde ruhen. Ein Vampir kann seinen Begräbnisort wechseln, indem er seinen Sarg oder eine beträchtliche Menge Graberde an einen anderen Ort transportiert. Einige Vampire erschaffen auf diese Weise mehrere Ruhestätten.

Untote Natur. Weder Vampire noch Vampirbrut müssen atmen.



„Ich bin der Uralte, ich bin das Land. Meine Anfänge sind in der Dunkelheit der Vergangenheit verloren. Ich war der Krieger, ich war gut und gerecht. Ich donnerte über das Land wie der Zorn eines gerechten Gottes, doch die Jahre des Krieges und die Jahre des Tötens zermürbten meine Seele, so wie der Wind Stein zu Sand schleift."

—Graf Strahd von Zarovich

Spielercharaktere als Vampire

Die Spielwerte eines Spielercharakters, der in eine Vampirbrut und dann in einen Vampir verwandelt wird, ändern sich nicht, nur Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution des Charakters steigen auf 18, wenn sie nicht schon höher sind. Außerdem erhält der Charakter die Schadensresistenzen, die Dunkelsicht, die Merkmale und Aktionen des Vampirs. Angriffs- und Schadenswürfe für die Angriffe des Vampirs basieren auf Stärke. Der Rettungswurf für das Bezaubern des Vampirs ist 8 + Übungsbonus des Vampirs + Charismamodifikator. Die Gesinnung des Charakters wird rechtschaffen böse, und der SL könnte die Kontrolle über den Charakter übernehmen, bis der Vampirismus mit dem Zauber *Wunsch* aufgehoben wird oder bis der Charakter getötet und zurück ins Leben gebracht wird.



Strahd von Zarovich

Strahd von Zarovich war im Leben ein genialer Denker und fähiger Krieger und kämpfte in zahllosen Schlachten für sein Volk. Als der Krieg und das Morden ihn irgendwann seine Jugend und Stärke gekostet hatten, ließ er sich im abgelegenen Tal von Barovia nieder und errichtete eine Burg auf einem hoch aufragenden Gipfel, von dem aus er sein Land überblicken konnte. Sein Bruder Sergei lebte mit ihm zusammen auf Burg Rabenhorst und wurde Strahds Berater und ständiger Begleiter. In seinem Bruder sah Strahd alles, was er verloren hatte. Sergei war gutaussehend und jung, wo Strahd alt und vernarbt geworden war. Missgunst begann ihre Beziehung zu färben und wurde schließlich zu Hass. Strahds Angebetete Tatyana wies ihn zu Gunsten Sergeis zurück, den sie zu heiraten schwor.

In einem verzweifelten Versuch, Tatyanas Herz zu gewinnen, schloss Strahd einen Pakt mit dunklen Mächten, die ihn unsterblich machten. Bei der Hochzeit von Sergei und Tatyana stellte er seinen Bruder und tötete ihn. Tatyana floh und warf sich von der Mauer von Rabenhorst. Strahds Wachen sahen ihn als Monster und schossen ihre Pfeile auf ihn ab. Aber er starb nicht. Er wurde ein Vampir – nach der Meinung zahlreicher Gelehrter der erste Vampir überhaupt. In den Jahrhunderten seit seiner Verwandlung sind Strahds Gier nach Leben und Jugend nur noch gewachsen. Er brütet in seiner dunklen Burg und verflucht die Lebenden dafür, das zu stehlen, was er verloren hat. Niemals gesteht er seine Verantwortung für die Tragödie ein, die er schuf.

Der Hort eines Vampirs

Ein Vampir wählt einen prachtvollen, aber gut zu verteidigenden Ort als Behausung aus, wie eine Burg, ein befestigtes Anwesen oder ein Wehrkloster. Er verbirgt seinen Sarg in einer unterirdischen Gruft oder einem Gewölbe, das von Vampirbrut oder anderen loyalen Kreaturen der Nacht bewacht wird.

Regionale Effekte

Die Region, die den Hort eines Vampirs umgibt, wird von der unnatürlichen Präsenz der Kreatur verzerrt, was einen oder mehrere der folgenden Effekte auslösen könnte:

- Die Bevölkerung von Fledermäusen, Ratten und Wölfen in der Region steigt merklich an.
- Pflanzen innerhalb von 150 m um die Behausung verdorren, und ihre Stiele und Zweige werden verdreht und dornig.
- Schatten, die im Umkreis von 150 m um den Hort geworfen werden, wirken unnatürlich ausgemergelt, und scheinen sich manchmal zu bewegen, als seien sie am Leben.
- Ein kriechender Nebel bedeckt den Boden im Umkreis von 150 m um den Hort des Vampirs. Der Nebel nimmt gelegentlich unheimliche Gestalten an, wie greifende Klauen und sich windende Schlangen.

Wenn der Vampir zerstört wird, enden diese Effekte nach 2W6 Tagen.

Vampir

Mittelgroßer Untoter (Gestaltwandler), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 144 (17W8 + 68)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe GES +9, WEI +7, CHA +9
Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen die Sprachen, die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Gestaltwandler. Wenn sich der Vampir nicht im Sonnenlicht oder fließendem Wasser befindet, kann er seine Aktion verwenden, um sich in eine winzige Fledermaus oder eine mittelgroße Nebelwolke zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen.

In Fledermausgestalt kann der Vampir nicht sprechen, seine Bewegungsrate ist 1,5 m, und er erhält eine Flug-Bewegungsrate von 9 m. Seine Spielwerte, abgesehen von seiner Größe und Bewegungsrate, bleiben unverändert. Alles, was er am Körper trägt, verwandelt sich mit, doch nichts, was er in der Hand hält, tut dies. Wenn er stirbt, nimmt er wieder seine wahre Gestalt an.

Solange sich der Vampir in seiner Nebelgestalt befindet, kann er keine Aktionen ausführen, nicht sprechen und keine Gegenstände beeinflussen. Er ist gewichtslos, hat eine Flug-Bewegungsrate von 6 m, kann schweben und kann den Bereich einer feindlichen Kreatur betreten und dort anhalten. Wenn außerdem Luft durch einen Bereich dringen kann, kann der Nebel dies auch, ohne sich quetschen zu müssen. Er kann kein Wasser durchdringen. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen mit Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution und ist immun gegen jeden nichtmagischen Schaden, abgesehen von dem Schaden, den er durch Sonnenlicht erleidet.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Vampir einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Nebliges Entkommen. Wenn er außerhalb seiner Ruhestätte auf 0 Trefferpunkte fällt, verwandelt sich der Vampir in eine Nebelwolke (wie beim Merkmal Gestaltwandler) anstatt das Bewusstsein zu verlieren, vorausgesetzt, er ist weder im Sonnenlicht noch in fließendem Wasser. Wenn er sich nicht verwandeln kann, wird er zerstört.

Solange er in Nebelgestalt 0 Trefferpunkte besitzt, kann er nicht seine Vampirgestalt annehmen, und er muss seine Ruhestätte innerhalb von 2 Stunden erreichen, sonst wird er zerstört. Sobald er seine Ruhestätte erreicht hat, nimmt er wieder seine Vampirgestalt an. Er ist dann gelähmt, bis er mindestens 1 Trefferpunkt zurückerhält. Nachdem er 1 Stunde mit 0 Trefferpunkten in seiner Ruhestätte verbracht hat, erhält er 1 Trefferpunkt zurück.

Regeneration. Der Vampir erhält zu Beginn seines Zugs 20 Trefferpunkte zurück, wenn er mindestens 1 Trefferpunkt besitzt und sich nicht im Sonnenlicht oder in fließendem Wasser befindet. Wenn der Vampir gleißenden Schaden oder Schaden durch Weihwasser erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs des Vampirs nicht.

Spinnenklettern. Der Vampir kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Vampirschwächen. Der Vampir hat die folgenden Nachteile:

Verbot. Der Vampir kann keinen Wohnsitz betreten, ohne eine Einladung von einem der Bewohner erhalten zu haben.

Verletzt durch fließendes Wasser. Der Vampir erleidet 20 Säure schaden, wenn er seinen Zug in fließendem Wasser beendet.

Pflock ins Herz. Wenn eine Stichwaffe aus Holz ins Herz des Vampirs getrieben wird, solange der Vampir sich in seiner Ruhestätte befindet und kampfunfähig ist, wird der Vampir gelähmt, bis der Pflock entfernt wird.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Der Vampir erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange er sich im Sonnenlicht befindet, erleidet er einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur Vampirgestalt). Der Vampir führt zwei Angriffe durch, von denen nur einer ein Biss-Angriff sein darf.

Waffenloser Angriff (nur Vampirgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Wuchtschaden. Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Vampir das Ziel packen (SG zum Entkommen 18).

Biss (Fledermaus- oder Vampirgestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine bereitwillige Kreatur oder eine Kreatur, die der Vampir gepackt hat, die kampfunfähig oder festgesetzt ist. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Die maximalen Trefferpunkte des Ziels werden um den nekrotischen Schaden verringert, und der Vampir erhält die gleiche Menge an Trefferpunkten zurück. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt es auf 0 maximale Trefferpunkte reduziert. Ein Humanoider, der auf diese Weise getötet und dann in der Erde begraben wird, erhebt sich in der folgenden Nacht als Vampirbrut unter der Kontrolle des Vampirs.

Bezaubern. Der Vampir wählt einen Humanoiden innerhalb von 9 m um sich aus, den er sehen kann. Wenn das Ziel den Vampir sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht vom Vampir bezaubert zu werden. Das bezauberte Ziel betrachtet den Vampir als Freund, dem es vertraut, auf den es hören sollte und der beschützt werden muss. Auch wenn das Ziel nicht unter der Kontrolle des Vampirs steht, deutet es die Forderungen und Taten des Vampirs so wohlwollend wie es kann, und es ist ein bereitwilliges Ziel für den Biss-Angriff des Vampirs.

Immer wenn der Vampir oder die Gefährten des Vampirs etwas tun, das dem Ziel schadet, kann es den Rettungswurf wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Ansonsten hält der Effekt für 24 Stunden an, oder bis der Vampir zerstört wird, sich auf einer anderen Existenzebene als das Ziel befindet, oder eine Bonusaktion nutzt, um den Effekt zu beenden.

Kinder der Nacht (1/Tag). Der Vampir ruft auf magische Art 2W4 Schwärme von Fledermäusen oder Ratten, vorausgesetzt die Sonne steht nicht am Himmel. Solange sich der Vampir im Freien befindet, kann er stattdessen 3W6 Wölfe rufen. Die gerufenen Kreaturen treffen innerhalb von 1W4 Runden ein, dienen als Verbündete des Vampirs und gehorchen seinen gesprochenen Befehlen. Die Tiere bleiben für 1 Stunde, bis der Vampir stirbt oder bis er sie mit einer Bonusaktion entlässt.

Legendäre Aktionen

Der Vampir kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen auswählen. Er kann nur eine legendäre Aktionsoption auf einmal verwenden, und nur am Ende eines Zugs eines anderen Charakters. Der Vampir erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Bewegung. Der Vampir bewegt sich bis zu seine Bewegungsrate weit, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Waffenloser Angriff. Der Vampir führt einen Waffenlosen Angriff durch.

Biss (kostet 2 Aktionen). Der Vampir führt einen Bissangriff durch.



Varianten: Vampir-Krieger und Vampir-Zauberwirker

Einige Vampire haben kriegerische Ausbildung und Erfahrung auf dem Schlachtfeld. Ein Krieger-Vampir, der eine Ritterrüstung trägt (RK 18) und ein Zweihandschwert führt, hat einen Herausforderungsgrad von 15 (13.000 EP), und die folgenden zusätzlichen Aktionsoptionen:

Mehrfachangriff. Der Vampir führt zwei Zweihandschwert-Angriffe durch.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Einige Vampire praktizieren die arkanen Künste. Ein **zauberwirkender Vampir** hat einen Herausforderungsgrad von 15 (13.000 EP) und erhält das folgende zusätzliche Merkmal:

Zauberwirken. Der Vampir ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Vampir hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (Beliebig oft): *Frostrahl, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Nebelwolke, Schlaf, Sprachen verstehen*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken entdecken, Spiegelbilder, Windstoß*
3. Grad (3 Plätze): *Fluch, Tote beleben, Unauffindbarkeit*
4. Grad (3 Plätze): *Dürre, Mächtige Unsichtbarkeit*
5. Grad (1 Platz): *Person beherrschen*

Vampirbrut

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 82 (11W8 + 33)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe GES +6, WEI +3
Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Nekrotisch; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen die Sprachen, die sie im Leben kannte
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Regeneration. Die Vampirbrut erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück, wenn sie mindestens 1 Trefferpunkt besitzt und sich nicht im Sonnenlicht oder in fließendem Wasser befindet. Wenn die Vampirbrut gleißenden Schaden oder Schaden durch Weihwasser erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zuges nicht.

Spinnenklettern. Die Vampirbrut kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Vampirschwächen. Die Vampirbrut hat die folgenden Nachteile:

Verbot. Die Vampirbrut kann keinen Wohnsitz betreten, ohne eine Einladung von einem der Bewohner erhalten zu haben.

Verletzt durch fließendes Wasser. Die Vampirbrut erleidet 20 Säureschaden, wenn sie ihren Zug in fließendem Wasser beendet.

Pflock ins Herz. Die Vampirbrut wird zerstört, wenn eine Stichwaffe aus Holz in ihr Herz getrieben wird, solange sie sich kampfunfähig in ihrer Ruhestätte befindet.

Hyperempfindlich gegenüber Sonnenlicht. Die Vampirbrut erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn sie ihren Zug im Sonnenlicht beginnt. Solange sie sich im Sonnenlicht befindet, erleidet sie einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Vampirbrut führt zwei Angriffe durch, von denen nur einer ein Biss-Angriff sein darf.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Hiebschaden. Anstatt Schaden zu verursachen, kann die Brut das Ziel packen (SG zum Entkommen 13).

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine bereitwillige Kreatur oder eine Kreatur, die die Vampirbrut gepackt hat, die kampfunfähig oder festgesetzt ist. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden. Die maximalen Trefferpunkte des Ziels werden um den nekrotischen Schaden verringert, und die Brut erhält die gleiche Menge an Trefferpunkten zurück. Diese Verringerung hält an, bis das Ziel eine lange Rast abschließt. Das Ziel stirbt, wenn dieser Effekt seine maximalen Trefferpunkte auf 0 reduziert.

Vetteln

Vetteln verkörpern alles, das böse und grausam ist. Auch wenn sie vertrockneten alten Frauen ähneln, ist an diesen monströsen Kreaturen nichts Sterbliches. Ihre Gestalt spiegelt nur die Bösartigkeit in ihrem Herzen wider.

Gesichter des Bösen. Vetteln sind uralte Wesen, die aus der Feenwildnis stammen. Sie sind ein Krebsgeschwür in der sterblichen Welt. Ihre verdorrten Gesichter sind von langen, ausgefransten Haaren eingerahmt, schreckliche Muttermale und Warzen bedecken ihre fleckige Haut, und ihre langen, dünnen Finger enden in Klauen, die Fleisch mit einer Berührung aufschlitzen können. Ihre einfachen Kleider sind immer zerfetzt und dreckig.

Alle Vetteln haben magische Kräfte, und einige haben eine Neigung zum Zauberwirken. Sie können ihre Gestalt ändern oder ihre Feinde verwünschen, und ihre Arroganz sorgt dafür, dass sie ihre Magie als Herausforderung gegen die Magie der Götter sehen, gegen die sie bei jeder Gelegenheit freveln.

Vetteln geben sich schrullige Namen und beanspruchen Titel wie Schwarze Morwen, Gitte Schweineknöchel, Großmütterchen Zwergweide, Oma Shug, Faulige Ethel oder Tantchen Wurmzahn.

Vettelzirkel

Wenn Vetteln zusammenarbeiten müssen, bilden sie Zirkel, auch wenn das ihrem selbstsüchtigen Wesen widerspricht. Ein Zirkel besteht aus Vetteln verschiedener Art, die innerhalb der Gruppe alle ebenbürtig sind. Allerdings strebt jede dieser Vetteln weiterhin nach mehr persönlicher Macht. Ein Zirkel besteht aus drei Vetteln, sodass Streitigkeiten zwischen Zweien von der dritten geschlichtet werden können. Wenn jemals mehr als drei Vetteln zusammenkommen, wie es passieren kann, wenn zwei Zirkel aneinandergeraten, ist das Ergebnis normalerweise Chaos.

Gemeinsames Zauberwirken. Solange sich alle drei Mitglieder eines Vettelzirkels innerhalb von 9 m zueinander befinden, können sie die folgenden Zauber von der Magierzauberliste wirken, doch müssen sie die Zauberplätze untereinander aufteilen:

1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren, Strahl der Übelkeit*
2. Grad (3 Plätze): *Gegenstand aufspüren, Person festhalten*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fluch, Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Tödliches Phantom, Verwandlung*
5. Grad (2 Plätze): *Ausspähen, Kontakt zu anderen Ebenen*
6. Grad (1 Platz): *Böser Blick*

Beim Wirken dieser Zauber ist jede Vettel ein Zauberwirker der 12. Stufe und verwendet Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken. Der Zauberrettungswurf-SG ist 12 + Intelligenzmodifikator der Vettel, und der Zauberangriffsbonus ist 4 + Intelligenzmodifikator der Vettel.

Vettelauge. Ein Vettelzirkel kann einen magischen Gegenstand erschaffen, der als *Vettelauge* bekannt ist. Es wird aus einem echten Auge erschaffen, das mit Lack überzogen und oft an einer Kette oder einem anderen Gegenstand befestigt wird, den man am Körper tragen kann. Das *Vettelauge* wird normalerweise einem Handlanger anvertraut, der es beschützt und transportiert. Eine Vettel im Zirkel kann eine Aktion aufwenden, um zu sehen, was das *Vettelauge* sieht, wenn sich dieses auf der gleichen Existenzebene befindet. Ein *Vettelauge* hat RK 10, 1 Trefferpunkt und Dunkelsicht mit einem Radius von 18 m. Wenn es zerstört wird, erleiden alle Mitglieder des Zirkels 3W10 Psychischen Schaden und sind für 24 Stunden Blind.

Ein Vettelzirkel kann nur ein *Vettelauge* auf einmal haben, und ein neues zu erschaffen macht es erforderlich, dass alle drei Mitglieder des Zirkels ein Ritual durchführen. Das Ritual dauert eine Stunde, und die Vetteln können es nicht durchführen, solange sie blind sind. Wenn eine Vettel während des Rituals eine Aktion ausführt, die nichts mit dem Ritual zu tun hat, müssen sie von vorne beginnen.

Monströse Mutterschaft. Vetteln vermehren sich, indem sie menschliche Neugeborene entführen und verschlingen. Nachdem sie ein Baby aus der Wiege oder aus dem Bauch der Mutter gestohlen hat, verzehrt die Vettel das arme Kind. Eine Woche später gebiert die Vettel eine Tochter, die bis zu ihrem 13. Geburtstag wie ein Mensch aussieht. Dann verwandelt sie sich in das Ebenbild ihrer Vettelmutter.

Vetteln erziehen manchmal die Töchter, die sie gebären, und erschaffen so Zirkel. Manchmal bringt die Vettel das Kind auch zu den trauernden Eltern zurück und sieht aus den Schatten zu, wie das Kind größer wird und sich in ein Monster verwandelt.

Dunkle Pakte. Vetteln sind unglaublich arrogant und glauben, die gerissensten aller Kreaturen zu sein. Alle anderen behandeln sie als minderwertig. Dennoch sind Vetteln bereit, mit Sterblichen zu verhandeln, solange diese Sterblichen sich angemessen respektvoll und unterwürfig verhalten. Über ihr langes Leben sammeln Vetteln viel Wissen über örtliche Geschehnisse, dunkle Kreaturen und Magie an, und sie verkaufen dieses Wissen nur zu gern.

Vetteln genießen es, zu beobachten, wie Sterbliche ihren eigenen Untergang herbeiführen, und ein Handel mit einer Vettel ist immer gefährlich. Die Bedingungen dieser Pakte umfassen normalerweise Forderungen, Prinzipien zu verletzen oder etwas Kostbares aufzugeben – besonders wenn dies das Wissen, das der Sterbliche durch den Pakt erlangt hat, mindert oder nutzlos macht.

Ein verdorbenes Gemüt. Vetteln sind makaber. Sie schmücken ihre Gewänder mit toten Dingen und untermalen ihr Erscheinungsbild mit Knochen, Fleischstücken und Dreck. Sie hegen ihre Schönheitsfehler und spielen an Wunden herum, um nässendes, schwärendes Fleisch zu erschaffen. Attraktive Kreaturen erfüllen eine Vettel mit Abscheu, und sie könnte solchen Kreaturen „helfen" wollen, indem sie sie entstellt oder verwandelt.

Diese Hingabe an alles, was verstörend und unerfreulich ist, erstreckt sich auf alle Aspekte des Lebens einer Vettel. Eine Vettel könnte in einem magischen Riesenschädel umherfliegen, und auf einem Baum landen, der so geformt ist, dass er wie ein großer, kopfloser Körper aussieht. Eine andere könnte mit einer Menagerie aus Monstern und Sklaven in Käfigen umherreisen und ihre Gefangenen mit Illusionen tarnen, um arglose Kreaturen anzulocken. Vetteln schärfen ihre Zähne an Mühlsteinen und spinnen Tuche aus den Eingeweiden ihrer Opfer. Das Grauen, das ihr Tun auslöst, erfreut sie sehr.

Dunkle Schwesternschaft. Vetteln bleiben miteinander in Kontakt und teilen ihr Wissen. Dank dieser Kontakte ist es wahrscheinlich, dass jede Vettel von allen anderen Vetteln weiß, die existieren. Vetteln mögen einander nicht, aber sie folgen einem uralten Verhaltenskodex. Vetteln kündigen ihre Anwesenheit an, ehe sie ins Gebiet einer anderen Vettel eindringen, bringen Geschenke mit, ehe sie die Behausung einer anderen Vettel betreten, und brechen gegenüber anderen Vetteln keine Schwüre – solange sie beim Schwur nicht die Finger gekreuzt hatten.

Einige Humanoide glauben irrtümlicherweise, dass die Verhaltensregeln der Vetteln auch für alle Kreaturen gelten. Wenn sie von einem solchen Individuum konfrontiert wird, findet es eine Vettel vielleicht amüsant, den Narren eine Zeitlang in die Irre zu führen, ehe sie ihm eine dauerhafte Lektion erteilt.

Dunkle Behausungen. Vetteln leben in dunklen und verwachsenen Wäldern, trostlosen Mooren, an sturmgepeitschten Küsten und in düsteren Sümpfen. Nach einer Weile beginnt die Umgebung der Behausung der Vettel das ekelhafte Wesen der Kreatur widerzuspiegeln, sodass das Land selbst Eindringlinge angreifen und töten kann. Bäume, die von der Dunkelheit verzerrt sind, greifen Reisende an, während Ranken sich durch das Unterholz schlängeln, um Kreaturen eine nach der anderen zu umschlingen und wegzuschleppen. Übelriechender Nebel verwandelt die Luft in Gift und verbirgt Treibsandgruben und Senklöcher, die arglose Wanderer verschlucken.



Grüne Vettel

Die erbärmlichen und hasserfüllten Grünen Vetteln leben in sterbenden Wäldern, einsamen Sümpfen und nebligen Mooren und erwählen sich Höhlen als Zuhause. Grüne Vetteln lieben es, andere Kreaturen zu manipulieren, sodass diese das tun, was die Vettel will. Dabei verbergen die Vetteln ihre Absichten hinter vielen Täuschungen. Sie locken Opfer an, indem sie Stimmen nachahmen, die um Hilfe rufen, oder vertreiben unerwünschte Besucher, indem sie die Rufe wilder Bestien imitieren.

Besessen von Tragödien. Grüne Vetteln erfreuen sich an den Misserfolgen und Tragödien anderer Kreaturen. Sie haben Freude daran, Leute erniedrigt zu sehen und zu erleben, wie sich Hoffnung in Verzweiflung verwandelt, nicht nur bei Individuen, sondern auch bei ganzen Nationen.

Zirkel. Eine Grüne Vettel, die Teil eines Zirkels ist (siehe den Kasten „Vettelzirkel") hat einen Herausforderungsgrad von 5 (1.800 EP).

Nachtvettel

Nachtvetteln sind verschlagen und subversiv. Sie wollen die Tugendhaften zu Schurken machen, Liebe in Besessenheit verwandeln, Güte in Hass, Hingabe in Missachtung und Großzügigkeit in Selbstsucht. Nachtvetteln empfinden eine perverse Freude daran, Sterbliche zu verderben.

Nachtvetteln waren einst Geschöpfe der Feenwildnis, aber ihre Verderbtheit führte vor langer Zeit dazu, dass sie in den Hades verbannt wurden, wo sie sich in Unholde verwandelten. Die Nachtvetteln haben sich seitdem über die Unteren Ebenen verbreitet.

Seelenhändler. Wenn ein Humanoider schläft, kann sich die Nachtvettel in ätherischer Form rittlings auf ihn setzen und in seine Träume eindringen. Jede Kreatur mit Wahrer Sicht kann die gespenstische Gestalt der Vettel sehen, die auf ihrer Beute sitzt. Die ätherische Vettel füllt den Verstand ihres Opfers mit Zweifeln und Ängsten, in der Hoffnung, es dazu zu bringen, in der wachen Welt böse Taten zu begehen.

Grüne Vettel

Mittelgroßes Feenwesen, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 82 (11W8 + 33)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Fertigkeiten Arkane Kunde +3, Heimlichkeit +3, Täuschen +4, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Sylval
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Amphibisch. Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Vettel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Sie kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gehässiger Spott, Tanzende Lichter*

Stimmnachahmung. Die Vettel kann Tiergeräusche und humanoide Stimmen nachahmen. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann feststellen, dass es sich um eine Nachahmung handelt, wenn ihr ein Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 gelingt.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Illusionäres Erscheinungsbild. Die Vettel bedeckt sich und alles was sie trägt oder in der Hand hält mit einer magischen Illusion, die sie wie eine andere Kreatur erscheinen lässt, die eine ähnliche Größe und ebenfalls humanoide Gestalt hat. Die Illusion endet, wenn die Vettel eine Bonusaktion verwendet, um sie zu beenden, oder wenn sie stirbt.

Die Veränderungen, die durch diesen Effekt ausgelöst werden, halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand. Beispielsweise könnte es aussehen, als hätte die Hexe glatte Haut, aber jemand, der sie berührt, würde ihr raues Fleisch bemerken. Ansonsten muss eine Kreatur eine Aktion aufwenden, um die Illusion visuell zu untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 20 schaffen, um zu erkennen, dass die Vettel maskiert ist.

Unsichtbares Wandeln. Die Vettel wird auf magische Weise unsichtbar, bis sie angreift oder einen Zauber wirkt, oder bis ihre Konzentration endet (als würde sie sich auf einen Zauber konzentrieren). Solange sie unsichtbar ist, hinterlässt sie keine physischen Spuren ihrer Anwesenheit und ihre Fährte kann nur mit Magie verfolgt werden. Jede Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird mit ihr unsichtbar.





Die Vettel setzt ihre nächtlichen Besuche fort, bis das Opfer schließlich im Schlaf stirbt. Wenn die Vettel ihr Opfer dazu gebracht hat, böse Taten zu vollbringen, fängt sie die korrumpierte Seele in ihrem *Seelenbeutel* (siehe den Kasten „Nachtvettel-Gegenstände"), um sie in den Hades zu transportieren.

Zirkel. Eine Nachtvettel, die Teil eines Zirkels ist (siehe den Kasten „Vettelzirkel") hat einen Herausforderungsgrad von 7 (2.900 EP).

Nachtvettel-Gegenstände

Eine Nachtvettel trägt zwei sehr seltene magische Gegenstände bei sich, die sie selbst erschaffen muss. Wenn einer dieser Gegenstände verloren geht, wird die Nachtvettel große Mühen auf sich nehmen, um ihn wiederzuerlangen, da es Zeit und Mühe kostet, das Werkzeug neu zu erschaffen.

Herzstein. Dieser glänzende schwarze Edelstein erlaubt es einer Nachtvettel, ätherisch zu werden, solange er in ihrem Besitz ist. Die Berührung des *Herzsteins* heilt auch jegliche Krankheit. Einen *Herzstein* zu erschaffen dauert 30 Tage.

Seelenbeutel. Wenn ein böser Humanoider als Folge der Albtraumheimsuchung der Vettel stirbt, fängt die Vettel seine Seele in diesem schwarzen Sack aus vernähtem Fleisch. Ein *Seelenbeutel* kann nur eine böse Seele auf einmal aufnehmen, und nur die Nachtvettel, die den Beutel erschaffen hat, kann damit eine Seele fangen. Einen *Seelenbeutel* zu erschaffen dauert 7 Tage und die Opferung eines Humanoiden (dessen Fleisch verwendet wird, um den Beutel herzustellen).

Nachtvettel

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +6, Täuschen +7, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Kälte, Feuer; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht mit versilberten Waffen durchgeführt werden
Zustandsimmunitäten Bezaubert
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Urtümlich
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für die Vettel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei keine Materialkomponenten nötig sind:

Beliebig oft: *Magie entdecken, Magisches Geschoss*
Jeweils 2/Tag: *Ebenenwechsel* (nur selbst), *Schlaf, Strahl der Schwäche*

Magieresistenz. Die Vettel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Klauen (nur Vettelgestalt). Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Gestalt verändern. Die Vettel verwandelt sich magisch in eine kleine oder mittelgroße, weibliche humanoide Gestalt, oder zurück in ihre wahre Gestalt. Ihre Spielwerte sind in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Sie nimmt wieder ihre wahre Gestalt an, wenn sie stirbt.

Körperlosigkeit. Die Vettel kann magisch die Ätherebene von der Materiellen Ebene aus betreten und andersherum. Dazu muss die Vettel einen *Herzstein* in ihrem Besitz haben.

Albtraumheimsuchung (1/Tag). Solange sich die Vettel auf der Ätherebene befindet, kann sie magisch einen schlafenden Humanoiden auf der Materiellen Ebene berühren. Der Zauber *Schutz vor Bösem und Gutem*, der auf das Ziel gewirkt wird, verhindert diesen Kontakt, ebenso ein *Schutzkreis*. Solange der Kontakt besteht, hat das Ziel grauenhafte Visionen. Wenn diese Visionen mindestens 1 Stunde anhalten, zieht das Ziel keinen Nutzen aus der Rast, und seine maximalen Trefferpunkte sinken um 5 (1W10). Wenn dieser Effekt die maximalen Trefferpunkte des Ziels auf 0 verringert, dann stirbt das Ziel, und wenn es böse war, wird seine Seele im *Seelenbeutel* der Vettel gefangen. Diese Verringerung der Trefferpunkte des Ziels hält an, bis sie durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie geheilt wird.

Seevettel

Seevetteln leben in widerwärtigen und verschmutzten Unterwasserbehausungen, umgeben von Seeogern und anderen Unterwassermonstern.

Schönheit treibt die Seevettel in große Wut. Wenn sie mit etwas Schönem konfrontiert ist, könnte die Vettel es einfach angreifen oder entstellen. Wenn etwas Schönes Hoffnung gibt, will die Seevettel, dass es Verzweiflung stiftet. Wenn es Mut macht, will die Seevettel, dass es Furcht erweckt.

Hässlich innen und außen. Seevetteln sind mit Abstand die hässlichsten aller Vetteln. Schleimige Schuppen bedecken ihre bleiche Haut. Die Haare einer Seevettel erinnern an Seetang und bedecken ihren ausgemergelten Leib, ihre glasigen Augen scheinen so leblos wie die einer Puppe. Auch wenn Seevetteln ihre wahre Gestalt hinter einem Schleier der Illusion verbergen können, ist es ihr Fluch, für immer hässlich zu erscheinen. Ihre Illusionsgestalt erscheint im besten Fall hager.

Zirkel. Eine Seevettel, die Teil eines Zirkels ist (siehe den Kasten „Vettelzirkel") hat einen Herausforderungsgrad von 4 (1.100 EP).





Seevettel

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Aqual, Gemeinsprache, Riesisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Amphibisch. Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Grässliches Erscheinungsbild. Jede humanoide Kreatur, die ihren Zug innerhalb von 9 m um die Vettel beginnt und ihre wahre Gestalt sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Bei einem misslungenen Wurf ist die Kreatur für 1 Minute verängstigt. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn die Vettel noch immer sichtbar ist. Wenn der Rettungswurf der Kreatur erfolgreich ist oder der Effekt für sie endet, ist sie für die nächsten 24 Stunden gegen das Grässliche Erscheinungsbild der Vettel immun. Wenn das Ziel nicht überrascht ist oder die Offenbarung der wahren Gestalt der Vettel plötzlich geschieht, kann das Ziel die Augen abwenden und den anfänglichen Rettungswurf vermeiden. Bis zum Beginn des nächsten Zuges hat eine Kreatur, die den Blick abwenden kann, einen Nachteil bei Angriffswürfen gegen die Vettel.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Todesblick. Die Vettel wählt eine verängstigte Kreatur innerhalb von 9 m, die sie sehen kann, aus. Wenn das Ziel die Vettel sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, sonst fallen seine Trefferpunkte auf 0.

Illusionäres Erscheinungsbild. Die Vettel bedeckt sich und alles was sie trägt oder in der Hand hält mit einer magischen Illusion, die sie wie eine hässliche Kreatur erscheinen lässt, die eine ähnliche Größe und ebenfalls humanoide Gestalt hat. Die Illusion endet, wenn die Vettel eine Bonusaktion verwendet, um sie zu beenden, oder wenn sie stirbt.

Die Veränderungen, die durch diesen Effekt ausgelöst werden, halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand. Beispielsweise könnte es aussehen, als hätte die Hexe keine Klauen, aber jemand, der ihre Hand berührt, würde sie sehr wohl spüren. Ansonsten muss eine Kreatur eine Aktion aufwenden, um die Illusion visuell zu untersuchen und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 16 schaffen, um zu erkennen, dass die Vettel maskiert ist

Vogelscheuche

Zur Erntezeit, wenn der Tod die Welt im Zwielicht besucht und die Blüten des Sommers das verdorrte Haupt neigen, stehen unheimliche Vogelscheuchen lautlos Wache über leere Felder. Mit unsterblicher Geduld halten diese stoischen Schildwachen ihren Posten durch Wind, Sturm und Flut, gebunden an den Befehl ihres Meisters, immer gierig danach, ihre Beute mit ihrem Gesicht aus Sackleinen zu erschrecken und Opfer mit ihren messerscharfen Klauen zu zerfleischen.

Von Geistern angetriebene Konstrukte. Eine Vogelscheuche wird vom gebundenen Geist einer getöteten bösen Kreatur belebt, die ihr Antrieb und Beweglichkeit gewährt. Es ist diese unheimliche Präsenz von jenseits des Todes, die es Vogelscheuchen erlaubt, jene, die sie anblicken, mit Angst zu erfüllen. Vetteln und Hexen binden oft Vogelscheuchen an die Geister von Dämonen, aber jeder böse Geist reicht aus. Auch wenn Aspekte der Persönlichkeit des Geistes in Erscheinung treten können, hat der Geist der Vogelscheuche keine Erinnerungen an seine vorherige Existenz, und ihr Wille ist nur darauf konzentriert, ihrem Erschaffer zu dienen. Wenn der Erschaffer stirbt, folgt der Geist, der die Vogelscheuche belebt, entweder weiterhin ihren letzten Befehlen, sucht Vergeltung für den Tod des Erschaffers oder zerstört sich selbst.

Konstruktnatur. Eine Vogelscheuche muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Vogelscheuche

Mittelgroßes Konstrukt, chaotisch böse

Rüstungsklasse 11.
Trefferpunkte 36 (8W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht die Sprachen ihres Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange die Vogelscheuche bewegungslos bleibt, ist sie nicht von einer normalen, unbelebten Vogelscheuche zu unterscheiden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Vogelscheuche führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zuges der Vogelscheuche verängstigt zu werden.

Furchterregendes Starren. Die Vogelscheuche wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die sie sehen kann. Wenn das Ziel die Vogelscheuche sehen kann, muss ihm ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zuges der Vogelscheuche magisch verängstigt zu sein. Das verängstigte Ziel ist auch gelähmt.



„Ehe du aus einem Brunnen oder einem Tümpel trinkst, wirf eine Kupfermünze hinein. Dies ist ein kleiner Preis, den du für dein Überleben bezahlst."

—Die 2. Regel des Überlebens im Gewölbe von X dem Mystiker

Wassergeist

Ein Wassergeist ist ein elementarer Wächter, der an einen bestimmten mit Wasser gefüllten Ort gebunden ist, wie einen Tümpel oder einen Brunnen. Er ist unsichtbar, solange er sich im Wasser befindet. Seine schlangenhafte Gestalt wird nur sichtbar, wenn er hervorkommt, um anzugreifen. Dabei verwendet er seine Windungen, um jede Kreatur zu zerquetschen, mit Ausnahme des Beschwörers und all jener, die der Beschwörer als tabu bestimmt hat. Wenn ein Wassergeist erschlagen wird, wird er zu einem leblosen Wassertümpel.

Gute und böse Wassergeister. Wie die meisten Elementare haben Wassergeister keine Vorstellung von Gut und Böse. Allerdings beginnt ein Wassergeist, der an eine heilige oder verderbte Wasserquelle gebunden ist, das Wesen des Ortes anzunehmen und wird neutral gut oder neutral böse.

Ein neutral guter Wassergeist versucht, Eindringlinge zu verscheuchen anstatt sie zu töten, während ein neutral böser Wassergeist seine Opfer zum Vergnügen tötet und sich gegen seinen Beschwörer wenden könnte. Ein Wassergeist verliert seine böse Gesinnung, wenn sein Wasser mit dem Zauber *Nahrung und Wasser reinigen* gereinigt wird.

Elementare Natur. Ein Wassergeist muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Wassergeist

Großer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 58 (9W10 + 9)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Schadensresistenzen Feuer; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bewusstlos, erschöpft, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, vergiftet
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen Versteht Aqual, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Unsichtbar im Wasser. Der Wassergeist ist unsichtbar, solange er voll im Wasser untergetaucht ist.

Wassergebunden. Der Wassergeist stirbt, wenn er das Wasser verlässt, an das er gebunden ist, oder wenn dieses Wasser zerstört wird.

Aktionen

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 13 (3W6 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel mittelgroß oder kleiner ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 13) und 1,5 m in Richtung des Wassergeists gezogen. Bis der Haltegriff endet, ist das Ziel festgesetzt, der Wassergeist versucht es zu ertränken, und der Wassergeist kann kein anderes Ziel umschlingen.

Wiedergänger

Ein Wiedergänger bildet sich aus der Seele eines Sterblichen, der ein grausames, unverdientes Schicksal erlitten hat. Er kämpft sich in die Welt zurück, um Rache an jenen zu suchen, die ihm Unrecht getan haben. Der Wiedergänger nimmt Besitz von seinem sterblichen Körper und ähnelt oberflächlich betrachtet einem Zombie. Statt leblosen Augen brennen die Augen eines Wiedergängers allerdings vor Entschlossenheit und flackern in der Gegenwart seines Feindes auf. Wenn der ursprüngliche Körper des Wiedergängers zerstört wurde oder anderweitig nicht verfügbar ist, dringt der Geist des Wiedergängers in eine andere humanoide Leiche ein.

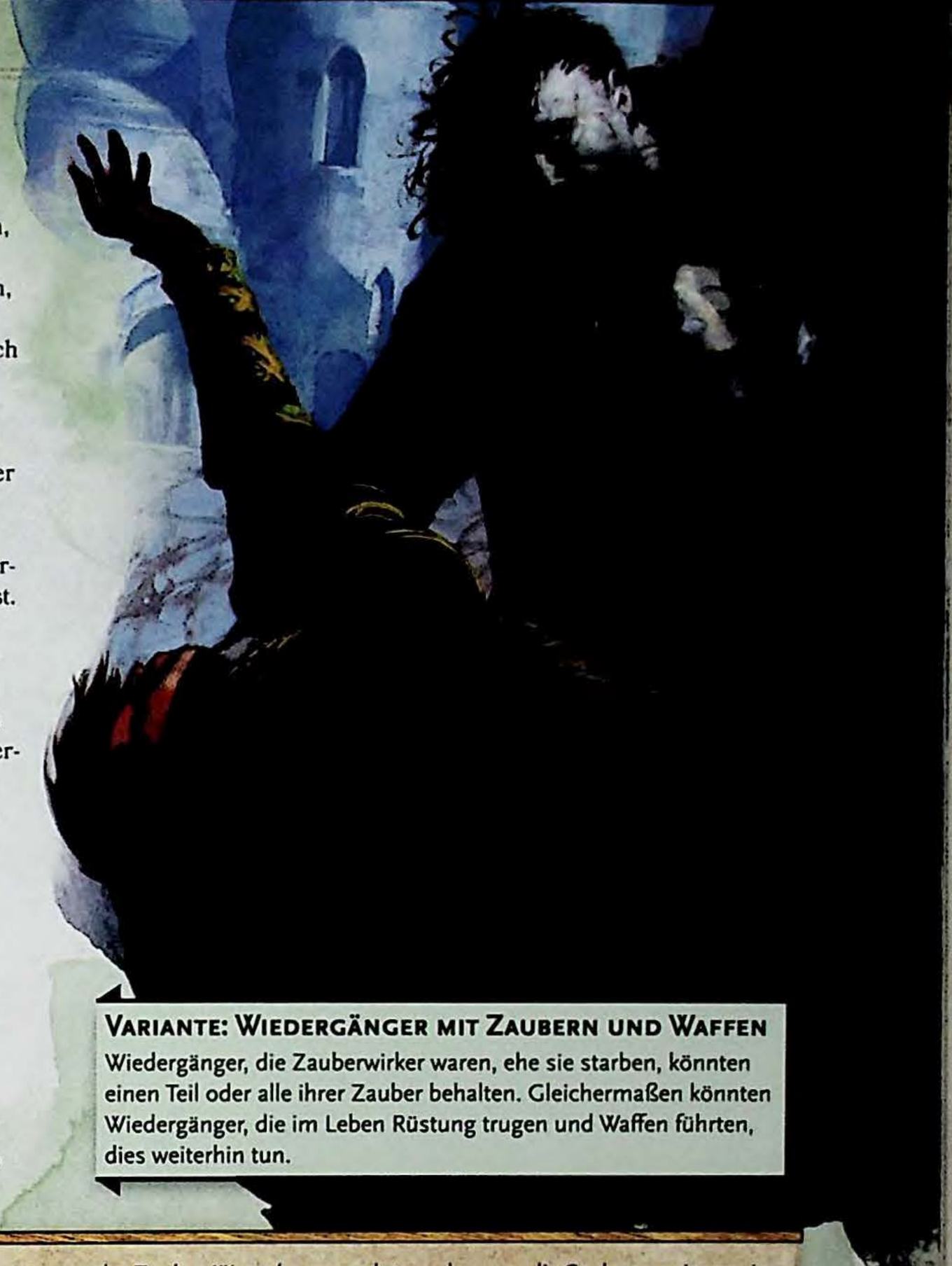
Unabhängig vom Körper, den der Wiedergänger als Gefäß verwendet, erkennt sein Feind ihn immer als den, der er wirklich ist.

Gier nach Rache. Ein Wiedergänger hat nur ein Jahr Zeit, um Rache zu nehmen. Wenn sein Feind stirbt oder wenn der Wiedergänger ihn nicht tötet, ehe diese Zeit verstreicht, zerfällt er zu Staub, und seine Seele zieht weiter ins Leben nach dem Tod. Wenn sein Feind zu mächtig ist, als dass der Wiedergänger ihn alleine zerstören könnte, sucht er nach würdigen Verbündeten, die ihn bei seiner Queste unterstützen können.

Göttliche Gerechtigkeit. Keine Magie kann eine Kreatur verbergen, die von einem Wiedergänger verfolgt wird, denn dieser kennt immer die Richtung und Entfernung zwischen ihm und dem Ziel seiner Vergeltung. In Fällen, in denen der Wiedergänger sich an mehr als einem Feind rächen will, verfolgt er sie einen nach dem anderen und beginnt mit der Kreatur, die ihm den Todesstoß versetzt hat.

Wenn der Körper des Wiedergängers zerstört wird, sucht seine Seele eine neue Leiche, in welcher sie ihre Jagd fortsetzen kann.

Untote Natur. Ein Wiedergänger muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.



Variante: Wiedergänger mit Zaubern und Waffen

Wiedergänger, die Zauberwirker waren, ehe sie starben, könnten einen Teil oder alle ihrer Zauber behalten. Gleichermaßen könnten Wiedergänger, die im Leben Rüstung trugen und Waffen führten, dies weiterhin tun.

Wiedergänger

Mittelgroßer Untoter, neutral

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 136 (16W8 + 64)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe STR +7, KON +7, WEI +6, CHA +7
Schadensresistenzen Nekrotisch, psychisch
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen die Sprachen, die er im Leben kannte
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Regeneration. Der Wiedergänger erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Wiedergänger Feuerschaden oder gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn des nächsten Zugs nicht. Der Körper des Wiedergängers wird zerstört, wenn er einen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Wiederbelebung. Wenn der Körper des Wiedergängers zerstört wird, bleibt seine Seele zurück. Nach 24 Stunden besetzt die Seele eine andere Leiche auf der gleichen Existenzebene, belebt sie und erhält alle Trefferpunkte zurück. Solange die Seele ohne Körper ist, kann der Zauber *Wunsch* verwendet werden, um die Seele zu zwingen, ins Leben nach dem Tod weiterzuziehen und nicht zurückzukehren.

Immunität gegen Vertreibung. Der Wiedergänger ist immun gegen Effekte, die Untote vertreiben.

Rachsüchtiger Verfolger. Der Wiedergänger kennt die Entfernung und Richtung zu jeder Kreatur, an der er sich rächen möchte, selbst wenn die Kreatur und der Wiedergänger sich auf unterschiedlichen Existenzebenen befinden. Wenn die Kreatur, die der Wiedergänger verfolgt, stirbt, dann weiß der Wiedergänger es.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Wiedergänger führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, welcher der Wiedergänger Rache geschworen hat, erleidet es zusätzliche 14 (4W6) Wuchtschaden. Anstatt Schaden zu verursachen, kann der Wiedergänger das Ziel packen (SG zum Entkommen 14), vorausgesetzt, das Ziel ist groß oder kleiner.

Rachsüchtiger Blick. Der Wiedergänger wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m von ihm, die er sehen kann und der er Rache geschworen hat. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel gelähmt bis der Wiedergänger ihm Schaden zufügt, oder bis zum Ende des nächsten Zugs des Wiedergängers. Wenn die Lähmung endet, ist das Ziel für 1 Minute verängstigt. Das verängstigte Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Zustand verängstigt bei sich selbst bei einem Erfolg beenden. Dabei erleidet es einen Nachteil, wenn es den Wiedergänger sehen kann.



Wyvern

Reisende in der Wildnis blicken manchmal zum Himmel und sehen den Umriss einer Wyvern mit ihren dunklen Schwingen, wie sie ihre Beute davonträgt. Diese Verwandten der großen Drachen jagen in den gleichen dichten Wäldern und Höhlen wie ihre Verwandten.

Ihr Erscheinen schickt Wellen der Beunruhigung durch das Grenzland der Zivilisation.

Eine Wyvern hat zwei schuppige Beine, ledrige Schwingen und einen sehnigen Schwanz, der in ihrer mächtigsten Waffe endet: einem giftigen Stachel. Das Gift im Stachel einer Wyvern kann eine Kreatur innerhalb von Augenblicken töten. Das Wyvern-Gift ist extrem mächtig. Es brennt sich durch den Blutkreislauf des Opfers und zersetzt Venen und Arterien auf seinem Weg zum Herzen. So tödlich Wyverns auch sein können, Jäger und Abenteurer verfolgen sie oft, um ihr Gift zu beanspruchen, das in alchemistischen Stoffen verwendet wird und genutzt werden kann, um Waffen zu bestreichen.

Jäger der Lüfte. Eine Wyvern kämpft nicht auf dem Boden, wenn sie ihre Beute irgendwie anders erreichen kann, es sei denn, sie wurde in eine Position gelockt, in der Luftkampf nicht möglich ist. Wenn eine Wyvern in eine Konfrontation auf dem Boden gezwungen wird, duckt sie sich tief und hebt den Stachel über den Kopf, während sie zischt und knurrt.

Aggressiv und unvorsichtig. Eine Wyvern, die hinter Beute her ist, weicht nur dann zurück, wenn sie eine ernsthafte Verletzung erleidet, oder wenn die Beute ihr lange genug aus dem Weg geht, bis eine andere, einfachere potentielle Mahlzeit auftaucht. Wenn sie eine flüchtende Kreatur in einen Bereich hetzt, der so klein ist, dass sie ihn nicht betreten kann, dann hält die Wyvern Wacht, wo sich die Beute versteckt, und schlägt mit ihrem Stachel zu, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Auch wenn sie schlauer sind als gewöhnliche Tiere, fehlt den Wyverns doch die Intelligenz ihrer Drachenvettern. Aus diesem Grund können Kreaturen, die die Ruhe bewahren, wenn eine Wyvern sie jagt, ihr oft aus dem Weg gehen oder sie austricksen. Wyverns folgen einem direkten Weg zu ihrer Beute und denken nicht über mögliche Hinterhalte nach.

Zahme Wyverns. Eine Wyvern kann gezähmt werden, um sie als Reittier zu verwenden. Dies ist jedoch eine schwierige und manchmal tödliche Herausforderung. Wenn man einen Schlüpfling großzieht, bietet das oft das beste Ergebnis. Allerdings hat das wilde Temperament der Wyverns schon viele Möchtegern-Meister das Leben gekostet.

Wyvern

Großer Drache, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 110 (13W10 + 39)
Bewegungsrate 6 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Wyvern führt zwei Angriffe durch; einen mit ihrem Biss und einen mit ihrem Stachel. Im Flug kann sie ihre Klauen anstelle eines anderen Angriffs einsetzen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Hiebschaden.

Stachel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 24 (7W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

„Habe immer ein paar Juwelen in der Tasche. Ein hungriger Xorn ist ein hilfreicher Xorn."
—Die 6. Regel des Überlebens im Gewölbe von X dem Mystiker

Xorn

Xorn sind bizarre Kreaturen von der Elementarebene der Erde. Sie können Juwelen und Edelmetalle wittern und sich dann durch Erde und Fels graben, um die Schätze zu verzehren. Auf der Materiellen Ebene müssen Xorn weite Entfernungen durch das Unterreich zurücklegen, um sich zu ernähren. Sie werden dabei aggressiv gegenüber Bergarbeitern und Schatzsuchern, wenn die kostbaren Mineralien, die ihre Ernährung darstellen, selten sind.

Die unnatürliche Herkunft eines Xorns ist an seinem ungewöhnlich schweren Körper und dem großen, mächtigen Maul zu erkennen, das auf seinem Kopf sitzt. Seine drei langen Arme enden allesamt in scharfen Klauen, und seine drei großen Augen mit den Steinlidern blicken in alle Richtungen.

Elementare Reisende. Ein Xorn verfügt über die Macht der elementaren Erde und gleitet so mühelos durch Stein und Erde, wie ein Fisch durch Wasser schwimmt. Er verdrängt Erde und Stein nicht, wenn er sich bewegt, sondern verschmilzt mit den Elementen und fließt durch sie hindurch, sodass kein Tunnel, kein Loch, kein Zeichen seiner Anwesenheit zurück bleibt.

Xorn ziehen es vor, ihre Heimatebene nicht zu verlassen, da sie sich dort mühelos mit Juwelen und Edelmetallen satt essen können. Wenn ein Xorn auf der Materiellen Ebene endet, sei es aus Zufall oder Neugier, sucht er nach Nahrung und einem Weg nach Hause.

Bettler und Diebe. Xorn erkunden die Tiefen der Erde, um Edelmetalle und Juwelen zu finden. Weil sie keine organischen Materialien verzehren können, ignorieren sie die meisten anderen Kreaturen. Allerdings sorgt ihre Fähigkeit, Metalle und Edelsteine zu erschnüffeln, oft dafür, dass Abenteurer, die Münzen und Juwelen bei sich haben, ihre Aufmerksamkeit erwecken. Weil Xorn nicht böse sind, versuchen sie oft zu betteln oder zu verhandeln, um die Besitzer davon zu überzeugen, ihre Schätze aufzugeben. Dafür bieten sie Informationen, die sie auf ihren Reisen erlangt haben. Ein Xorn, dessen Bitten ignoriert werden, könnte zu Drohungen oder Einschüchterung greifen. Wenn er sehr hungrig oder wütend ist, könnte er sogar gewalttätig werden.



Xorn

Mittelgroßer Elementar, neutral

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 73 (7W8 + 42)
Bewegungsrate 6 m, graben 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe, die nicht mit Adamantwaffen durchgeführt werden.
Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Terral
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Erdgleiten. Der Xorn kann sich durch nichtmagische, unbearbeitete Erde und Stein graben. Solange er dies tut, wirbelt der Xorn das Material nicht auf, durch das er sich bewegt.

Steintarnung. Der Xorn hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in felsigem Gelände verstecken möchte.

Schatzgespür. Der Xorn kann mit dem Geruchssinn die genaue Position von Edelmetallen und Edelsteinen, etwa Münzen und Juwelen, im Umkreis von 18 m bestimmen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Xorn führt drei Klauenangriffe und einen Bissangriff durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (3W6 + 3) Stichschaden.

„Haltet die Augen auf! Das ist nicht der Wind, der heult!"

—Kelesta Falk von der Smaragdenklave



Yeti

Große Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 51 (6W10 + 18)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (–1)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Yeti
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Furcht vor Feuer. Wenn der Yeti Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

Scharfer Geruchssinn. Der Yeti hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Schneetarnung. Der Yeti hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in verschneitem Gelände verstecken möchte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Yeti kann seinen Gefrierenden Blick verwenden und zwei Klauenangriffe durchführen.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Hiebschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

Gefrierender Blick. Der Yeti wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Wenn das Ziel den Yeti sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht 10 (3W6) Kälteschaden zu erleiden und für 1 Minute gelähmt zu werden, es sei denn, es ist immun gegen Kälteschaden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel für 1 Stunde immun gegen den Gefrierenden Blick aller Yetis (aber nicht Abscheulicher Yetis).



Yeti

Das vom Wind getragene Heulen der Yetis tönt über die abgelegenen Berge und erfüllt die Herzen der wenigen Bergleute und Hirten, die hier leben, mit Furcht. Diese massigen Kreaturen durchstreifen die Berggipfel auf ihrer endlosen Jagd nach Nahrung. Ihr schneeweißes Fell erlaubt es ihnen, sich wie Gespenster vor der eisigen Landschaft zu bewegen. Die eisigen, affenartigen Augen des Yetis können seine Beute erstarren lassen.

Geschickte Jäger. Die Bewohner der hohen Gipfel reisen in Gruppen und immer bewaffnet, weil sie wissen, dass die Yetis den Geruch von lebendem Fleisch über Kilometer riechen können. Wenn ein Yeti seine Beute findet, bewegt er sich schnell über Eis und Stein, um seine Mahlzeit zu beanspruchen. Er heult dabei im Nervenkitzel der Jagd. Selbst in einem Schneesturm lockt der Geruch der Beute den Yeti durch Kälte und Schnee.

Yetis jagen allein oder in kleinen Familiengruppen. Wenn Kreaturen vor einem Yeti flüchten oder sich ihm im Kampf stellen, könnten andere Yetis den Geruch des Blutes wahrnehmen und dazustoßen. Die territorialen Yetis bekämpfen auch einander um die Beute solcher Kämpfe, und Yetis, die im Kampf erschlagen werden, werden ebenfalls unter euphorischem Geheul gefressen.

Schreckliche Heuler. Vor einem Schneesturm, einer Lawine oder einem tödlichen Frost wird das Geheul der Yetis von eisigem Wind die Berghänge hinabgetragen. Einige Bewohner der Berggipfel glauben, dass die Stimmen geliebter Personen, die in Schneestürmen und Lawinen ihr Leben verloren, in den Schreien der Yetis zu hören sind und Warnungen vor schlechten Omen jaulen. Pragmatischere Personen sind der Ansicht, dass das Heulen der Yetis eine Erinnerung ist, dass trotz der großen Leistungen der Zivilisation die Zivilisierten in der ungezähmten Domäne der Natur schnell die Gejagten werden können.

Brutales Wüten. Wenn die Gebirgsherden üppig sind, halten sich Yetis von den Siedlungen von Humanoiden fern. Angetrieben vom Hunger greifen sie humanoide Siedlungen in Wellen an. Sie brechen Tore und Palisaden nieder, die sie einst vielleicht abgeschreckt hätten, und verschlingen dann die Kreaturen im Inneren.

Verschlagene Bergbewohner nutzen die Yetis manchmal als unfreiwillige Waffe. Ein Kriegsherr könnte geschlachtete Schafe oder Ziegen platzieren, um die Yetis in das Lager des Feindes zu locken. So stiften sie Chaos und dünnen die gegnerischen Reihen vor der Schlacht aus. Führer von Bergklans, die ihre Territorien ausweiten wollen, überjagen das örtliche Wild, um die Nahrungsreserven der Yetis zu verringern und somit für Angriffe auf humanoide Siedlungen zu sorgen, die daraufhin schnell eingenommen werden können.

Abscheuliche Yetis. Ein Abscheulicher Yeti ist größer als ein normaler Yeti, und dreimal so groß wie ein Mensch. Er lebt und jagt normalerweise allein, doch könnte ein Paar Abscheulicher Yetis lange genug zusammenleben, um Junge großzuziehen. Diese massigen Yetis sind extrem territorial und brutal. Sie greifen warmblütige Kreaturen an, die sie treffen, um sie zu verschlingen, und verstreuen dann die Knochen über Eis und Schnee.

Abscheulicher Yeti

Riesige Monstrosität, chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 137 (11W12 + 66)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (–1)	13 (+1)	9 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Yeti
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Furcht vor Feuer. Wenn der Yeti Feuerschaden erleidet, hat er bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Nachteil auf Angriffswürfe und Attributswürfe.

Scharfer Geruchssinn. Der Yeti hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Schneetarnung. Der Yeti hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in verschneitem Gelände verstecken möchte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Yeti kann seinen Gefrierenden Blick verwenden und führt zwei Klauenangriffe durch.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W6 + 7) Hiebschaden plus 7 (2W6) Kälteschaden.

Gefrierender Blick. Der Yeti wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m um sich aus, die er sehen kann. Wenn das Ziel den Yeti sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht 21 (6W6) Kälteschaden zu erleiden und für 1 Minute gelähmt zu werden, es sei denn, es ist immun gegen Kälteschaden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel für 1 Stunde immun gegen den Gefrierenden Blick dieses Yetis.

Kälteodem (Aufladung 6). Der Yeti atmet eisige Luft in einem Kegel von 9 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht 45 (10W8) Kälteschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Yuan-ti

Yuan-ti sind verschlagene Schlangenmenschen, die keinerlei Mitleid kennen. Von abgelegenen Tempeln in Dschungeln, Sümpfen und Wüsten aus planen die Yuan-ti, alle anderen Völker zu verdrängen und zu beherrschen, um sich selbst zu Göttern zu machen.

Vergessene Menschlichkeit. Die Yuan-ti waren einst Menschen, die in den frühen Tagen der Zivilisation gediehen und Schlangen als Totemtiere anbeteten. Sie preisten die geschmeidige Flexibilität der Schlangen, ihre berechnende Anmut und ihren tödlichen Biss. Ihre fortschrittliche Philosophie lehrte die Tugend der Distanziertheit von Empfindungen und des klaren, fokussierten Verstandes.

Die Kultur der Yuan-ti gehörte zu den reichsten der sterblichen Welt. Ihre Krieger waren legendär, ihre Imperien wuchsen beständig. Die Tempel der Yuan-ti standen im Mittelpunkt uralter Metropolen, wuchsen immer höher, damit die Gebete die Götter erreichten, die sie so dringend nachahmen wollten. Im Laufe der Zeit hörten die Schlangengötter diese Gebete. Ihre zischenden Stimmen antworteten aus der Dunkelheit, als sie den Yuan-ti sagten, was sie tun mussten. Der Glaube der Yuan-ti wurde fanatischer in seiner Hingabe. Kulte verpflichteten sich der Anbetung der Schlangengötter und imitierten ihre Lebensweise. Sie wandten sich Kannibalismus und Menschenopfern zu.

Durch verderbte Zauberei paarten sich die Yuan-ti mit Schlangen und gaben ihre Menschlichkeit vollständig auf, um nicht nur körperlich, sondern auch in Gedanken und Empfindungen wie die Schlangengötter zu werden.

Schlangenkönige Gefallener Imperien. Die Yuan-ti sehen ihre körperliche Verwandlung als transzendenten Augenblick für ihr Volk, der es ihnen erlaubt hat, ihre schwache Menschlichkeit wie tote Haut abzustreifen. Diejenigen, die sich nicht verwandelten, wurden irgendwann zu Sklaven oder Nahrung für die Gesegneten der Schlangengötter. Die Imperien der Yuan-ti verfielen oder wurden von jenen besiegt, die gegen ihren Kannibalismus und ihre Sklaverei kämpften, und die Schlangenmenschen blieben in den Ruinen ihrer großen Hauptstädte zurück, weit entfernt von allen anderen Völkern.

Kälte des Herzens. Humanoide Empfindungen sind den meisten Yuan-ti fremd, da sie Gefühle nur als Schwäche wahrnehmen, die ausgenutzt werden kann. Ein Yuan-ti sieht die Welt und die Ereignisse seines eigenen Lebens mit solch extremem Pragmatismus, dass er so gut wie unmöglich durch nichtmagische Mittel zu beeinflussen, zu manipulieren oder zu kontrollieren ist. Gleichzeitig versucht er, andere Kreaturen durch Angst, Lust und Ehrfurcht zu kontrollieren.

Yuan-ti wissen, dass die Welt, die sie zu beherrschen hoffen, nicht lange mit roher Gewalt gebunden werden kann, und dass viele Kreaturen sich weigern werden, ihnen zu dienen. Als Folge beeinflussen die Yuan-ti andere Kreaturen zunächst mit den Versprechen von Wohlstand und Macht.

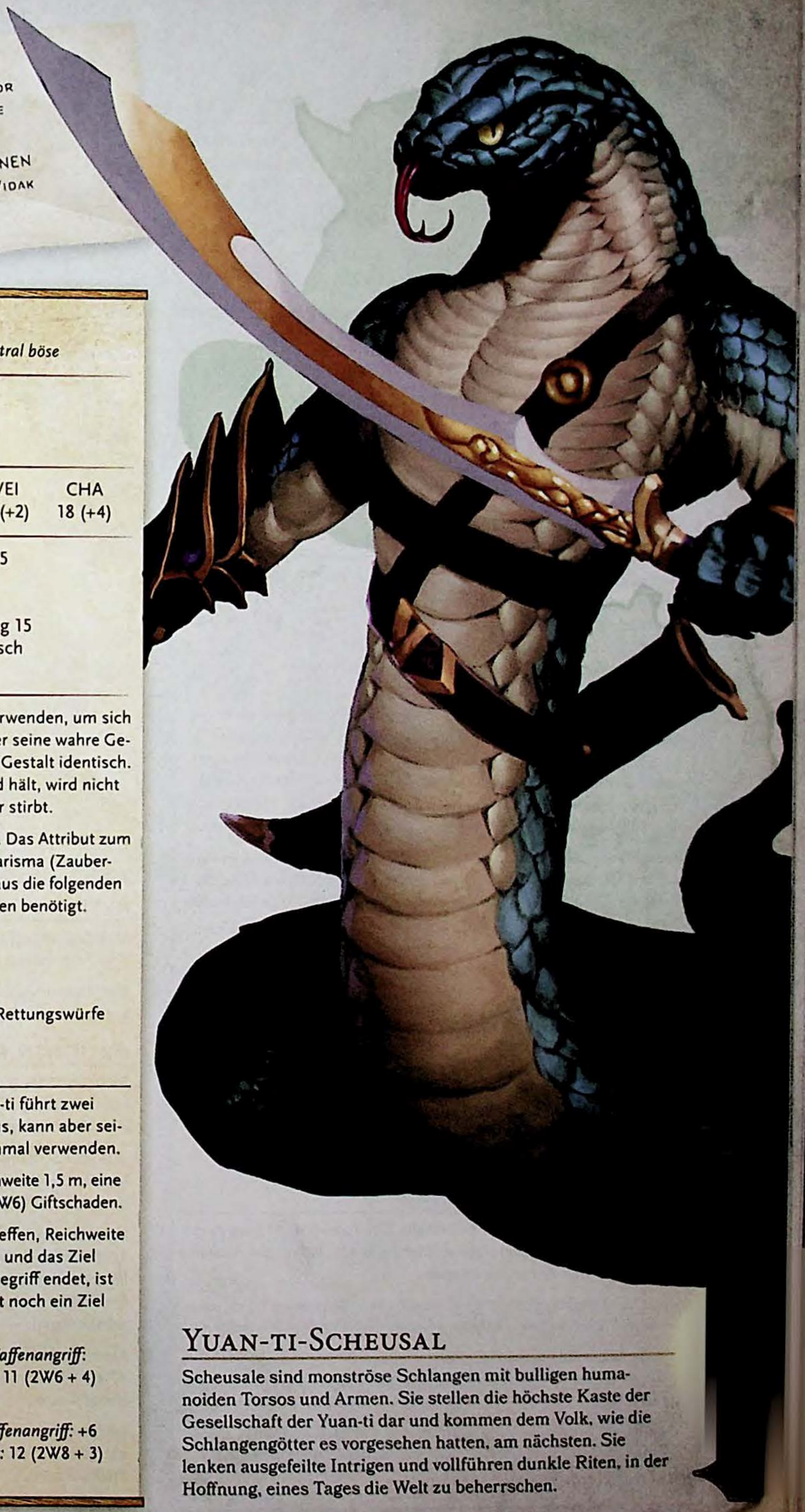
Immer wieder machen Kulturen von Humanoiden den tödlichen Fehler, den Yuan-ti zu vertrauen. Sie vergessen, dass ein Yuan-ti, der sich ehrenwert benimmt oder in Zeiten der Not Unterstützung leistet, dies nur als Teil eines größeren Plans tut.

Anführer der Yuan-ti sind verschlagene und skrupellose Taktiker, die geringere Yuan-ti bereitwillig opfern, wenn ein potentieller Sieg solche Verluste rechtfertigt. Sie haben kein Gefühl für ehrenwerten Kampf und greifen zuerst in einem entscheidenden Hinterhalt an, wenn sie können.

Falsche Anbetung. Das Leben der Yuan-ti dreht sich um ihre Tempel, doch Yuan-ti lieben die Götter, die sie verehren, nicht. Vielmehr sehen sie ihre Anbetung als Möglichkeit, Macht zu erlangen. Ein Yuan-ti glaubt, dass eine Person, die genug Macht gesammelt hat, einen der Yuan-ti-Götter verschlingen und ersetzen kann. Die Yuan-ti streben nach dieser Gottwerdung und sind bereit, die finstersten Gräueltaten zu begehen, um sie zu erreichen.

„Die Yuan-ti haben ihre Menschheit vor langer Zeit abgelegt, und mit ihr ihre geistige Gesundheit."

—Aus MEISTER DER VERBOTENEN STADT von Codo Vidak



Yuan-ti-Scheusal

Große Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 127 (15W10 + 45)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine große Schlange zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Scheusal-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15). Der Yuan-ti kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
3/Tag: *Einflüsterung*
1/Tag: *Furcht*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur Scheusal-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Fernkampfangriffe oder drei Nahkampfangriffe aus, kann aber seine Biss- und Umschlingen-Angriffe jeweils nur einmal verwenden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Yuan-ti kann nicht noch ein Ziel umschlingen.

Krummsäbel (nur Scheusal-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Langbogen (nur Scheusal-Gestalt). *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W8 + 3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Yuan-ti-Scheusal

Scheusale sind monströse Schlangen mit bulligen humanoiden Torsos und Armen. Sie stellen die höchste Kaste der Gesellschaft der Yuan-ti dar und kommen dem Volk, wie die Schlangengötter es vorgesehen hatten, am nächsten. Sie lenken ausgefeilte Intrigen und vollführen dunkle Riten, in der Hoffnung, eines Tages die Welt zu beherrschen.

Yuan-ti Halbblütiger

Ein Halbblütiger ist eine abscheuliche Mischung aus menschlichen und schlangenhaften Merkmalen. Die Existenz von drei verschiedenen Arten von Halbblütigen ist bekannt, und andere Arten sind möglich. Halbblütige stellen die mittlere Kaste der Yuan-ti-Gesellschaft dar, und jagen mit Pfeilen, die mit ihrem eigenen Gift überzogen sind. Sie nutzen ihre magischen Mächte der Einflüsterung, um ihre Gegner zur Kapitulation zu zwingen.

Halbblütiger Yuan-ti

Mittelgroße Monstrosität (Gestaltwandler, Yuan-ti), neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Gestaltwandler. Der Yuan-ti kann seine Aktion verwenden, um sich in eine mittelgroße Schlange zu verwandeln oder wieder seine wahre Gestalt anzunehmen. Seine Spielwerte sind in jeder Gestalt identisch. Jegliche Ausrüstung, die er trägt oder in der Hand hält, wird nicht verwandelt. Er wechselt nicht die Gestalt, wenn er stirbt.

Angeborenes Zauberwirken (nur Yuan-ti-Gestalt). Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Der Yuan-ti kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
3/Tag: *Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Halbblut-Typ. Der Yuan-ti gehört zu einer der folgenden Arten:

Typ 1: Menschlicher Körper mit Schlangenkopf.
Typ 2: Menschlicher Kopf und Körper mit Schlangen als Armen.
Typ 3: Menschlicher Kopf und Oberkörper mit einem schlangenartigen Unterleib anstelle von Beinen.

Aktionen für Typ 1

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Fernkampfangriffe oder zwei Nahkampfangriffe aus, kann aber seinen Biss-Angriff nur einmal verwenden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Langbogen (nur Yuan-ti-Gestalt). *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.



Aktionen für Typ 2

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Biss-Angriffe mit seinen Schlangenarmen durch.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Aktionen für Typ 3

Mehrfachangriff (nur Yuan-ti-Gestalt). Der Yuan-ti führt zwei Fernkampfangriffe oder zwei Nahkampfangriffe aus, kann aber nur einmal Umschlingen.

Biss (nur Schlangengestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 13). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Yuan-ti kann nicht noch ein Ziel umschlingen.

Krummsäbel (nur Yuan-ti-Gestalt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Langbogen (nur Yuan-ti-Gestalt). *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.



Schlangengötter

Die Yuan-ti verehren eine Reihe mächtiger Wesenheiten als Götter, darunter auch die folgenden.

Dendar, die Nachtschlange. Dendars Anhänger sagen, dass sie eines Tages so groß werden wird, weil sie sich von den Ängsten und Albträumen der Welt ernährt, dass sie dieselbe ganz verschlingen wird. Yuan-ti, die Dendar folgen, terrorisieren andere Kreaturen auf jede erdenkliche Weise. Sie nähren und stärken die Ängste der Humanoiden, um die Nachtschlange zu füttern.

Merrshaulk, Meister der Grube. Merrshaulk ist die lange schlummernde oberste Gottheit der Yuan-ti. Als die Verehrung Merrshaulks nachließ, verfiel er in Schlaf. Merrshaulks Priester sind Yuan-ti-Scheusale, die Traditionen der Lebendopferung aufrechterhalten und Leid im Namen ihres Gottes verursachen. Die Scheusale glauben, dass Merrshaulk durch ausreichend verdorbene Taten erwachen und den rechtmäßigen Platz der Yuan-ti wieder herstellen wird.

Sseth, der Zischende Tod. Sseth erschien den Yuan-ti der alten Zeit als geflügelter Yuan-ti und behauptete, ein Avatar von Merrshaulk zu sein. Sseth sprach mit Merrshaulks Stimme und schwor, die Yuan-ti aus ihrem Niedergang zu ziehen und ein neues Imperium aufzubauen. Viele von Merrshaulks Anhängern wandten sich Sseth zu. Einige Yuan-ti vermuten schon seit langer Zeit, dass Sseth ein Usurpator ist, der Merrshaulks Schlummer ausgenutzt hat, um sich selbst zum Gott zu erklären. Sie glauben, dass Sseth Merrshaulk sogar verschlungen haben könnte und jetzt die Gebete von Merrshaulks Anhängern beantwortet, während seine Priester Merrshaulks starrsinnigere Anhänger konvertieren oder verschlingen.

Yuan-ti Reinblütiger

Mittelgroßer Humanoider (Yuan-ti), neutral böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Täuschen +6, Wahrnehmung +3
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Yuan-ti ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Der Yuan-ti kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Tierfreundschaft* (nur Schlangen)
Jeweils 3/Tag: *Einflüsterung, Gift versprühen*

Magieresistenz. Der Yuan-ti hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Yuan-ti führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Kurzbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Yuan-ti Halbblütiger

Ein Halbblütiger ist eine abscheuliche Mischung aus menschlichen und schlangenhaften Merkmalen. Die Existenz von drei verschiedenen Arten von Halbblütigen ist bekannt, und andere Arten sind möglich. Halbblütige stellen die mittlere Kaste der Yuan-ti-Gesellschaft dar, und jagen mit Pfeilen, die mit ihrem eigenen Gift überzogen sind. Sie nutzen ihre magischen Mächte der Einflüsterung, um ihre Gegner zur Kapitulation zu zwingen.

Reinblütiger Yuan-ti

Reinblütige stellen die niederste Kaste der Gesellschaft der Yuan-ti. Sie ähneln Menschen, doch kann ein Reinblütiger bei einer genaueren Untersuchung nicht als Mensch durchgehen. Es gibt immer Hinweise auf sein wahres Wesen, wie ein Fleck schuppige Haut, schlangengleiche Augen, spitze Zähne oder eine gespaltene Zunge. Sie tragen Umhänge und Kapuzen und verkleiden sich als Menschen, um zivilisierte Länder zu infiltrieren und Informationen zu sammeln, um Gefangene zu machen, damit sie diese verhören und opfern können, und um mit jedem zu handeln, der etwas in seinem Besitz hat, das ihre zahlreichen Pläne voranbringen kann.

Yugoloths

Yugoloths sind wankelmütige Unholde, die die Ebenen Acheron, Gehenna, Hades und Carceri bewohnen. Sie dienen als Söldner und sind berüchtigt für ihre wechselhaften Loyalitäten. Sie sind die Verkörperung von Habsucht. Ehe er der Sache eines Anderen dient, stellt ein Yugoloth die einzige Frage, die seine Gedanken bestimmt: *Was ist für mich drin?*

Brut von Gehenna. Die ersten Yugoloths wurden von einer Schwesternschaft von Nachtvetteln auf Gehenna erschaffen. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass Asmodeus, Fürst der Neun Höllen, die Arbeit in Auftrag gegeben hat, in der Hoffnung, eine Armee von Unholden zu erschaffen, die nicht an die Neun Höllen gebunden waren. Bei der Erschaffung dieser neuen Armee erschufen die Vetteln vier magische Folianten, die die wahren Namen aller Yugoloths verzeichneten, die sie erschufen, außer einem: dem General von Gehenna. Diese Folianten wurden die *Bücher des Bewahrens* genannt. Da die Kenntnis des wahren Namens eines Unholds Macht über ihn verleiht, nutzten die Vetteln die Bücher, um die Loyalität der Yugoloths zu sichern. Sie nutzten die Bücher auch, um die wahren Namen anderer Unholde zu verzeichnen, die ihnen in die Quere kamen. Gerüchte besagen, dass die *Bücher des Bewahrens* auch die wahren Namen einiger Dämonenfürsten und Erzteufel enthalten. Kleinliche Eifersucht und endlose Streitigkeiten sorgten dafür, dass sich die Schwesternschaft auflöste, und in dem folgenden Machtkampf wurden die *Bücher des Bewahrens* verloren oder gestohlen. Die Yugoloths waren niemandem mehr verpflichtet und erlangten ihre Unabhängigkeit, und heute bieten sie ihre Dienste dem an, der am besten bezahlt.

Unheilige Söldner. Beschworene Yugoloths verlangen viel für ihre Zeit und Loyalität. Welche Versprechen ein Yugoloth auch macht, sie sind schnell vergessen, wenn sich eine bessere Gelegenheit bietet. Im Gegensatz zu Dämonen kann man mit Yugoloths diskutieren, doch im Gegensatz zu Teufeln halten sie selten ihr Wort.

Yugoloths sind überall anzutreffen, doch die hohen Kosten, eine Yugoloth-Armee zu halten, ist für gewöhnlich mehr, als ein Kriegsherr auf der Materiellen Ebene bezahlen kann. Da Yugoloths selbstsüchtige Kreaturen sind, streiten sie die ganze Zeit untereinander. Eine Yugoloth-Armee ist organisierter als eine geifernde Horde der Dämonen, doch weitaus weniger strukturiert und geordnet als eine Legion von Teufeln. Ohne mächtigen Anführer, der sie unter Kontrolle hält, kämpfen Yugoloths einfach, um ihren brutalen Neigungen zu folgen, und nur solange es ihnen etwas nützt.

Zurück nach Gehenna. Wenn ein Yugoloth stirbt, löst er sich in eine Pfütze aus Schleim auf und formt sich mit voller Stärke in der Trostlosen Ewigkeit von Gehenna neu. Nur in seiner Heimatebene kann ein Yugoloth dauerhaft zerstört werden. Ein Yugoloth weiß dies und handelt entsprechend. Wenn er auf andere Ebenen beschworen wird, kämpft ein Yugoloth ohne Sorge um sein eigenes Wohlergehen. In Gehenna neigt er eher dazu, sich zurückzuziehen und um Gnade zu winseln, wenn sein Tod bevorzustehen scheint.

Wenn ein Yugoloth dauerhaft zerstört wird, verschwindet sein Name aus jedem *Buch des Bewahrens*. Wenn ein Yugoloth durch ein unheiliges Ritual neu erschaffen wird, das die Aufwendung von Seelen erfordert, erscheint sein Name wieder in den Büchern.

Die Bücher des Bewahrens. Als alle vier Bände der *Bücher des Bewahrens* verschwanden, verloren Asmodeus und die Nachtvetteln die Kontrolle über ihre Schöpfungen, die Yugoloths. Alle Bücher des Bewahrens existieren noch heute und treiben von Ebene zu Ebene, wo die Tapferen und Närrischen manchmal über sie stolpern. Ein Yugoloth, der mit seinem wahren Namen beschworen wird, wie er in den *Büchern des Bewahrens* verzeichnet ist, ist gezwungen, dem Beschwörer gehorsam zu dienen. Der Yugoloth hasst es, auf diese Weise kontrolliert zu werden, und scheut sich nicht, sein Missfallen zum Ausdruck zu bringen. Wie ein bockiges Kind folgt er den Anweisungen auf den Buchstaben genau und sucht nach Möglichkeiten, sie falsch zu interpretieren.

Der General von Gehenna. Irgendwo im schwefeligen Ödland von Gehenna lebt ein Ultroloth, der so stark ist, dass sich niemand seiner Macht widersetzen kann: der General von Gehenna. Viele Yugoloths suchen nach diesem großen General, in der Hoffnung, ihm dienen zu können. Sie glauben, dass der Dienst für den General von Gehenna Macht und Ansehen unter den Wesenheiten der Unteren Ebenen gewährt.

Ob dies stimmt oder nicht, kein Unhold findet den General, wenn der General dies nicht möchte. Sein persönlicher Name ist unbekannt, und selbst die Bücher des Bewahrens erwähnen diese mächtige, durch und durch böse Wesenheit nicht.

Arcanaloth

Arcanaloths sind verschlagene, schakalsköpfige Wesen mit humanoiden Körpern, doch sie können Magie nutzen, um jede humanoide Gestalt anzunehmen. Sie tun dies, um das Vertrauen von Kreaturen zu erlangen, mit denen sie verhandeln, indem sie das Zähnefletschen des Schakals durch ein gewinnendes Lächeln ersetzen.

Unabhängig von der erwählten Gestalt erscheint ein Arcanaloth gepflegt und hüllt sich in edle Gewänder. Arcanaloths sind hochintelligente Zauberwirker, die nach Wissen und Macht gieren. Sie befehligen Einheiten schwächerer Yugoloths und verwalten die Verträge, Aufzeichnungen und Geschäftsbücher ihrer Art.

Variante: Yugoloth-Beschwörung

Einige Yugoloths haben eine Aktionsoption, die es ihnen erlaubt, andere Yugoloths zu beschwören.

Yugoloth beschwören (1/Tag). Der Yugoloth entscheidet, was er beschwören möchte, und versucht eine magische Beschwörung.

- Ein Arcanaloth hat eine Chance von 40 Prozent, einen weiteren Arcanaloth zu beschwören.
- Ein Mezzoloth hat eine Chance von 30 Prozent, einen weiteren Mezzoloth zu beschwören.
- Ein Nycaloth hat eine Chance von 50 Prozent, 1W4 Mezzoloths oder einen weiteren Nycaloth zu beschwören.
- Ein Ultroloth hat eine Chance von 50 Prozent, 1W6 Mezzoloths, 1W4 Nycaloths oder einen weiteren Ultroloth zu beschwören.

Ein beschworener Yugoloth erscheint in einem nicht besetzten Bereich innerhalb von 18 m um seinen Beschwörer, tut was er will (es sei denn, der Beschwörer ist ein Ultroloth, in diesem Fall dient er als Verbündeter des Beschwörers) und kann selbst keine anderen Yugoloths beschwören. Der beschworene Yugoloth bleibt für 1 Minute, bis sein Beschwörer getötet worden ist oder bis der Beschwörer ihn als Bonusaktion entlässt.

Arcanaloths sprechen und schreiben alle Sprachen, was sie zu geschickten Diplomaten und Verhandlungsführern macht. Ein angemessen bezahlter Arcanaloth kann Verträge oder Bündnisse mit Subtilität und Finesse vermitteln, genau wie ein Arcanaloth, der die Seiten wechselt, hervorragend vorbereitete Friedensgespräche schnell in einen offenen Krieg münden lassen kann. Was der Unhold im Austausch für seine Zeit und seine Talente verlangt sind Informationen, sowie mächtige magische Gegenstände, die er für noch mehr Informationen eintauschen kann.

Mezzoloth

Der Großteil der Bevölkerung der Yugoloths besteht aus Mezzoloths, menschengroßen Insektenwesen, die von dicken Chitinplatten bedeckt sind. Mezzoloths dienen als Fußsoldaten in den Yugoloth-Armeen. Ihre weit auseinanderstehenden Augen leuchten rot, während der Mezzoloth über seine Feinde herfällt.

Gewalt und Belohnung sind die fundamentalen Triebe eines Mezzoloth, und mächtige Wesen, die das eine oder andere versprechen, können sie leicht als Diener gewinnen. Auch wenn ein Mezzoloth an allen vier Armen tödliche Klauen hat, führt er normalerweise in zweien davon einen Dreizack. Wenn ein Mezzoloth von Feinden umgeben ist, gibt er giftige Dämpfe ab, die ganze Gruppen von Kreaturen ersticken und töten können.

Nycaloth

Die Nycaloths sind die fliegende Elite-Schocktruppen der Yugoloths. Sie sehen aus wie muskulöse Gargyle. Mächtige Fledermausflügel tragen sie schnell in die Schlacht, und die messerscharfen Klauen ihrer Hände und Füße schneiden mühelos durch Fleisch und Knochen. Nycaloths sind albtraumhafte Feinde und schlagen hart, schnell und ohne Warnung zu, um sich dann sofort weg zu teleportieren. Sie nutzen ihre angeborene Magie, um unsichtbar zu werden oder illusionäre Doppelgänger ihrer Selbst zu erschaffen, um ihre Gegner weiter zu verwirren.

Nycaloths sind die loyalsten der Yugoloths. Wenn sie einen bösen Meister finden, der sie gut behandelt, werden sie den Vertrag wahrscheinlich nicht brechen, es sei denn, die ihnen gebotene Bezahlung ist extrem hoch.

Ultroloth

Ultroloths lenken die Yugoloth-Armeen des Blutkriegs. Ein Ultroloth sieht wie ein schlanker Humanoider mit grauer Haut und einem länglichen Kopf aus. Sein Gesicht hat keine Merkmale außer zwei eiförmigen Augen. Diese Augen können zu funkelnden Becken aus Licht werden, die andere Kreaturen bewegungslos machen und sie wankend und hilflos zurücklassen können.

Ultroloths liegen regelmäßig miteinander im Streit und intrigieren fortwährend, um ihre eigene Macht zu vergrößern. Wenn ein Ultroloth nicht angeworben wurde, um im Blutkrieg zu kämpfen, führt er die Yugoloth-Truppen durch die Ebenen und agiert als Verbrecherboss oder Kommandeur einer bösen Söldnerkompanie.

Ultroloths haben den Ruf, grausam zu sein. Sie schicken ihre Untergebenen in die Schlacht, während sie selbst weit vom Kampf entfernt bleiben. Geringere Yugoloths kennen ihren Platz, wenn sie es mit einem Ultroloth zu tun haben, und folgen seinen Befehlen, ohne Bezahlung zu fordern.



ARCANALOTH

ULTROLOTH

NYCALOTH

„Macht. Wir alle wollen sie, aber nur einige wenige von uns verdienen sie."

—Shemeshka der Marodeur, Arcanaloth in Sigil



Arcanaloth

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 104 (16W8 + 32)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Rettungswürfe GES +5, INT +9, WEI +7, CHA +7
Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Motiv erkennen +9, Täuschen +9, Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen alle, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Arcanaloth ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15). Der Arcanaloth kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Dunkelheit, Gestalt verändern, Magisches Geschoss, Metall erhitzen, Unsichtbarkeit (nur selbst)*

Magieresistenz. Der Arcanaloth hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Arcanaloths sind magisch.

Zauberwirken. Der Arcanaloth ist ein Zauberwirker der 16. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Arcanaloth hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (Beliebig oft): *Einfache Illusion, Feuerpfeil, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren, Magie entdecken, Schild, Tensers Schwebende Scheibe*
2. Grad (3 Plätze): *Einflüsterung, Gedanken entdecken, Macht der Vorstellungskraft, Spiegelbilder*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Furcht, Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Dimensionstür, Verbannung*
5. Grad (2 Plätze): *Kontakt zu anderen Ebenen, Monster festhalten*
6. Grad (1 Platz): *Kugelblitz*
7. Grad (1 Platz): *Finger des Todes*
8. Grad (1 Platz): *Gedankenleere*

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Hiebschaden. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Teleportieren. Der Arcanaloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



Mezzoloth

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W8 + 30)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (–2)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Säure
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Mezzoloth ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 11). Der Mezzoloth kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Jeweils 2/Tag: *Dunkelheit, Magie bannen*
1/Tag: *Todeswolke*

Magieresistenz. Der Mezzoloth hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Mezzoloths sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Mezzoloth führt zwei Angriffe durch: einen mit seinen Klauen und einen mit seinem Dreizack.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4 + 4) Hiebschaden.

Dreizack. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden, oder 8 (1W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit zwei Klauen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Teleportieren. Der Mezzoloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



Nycaloth

Großer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 123 (13W10 + 52)
Bewegungsrate 12 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Säure
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Blindsicht 18 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 9 (5.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Nycaloth ist Charisma. Der Nycaloth kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Dunkelheit, Magie bannen, Magie entdecken, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Magieresistenz. Der Nycaloth hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Nycaloths sind magisch.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Nycaloth führt zwei Nahkampfangriffe durch, oder führt einen Nahkampfangriff durch und teleportiert sich vor oder nach dem Angriff.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht wegen der unheiligen Wunde zu Beginn eines jeden ihrer Züge 5 (2W4) Hiebschaden zu erleiden. Immer wenn der Nycaloth das Ziel mit diesem Angriff verwundet, steigt der Schaden, den die Wunde verursacht, um 5 (2W4). Jede Kreatur kann eine Aktion verwenden, um die Wunde mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 13 zu stillen.

Die Wunde schließt sich auch, wenn das Ziel magische Heilung erhält.

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 18 (2W12 + 5) Hiebschaden.

Teleportieren. Der Nycaloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



Ultroloth

Mittelgroßer Unhold (Yugoloth), neutral böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 153 (18W8 + 72)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +7
Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Stich- und Hiebschaden durch nichtmagische Angriffe
Schadensimmunitäten Gift, Säure
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 17
Sprachen Abyssisch, Infernalisch, Telepathie 36 m
Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Ultroloth ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Der Ultroloth kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Dunkelheit, Einflüsterung, Gedanken entdecken, Gestaltwandel, Hellsehen, Magie bannen, Magie entdecken, Unsichtbarkeit* (nur selbst)
Jeweils 3/Tag: *Dimensionstür, Furcht, Feuerwand*
Jeweils 1/Tag: *Feuersturm, Massen-Einflüsterung*

Magieresistenz. Der Ultroloth hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Ultroloths sind magisch.

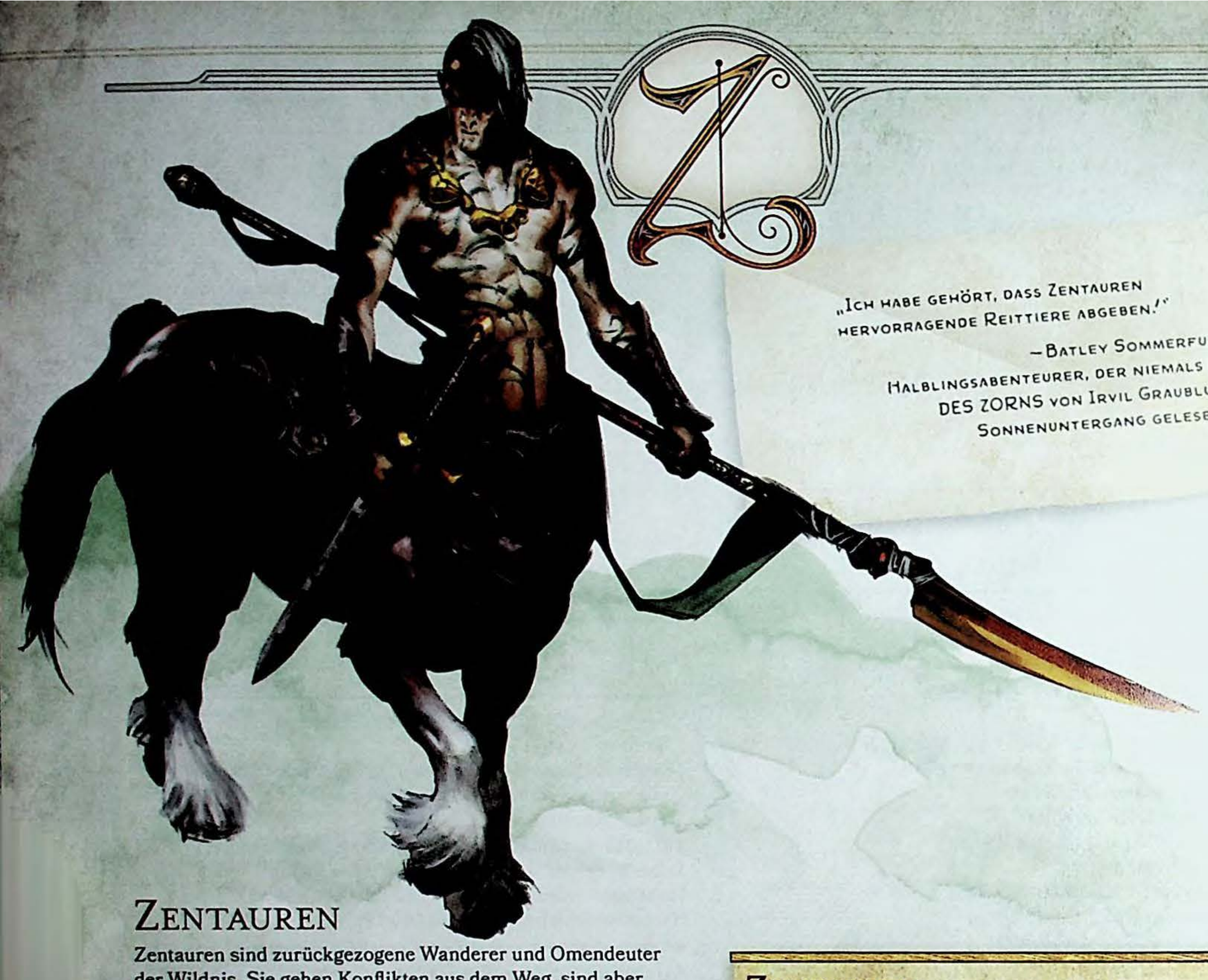
Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ultroloth kann seinen Hypnotischen Blick verwenden und drei Nahkampfangriffe durchführen.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Hypnotischer Blick. Die Augen des Ultroloths funkeln mit opalesierendem Licht und er wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m aus, die er sehen kann. Wenn das Ziel den Ultroloth sehen kann, muss es gegen diese Magie einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Ultroloths bezaubert zu werden. Das bezauberte Ziel ist betäubt. Wenn der Rettungswurf des Ziels erfolgreich ist oder der Effekt endet, ist das Ziel für 24 Stunden immun gegen den Blick des Ultroloths.

Teleportieren. Der Ultroloth teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 18 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann.



„Ich habe gehört, dass Zentauren hervorragende Reittiere abgeben!"

—Batley Sommerfuß, ein Halblingsabenteurer, der niemals Hufe des Zorns von Irvil Graublut von Sonnenuntergang gelesen hat.

Zentauren

Zentauren sind zurückgezogene Wanderer und Omendeuter der Wildnis. Sie gehen Konflikten aus dem Weg, sind aber erbitterte Kämpfer, wenn sie bedrängt werden. Sie streifen durch die unermessliche Wildnis, halten sich Grenzen und Gesetzen fern und meiden die Gesellschaft anderer Wesen.

Nomaden der Wildnis. Zentaurenstämme streifen im milden bis heißen Klima durch das Land, denn dort benötigt ein Zentaur nur leichte Felle oder geölte Häute, um mit unfreundlichem Wetter zurechtzukommen. Sie sind Jäger und Sammler und bauen selten Unterschlüpfe oder errichten auch nur Zelte.

Die Wanderung der Zentauren geht über Kontinente, und es dauert Jahrzehnte, bis sie sich wiederholt, sodass ein Zentaurenstamm oft für Generationen nicht den gleichen Pfad beschreitet. Diese weitreichenden Wanderungsmuster können zu Auseinandersetzungen führen, wenn Zentauren auf Siedlungen anderer Kreaturen stoßen, die auf ihren traditionellen Routen erbaut worden sind.

Widerstrebende Siedler. Ein Zentaur, der nicht mit dem Rest seines Stammes mithalten kann, wird zurückgelassen. Einige dieser Zentauren verschwinden in die Wildnis und werden nie wieder gesehen. Diejenigen, die den Verlust ihres Stammes verkraften können, lassen sich unter anderen Völkern nieder. Siedlungen im Grenzland schätzen das naturkundliche Wissen ihrer Zentauren-Bewohner sehr. Viele solcher Gemeinschaften konnten nur durch die Einsicht und den Scharfsinn eines Zentauren überleben.

Trotz ihrer Zurückgezogenheit handeln Zentauren mit Elfen und den Karawanen anderer wohlwollender Humanoider, die sie auf ihren Wanderungen treffen. Ein Händler könnte das Leben eines verwundeten oder betagten Zentauren retten, der zu langen Reisen nicht mehr imstande ist, indem er ihn in eine Siedlung begleitet, wo er friedlich den Rest seines Lebens verbringen kann.

Zentauren

Große Monstrosität, neutral gut

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (–1)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Athletik +6, Überlebenskunst +3, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Elfisch, Sylvanisch
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff. Wenn sich der Zentaur mindestens 9 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit seiner Pike angreift, dann erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Zentaur führt zwei Angriffe aus: einen mit seiner Pike und einen mit seinen Hufen oder zwei mit seinem Langbogen.

Pike. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Zombies

Von irgendwo in der Dunkelheit ertönt ein gurgelndes Stöhnen. Eine torkelnde Gestalt wird sichtbar. Sie schleift einen Fuß hinter sich her und hebt aufgedunsene Arme und zerbrochene Hände. Der Zombie rückt vor, getrieben, alle zu töten, die zu langsam sind, ihm zu entkommen.

Dunkle Diener. Finstere nekromantische Magie erfüllt die Überreste der Toten und erhebt sie als Zombies, die ohne Furcht oder Zögern dem Willen ihres Schöpfers folgen. Sie bewegen sich mit ruckartigen, ungleichmäßigen Schritten, sind in die schimmligen Gewänder gehüllt, die sie trugen, als sie zur Ruhe gebettet wurden, und stinken nach Verwesung.

Die meisten Zombies werden aus humanoiden Überresten erschaffen, doch Fleisch und Knochen jeder ehemals lebenden Kreatur kann mit dem Anschein von Leben erfüllt werden. Nekromantische Magie, normalerweise durch Zaubersprüche, belebt einen Zombie. Einige Zombies erheben sich spontan, wenn dunkle Magie einen Bereich erfüllt. Sobald eine Kreatur in einen Zombie verwandelt wurde, kann sie nur noch mit mächtiger Magie zum Leben erweckt werden, beispielsweise durch einen Auferstehungszauber.

Ein Zombie behält nichts von seinem ehemaligen Selbst, sein Geist ist leer von Gedanken und Vorstellungskraft. Ein Zombie, der keine Befehle erhalten hat, steht einfach herum und verwest, bis etwas kommt, das er töten kann. Die Magie, die einen Zombie belebt, erfüllt ihn mit böser Essenz. Wenn er also keine Anweisungen erhält, greift er alle lebenden Kreaturen an, denen er begegnet.

Grässliche Gestalt. Zombies sehen aus, wie sie es im Leben taten, und weisen auch die Wunden auf, die sie getötet haben. Die Magie, die diese verderbten Kreaturen erschafft, braucht aber oft eine gewisse Zeit, bis sie wirkt. Tote Krieger könnten sich von einem Schlachtfeld erheben, ausgeweidet und aufgedunsen nach Tagen, die sie in der Sonne lagen.

Der schlammige Kadaver eines Bauern könnte sich aus dem Boden kämpfen, gespickt mit Maden und Würmern. Ein Zombie könnte ans Ufer gespült werden oder sich aus einem Sumpf erheben, geschwollen und stinkend, nachdem er wochenlang im Wasser lag.

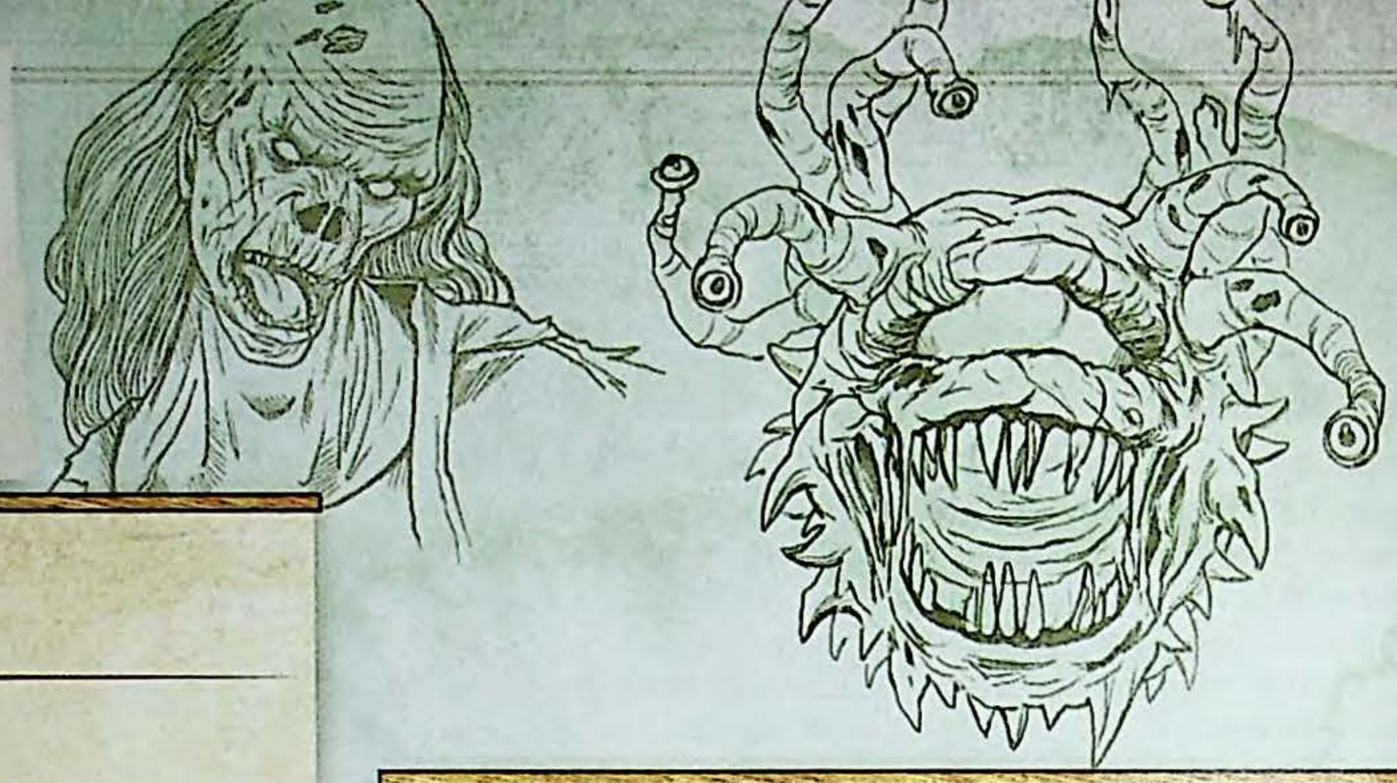
Geistlose Soldaten. Zombies nehmen den direktesten Weg zu jedem Feind, weil sie Hindernisse, Taktiken oder gefährliches Gelände nicht verstehen können. Ein Zombie könnte in einen schnell fließenden Fluss taumeln, um Feinde am anderen Ufer zu erreichen, und nach der Wasseroberfläche schlagen, während er gegen Felsen geschmettert und zerstört wird. Um einen Feind unter sich zu erreichen, könnte ein Zombie aus einem offenen Fenster treten. Zombies stolpern, ohne zu zögern, durch lodernde Infernos, in Säurebecken und über Felder, die mit Krähenfüßen bedeckt sind.

Ein Zombie kann einfache Befehle ausführen und Freund von Feind unterscheiden, aber seine Fähigkeit zu denken beschränkt sich darauf, in die Richtung zu torkeln, die ihm gezeigt wird, und auf jeden Gegner in seinem Weg einzuschlagen. Ein Zombie, der mit einer Waffe ausgerüstet ist, benutzt sie, aber er wird keine Waffe, die am Boden liegt, aufheben und kein anderes Werkzeug nutzen, wenn ihm dies nicht befohlen wird.

Untote Natur. Ein Zombie muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

„Nachdem Beek gestorben war, wirkten wir Tote beleben auf seinen Leichnam. Es hat eine Weile Spaß gemacht, aber der Zombie begann richtig übel zu stinken, also haben wir ihn mit Öl übergossen und angezündet. Beek hätte das saukomisch gefunden."

—Fonkin Muldgipfel, über Freundschaft



Zombie

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 8
Trefferpunkte 22 (3W8 + 9)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	6 (–2)	16 (+3)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Rettungswürfe WEI +0
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen Versteht die Sprachen, die er im Leben sprach, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Untote Ausdauer. Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittener Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

Aktionen

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Ogerzombie

Großer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 8
Trefferpunkte 85 (9W10 + 36)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	6 (–2)	18 (+4)	3 (–4)	6 (–2)	5 (–3)

Rettungswürfe WEI +0
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen Versteht Gemeinsprache und Riesisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Untote Ausdauer .Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittener Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

Aktionen

Morgenstern. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden.

Betrachter-Zombie

Großer Untoter, neutral böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 93 (11W10 + 33)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 6 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)	3 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Rettungswürfe WEI +2
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Liegend, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Versteht Tiefensprache und die Gemeinsprache der Unterreiche, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Untote Ausdauer. Wenn die Trefferpunkte des Zombies auf 0 verringert werden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 5 + erlittener Schaden ablegen, es sei denn, der Schaden war gleißender Schaden oder von einem kritischen Treffer. Bei einem Erfolg fällt der Zombie stattdessen auf 1 TP.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (4W6) Stichschaden.

Augenstrahl. Der Zombie nutzt einen zufälligen magischen Augenstrahl und wählt ein Ziel innerhalb von 18 m, das er sehen kann.

1. Lähmender Strahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

2. Furchtstrahl. Die Zielkreatur muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst bei einem Erfolg beenden.

3. Zermürbungsstrahl. Die Zielkreatur muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 36 (8W8) nekrotischen Schaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

4. Auflösungsstrahl. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, sonst erleidet sie 45 (10W8) Energieschaden. Wenn dieser Schaden die Trefferpunkte des Zombies auf 0 reduziert, verwandelt sich ihr Körper in einen Haufen feines, grauen Staubes. Wenn das Ziel ein großer oder kleinerer nichtmagischer Gegenstand oder eine Schöpfung aus magischer Energie ist, wird es ohne Rettungswurf aufgelöst. Ist das Ziel ein riesiger oder größerer Gegenstand oder eine Schöpfung aus magischer Energie, dann löst der Strahl einen Würfel mit 3 m Kantenlänge auf.

Zyklop

Zyklopen sind einäugige Riesen, die ein karges Leben in der Wildnis führen. Sie sind von Natur aus einzelgängerisch und versuchen, den Kontakt zu anderen Völkern zu meiden und Fremde aus ihrem Gebiet zu vertreiben.

Unreligiös. Legenden besagen, dass die Zyklopen die Brut eines der Götter der Riesen sind, doch scheren sich diese Kreaturen wenig um jegliche Gottheiten. Sie sehen wenig Nutzen in Gebeten und mögen keine Rituale, die sie als kompliziert und fremdartig ansehen. Ein Zyklop allerdings, der direkten Nutzen aus einer Stätte heiliger Macht zieht oder von einer übernatürlichen Macht oder Kreatur bedroht wird, wird Tribut zollen, solange der Nutzen oder die Bedrohung besteht.

Primitiv. Auch wenn sie halbwegs intelligent sind, führen Zyklopen einfache, zurückgezogene Leben. Aus Nahrungszwecken halten sie Herden von Tieren. Sie ziehen es vor, allein oder in kleinen Familiengruppen zu leben und hausen in Höhlen, Ruinen oder grobschlächtigen Steinbauten, die sie selbst errichtet haben. Zyklopen halten ihre Herdentiere in der Nacht in ihrer Nähe, indem sie den Eingang in ihre Behausung mit einem Felsen versiegeln, sodass diese auch gleichzeitig als Scheune dient.

Zyklopen hausen innerhalb einer Tagesreise zu anderen Zyklopen, sodass sie sich treffen können, um zu handeln oder Partner zu finden. Sie erschaffen Waffen und Werkzeuge aus Holz und Stein, doch verwenden sie Metall, wenn sie es finden können. Auch wenn Zyklopen die Riesensprache verstehen, schreiben sie nicht und sprechen nur wenig. Sie nutzen Grunzlaute und Gesten für ihre Interaktionen miteinander.

Zyklopen nutzen beim Handeln untereinander kein Geld, doch schätzen sie Gold, Muscheln und andere glitzernde und farbenfrohe Gegenstände als Schmuck. Ein Zyklop trägt vielleicht eine Halskette, an der Federn und Silbermünzen hängen, zusammen mit Zinnbechern, Besteck und anderem Metallschrott.

Unklug. Zyklopen sind keine großen Denker oder Strategen. Sie lernen langsam und halten sich an ihre traditionelle Lebensweise, sodass ihnen Innovation schwerfällt. Auch wenn sie im Kampf aufgrund ihrer Größe und Stärke eine schreckliche Gefahr darstellen, können sie oft von schlauen Gegnern ausgetrickst werden.

Zyklopen können durch offensichtliche Zurschaustellung von Magie eingeschüchtert und in Ehrfurcht versetzt werden. Als Landeier, die mit Magie wenig zu tun haben, können sie leicht davon überzeugt werden, dass ein Hexenmeister, ein Kleriker oder ein anderer Zauberwirker eine machtvolle göttliche Wesenheit ist. Allerdings sorgt ihr Stolz dafür, dass sie mit rachsüchtiger, blutrünstiger Gewalt reagieren, wenn sie erfahren, dass eine Person, die sie für einen „Gott" hielten, nur ein Sterblicher ist.



Zyklop

Riesiger Riese, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 138 (12W12 + 60)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (–1)	6 (–2)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 8
Sprachen Riesisch
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Schlechte Tiefenwahrnehmung. Der Zyklop erleidet einen Nachteil auf alle Angriffswürfe gegen Ziele, die mehr als 9 m entfernt sind.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Zyklop führt zwei Angriffe mit seiner Zweihandkeule durch.

Zweihandkeule. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8 + 6) Wuchtschaden.

Fels. *Fernkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 28 (4W10 + 6) Wuchtschaden.

Anhang A: Verschiedene Kreaturen

Dieser Anhang beinhaltet Spielwerte für verschiedene Tiere, Ungeziefer und andere Biester. Die Spielwerte sind alphabetisch sortiert.

Andere Tiere

Ein Buch dieser Größe kann unmöglich Spielwerte für sämtliche Tiere beinhalten, die deine D&D-Kampagnenwelt bewohnen. Allerdings kannst du mühelos die Spielwerte eines Tieres verwenden, um ein anderes Tier abzubilden. Beispielsweise kannst du die Spielwerte des Panthers verwenden, um einen Jaguar abzubilden, die Werte der Riesenziege für einen Büffel, und die Spielwerte eines Falken für einen Habicht.

Adler

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12.
Trefferpunkte 3 (1W6)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfe Sicht. Der Adler hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Axtschnabel

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebschaden.

Ein **Axtschnabel** ist ein großer, flugunfähiger Vogel mit starken Beinen und einem schweren, keilförmigen Schnabel. Er ist übellaunig und neigt dazu, unvertraute Kreaturen anzugreifen, wenn diese zu nahe kommen.



Adler

Blutfalke

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Scharfe Sicht. Der Falke hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit Sicht zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Falke hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Falken innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Der **Blutfalke** trägt seinen Namen wegen seiner blutroten Federn und seines aggressiven Wesens. Er greift so gut wie jedes Tier an und sticht mit seinem dolchartigen Schnabel zu. Blutfalken sammeln sich in großer Zahl und greifen als Schwarm an, um Beute auszuschalten.

Braunbär

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 34 (4W10 + 12)
Bewegungsrate 12 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Bär hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Bär führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden.

Dachs

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 3 (1W4 + 1)
Bewegungsrate 6 m, graben 1,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Dachs hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Dogge

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 5 (1W8 + 1)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Die Dogge hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Doggen sind eindrucksvolle Hunde, die von vielen Humanoiden für ihre Loyalität und ihre scharfen Sinne geschätzt werden. Doggen können als Wachhunde, Jagdhunde und Kriegshunde ausgebildet werden. Halblinge und andere Kleine Humanoide benutzen sie auch als Reittier.

Eidechse

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +0 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Eisbär

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 42 (5W10 + 15)
Bewegungsrate 12 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	13 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

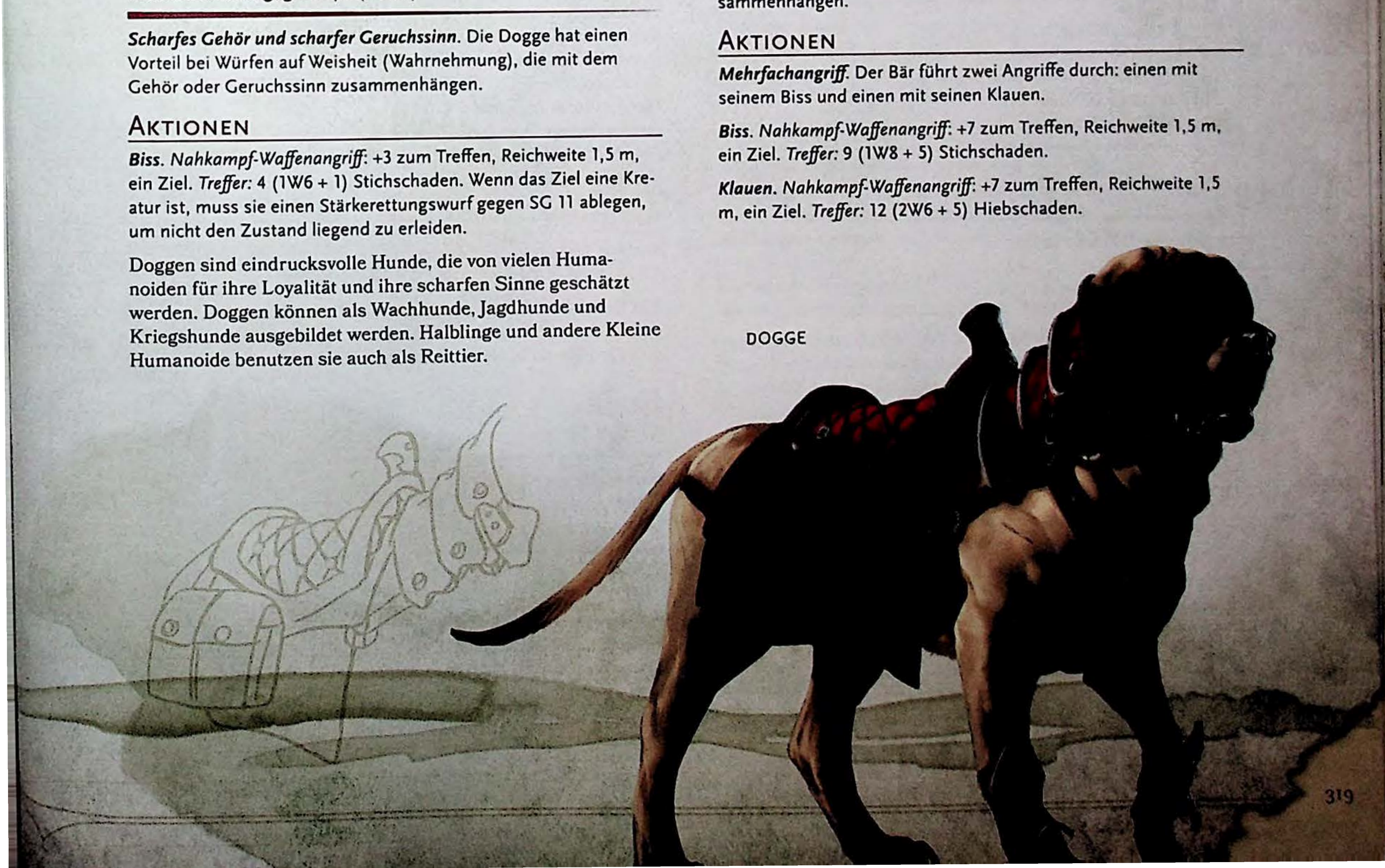
Scharfer Geruchssinn. Der Bär hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Bär führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden.



DOGGE

Variante: Höhlenbär

Einige Bären haben sich an das Leben unter der Erde angepasst und ernähren sich von unterirdischen Flechten und blinden Fischen. Diese übellaunigen Kolosse sind als Höhlenbären bekannt und haben krauses, dunkles Haar und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Davon abgesehen verwenden sie die Spielwerte des Eisbären.

Elch

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 13 (2W10 + 2)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturmangriff. Wenn sich der Elch mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Wuchtschaden.

Elefant

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 76 (8W12 + 24)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
22 (+6)	9 (–1)	17 (+3)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Trampelnder Sturmangriff. Wenn sich der Elefant mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann der Elefant als Bonusaktion einen Stampfen-Angriff gegen es ausführen.

Aktionen

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (3W8 + 6) Stichschaden.

Stampfen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Wuchtschaden.

Erwachter Baum

Riesige Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 59 (7W12 + 14)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	6 (–2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (–2)

Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensresistenzen Stich, Wucht
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache, die dem Erschaffer bekannt ist
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Baum bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Baum zu unterscheiden.

Aktionen

Hieb. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (3W6 + 4) Wuchtschaden.

Ein **Erwachter Baum** ist ein gewöhnlicher Baum, dem mittels des Zaubers *Erwecken* oder ähnlicher Magie ein Bewusstsein und die Fähigkeit, sich zu bewegen, verliehen wurde.

Erwachter Busch

Kleine Pflanze, gesinnungslos

Rüstungsklasse 9
Trefferpunkte 10 (3W6)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	8 (–1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (–2)

Schadensempfindlichkeiten Feuer
Schadensresistenzen Stich
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache, die dem Erschaffer bekannt ist
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Falsches Erscheinungsbild. Solange der Busch bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Busch zu unterscheiden.

Aktionen

Kratzen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4 – 1) Hiebschaden.

Ein **Erwachter Busch** ist ein gewöhnlicher Busch, dem mittels des Zaubers *Erwecken* oder ähnlicher Magie ein Bewusstsein und die Fähigkeit, sich zu bewegen, verliehen wurde.

Eule

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 1,5 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	13 (+1)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Vorbeifliegen. Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite des Gegners fliegt.

Scharfes Gehör und scharfe Sicht. Die Eule hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder der Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Falke

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	14 (+2)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfe Sicht. Der Falke hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit der Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Fledermaus

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 1,5 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Echolot. Die Fledermaus kann ihre Blindsicht nicht verwenden, solange sie taub ist.

Scharfes Gehör. Die Fledermaus hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +0 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Fliegende Schlange

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 5 (2W4)
Bewegungsrate 9 m, fliegen 18 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Vorbeifliegen. Die Schlange provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite des Gegners fliegt.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden plus 7 (3W4) Giftschaden.

Eine **Fliegende Schlange** ist eine grellbunte, geflügelte Schlange, die man in abgelegenen Dschungeln findet. Stammesmitglieder und Kultisten zähmen manchmal Fliegende Schlangen, damit diese als Boten dienen und Schriftrollen überbringen, um die sie ihre Windungen geschlungen haben.

Flimmerhund

Mittelgroßes Feenwesen, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Flimmerhund, versteht Sylvanisch, kann es aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Flimmerhund hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden.

Teleportieren (Aufladung 4–6). Der Hund teleportiert sich zusammen mit aller Ausrüstung, die er trägt oder hält, auf magische Weise bis zu 12 m weit in einen nicht besetzten Bereich, den er sehen kann. Vor oder nach der Teleportation kann der Hund einen Biss-Angriff durchführen.

Ein **Flimmerhund** hat seinen Namen aufgrund seiner Fähigkeit, in die Existenz zu flimmern und wieder zu verschwinden, ein Talent, das er nutzt, um seine Angriffe zu unterstützen und Schaden zu vermeiden. Flimmerhunde hegen einen alten Hass auf Täuschungsbestien und greifen sie an, sobald sie sie sehen.



Flimmerhund

Frosch

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	13 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +1
Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (0 EP)

Amphibisch. Der Frosch kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung. Der Frosch springt 3 m weit und 1,5 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Ein **Frosch** hat keine effektiven Angriffe. Er ernährt sich von kleinen Insekten und lebt normalerweise in der Nähe des Wassers, in Bäumen oder unter der Erde. Die Spielwerte des Froschs können auch eine **Kröte** abbilden.

Geier

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 5 (1W8 + 1)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Geier hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit der Sicht oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Geier hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Geiers innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Giftschlange

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um nicht 5 (2W4) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Hyäne

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 5 (1W8 + 1)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik. Die Hyäne hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Hyäne innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Jagdhai

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Blindsicht 12 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Blutrausch. Der Hai hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen.

Wasser atmen. Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Hyäne



Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Stichschaden.

Der **Jagdhai** ist kleiner als ein Riesenhai, aber größer und wilder aus ein Riffhai. Er sucht tiefe Gewässer heim. Normalerweise jagt er allein, doch mehrere Jägerhaie könnten im gleichen Gebiet jagen. Ein ausgewachsener Jägerhai ist zwischen 4,5 m und 6 m lang.

Kamel

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 9
Trefferpunkte 15 (2W10 + 4)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	8 (–1)	14 (+2)	2 (–4)	8 (–1)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Katze

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 12 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfer Geruchssinn. Die Katze hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +0 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Hiebschaden.

Killerwal

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 90 (12W12 + 12)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Blindsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Echolot. Der Wal kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist.

Atem anhalten. Der Wal kann für 30 Minuten den Atem anhalten.

Scharfes Gehör. Der Wal hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (5W6 + 4) Stichschaden.

Krabbe

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 2 (1W4)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Amphibisch. Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +0 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Wuchtschaden.

Krokodil

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +2
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Atem anhalten. Das Krokodil kann für 15 Minuten den Atem anhalten.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10 +2) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 12). Bis der Haltegriff endet ist die Kreatur festgesetzt, und das Krokodil kann kein anderes Ziel beißen.

Löwe

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Löwe hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Löwe hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Löwen innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Anspringen. Wenn sich der Löwe mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Klauen-Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann der Löwe als Bonusaktion einen Biss-Angriff gegen es ausführen.

Sprung aus dem Lauf. Mit einem Anlauf von 3 m kann der Löwe bis zu 7,5 m weit springen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Mammut

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 126 (11W12 + 55)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
24 (+7)	9 (–1)	21 (+5)	3 (–4)	11 (+0)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Trampelnder Sturmangriff. Wenn sich das Mammut mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegt, kann das Mammut als Bonusaktion einen Stampfen-Angriff gegen es ausführen.

Aktionen

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 25 (4W8 + 7) Stichschaden.

Stampfen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 29 (4W10 + 7) Wuchtschaden.

Ein **Mammut** ist eine elefantenartige Kreatur mit dicken Fell und langen Stoßzähnen. Mammuts sind bulliger und wilder als normale Elefanten und bewohnen viele unterschiedliche Klimazonen, von subarktisch bis subtropisch.

Maultier

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Lasttier. Das Maultier gilt als großes Tier, wenn du seine Traglast ermitteln willst.

Sicherer Stand. Das Maultier hat einen Vorteil auf Geschicklichkeits- und Stärkerettungswürfe gegen Effekte, durch die es den Zustand liegend erleiden würde.

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

Menschenaffe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 19 (3W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Affe führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 7,5/15 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

Nashorn

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Nashorn mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Aktionen

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden.

Oktopus

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 3 (1W6)
Bewegungsrate 1,5 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
4 (–3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 12 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Atem anhalten. Solange er sich außerhalb des Wassers befindet, kann der Oktopus für 30 Minuten den Atem anhalten.

Unterwassertarnung. Der Oktopus hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich unter Wasser verstecken möchte.

Wasser atmen. Der Oktopus kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 10). Bis der Haltegriff endet, kann der Oktopus seine Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Tintenwolke (Aufladung nach einer Kurzen oder Langen Rast). Eine Tintenwolke mit 1,5 m Radius breitet sich um den Oktopus aus, wenn er sich unter Wasser befindet. Der Bereich ist für 1 Minute komplett verschleiert, aber eine starke Strömung kann die Tinte zerstreuen. Nachdem der Oktopus die Tinte abgegeben hat, kann er die Spurt-Aktion als Bonusaktion verwenden.



Phasenspinne

Panther

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 15 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (–4)	14 (+2)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Panther hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Anspringen. Wenn sich der Panther mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Klauen-Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Panther als Bonusaktion einen Biss-Angriff gegen es ausführen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Hiebschaden.

Pavian

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 3 (1W6)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rudeltaktik. Der Pavian hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Pavians innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4 – 1) Stichschaden.

Phasenspinne

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 32 (5W10 + 5)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (–2)	10 (+0)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Ätherische Bewegung. Die Spinne kann als Bonusaktion auf magische Weise von der Materiellen Ebene auf die Ätherebene wechseln und andersherum.

Spinnenklettern. Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Netzwandler. Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht 18 (4W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Eine **Phasenspinne** besitzt die magische Fähigkeit, in die Ätherebene und wieder zurück zu wechseln. Sie scheint aus dem Nichts zu erscheinen und verschwindet schnell nach dem Angriff. Ihre Bewegungen auf der Ätherebene, ehe sie wieder auf der Materiellen Ebene erscheint, erzeugen den Eindruck, sie könne sich teleportieren.

Pony

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Wuchtschaden.

Quipper

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)
Blutrausch. Der Quipper hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen.

Wasser atmen. Der Quipper kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Ein **Quipper** ist ein fleischfressender Fisch mit scharfen Zähnen. Quipper können sich an jede Umgebung unter Wasser anpassen, auch an kalte, unterirdische Seen. Sie versammeln sich oft in Schwärmen; die Spielwerte für einen Schwarm von Quippern findest du später in diesem Anhang.

Rabe

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)



Quipper

Stimmnachahmung. Der Rabe kann einfache Geräusche nachahmen, die er gehört hat, wie das Flüstern einer Person, die Schreie eines Babys oder das Zwitschern eines Tieres. Eine Kreatur, die das Geräusch hört, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 erkennen, dass er nur nachgeahmt ist.

Aktionen

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Ratte

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sinne Dunkelsicht 10 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfer Geruchssinn. Die Ratte hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +0 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Reh

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 4 (1W8)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	14 (+2)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Reitpferd

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 13 (2W10 + 2)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Wuchtschaden.

Riesenadler

Großes Tier, neutral gut

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 24 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (–1)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Riesenadler, versteht Gemeinsprache und Aural, kann sie aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfe Sicht. Der Adler hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit der Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Adler führt zwei Angriffe durch; einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Krallen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Ein **Riesenadler** ist eine edle Kreatur, die ihre eigene Sprache spricht und die Gemeinsprache versteht. Ein Paar von Riesenadlern hat normalerweise bis zu vier Eier oder Jungvögel im Nest (behandle diese als normale Adler).



Reitpferd



Ratte

Riesenaffe

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 157 (15W12 + 60)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Athletik +9, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Affe führt zwei Faust-Angriffe durch.

Faust. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Wuchtschaden.

Felsbrocken. *Fernkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 15/30 m, ein Ziel. *Treffer:* 30 (7W6 + 6) Wuchtschaden.

Riesendachs

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)
Bewegungsrate 9 m, graben 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Dachs hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Dachs führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (2W4 + 1) Hiebschaden.

Rieseneidechse

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Eine **Rieseneidechse** kann als Reit- oder Zugtier verwendet werden. Echsenmenschen halten sie auch als Haustiere, und unterirdische Rieseneidechsen werden von Drow, Duergar und anderen Bewohnern des Unterreichs als Reit- und Packtiere verwendet.

Riesenelch

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 42 (5W12 + 10)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (–2)	14 (+2)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Riesenelch, versteht Gemeinsprache, Elfisch und Sylvanisch, kann sie aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)



Riesenadler

Variante: Rieseneidechsen-Merkmale

Einige Rieseneidechsen haben eines oder beide der folgenden Merkmale.

Atem anhalten. Die Eidechse kann 15 Minuten den Atem anhalten. (Eine Eidechse mit diesem Merkmal hat außerdem eine Schwimmen-Bewegungsrate von 9 m).

Spinnenklettern. Die Eidechse kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Sturmangriff. Wenn sich der Elch mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine liegende Kreatur. *Treffer:* 22 (4W8 + 4) Wuchtschaden.

Der majestätische **Riesenelch** ist so selten, dass sein Erscheinen oft als ein Omen für ein wichtiges Ereignis gedeutet wird, wie etwa die Geburt eines Königs. Legenden sagen, dass manche Götter die Gestalt von Riesenelchen annehmen, wenn sie die Materielle Ebene besuchen. Viele Kulturen glauben deshalb, dass die Jagd auf diese Kreaturen den Zorn der Götter nach sich zieht.

Rieseneule

Großes Tier, neutral

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 1,5 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (–1)	13 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Rieseneule, versteht Gemeinsprache, Elfisch und Sylvanisch, kann sie aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Vorbeifliegen. Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite des Gegners fliegt.

Scharfes Gehör und scharfe Sicht. Die Eule hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder der Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6 + 1) Hiebschaden.

Rieseneulen freunden sich oft mit Feen und anderen Bewohnern des Waldes an und sind Wächter ihrer Waldreiche.

Riesenfeuerkäfer

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 4 (1W6 + 1)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Sinne Blindsicht 8 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Beleuchtung. Der Käfer gibt in einem Radius von 3 m Helles Licht und in einem weiteren Radius von 3 m dämmriges Licht ab.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6 – 1) Hiebschaden.

Ein **Riesenfeuerkäfer** ist eine nächtliche Kreatur, die ihren Namen einem Paar von Leuchtorganen verdankt, die Licht abgeben. Bergarbeiter und Abenteurer schätzen diese Wesen sehr, da die Organe des Feuerkäfers noch 1W6 Tage nach dem Tod des Käfers Licht abgeben. Riesenfeuerkäfer findet man vor allem unter der Erde und in dunklen Wäldern.

Riesenfledermaus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 22 (4W10)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Echolot. Die Fledermaus kann ihre Blindsicht nicht verwenden, solange sie taub ist.

Scharfes Gehör. Die Fledermaus hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



Riesenfeuerkäfer

Riesenfrosch

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2
Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Amphibisch. Der Frosch kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung. Der Frosch springt bis zu 6 m weit und 3 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 11). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Frosch kann kein anderes Ziel beißen.

Verschlucken. Der Frosch führt einen Biss-Angriff gegen eine Kleine oder kleinere Kreatur durch, die er gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, wird die Kreatur verschluckt. Der Haltegriff endet dadurch. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb des Froschs kommen, und erleidet 5 (2W4) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs des Froschs. Der Frosch kann nur eine Kreatur auf einmal verschlucken.

Wenn der Frosch stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 1,5 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.

Riesengeier

Großes Tier, neutral böse

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 22 (3W10 + 6)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfe Sicht und scharfer Geruchssinn. Der Geier hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit der Sicht oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Geier hat einen Vorteil bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Geiers innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Geier führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Schnabel und einen mit seinen Krallen.

Schnabel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Stichschaden.

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W6 + 2) Hiebschaden.

Ein **Riesengeier** verfügt über hochentwickelte Intelligenz und ein böses Wesen. Im Gegensatz zu seinen kleineren Vettern greift er verwundete Kreaturen an, um ihr Ende zu beschleunigen. Riesengeier suchen verhungernde, verdurstende Kreaturen oft für Tage heim, um sich an ihrem Leid zu erfreuen.

Riesengiftschlange

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Riesenhai

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 126 (11W12 + 55)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (–5)	10 (+0)	5 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Blutrausch. Der Hai hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle Trefferpunkte besitzen.

Wasser atmen. Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +9 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 22 (3W10 + 6) Stichschaden.

Ein **Riesenhai** ist 10 m lang und normalerweise in den Tiefen des Ozeans anzutreffen. Er ist absolut furchtlos und jagt alles, was ihm in die Quere kommt, sogar Wale und Schiffe.

Riesenhyäne

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 45 (6W10 + 12)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Wüten. Wenn die Hyäne mit einem Nahkampfangriff in ihrem Zug eine Kreatur auf 0 Trefferpunkte bringt, kann die Hyäne eine Bonusaktion ausführen, um sich bis zu ihre halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden.

Riesenkrabbe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4
Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Amphibisch. Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 11). Die Krabbe hat zwei Scheren, die jeweils ein Ziel packen können.

Riesenkrokodil

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 85 (9W12 + 27)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Atem anhalten. Das Krokodil kann für 30 Minuten den Atem anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Das Krokodil führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinem Schwanz.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (3W10 + 5) Stichschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 16). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und das Krokodil kann kein anderes Ziel beißen.

Schwanz. *Nahkampf-Waffenangriff*: +8 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel, das nicht vom Krokodil gepackt ist. *Treffer:* 14 (2W8 + 5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 16 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Riesenkröte

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 39 (6W10 + 6)
Bewegungsrate 6 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sinne Dunkelsicht 10 m, Passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Amphibisch. Die Kröte kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung. Die Kröte springt bis zu 6 m weit und 3 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 +2) Stichschaden plus 5 (1W10) Giftschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 13). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Kröte kann kein anderes Ziel beißen.

Verschlucken. Die Kröte führt einen Biss-Angriff gegen eine kleine oder kleinere Kreatur durch, die sie gepackt hat. Wenn der Angriff trifft, wird die Kreatur verschluckt. Der Haltegriff endet dadurch. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von außerhalb der Kröte kommen, und erleidet 10 (2W4) Säureschaden zu Beginn eines jeden Zugs der Kröte. Die Kröte kann nur eine Kreatur auf einmal verschlucken.

Wenn die Kröte stirbt, ist eine verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen, indem sie 1,5 m Bewegungsrate aufwendet. Dabei erleidet sie den Zustand liegend.



Oktopus Tentakel

Riesenoktopus

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 52 (8W10 + 8)
Bewegungsrate 3 m, schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (–3)	10 (+0)	4 (–3).

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Atem anhalten. Solange der Oktopus sich außerhalb des Wassers befindet, kann er für 1 Stunde den Atem anhalten.

Unterwassertarnung. Der Oktopus hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich unter Wasser verstecken möchte.

Wasser atmen. Der Oktopus kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Tentakel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 4,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es gepackt (SG zum Entkommen 16). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und der Oktopus kann seine Tentakel nicht gegen ein anderes Ziel verwenden.

Tintenwolke (Aufladung nach einer Kurzen oder Langen Rast). Eine Tintenwolke mit 6 m Radius breitet sich um den Oktopus aus, wenn er sich unter Wasser befindet. Der Bereich ist für 1 Minute komplett verschleiert, auch wenn eine starke Strömung die Tinte zerstreuen kann. Nachdem der Oktopus die Tinte abgegeben hat, kann er die Spurt-Aktion als Bonusaktion verwenden.

Riesenratte

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 7 (2W6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Scharfer Geruchssinn. Die Ratte hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Die Ratte hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Ratte innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

ACHTUNG

Riesenratten wurden überall in der Stadt gesichtet. Jeder, der von einer Riesenratte gebissen wird, sollte für Behandlung und Gebete einen Tempel aufsuchen.

Hiermit bietet die Stadt eine Silbermünze für jede Riesenratte an, die innerhalb der Mauern erschlagen wird. Um die Bezahlung zu erhalten, muss der Beweis zwischen Mittag und Abenddämmerung an den Wachhauptmann am Hafen übergeben werden.

Variante: Kranke Riesenratten

Einige Riesenratten übertragen schreckliche Krankheiten mit ihrem Biss. Eine kranke Riesenratte hat einen Herausforderungsgrad von 1/8 (25 EP) und die folgende Aktion anstelle des normalen Biss-Angriffs.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen, um sich nicht mit einer Krankheit anzustecken. Bis die Krankheit geheilt wird, kann das Ziel nur mit magischen Mitteln Trefferpunkte zurückerlangen, und die maximalen Trefferpunkte des Ziels sinken alle 24 Stunden um 3 (1W6) Punkte. Wenn die maximalen Trefferpunkte des Ziels als Folge dieser Krankheit auf 0 fallen, stirbt das Ziel.

Riesenseepferdchen

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 16 (3W10)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Seepferdchen mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Wasser atmen. Das Seepferdchen kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Wie ihre kleineren Vettern sind **Riesenseepferdchen** scheue, farbenfrohe Fische mit länglichen Körpern und eingedrehten Schwänzen. Meereselfen bilden sie als Reittiere aus.



Riesenspinne

Riesenskorpion

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W10 + 14)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (–5)	9 (–1)	3 (–4)

Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Skorpion führt drei Angriffe durch: zwei mit seinen Zangen und einen mit seinem Stachel.

Zange. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 +2) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 12). Der Skorpion hat zwei Zangen, die jeweils ein Ziel packen können.

Stachel. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 22 (4W10) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Riesenspinne

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	4 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Spinnenklettern. Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Netzsinn. Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnenetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler. Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 9 (2W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Netz (Aufladung 5–6). Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 9/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel wird vom Netz festgesetzt. Als Aktion kann das festgesetzte Ziel einen Stärkewurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Erfolg befreit es sich aus den Netzen. Die Netze können auch angegriffen und zerstört werden (RK 10, TP 5, Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden; Immunität gegen Wuchtschaden, Giftschaden und psychischen Schaden).

Um ihre Beute zu fangen, weben **Riesenspinnen** komplexe Netze oder schießen klebrige Stränge aus ihrem Unterleib. Riesenspinnen findet man vor allem unter der Erde, wo sie sich an der Decke oder in dunklen, mit Netzen gefüllten Spalten niederlassen. Solche Behausungen sind oft mit Netzkokons behangen, in denen vorherige Opfer eingesponnen sind.

Riesentausendfüssler

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 4 (1W6 + 1)
Bewegungsrate 9 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Sinne Blindsicht 9 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Riesenwespe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 13 (3W8)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Aktionen

Stachel. Nahkampf-WaffenAngriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 10 (3W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Riesenwiesel

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (–3)	12 (+1)	5 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Das Wiesel hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Riesenwildschwein

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 42 (5W10 + 15)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (–4)	7 (–2)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Wildschwein mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Hauer-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Unnachgiebig (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Wenn das Wildschwein 10 Schadenspunkte oder weniger erleidet, die es auf 0 Trefferpunkte bringen würden, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hauer. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Riesenwolfsspinne

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 12 m, klettern 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3
Sinne Blindsicht 3 m, Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Spinnenklettern. Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Netzsinn. Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler. Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 7 (2W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf. Wenn der Giftschaden das Ziel auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Die **Riesenwolfsspinne** ist kleiner als die Riesenspinne. Sie jagt Beute über offenes Gelände oder verbirgt sich in einem Erdloch oder einer Spalte, oder in einer verborgenen Aushöhlung unter Schutt.

Riesenwürgeschlange

Riesiges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 60 (8W12 + 8)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 13 (2W8 + 4) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 16). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Schlange kann kein anderes Ziel umschlingen.

Riesenziege

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Sturmangriff. Wenn sich die Ziege mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 5 (2W4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Sicherer Stand. Die Ziege hat einen Vorteil auf Geschicklichkeits- und Stärkerettungswürfe gegen Effekte, durch die sie den Zustand liegend erleiden würde.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W4 + 3) Wuchtschaden.

Riffhai

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	4 (–3)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Blindsicht 12 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rudeltaktik. Der Hai hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Hais innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Wasser atmen. Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Riffhaie sind kleiner als Riesenhaie und Jagdhaie. Sie bewohnen seichte Gewässer und Korallenriffe und sammeln sich in kleinen Rudeln, um zu jagen. Ein ausgewachsenes Exemplar ist zwischen 1,8 und 3 m lang.

Säbelzahntiger

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 52 (7W10 + 14)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Tiger hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Anspringen. Wenn sich der Tiger mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Tiger als Bonusaktion einen Biss-Angriff gegen es ausführen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (1W10 + 5) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6 + 5) Hiebschaden.

Schakal

Kleines Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 3 (1W6)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Schakal hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Schakal hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Schakals innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +1 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 (1W4 – 1) Stichschaden.

Schreckenswolf

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 37 (5W10 + 10)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Schreckenswolf hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Wolf hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Wolfes innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Schwarm von Fledermäusen

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 0 m, fliegen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
5 (–3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Blindsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Echolot. Der Schwarm kann seine Blindsicht nicht verwenden, solange er taub ist.

Scharfes Gehör. Der Schwarm hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör zusammenhängen.

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Fledermaus ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 5 (2W4) Stichschaden, oder 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.

Schwarm von Giftschlangen

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 14
Trefferpunkte 36 (8W8)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
8 (–1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winziges Schlange ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 7 (2W6) Stichschaden, oder 3 (1W6) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 machen, um nicht 14 (4W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Die Natur von Schwärmen

Die Schwärme, die wir hier vorstellen, sind keine gewöhnlichen oder harmlosen Ansammlungen kleiner Tiere. Sie formen sich als Resultat eines finsteren oder schädlichen Einflusses. Ein Vampir kann Fledermausschwärme aus den dunkelsten Ecken der Nacht beschwören, und die bloße Anwesenheit eines Mumienfürsten kann dafür sorgen, dass Skarabäen aus den sandgefüllten Tiefen seiner Gruft strömen. Eine Vettel könnte die Macht besitzen, Schwärme von Raben gegen ihre Feinde zu schicken, während ein Yuan-ti-Scheusal von Schwärmen von giftigen Schlangen verfolgt werden könnte. Nicht einmal Druiden können diese Schwärme bezaubern, und ihre Aggressivität ist fast schon widernatürlich.

Schwarm von Insekten

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 22 (5W8)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (–5)	7 (–2)	1 (–5)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für ein winziges Insekt ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 10 (4W4) Stichschaden, oder 5 (2W4) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.



Variante: Insektenschwärme

Verschiedene Arten von Insekten sammeln sich in Schwärmen, und jeder Schwarm hat die unten beschriebenen besonderen Merkmale.

Schwarm von Käfern. Ein Schwarm von Käfern erhält eine Graben-Bewegungsrate von 1,5 m.

Schwarm von Tausendfüßlern. Wenn ein Schwarm von Tausendfüßlern eine Kreatur auf 0 Trefferpunkte bringt, ist das Ziel stabil, aber für 1 Stunde vergiftet, selbst wenn es Trefferpunkte zurückerlangt. Es ist gelähmt, solange es auf diese Weise vergiftet ist.

Schwarm von Spinnen. Ein Schwarm von Spinnen hat die folgenden zusätzlichen Merkmale.

Spinnenklettern. Der Schwarm kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Netzsinn. Solange der Schwarm in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß er genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler. Der Schwarm ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Schwarm von Wespen. Ein Schwarm von Wespen hat eine Schrittbewegungsrate von 1,5 m, eine Fliegen-Bewegungsrate von 9 m, und keine Klettern-Bewegungsrate.

Schwarm von Quippern

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 28 (8W8 – 8)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (–1)	1 (–5)	7 (–2)	2 (–4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 8
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Blutrausch. Der Schwarm hat einen Vorteil auf Nahkampfangriffe gegen Kreaturen, die nicht alle ihre Trefferpunkte besitzen.

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen Winzigen Quipper ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Wasser atmen. Der Schwarm kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Bisse. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 0 m, eine Kreatur im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 14 (4W6) Stichschaden, oder 7 (2W6) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.

Schwarm von Raben

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 24 (7W8 – 7)
Bewegungsrate 3 m, fliegen 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	8 (–1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +5
Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen winzigen Raben ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Schnäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 7 (2W6) Stichschaden, oder 3 (1W6) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.

Schwarm von Ratten

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 24 (7W8 – 7)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Schadensresistenzen Hieb, Stich, Wucht
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, festgesetzt, gelähmt, gepackt, liegend, verängstigt, versteinert
Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Schwarm hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Schwarm. Der Schwarm kann sich im Bereich einer anderen Kreatur aufhalten und andersherum. Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine winzige Ratte ist. Der Schwarm kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und keine temporären Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 0 m, ein Ziel im Bereich des Schwarms. *Treffer:* 7 (2W6) Stichschaden, oder 3 (1W6) Stichschaden, wenn der Schwarm die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger besitzt.

Schwarzbär

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 19 (3W8 + 6)
Bewegungsrate 12 m, klettern 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Fertigkeiten Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Bär hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Bär führt zwei Angriffe durch: einen mit seinem Biss und einen mit seinen Klauen.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Klauen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Hiebschaden.

Seepferdchen

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 0 m, schwimmen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
1 (–5)	12 (+1)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (0 EP)

Wasser atmen. Das Seepferdchen kann nur unter Wasser atmen.

Spinne

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 6 m, klettern 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	14 (+2)	8 (–1)	1 (–5)	10 (+0)	2 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4
Sinne Dunkelsicht 9 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Spinnenklettern. Die Spinne kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen.

Netzsinn. Solange die Spinne in Kontakt mit einem Spinnennetz ist, weiß sie genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Netzwandler. Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen, die durch Netze ausgelöst werden.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 9 schaffen, um nicht 2 (2W4) Giftschaden zu erleiden.

Skorpion

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 3 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
2 (–4)	11 (+0)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Stachel. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 1 Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 9 ablegen, um nicht 4 (1W8) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Streitross

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Trampelnder Sturmangriff. Wenn sich das Pferd mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Huf-Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann das Pferd als Bonusaktion einen Huf-Angriff gegen es ausführen.

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Variante: Rossharnisch

Ein gepanzertes Streitross hat eine RK, die von ihrem Rossharnisch abhängt (im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* findest du mehr Informationen zu Rossharnischen). Die RK des Pferdes beinhaltet seinen Geschicklichkeitsmodifikator, wenn dieser eingerechnet wird. Ein Rossharnisch verändert den Herausforderungsgrad des Streitrosses nicht.

RK	Rossharnisch	RK	Rossharnisch
12	Leder	16	Kettenpanzer
13	Beschlagenes Leder	17	Schienenrüstung
14	Ringpanzer	18	Plattenrüstung
15	Schuppenrüstung		

Tiger

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 37 (5W10 + 10)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Scharfer Geruchssinn. Der Tiger hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

Anspringen. Wenn sich der Tiger mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Klauenangriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden. Wenn das Ziel liegend ist, kann der Tiger als Bonusaktion einen Biss-Angriff gegen es ausführen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W10 + 3) Stichschaden.

Klaue. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden.

Todeshund

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 39 (6W8 + 12)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zwei Köpfe. Der Hund hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung) und bei Rettungswürfen gegen die Zustände betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, taub und verängstigt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hund führt zwei Biss-Angriffe durch.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W12 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen Krankheit mit SG 12 ablegen, um nicht vergiftet zu werden, bis die Krankheit geheilt ist. Alle 24 Stunden, die vergehen, muss das Ziel den Rettungswurf wiederholen und bei einem Fehlschlag seine maximalen Trefferpunkte um 5 (1W10) verringern. Diese Verringerung hält an, bis die Krankheit geheilt ist. Die Kreatur stirbt, wenn die Krankheit ihre maximalen Trefferpunkte auf 0 reduziert.

Ein **Todeshund** ist ein hässlicher zweiköpfiger Hund, der durch Ebenen, Wüsten und das Unterreich streift. Hass brennt im Herzen des Todeshundes, und seine Vorliebe für humanoides Fleisch treibt ihn an, Reisende und Forscher anzugreifen. Der Speichel von Todeshunden überträgt eine üble Krankheit, die das Fleisch des Opfers langsam von den Knochen faulen lässt.

Wiesel

Winziges Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 1 (1W4 – 1)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	16 (+3)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Das Wiesel hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Wildschwein

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 11 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	9 (–1)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 9
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Sturmangriff. Wenn sich das Wildschwein mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Hauer-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Unnachgiebig (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Wenn das Wildschwein 7 Schadenspunkte oder weniger erleidet, die es auf 0 Trefferpunkte bringen würden, fällt es stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hauer. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.



Todeshund

Winterwolf

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 75 (10W10 + 20)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +5
Schadensimmunitäten Kälte
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache, Winterwolf
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Winterwolf hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Winterwolf hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Wolfes innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Schneetarnung. Der Winterwolf hat einen Vorteil bei Würfen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), wenn er sich in verschneitem Gelände verstecken möchte.

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Kälteodem (Aufladung 5–6). Der Winterwolf atmet einen Schwall aus eisigem Wind in einem Kegel von 4,5 m aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 18 (4W8) Kälteschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Der in der Arktis lebende **Winterwolf** ist so groß wie ein Schreckenswolf, hat aber schneeweißes Fell und blass-blaue Augen. Frostriesen nutzen diese bösen Kreaturen als Wach- und Jagdbegleiter und nutzen den tödlichen Atem dieser Wölfe gegen ihre Feinde. Winterwölfe kommunizieren miteinander mit Knurr- und Bellgeräuschen, doch sprechen sie die Gemeinsprache und Riesisch gut genug, um einfache Gespräche zu führen.

Wolf

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Schreckenswolf hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.

Rudeltaktik. Der Wolf hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Wolfs innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W4 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Worg

Große Monstrosität, neutral böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 26 (4W10 + 4)
Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (–2)	11 (+0)	8 (–1)

Fertigkeiten Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Goblinisch, Worg
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfes Gehör und scharfer Geruchssinn. Der Worg hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder dem Geruchssinn zusammenhängen.



Winterwolf

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Ein **Worg** ist ein böses Raubtier, das sich daran erfreut, Kreaturen, die schwächer als es selbst sind, zu jagen und zu verschlingen. Worge sind verschlagen und bösartig und streifen durch die abgelegene Wildnis oder werden von Goblins und Hobgoblins gezüchtet. Diese Kreaturen nutzen Worge als Reittiere, doch wird sich ein Worg gegen seinen Reiter wenden, wenn er sich schlecht behandelt oder unterernährt fühlt. Worge sprechen ihre eigene Sprache und Goblinisch, und manche lernen sogar, die Gemeinsprache zu sprechen.

Würgeschlange

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 13 (2W10 + 2)
Bewegungsrate 9 m, schwimmen 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Sinne Blindsicht 3 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Umschlingen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 6 (1W8 +2) Wuchtschaden, und das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 14). Bis der Haltegriff endet, ist die Kreatur festgesetzt, und die Schlange kann kein anderes Ziel umschlingen.

Ziege

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 4 (1W8)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	5 (–3)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Sturmangriff. Wenn sich die Ziege mindestens 6 m in gerader Linie auf ein Ziel zu bewegt und dann im gleichen Zug mit einem Rammen-Angriff trifft, dann erleidet das Ziel zusätzlich 2 (1W4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Sicherer Stand. Die Ziege hat einen Vorteil auf Geschicklichkeits- und Stärkerettungswürfe gegen Effekte, durch die sie den Zustand liegend erleiden würde.

Aktionen

Rammen. *Nahkampf-Waffenangriff*: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Wuchtschaden.

Zugpferd

Großes Tier, gesinnungslos

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 19 (3W10 + 3)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (–4)	11 (+0)	7 (–2)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Aktionen

Hufe. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4 + 4) Wuchtschaden.



Worg

Anhang B: Nichtspielercharaktere

Dieser Anhang enthält Spielwerte für verschiedene humanoide Nichtspielercharaktere (NSC), denen die Abenteurer während einer D&D-Kampagne begegnen können, von einfachen Gemeinen bis hin zu mächtigen Erzmagiern. Diese Spielwerte können verwendet werden, um menschliche und nichtmenschliche NSC darzustellen.

NSC anpassen

Es gibt viele Möglichkeiten, die NSC in diesem Anhang für eure Kampagne anzupassen.

Volksmerkmale. Du kannst einem NSC Volksmerkmale verleihen. Beispielsweise könnte ein Halbling-Druide eine Bewegungsweite von 7,5 m und das Merkmal Glück haben. Zusätzliche Volksmerkmale für einen NSC ändern nicht seinen Herausforderungsgrad. Mehr zu Volksmerkmalen findest du im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Adeliger

Zauber austauschen. Eine Möglichkeit, einen NSC-Zauberwirker anzupassen, ist einen oder mehrere seiner Zauber zu ersetzen. Du kannst jeden Zauber in der Zauberliste des NSCs durch einen anderen Zauber des gleichen Grads aus der gleichen Zauberliste ersetzen.

Zauber auf diese Weise auszutauschen, hat keinen Einfluss auf den Herausforderungsgrad des NSCs.

Rüstung und Waffen austauschen. Du kannst die Rüstung eines NSCs aufwerten oder abwerten sowie Waffen hinzufügen oder ersetzen. Anpassungen an der Rüstungsklasse können den Herausforderungsgrad eines NSCs verändern, wie es im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben ist.

Magische Gegenstände. Je mächtiger ein NSC, desto wahrscheinlicher ist es, dass er einen oder mehrere magische Gegenstände in seinem Besitz hat. Ein Erzmagus zum Beispiel könnte einen Zauberstecken oder einen Zauberstab besitzen, sowie einen oder mehrere Tränke und Schriftrollen. Wenn du einem NSC ein mächtiges Artefakt verleihst, das Schaden verursachen kann, kann das seinen Herausforderungsgrad beeinflussen. Magische Gegenstände und die Anpassung des Herausforderungsgrads sind im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben.

Adeliger

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Brustharnisch)
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen zwei Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Rapier. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Reaktionen

Parade. Der Adelige addiert 2 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Adelige den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.

Adelige verfügen als Mitglieder der Oberschicht über viel Autorität und großen Einfluss. Sie besitzen Reichtum und Verbindungen, die sie so mächtig wie Monarchen und Generäle machen können. Ein Adeliger reist oft in der Gesellschaft von Wachen, sowie Dienern, die Gemeine sind. Die Spielwerte des Adeligen können auch verwendet werden, um **Höflinge** abzubilden, die nicht von edler Geburt sind.

Akolyth

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Religion +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Zauberwirken. Der Akolyth ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Akolyth hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*
1. Grad (3 Plätze): *Heiligtum, Segnen, Wunden heilen*

Aktionen

Keule. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Akolythen sind junge Mitglieder des Klerus, die normalerweise einem Priester unterstellt sind. Sie verrichten eine Vielzahl von Aufgaben im Tempel und erhalten von ihrer Gottheit die Macht, kleinere Zauber zu wirken.

Assassine

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Rettungswürfe GES +6, INT +4
Fertigkeiten Akrobatik +6, Heimlichkeit +9, Täuschen +3, Wahrnehmung +3
Schadensresistenzen Gift
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Diebessprache plus zwei weitere Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Attentat. Während seines ersten Zuges hat der Assassine einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen jede Kreatur, die noch keinen Zug ausgeführt hat. Jeder Treffer, den der Attentäter gegen eine überraschte Kreatur erzielt, gilt als kritischer Treffer.

Ausweichmanöver. Wenn der Assassine Ziel eines Effekts wird, der es ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu machen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet er stattdessen bei einem gelungenen Rettungswurf gar keinen Schaden und nur halben Schaden, wenn er misslingt.

Hinterhältiger Angriff. Einmal pro Zug verursacht der Assassine zusätzliche 14 (4W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,5 m zu einem Verbündeten des Assassinen aufhält, der nicht kampfunfähig ist, und der Assassine keinen Nachteil auf seinen Angriffswurf hat.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Assassine führt zwei Kurzschwert-Angriffe durch.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff*: +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 24 (7W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Leichte Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Stichschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 24 (7W6) Giftschaden zu erleiden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Assassinen sind im Umgang mit Giften geschult. Sie sind unbarmherzige Mörder, die für Adelige, Gildenmeister, Herrscher und jeden sonst arbeiten, der sich ihre Dienste leisten kann.

Bandit

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede nicht rechtschaffene Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)



Bandit

Aktionen

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Leichte Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Banditen ziehen in Banden umher und werden manchmal von Schlägern, Veteranen und Zauberwirkern angeführt. Nicht alle Banditen sind böse. Unterdrückung, Dürren, Seuchen und Hungersnöte können ansonsten ehrliche Leute in ein Leben des Banditentums treiben.

Piraten sind die Banditen der hohen See. Sie könnten Freibeuter sein, die nur an Schätzen und Mord interessiert sind, oder Kaperfahrer, die von der Krone das Recht erhalten haben, die Schiffe einer feindlichen Nation auszuplündern.

Banditenhauptmann

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede nicht rechtschaffene Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (beschlagenes Leder)
Trefferpunkte 65 (10W8 + 20)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Rettungswürfe STR +4, GES +5, WEI +2
Fertigkeiten Athletik +4, Täuschen +4
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen zwei Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Hauptmann führt drei Nahkampfangriffe durch: zwei mit seinem Krummsäbel und einen mit seinem Dolch. Der Hauptmann kann alternativ zwei Fernkampfangriffe mit seinen Dolchen ausführen.

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Hiebschaden.

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Reaktionen

Parade. Der Hauptmann addiert 2 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Hauptmann den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.

Es ist eine starke Persönlichkeit, skrupellose Gerissenheit und eine silberne Zunge notwendig, um eine Schar von Banditen unter Kontrolle zu halten. Der **Banditenhauptmann** hat diese Eigenschaften reichlich. Der **Piratenkapitän** ist eine Variante des Banditenhauptmanns. Nicht nur schafft er es, seine Besatzung aus Unruhestiftern zu verwalten, er muss auch noch sein Schiff beschützen und befehligen. Um die Besatzung unter Kontrolle zu halten, muss der Kapitän regelmäßig Bestrafungen und Belohnungen austeilen. Mehr als nach Schätzen sehnt sich ein Banditenhauptmann oder Piratenkapitän nach Verrufenheit. Ein Gefangener, der sich auf die Eitelkeit oder das Ego eines Hauptmanns oder Kapitäns beruft, wird mit größerer Wahrscheinlichkeit anständiger behandelt als einer, der behauptet, nichts vom farbenfrohen Ruf des Hauptmanns oder Kapitäns zu wissen.

Berserker

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede chaotische Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 67 (9W8 + 27)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann der Berserker einen Vorteil auf alle *Nahkampf-Waffenangriffe* erhalten, die er während dieses Zuges ausführt, doch Angriffswürfe gegen ihn sind dann bis zum Beginn seines nächsten Zuges ebenfalls im Vorteil.

Aktionen

Zweihandaxt. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W12 + 3) Hiebschaden.

Unberechenbare **Berserker** stammen aus unzivilisierten Landstrichen. Sie versammeln sich in Kriegsbanden und suchen Streit, wo immer sie ihn finden können.



Banditenhauptmann

Druide

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (16 mit *Rindenhaut*)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Fertigkeiten Heilkunde +4, Naturkunde +3, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Druidisch plus zwei weitere Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Zauberwirken. Der Druide ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Druidenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Druidenkunst, Flammen erzeugen, Shillelagh*
1. Grad (4 Plätze): *Donnerwoge, Lange Schritte, Mit Tieren sprechen, Verstricken*
2. Grad (3 Plätze): *Rindenhaut, Tierbote*

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampf-Waffenangriff*: +2 zum Treffen (+4 zum Treffen mit *Shillelagh*), Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden, 4 (1W8) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen geführt wird, oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden mit *Shillelagh*.

Druiden leben in Wäldern und anderen abgelegenen Orten der Wildnis, wo sie die natürliche Welt vor Monstern und dem Heranrücken der Zivilisation schützen. Einige sind **Stammesschamanen**, die die Kranken heilen, zu Tiergeistern beten und spirituelle Führung leisten.

Erzmagus

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 99 (18W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe INT +9, WEI +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Geschichte +13
Schadensresistenzen Schaden durch Zauber; nicht magischer Wucht-, Stich- und Hiebschaden (durch *Steinhaut*)
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen sechs Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 12 (8.400 EP)

Magieresistenz. Der Erzmagus hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberwirken. Der Erzmagus ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Erzmagus kann willentlich Selbstverkleidung und Unsichtbarkeit wirken und hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Schockgriff, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Identifizieren, Magie entdecken, Magierrüstung*, Magisches Geschoss*
2. Grad (3 Plätze): *Gedanken entdecken, Nebelschritt, Spiegelbilder*
3. Grad (3 Plätze): *Blitz, Fliegen, Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Feuerschild, Steinhaut*, Verbannung*
5. Grad (3 Plätze): *Ausspähung, Energiewand, Kältekegel*
6. Grad (1 Platz): *Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Platz): *Teleportieren*
8. Grad (1 Platz): *Gedankenleere**
9. Grad (1 Platz): *Zeitstopp*

**Der Erzmagus wirkt diese Zauber vor einem Kampf auf sich selbst.*



Druide

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Erzmagi sind mächtige (und normalerweise ziemlich alte) Zauberwirker, die sich dem Studium der arkanen Künste verschrieben haben. Wohlwollende Erzmagi könnten als Ratgeber für Könige und Königinnen dienen, während böse als Tyrannen herrschen und versuchen, zu Lichs zu werden. Diejenigen, die weder gut noch böse sind, ziehen sich normalerweise in abgelegene Türme zurück, um ihre Magie ohne Störung auszuüben. Ein Erzmagus hat normalerweise einen oder mehrere Zauberlehrlinge, und die Domäne eines Erzmagus verfügt über zahlreiche magische Bannzeichen und Wächter, um Eindringlinge abzuhalten.

Gemeiner

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 4 (1W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Aktionen

Keule. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Wuchtschaden.

Gemeine sind unter anderem Bauern, Leibeigene, Sklaven, Diener, Pilger, Kaufleute, Handwerker und Eremiten.

Gladiator

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (beschlagenes Leder, Schild)
Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe STR +7, GES +5, KON +6
Fertigkeiten Athletik +10, Einschüchtern +5
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)
Tapfer. Der Gladiator hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand verängstigt.

Rohling. Eine Nahkampfwaffe fügt einen zusätzlichen Schadenswürfel zu, wenn der Gladiator mit ihr trifft (in den Angriff bereits eingerechnet).



Erzmagier

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Gladiator führt drei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe durch.

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden, oder 13 (2W8 + 4) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Schildstoß. *Nahkampf-Waffenangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W4 + 4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine mittelgroße oder kleinere Kreatur ist, muss sie einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.

Reaktionen

Parade. Der Gladiator addiert 3 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Gladiator den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.

Gladiatoren kämpfen zur Unterhaltung lärmender Mengen. Einige Gladiatoren sind brutale Grubenkämpfer, für die jeder Wettkampf ein Kampf um Leben und Tod ist, während andere professionelle Duellanten sind, die riesige Summen einstreichen, aber selten bis zum Tode kämpfen.

Kultfanatiker

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 33 (6W8 + 6)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +4, Überzeugen +4
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Dunkle Hingabe. Der Fanatiker hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen die Zustände bezaubert und verängstigt.

Zauberwirken. Der Fanatiker ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 11, +3 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Fanatiker hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Befehl, Schild des Glaubens, Wunden verursachen*
2. Grad (3 Plätze): *Person festhalten, Spirituelle Waffe*

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Fanatiker führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Fanatiker sind oft Teil der Führungsriege eines Kults. Sie nutzen ihr Charisma und Dogma, um alle, die einen schwächeren Willen haben, zu beeinflussen und auszunutzen. Die meisten sind vor allem an persönlicher Macht interessiert.

Kultist

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +2
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Dunkle Hingabe. Der Kultist hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen die Zustände bezaubert und verängstigt.

Aktionen

Krummsäbel. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Hiebschaden.

Kultisten schwören dunklen Mächten, wie Elementarprinzen, Dämonenfürsten oder Erzteufeln Gehorsam. Die meisten verbergen diese Loyalität, um nicht für ihren Glauben ausgestoßen, eingesperrt oder hingerichtet zu werden. Im Gegensatz zu bösen Akolythen zeigen Kultisten oft Zeichen von Wahnsinn in ihrem Glauben und ihren Praktiken.



Kultfanatiker

Kundschafter

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 16 (3W8 + 3)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Naturkunde +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Scharfes Gehör und scharfe Sicht. Der Kundschafter hat einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die mit dem Gehör oder der Sicht zusammenhängen.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Kundschafter führt zwei Nahkampfangriffe oder zwei Fernkampfangriffe durch.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W12 + 2) Stichschaden.

Langbogen. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Kundschafter sind geschickte Jäger und Fährtenleser, die ihre Dienste gegen eine Gebühr anbieten. Die meisten jagen Wild, doch einige arbeiten auch als Kopfgeldjäger, dienen als Führer oder leisten militärische Aufklärung.



Magus

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 40 (9W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Rettungswürfe INT +6, WEI +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen vier Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Zauberwirken. Der Magus ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Magus hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Plätze): *Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (3 Plätze): *Einflüsterung, Nebelschritt*
3. Grad (3 Plätze): *Feuerball, Fliegen, Gegenzauber*
4. Grad (3 Plätze): *Eissturm, Mächtige Unsichtbarkeit*
5. Grad (1 Platz): *Kältekegel*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Magi verbringen ihr Leben damit, Magie zu studieren und zu üben. Magi von guter Gesinnung beraten Adelige und andere Würdenträger, während böse Magi an isolierten Orten leben, um ungestört unaussprechliche Experimente durchzuführen.

Variante: Vertraute

Jeder Zauberwirker der den Zauber *Vertrauten finden* wirken kann (wie ein Erzmagus oder Magus) wird wahrscheinlich einen Vertrauten an seiner Seite haben. Der Vertraute kann eine der Kreaturen sein, die im Zauber beschrieben sind (siehe *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*), oder ein anderes winziges Monster, wie eine Krabbelnde Klaue, ein Teufelchen, ein Pseudodrache oder ein Quasit.

Priester

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 13 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)
Bewegungsrate 7,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Fertigkeiten Heilkunde +7, Religion +4, Überzeugen +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen zwei Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Göttliche Eminenz. Als Bonusaktion kann der Priester einen Zauberplatz aufwenden, damit seine Nahkampfwaffen bei einem Treffer dem Ziel auf magische Weise zusätzlich 10 (3W6) gleißenden Schaden zufügen. Dieser Vorteil hält bis zum Ende des nächsten Zugs an. Wenn der Priester einen Zauberplatz des 2. oder höheren Grades verwendet, steigt der Schaden um 1W6 für jeden Zauberplatz nach dem ersten.

Zauberwirken. Der Priester ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Priester hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Heilige Flamme, Licht, Thaumaturgie*
1. Grad (4 Plätze): *Heiligtum, Lenkendes Geschoss, Wunden heilen*
2. Grad (3 Plätze): *Schwache Genesung, Spirituelle Waffe*
3. Grad (2 Plätze): *Magie bannen, Schutzgeister*

Aktionen

Streitkolben. *Nahkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Wuchtschaden.

Priester bringen dem einfachen Volk die Lehren ihres Gottes. Sie sind die spirituellen Führer von Tempeln und Schreinen und haben oft einflussreiche Positionen in ihren Gemeinschaften inne. Böse Priester könnten offen unter einem Tyrannen auftreten, oder sie könnten die Anführer religiöser Sekten sein, die sich im Schatten einer Gesellschaft guter Gesinnung verbergen und verkommene Riten überwachen.

Ein Priester hat normalerweise einen oder mehrere Akolythen, die ihn bei religiösen Zeremonien und anderen heiligen Pflichten unterstützen.

Ritter

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe KON +4, WEI +2
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Tapfer. Der Ritter hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen den Zustand verängstigt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Ritter führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Zweihandschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W6 + 3) Hiebschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Führungsqualitäten (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Für 1 Minute kann der Ritter einen speziellen Befehl oder eine Warnung ausstoßen, wenn eine nicht feindselige Kreatur im Umkreis von 9 m, die er sehen kann, einen Angriffswurf oder Rettungswurf ablegt. Die Kreatur kann 1W4 auf den Wurf addieren, wenn sie den Ritter hören und verstehen kann. Eine Kreatur kann nur von einem Führungsqualitäten-Würfel gleichzeitig profitieren. Der Effekt endet, wenn der Ritter kampfunfähig ist.

Reaktionen

Parade. Der Ritter addiert 2 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss der Ritter den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.

Ritter sind Krieger, die Herrschern, religiösen Orden und noblen Zielen die Treue schwören. Die Gesinnung eines Ritters bestimmt, in welchem Ausmaß er sich an seinen Eid hält. Egal, ob er eine Queste unternimmt oder im Reich patrouilliert, ein Ritter reist oft mit einem Gefolge, zu dem Knappen und Mietlinge gehören, die Gemeine sind.

Schläger

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede nicht gute Gesinnung

Rüstungsklasse 11 (Lederrüstung)
Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Einschüchtern +2
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Rudeltaktik. Der Schläger hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Schlägers innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Schläger führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Streitkolben. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, eine Kreatur. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W10) Stichschaden.

Schläger sind skrupellose Vollstrecker, zu deren Mitteln Einschüchterung und Gewalt gehören. Sie arbeiten für Geld und haben wenig Mitleid.

Spion

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 27 (6W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +4, Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen zwei Sprachen nach Wahl
Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Raffinierte Aktion. In jedem seiner Züge kann der Spion eine Bonusaktion verwenden, um die Aktionen Spurt, Rückzug oder Verstecken auszuführen.

Hinterhältiger Angriff. Einmal pro Zug verursacht der Spion zusätzliche 7 (2W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und einen Vorteil auf den Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,5 m zu einem Verbündeten des Spions aufhält, der nicht kampfunfähig ist, und der Spion keinen Nachteil auf den Angriffswurf hat.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Spion führt zwei Nahkampfangriffe durch.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Handarmbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 9/36 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Herrscher, Adelige, Kaufleute, Gildenmeister und andere wohlhabende Individuen verwenden **Spione**, um die Oberhand in einer Welt der rücksichtslosen Politik zu erlangen. Ein Spion ist dafür ausgebildet, heimlich Informationen zu sammeln. Loyale Spione würden eher sterben, als Informationen herauszugeben, die sie oder ihre Auftraggeber kompromittieren könnten.

Stammeskrieger

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 12 (Fellrüstung)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (–1)	11 (+0)	8 (–1)

Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen eine Sprache nach Wahl
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rudeltaktik. Der Krieger hat einen Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Kriegers innerhalb von 1,5 m zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Stammeskrieger leben jenseits der Zivilisation zumeist als Fischer und Jäger. Jeder Stamm handelt im Einklang mit den Wünschen seines Häuptlings, der der mächtigste oder älteste Krieger des Stammes oder ein Stammesmitglied ist, das von den Göttern gesegnet wurde.

Veteran

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Schienenrüstung)
Trefferpunkte 58 (9W8 + 18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Veteran führt zwei Langschwertangriffe durch. Wenn er ein Kurzschwert gezogen hat, kann er auch einen Kurzschwert-Angriff ausführen.

Langschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit zwei Händen verwendet wird.

Kurzschwert. *Nahkampf-Waffenangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W6 + 3) Stichschaden.

Schwere Armbrust. *Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

Veteranen sind professionelle Kämpfer, die für Geld zu den Waffen greifen oder um etwas zu schützen, an das sie glauben oder das sie als würdig erachten. In ihren Reihen findet man Soldaten, die sich nach langem Dienst in den Ruhestand zurückgezogen haben, und Krieger, die niemals jemand anderem als sich selbst dienten.

Wache

Mittelgroßer Humanoider (jedes Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16 (Kettenhemd, Schild)
Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Aktionen

Speer. *Nahkampf-oder Fernkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W6 + 1) Stichschaden, oder 5 (1W8 + 1) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff verwendet wird.

Wachen sind Mitglieder der Stadtwache, Wachposten in einer Zitadelle oder einer befestigten Stadt, und die Leibwächter von Kaufleuten und Adeligen.

Index der Spielwerte

Verwende diesen Index, um die Spielwerte eines bestimmten Monsters zu finden.

A

Aarakocra, 12
Aaskriecher, 13
Aboleth, 14
Abscheulicher Yeti, 305
Adeliger, 342
Adler, 318
Akolyth, 343
Allosaurus, 53
Androsphinx, 264
Ankheg, 16
Ankylosaurus, 53
Arcanaloth, 312
Assassine, 343
Atterkopp, 17
Ausgewachsener Blauer Drache, 63
Ausgewachsener Blauer Drakolich, 92
Ausgewachsener Bronzedrache , 80
Ausgewachsener Golddrache, 86
Ausgewachsener Grüner Drache, 67
Ausgewachsener Kupferdrache, 83
Ausgewachsener Messingdrache, 77
Ausgewachsener Roter Drache, 70
Ausgewachsener Schwarzer Drache, 60
Ausgewachsener Silberdrache, 89
Ausgewachsener Weißer Drache, 73
Axtschnabel, 318
Azer, 18

B

Balor, 40
Bandit, 343
Banditenhauptmann, 344
Barlgura, 41
Bartteufel, 275
Basilisk, 19
Baumhirte, 20
Behir, 21
Belebte Rüstung, 22
Beobachter, 28
Berserker, 344
Betrachter, 26
Betrachter-Zombie, 316
Blauer Drachennestling, 63
Blauer Slaad, 260
Blutfalke, 318
Blutmücke, 30
Braunbär, 318
Bronzedrachennestling, 81
Bullywug, 29

C

Cambion, 31
Chasme, 42
Chimäre, 32
Chuul, 33
Couatl, 34

D

Dachs, 319
Dampf-Mephit, 191
Dao, 97
Demilich, 51
Deva, 116
Dogge, 319
Doppelgänger, 55
Drachenschildkröte, 91
Dretch, 42
Drinne, 93
Drow, 112
Drow-Elitekrieger, 112
Drow-Magus, 113
Drow-Priesterin der Lolth, 113
Druide, 345
Dryade, 94
Dschinni, 98
Duergar, 101
Duodron, 196
Düstermantel, 96

E

Echsenmensch, 103
Echsenkönig / Echsenkönigin, 104
Echsenmenschen-Schamane, 104
Eidechse, 319
Einhorn, 106
Eisbär, 319
Eisengolem, 146
Eis-Mephit, 189
Eisteufel, 280
Elch, 320
Elefant, 320
Empyrier, 114
Erdelementar, 108
Erdkoloss, 119
Erinnyen, 278
Erwachter Baum, 320
Erwachter Busch, 320
Erzmagus, 345
Ettin, 120
Eule, 321
Eulenbär, 121

F

Falke, 321
Falldorn, 122
Feendrache, 123
Feengeist, 124
Feuerelementar, 108
Feuerriese, 235
Feuerschlange, 242
Flammenschädel, 125
Fledermaus, 321
Fleischgolem, 145
Fliegende Schlange, 321
Fliegendes Schwert, 23
Flimmerhund, 321
Flumph, 126
Fomorianer, 127
Frosch, 322
Frostriese, 235

G

Galeb Duhr, 134
Gallertwürfel, 249
Gargyl, 129
Gasspore, 220
Gedankenschinder, 131
Geflügelter Kobold, 167
Geier, 322
Geist, 132
Geisternaga, 206
Gemeiner, 346
Ghul, 133
Giftschlange, 322
Githyanki-Krieger, 136
Githyanki-Ritter, 136
Githzerai-Mönch, 137
Githzerai-Zerth, 137
Glabrezu, 43
Gladiator, 346
Gnoll Reißzahn von Yeenoghu, 139
Gnoll, 139
Gnoll-Rudelfürst, 139
Goblin, 142
Goblin-Boss, 142
Golddrachennestling, 87
Gorgone, 147
Goristro, 44
Grauer Slaad, 261
Grauschlick, 250
Greif, 148
Grell, 149
Grick, 150
Grick-Alpha, 150
Grimlock, 151
Grottenschrat, 152
Grottenschrat-Häuptling, 152
Gruftschrecken, 153
Grul, 133
Grüne Vettel, 296
Grüner Drachennestling, 65
Grüner Slaad, 261
Gynosphinx, 265

H

Hakenschrecken, 154
Halbblütiger Yuan-ti, 308
Halboger, 209
Harpyie, 156
Helmschrecken, 157
Hezrou, 45
Hobgoblin, 159
Hobgoblin-Hauptmann, 159
Hobgoblin-Kriegsherr, 160
Höllenhund, 161
Höllenschlundteufel, 282
Homunkulus, 162
Hornteufel, 279
Hügelriese, 236
Hyäne, 322
Hydra, 163

I

Ifriti, 99
Intellektverschlinger, 164
Irrlicht, 165

J

Jagdhai, 323
Junger Blauer Drache, 63
Junger Bronzedrache, 80
Junger Golddrache, 87
Junger Grüner Drache, 67
Junger Kupferdrache, 83
Junger Messingdrache, 77
Junger Remorhaz, 229
Junger Roter Drache, 70
Junger Roter Schattendrache, 57
Junger Schwarzer Drache, 60
Junger Silberdrache, 90
Junger Weißer Drache, 73

K

Kamel, 323
Katze, 323
Kenku, 166
Kettenteufel, 277
Killerwal, 323
Klingenteufel, 275
Knochennaga, 205
Knochenteufel, 276
Kobold, 167
Krabbe, 323
Krabbelnde Klaue, 168
Kraken, 170
Kreischer, 220
Krokodil, 323
Kultfanatiker, 347
Kultist, 347
Kundschafter, 348
Kuo-toa, 172
Kuo-toa-Erzpriester, 173
Kuo-toa-Geißel, 173
Kupferdrachennestling, 84

L

Lamia, 174
Landhai, 175
Lehmgolem, 144
Lemure, 281
Lich, 176
Löwe, 324
Luftelementar, 109









M

Magma-Mephit, 190
Magmin, 184
Magus, 348
Mammut, 324
Manen, 45
Mantikor, 185
Mantler, 186
Marid, 100
Marilith, 46
Maultier, 324
Medusa, 187
Meervolk, 188
Menschenaffe, 324
Messingdrachennestling, 78
Mezzoloth, 312
Mimik, 192
Minotaurus, 193
Minotaurus-Skelett, 257
Modernder Schlurfer, 194
Monodron, 195
Mumie, 199
Mumienfürst, 200
Myconid-Erwachsener, 203
Myconid-Souverän, 203
Myconid-Spross, 201

N

Nachtmahr, 204
Nachtvettel, 297
Nadelplage, 223
Nalfeshnee, 47
Nashorn, 325
Nothic, 207
Nycaloth, 313

O

Ockergallerte, 250
Oger, 208
Ogerzombie, 316
Oktopus, 325
Oni, 210
Ork Auge des Gruumsh, 214
Ork, 213
Ork-Kriegshäuptling, 213
Orog, 214
Otyugh, 215

P

Panther, 325
Pavian, 325
Pegasus, 216
Pentadron, 197
Peryton, 217
Pferdegreif, 218
Phasenspinne , 326
Pixie, 221
Planetar, 117
Plapperndes Hundertmaul, 224
Plesiosaurus, 54
Pony, 326
Priester, 349
Pseudodrache, 225
Pteranodon, 54
Purpurwurm, 226

Q

Quadron, 197
Quaggoth, 227
Quaggoth-Sporendiener, 201
Quasit, 48
Quipper, 326

R

Rabe, 327
Rakshasa, 228
Rankenplage, 223
Ratte, 327
Rauch-Mephit, 191
Reh, 327
Reitpferd, 327
Remorhaz, 229
Riesenadler, 327
Riesenaffe, 328
Riesendachs, 328
Rieseneidechse, 328
Riesenelch, 328
Rieseneule, 329
Riesenfeuerkäfer, 329
Riesenfledermaus, 329
Riesenfrosch, 329
Riesengeier, 330
Riesengiftschlange, 330
Riesenhai, 330
Riesenhyäne, 330
Riesenkrabbe, 331
Riesenkrokodil, 331
Riesenkröte, 331
Riesenoktopus, 331
Riesenratte, 332
Riesenseepferdchen, 332
Riesenskorpion, 332
Riesenspinne, 332
Riesentausendfüßler, 333
Riesenwespe, 333
Riesenwiesel, 333
Riesenwildschwein, 333
Riesenwolfsspinne, 334
Riesenwürgeschlange, 334
Riesenziege, 334
Riffhai, 334
Ritter, 349
Roch, 238
Rostmonster, 239
Roter Drachennestling, 70
Roter Halbdrachen-Veteran, 155
Roter Slaad, 260

S

Säbelzahntiger, 335
Sahuagin, 240
Sahuagin-Baron, 241
Sahuagin-Priesterin, 241
Salamander, 243
Satyr, 244
Schakal, 335
Schakalwer, 245
Schatten, 246
Schattendämon, 49
Schildwächter, 247
Schläger, 349
Schlamm-Mephit, 190
Schreckenswolf, 335
Schreckgespenst, 253
Schreckhahn, 252
Schwarm von Fledermäusen, 335
Schwarm von Giftschlangen, 336
Schwarm von Insekten, 336
Schwarm von Quippern, 336
Schwarm von Raben, 337
Schwarm von Ratten, 337
Schwarzbär, 337
Schwarzer Blob, 251
Schwarzer Drachennestling, 60
Seeoger, 254
Seepferdchen, 337
Seevettel, 298
Seiler, 255
Silberdrachennestling, 90
Skelett, 256
Skorpion, 338
Slaad-Kaulquappe, 260
Solar, 119
Spinne, 337
Spion, 350
Stachelteufel, 283
Stammeskrieger, 350
Staub-Mephit, 189
Steingolem, 146
Steinriese, 236
Streitross, 338
Streitross-Skelett, 257
Sturmriese, 237
Sukkubus/Inkubus, 266

T

Tarraske, 268
Täuschungsbestie, 270
Teppich des Erstickens, 23
Teufelchen, 281
Thri-kreen, 284
Tiefengnom (Svirfneblin), 140
Tiger, 338
Todesalb, 285
Todesfee, 286
Todeshund, 338
Todesritter, 287
Todesslaad, 262
Todestyrann, 27
Triceratops, 54
Tridron, 196
Troglodyt, 288
Troll, 289
Tyrannosaurus Rex, 54

U

Ultroloth, 313
Unsichtbarer Pirscher, 290
Uralter Blauer Drache, 62
Uralter Bronzedrache, 79
Uralter Golddrache, 85
Uralter Grüner Drache, 66
Uralter Kupferdrache, 82
Uralter Messingdrache, 76
Uralter Roter Drache, 69
Uralter Schwarzer Drache, 59
Uralter Silberdrache, 88
Uralter Weißer Drache, 72

V

Vampir, 293
Vampirbrut, 294
Veteran, 350
Violetter Pilz, 220
Vogelscheuche, 299
Vrock, 49

W

Wache, 350
Wächternaga, 206
Wasserelementar, 109
Wassergeist, 300
Weißer Drachennestling, 74
Werbär, 180
Wereber, 181
Werratte, 181
Wertiger, 182
Werwolf, 183
Wiedergänger, 301
Wiesel, 339
Wildschwein, 339
Winterwolf, 339
Wolf, 340
Wolkenriese, 237
Worg, 340
Würgeschlange, 341
Wyvern, 302

X

Xorn, 303

Y

Yeti, 304
Yochlol, 50
Yuan-ti Reinblütiger, 309
Yuan-ti-Scheusal, 307

Z

Zentauren, 314
Ziege, 341
Zombie, 316
Zugpferd, 341
Zweigplage, 223
Zyklop, 317

Das Fantasy-Bestiarium von A bis Z

Das *Monster Manual*® (Monsterhandbuch) bietet dir eine ganze Horde klassischer Dungeons & Dragons®-Monster, einschließlich Drachen, Riesen, Gedankenschinder und Betrachter – ein wahres Fest für Spielleiter, die ihre Spieler herausfordern möchten und ihre Abenteuer mit diesen Kreaturen anreichern wollen.

Die Monster in diesem Band sind handverlesen aus der glorreichen Geschichte von D&D® und werden in diesem Buch mit ihren kompletten Werten beschrieben, damit du sie einfach im Spiel verwenden kannst, um mitreißende Geschichten am Spieltisch zu erzählen.

Wenn du bereit für mehr bist, dann erweitere deine Abenteuer mit der fünften Edition des *Player's Handbook*® (Spielerhandbuch) und dem *Dungeon Master's Guide*® (Spielleiterhandbuch).



DungeonsandDragons.com

GaleForce Nine

ISBN: 978-1-945625-34-3
9 781945 625343
Artikelnummer: 73603-G
Gedruckt in Litauen
€50.00